New RPG Order

Prezentuje

Crystalicum: Kryształowa Gra Fabularna



Informacje o Release'ie :

Źródło, Skan.....: harfista
Korekta. OCR.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 741
Rozdzielczość.....: 1829x2735
Wydawnictwo.....: Imperium
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2006
Data release'u.....: 2009.05.30

Opis:

Crystalicum pozwoli przenieść się do Znanego Wszechświata, magicznego uniwersum, którego mieszkańcy żeglują między światami na pokładach żaglowców i posługują się magią niezwykłego Kryształu. Podczas gry gracze wcielają się w postacie obdarzone wyjątkowymi mocami - bohaterów, posługujących się cudownymi przedmiotami z nadmetalu, których życie wypełniają niesamowite przygody.

Uwagi:

Release zbiorczy, zawierający podręcznik główny i dodatek „Znany Wszechświat". Wersja OCR.

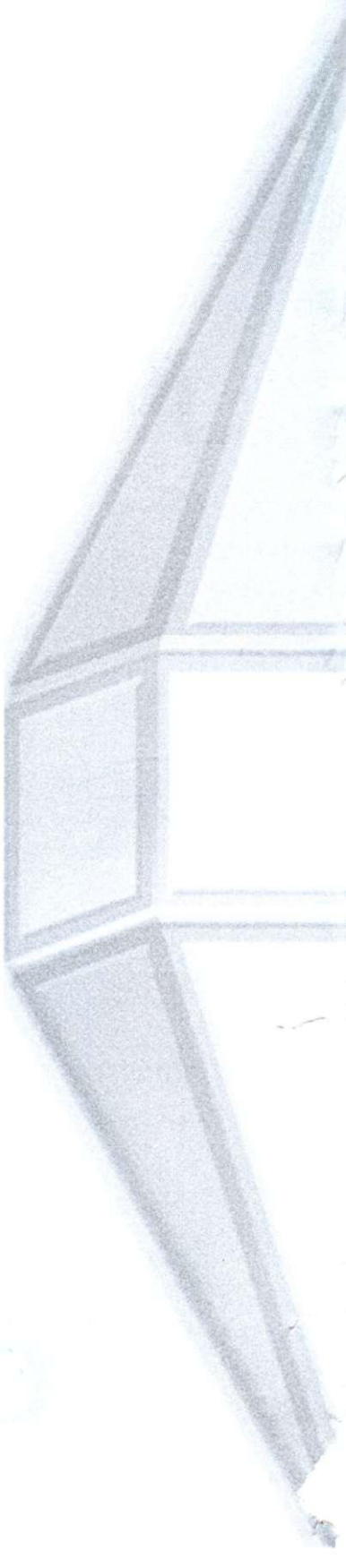
Info :

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 udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.


CRYSTALICUM
KRYSZTAŁOWA GRA FABULARNA


CRYSTALICUM





CRYSTALICUM

KRYSZAŁOWA GRA FABULARNA

Opracowanie świata „Crystalicum": Małgorzata Majkowska,
Tomasz Z. Majkowski, Marcin Oracz, Marcin Podsiadło

Tekst podręcznika: Tomasz Z. Majkowski

Mechanika gry: Marcin Oracz

Komiks otwierający: Joanna Krótka, Marcin Podsiadło

Redakcja: Małgorzata Majkowska

Opracowanie graficzne: Agnieszka Bała

Ilustracje: Dominika Kłosowicz, Joanna Krótka,
Katarzyna Niemczyk, Radosław Gruszewicz

Okładka: Radosław Gruszewicz

Logo „Crystalicum": Combinat

Skład i łamanie: Agnieszka Bała

Korekta: Matylda Tysler, Marcin Tysler

Produkcja: Wolf Fang P.H.

Wydawca: Imperium S.C.

Menu płyty z materiałami dodatkowymi: Maciej Zasowski

Muzyka: Paweł Góralczyk

Strona „Znany Wszechświat": Combinat

Konwersja d20: Filip Łuszczyk, Bartosz Sienkiewicz

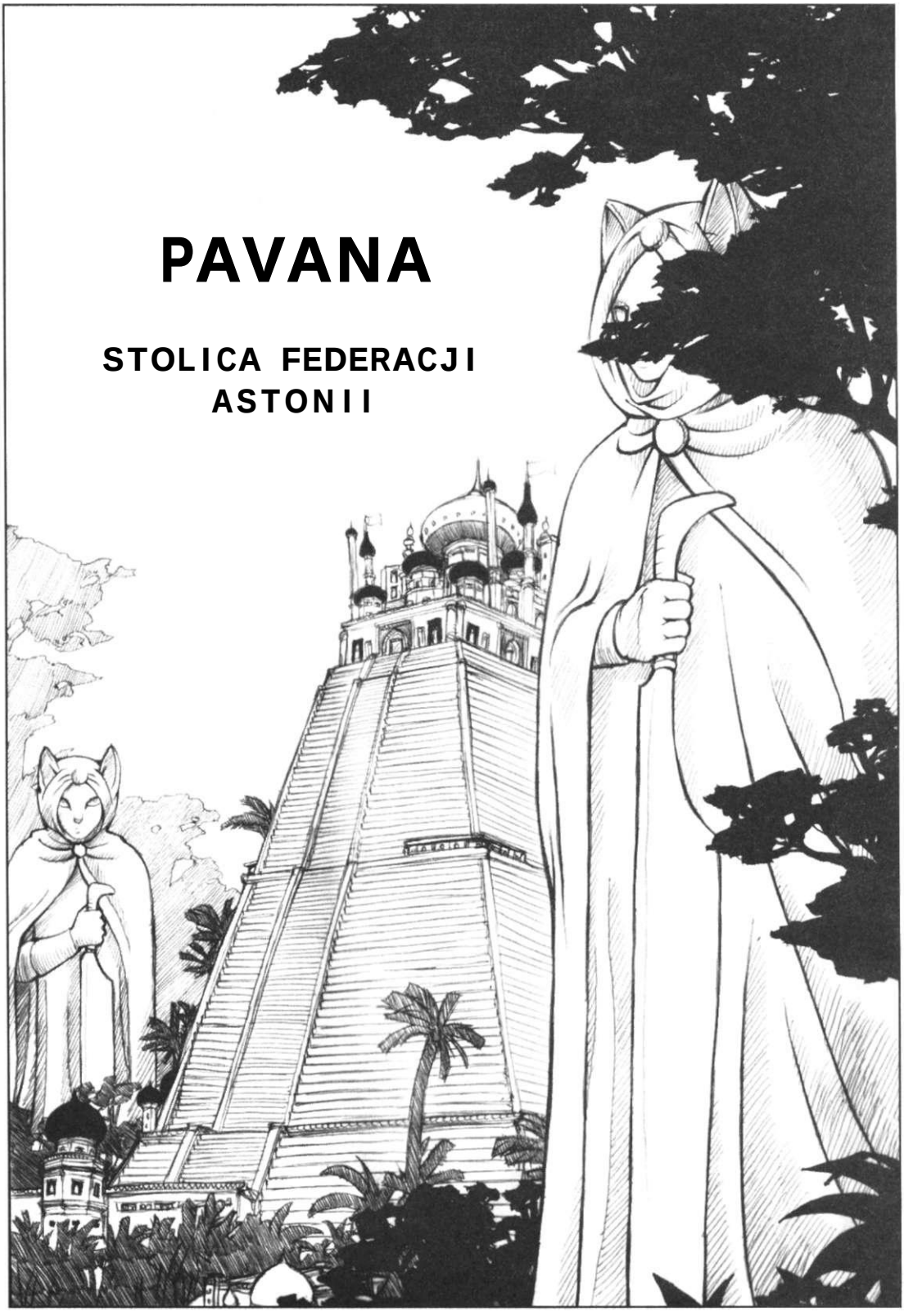
„Crystalicum Lite": Filip Łuszczyk

Betatesty mechaniki „Crystalicum:

Karolina Dukała, Tomasz Barański, Marcin Guzy, Rafał Jaki, Jakub Koprowski, Adam Kuśmirek,
Filip Łuszczyk, Bartłomiej Mach, Krzysztof Maj, Wiktor Makowski, Radosław Miodek,
Jakub Reginia, Michał Rogala, Michał Romaszewski, Bartłomiej Sienkiewicz, Artur Skrzypek,
Jakub Tabisz, Oskar Usarek, Mateusz Wielgosz,

Autorzy niniejszej książki pragną gorąco podziękować:
Katarzynie Bodziony, Dominice Kłosowicz, Krystynie Nahlik, Matyldzie Tysler,
Łukaszowi Czyżewskiemu, Rafałowi Jakiemu, Michałowi Sołtysiakowi, Szymonowi Szwedzie,
Marcinowi Tyslerowi, Oskarowi Usarkowi. Mateuszowi Wielgoszowi oraz wszystkim fanom
oczekującym na „Crystalicum" za pomoc, wsparcie i życzliwość wobec naszej pracy.

Copyright © IMPERIUM S.C. 2006
Crystalicum and all related marks are © by Wolf Fang P.H. All rights reserved


PAVANA
STOLICA FEDERACJI
ASTONII


Hasabi, cały ranek cię szukaliśmy!
Opowiedz nam jakieś nowe historie. Pięknie prosimy.
Nie macie już dosyć moich opowieści, małe szkraby? Mój umysł nie jest już tak bystry, jak kiedyś, a przez to historie tak fascynujące jak dawniej....
To nie prawda! Nikt w całej Pavanie nie potrafi opowiadać historii jak ty!
Opowiedz, opowiedz, bardzoprosimy!
Plosimy. Pięknie prosimy.
No już dobrze, dobrze. Postaram się spełnić waszą prośbę i nie zawieść waszych oczekiwań. O czym chcielibyście posłuchać?


O STRASZNYM RYCERZACH Z IMPERIUM!
O GWIEZDNYCH PODRÓŻNIKACH.
O MIŁOŚCI.
O BOGINI I BOHATERACH.
Strasznie dużo tych próśb.
Dużo? To dopiero początek.
No dobrze, urwisy. Zanim jednak rozpoczną moje historie, pozwólcie, że opowiem wam trochę o naszym cudownym Znanym Wszechświecie, jego mieszkańcach, a także o prawach, które nim rządzą. Pozwoli to wam lepiej zrozumieć pojęcie „Kręgu Życia", w którym z łaski Bogini każdy z nas ma swoje określone miejsce.
"Wszystko rozpoczęło się od Snu Bogini, Snu, który był początkiem ..."



Rozdział 1

PODSTAWY

Witaj w magicznym wszechświecie

Otwierając tę książkę stajesz na progu niezwykłego, fantastycznego świata przygód, zwanego Znanym Wszechświatem. Jest on niezwykłym miejscem, w którym zawieszeniu ulegają niektóre z praw, rządzących naszą rzeczywistością, posiada jednak własne, nienaruszalne reguły. Próbując ogarnąć myślą Znany Wszechświat pamiętaj, że składa się nań ogromna ilość światów. To twory, które my sami nazwalibyśmy planetami, mieszkańcy uniwersum „Crystalicum" nie posługują się jednak tym wyrazem (chyba, że mówią o Planecie, świecie wokół którego orbituje Dziewięć Miast). Każdy ze światów posiada własną geografię, klimat, niepowtarzalną florę i faunę, unikatową historię oraz kulturę, a niniejszy podręcznik opisuje tylko część z nich. Znany Wszechświat szykuje dla ciebie niezliczoną ilość niespodzianek, tajemnic i wyzwań.

Mieszkańcy Znanego Wszechświata podróżują pomiędzy światami na pokładach międzygwiezdnych żaglowców, napędzanych energią słońc oraz mocą Kryształu. Ten ostatni jest czarodziejskim minerałem, wydobywanym we wszystkich światach, na których występuje życie (z wyjątkiem Planety). Posiada on mnóstwo zastosowań - niektóre kultury uznają go za przedmiot codziennego użytku i oświetlają za jego pomocą miasta czy napędzają mechaniczne cuda MeKaniki, inne zaś traktują z nabożną czcią, zezwalając na jego wykorzystywanie wyłącznie wybrańcom. Kryształ niezbędny jest nie tylko do międzygwiezdnej żeglugi, lecz i do czynienia magii.

Oczywiście, nie każdy, kto wejdzie w posiadanie cudownego minerału potrafi rzucać czary - czarownik posiadać musi specjalny Dar.

Kryształ nie jest jedyną magiczną substancją, występującą w Znanym Wszechświecie - w niektórych światach wydobywa się również nadmetal. Ma on jednak znacznie węższe zastosowanie, niezwykłe właściwości przejawia bowiem wyłącznie w rękach wybrańców. Dlatego właśnie wyrabia się z niego przede wszystkim broń oraz zbroje, które dostosowują się do możliwości rezonującego z nadmetalem użytkownika i przejmują część cech jego charakteru, zmieniając swój wygląd tak, by jak najlepiej pasował do właściciela. Na tym jednak możliwości nadmetalu się nie kończą; jeśli w wykonany z niego przedmiot wprawimy Kryształ, nie potrzebuje on energii słonecznej i ładuje się samoistnie, czerpiąc moc z sił życiowych swego posiadacza. Nadmetalowa broń, zbroje i wszelkie przedmioty zapewniają swym posiadaczom ogromne możliwości i potężne moce.

Grając w „Crystalicum" wcielisz się w jednego z nielicznych wybrańców, rezonujących z nadmetalem i - być może - posiadających też moc magiczną. Dane ci będą wielkie moce i możliwości, to jednak, jak je wykorzystasz zależy wyłącznie od ciebie i twoich przyjaciół, z którymi zasiądziesz do gry. Możesz zatem przemierzać Znany Wszechświat na pokładzie gwiezdnych okrętów, rzucić się w wir wielkiej polityki i kształtować losy całych cywilizacji, mierzyć się z przerażającymi potworami czy wynajmować swój miecz temu, kto najhojniej ci zapłaci. Niniejszy podręcznik zawiera narzędzia niezbędne do rozpoczęcia niezapomnianej przygody, której granice wyznacza tylko twoja wyobraźnia.

ROZDZIAŁ 1

Co znajdziesz w tej, a co w pozostałych książkach

Niniejsza książka to podręcznik podstawowy, dedykowany wszystkim, którzy chcą rozpocząć przygodę w świecie „Crystalicum". Niezależnie od tego, czy miałeś już styczność z grami fabularnymi, czy też sięgasz po nie po raz pierwszy, z lektury dowiesz się wszystkiego, co niezbędne do zabawy.

Najważniejszym tematem książki jesteś więc ty, graczu, oraz wymyślona przez ciebie postać, której przygody w Znanym Wszechświecie będą treścią rozgrywki. Dowiesz się zatem, na czym polega sama zabawa, jak opisany stworzony przez ciebie bohater (i co taki opis oznacza), poznasz wszystkie zasady jego tworzenia oraz ogromną ilość właściwości, które odróżniać będą twoją postać od innych. Dowiesz się, w jaki sposób postać radzi sobie z przeciwnościami, walczy z nieprzyjaciółmi, rzuca czary i dzięki czemu rozwija się i uczy nowych rzeczy. Gdy skończysz lekturę, gotów będziesz wyruszyć wprost do Znanego Wszechświata.

Nie znaczy to, że zapomnieliśmy o prowadzących. Dzięki niniejszej książce zapoznacie się ze wszystkimi zasadami oraz poznacie Znany Wszechświat na tyle dobrze, by bez trudu poprowadzić rozgrywające się w nim przygody. Ponadto, przygotowaliśmy dla was specjalny dodatek, omawiający szczegółowo arkana sztuki prowadzenia gier fabularnych oraz prezentujący nieliczne, dodatkowe zasady, które pomocą wam opanować rozgrywkę. Ponadto, to Mistrz Gry sprawuje najwyższą kontrolę nad niniejszą książką. Zawsze, gdy w tekście pojawia się zasada alternatywna lub opcjonalna (patrz niżej), powinniście wprawdzie wspólnie zdecydować, czy będziecie ją stosować - ostatnie słowo należy jednak do Mistrza Gry.

Niniejszy podręcznik to jednak tylko część gry „Crystalicum". Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o Znanym Wszechświecie, do czego serdecznie zachęcamy, powinieneś zapoznać się ze „Znanym Wszechświatem", pamiętnikiem podróżnika i awanturnika nazwiskiem Marco di Mirandeo, który podczas swego burzliwego żywota oglądał ogromną część uniwersum. Ponadto, wraz z „Przewodnikiem Gracza" otrzymałeś płytę CD. Zawiera ona, między innymi, reguły d20, dzięki którym możesz grać w „Crystalicum" przy pomocy zasad „Systemu d20" - jeśli tylko masz na to ochotę.

I to jeszcze nie wszystko — z czasem ukazywać się będą kolejne podręczniki, opisujące szczegółowo kolejne kultury Znanego Wszechświata, zawierające scenariusze i rozszerzenia zasad - w tym „Podręcznik Mistrza Gry", adresowany specjalnie do prowadzących. Nie przegap ich!

Jeśli podoba Ci się świat „Crystalicum" i masz co jakiś czas ochotę na inny rodzaj zabawy, niż gra fabularna, zapraszamy cię do korzystania z innych gier, których akcja rozgrywa się w Znanym Wszechświecie.

Co to są „gry fabularne"?

Jeśli zjadłeś zęby na grach fabularnych, poniższy fragment zapewne nie nauczy cię niczego nowego - możesz z powodzeniem go ominąć. Jeżeli jednak sięgasz po podręcznik do takiej gry po raz pierwszy, przeczytaj go z uwagą. Dowiesz się z niego, jakimi zasadami rządzi się ten rodzaj zabawy i na czym właściwie polega.

Pamiętasz dziecięce zabawy w Indian i kowbojów, policjantów i złodziei czy bohaterów Gwiezdnych Wojen? Służą zaklinaniu świata - pokój zmienić potrafią w posterunek, stół w łódź podwodną, nielubianego sąsiada w smoka lub Dartha Vadera. Najważniejsze jednak, że zmieniają uczestników.

Wyobraźnia potrafiła uczynić nas niegdyś dzielnymi astronautami, czołgistami, pogromcami potworów czy dorosłymi, posiadającymi własny dom (szczególnie, gdy w zabawie uczestniczyły dziewczęta). Potem przyszły lata powagi i zaniechaliśmy przemieniania się w ulubionych bohaterów, a czołganie się po podłodze przestało nas zadowalać.

Gry fabularne (czyli RPG, z angielskiego Role Playing Games) wykorzystują ten sam wehikuł, którym posługują się grające dzieci, jednak w sposób odpowiedni dla ludzi, którym pozbawiona reguł zabawa odległej młodości przestała wystarczać. Pozwalają znów stać się bohaterem, dokonującym wielkich czynów w wyimaginowanym świecie, awanturnikiem poszukującym coraz to nowych przygód czy zwyczajnym, choć różnym od nas, człowiekiem, żyjącym gdzieś, gdzie nigdy nie zamieszkamy. Wciągają nas w zaczarowany krąg wyobraźni - i nie wymagają przy tym pełzania.

PODSTAWY

Podczas rozgrywki grupa przyjaciół - graczy opowiada sobie nawzajem o przygodach, które właśnie przeżywają ich postaci, czyli wymyśleni bohaterowie. Gracze siedzą przy zwyczajnym stole, w zwyczajnym pokoju, a jedynym warunkiem, jaki pomieszczenie musi spełniać jest względny spokój, by nic nie wyrywało ich ze świata fantazji. Często palą świece i słuchają muzyki, migotliwe światło i dyskretna melodia pomagają bowiem uruchomić wyobraźnię. Jeden z uczestników rozgrywki bierze na siebie funkcję Mistrza Gry - to on poprowadzi przyjaciół w zaczarowany świat.

Jak wobec tego wygląda sama zabawa? Prowadzący, Mistrz Gry, obmyśla przed spotkaniem intrygę, podobną do filmowej czy książkowej oraz bohaterów niezależnych, czyli postaci, z którymi bohaterowie graczy spotkają się podczas zabawy - a więc nieprzyjaciół, sojuszników czy informatorów. Gdy zejdą się już pozostali gracze, rozpoczyna się zabawa, czyli sesja - Mistrz Gry przedstawia obmyśloną fabułę, opowiadając graczom, co widzą i słyszą ich postaci, gracze zaś reagują na te informacje i decydują, jakie działania ich bohaterowie podejmą. Mogą w ten sposób, oczywiście, doprowadzić do zmiany pomysłów, opracowanych zawczasu przez Mistrza - nic nie szkodzi. Prowadzący modyfikuje fabułę na bieżąco, reagując na działania graczy tak, jak i oni na przedstawiany przez niego świat. W ten sposób wspólnie tworzą przygodę

Ważną cechą zabawy, odróżniającą ją od dziecięcych igraszek, jest wewnętrzna spójność. To, co decyzją Mistrza Gry zaistnieje w wyobrażonym świecie, staje się w jego obrębie prawdziwe i nieodwołalne - jeśli, przykładowo, opisze pomieszczenie, będzie ono już na zawsze takim, jakim je przedstawił, o ile nie zmieni się ono w obrębie świata za sprawą, dajmy na to, ekipy remontowej wezwanej przez graczy. Podobna odpowiedzialność ciąży na graczach, każdy z nich bowiem przygotowuje przed rozgrywką postać, której w czasie sesji nie może już modyfikować, posiada więc tylko takie atrybuty i umiejętności, z jakimi grę rozpoczęła (chyba że, znów, w świecie gry możliwa będzie zmiana - postać nauczy się czegoś czy zakupi brakujące jej przedmioty). Zadeklarowanego działania nie można odwołać - pod tym względem gra fabularna bardzo przypomina życie.

Od zabaw dzieci odróżnia RPG również istnienie zasad. Choć działania postaci graczy oraz fabuły, w które się zaplątają, ograniczone są jedynie wyobraźnią uczestników, wynik akcji nie zawsze zależy wyłącznie od woli grających. Tak jak w życiu nie zawsze udają nam się zamierzenia - strzelając do celu możemy chybić, występując publicznie - ulec tremie, jadąc na rowerze — przewrócić się, również i w grze fabularnej wynik deklaracji zależy czasem od umiejętności naszej postaci (która może być wszakże dobrym strzelcem, mówcą czy kolarzem) i łutu szczęścia. Stąd cechy i zdolności bohaterów (jak strzelanie, jazda



na rowerze czy charyzma) wyrażone są liczbowo, a rezultat zależącego od nich działania sprawdza się rzutem kością. Powoduje to sytuacje pełne napięcia, gdyż od wyniku testu zależeć może powodzenie całej operacji, na przykład zwycięstwo w Tour de France, przekonanie wrogo nastawionego tłumu do odejścia czy zwycięstwo w pojedynku rewolwerowym rodem z Dzikiego Zachodu.

Gry fabularne zapewniają więc olbrzymie emocje i umożliwiają wkroczenie w zaklęty świat wyobraźni bez obawy przed śmiesznością. Odgrywanie wymyślonych bohaterów w fikcyjnych sytuacjach może być źródłem wielkiej satysfakcji, pozwala odprężyć się po ciężkim dniu, wyładować stres i napięcie, a często i nauczyć się czegoś (choćby konstrukcji roweru czy rewolweru).

A przede wszystkim - jest receptą na spędzenie wyjątkowo miłego wieczoru w gronie przyjaciół. I to bez pełzania po podłodze na żadnym etapie rozwoju spotkania.

Struktura rozgrywki

Jak napisano powyżej, sama zabawa polega na tym, że Mistrz Gry stopniowo prezentuje graczom fabułę i opisuje świat - tak samo, jak narrator w powieści - gracze zaś, odpowiedzialni za postępowanie swoich bohaterów opowiadają, co też ich postaci w tym świecie robią. Spotkanie takie, czyli sesja, trwa zwykle kilka godzin - najczęściej wieczorem, choć nie jest to regułą. Zazwyczaj bohaterowie realizują w tym czasie całą fabułę, którą przygotował dla nich prowadzący, nie zawsze jednak udaje się w określonym czasie doprowadzić historię do końca. Nie ma w tym nic złego i dopóki dobrze się bawicie, nie ma żadnych powodów, by spieszyć się z realizacją scenariusza. Jeśli skończy się czas, który postanowiliście poświecić na spotkanie, zawsze możecie przerwać i dokończyć rzecz następnym razem.



Jedną z najpiękniejszych cech gier fabularnych jest to, że w zasadzie się nie kończą - kiedy bohaterowie rozwikłają już przygotowaną dla nich fabułę, Mistrz Gry może wymyślić kolejną, a gracze nie muszą zmieniać postaci - działa to niczym kolejne odcinki serialu, w których pojawiają się wciąż ci sami bohaterowie, za każdym jednak razem mierzą się z innymi niebezpieczeństwami.

To właśnie podobieństwo „Crystalicum" wykorzystuje bardzo mocno. Zabawa w tę grę przypomina właśnie oglądanie serialu — bohaterowie biorą udział w kolejnych „epizodach", czyli przygodach, scenariuszach przygotowanych przez Mistrza Gry. Epizody składają się w sezony, połączone wspólnym motywem, z sezonów natomiast składa się cały serial - czyli dzieje jednej drużyny. Serial trwa, dopóki chce wam się bawić tymi samymi postaciami i przeżywać ich kolejne przygody - lub póki fabuła nie zostanie do cna wyczerpana. Zawsze jednak możecie przygotować nowych bohaterów i rozpocząć kolejną serię, zupełnie inną w duchu i nastroju od tego, w którym braliście udział dotychczas - może się zmienić nawet osoba Mistrza Gry. Znany Wszechświat jest ogromny i pełen cudów, wystarczy na bardzo wiele niezapomnianych przygód.

Niepisane zasady gier fabularnych

Zasady gier fabularnych podzielić można zasadniczo na dwa rodzaje. Pierwszy to reguły, z których korzysta się, by sprawdzić, czy postaci udało się wykonać jakąś czynność - mówią one, jak przeprowadzać testy współczynników postaci i zajmiemy się nimi w niniejszym podręczniku bardzo szczegółowo. Takie zasady nazywamy mechaniką. Drugi to niepisane za-

sady samej rozgrywki, których nikt nie kontroluje ani rygorystycznie nie wymaga, jednak ich łamanie może prowadzić do fiaska całej zabawy. Najważniejsze z nich staramy się zebrać poniżej - pozostałe są kwestią umowy, którą wypracujecie podczas gry. Tymczasem postarajcie się przestrzegać poniższych praw:

1. Angażujcie się. Kiedy gracie, wszyscy powinni zaangażować się w zabawę i starać się wyobrażać sobie to, o czym opowiada Mistrz Gry i pozostali uczestnicy rozgrywki. Nie analizujcie tego, co zostało powiedziane, pod kątem poszukiwania błędów i nieścisłości, nie przerzucajcie komiksów, kiedy prowadzący nie zwraca się do was. Im głębiej zaangażujecie się w fabułę, tym większych dostarczy wam emocji - pamiętajcie jednak przy tym, że gry fabularne to tylko zabawa. Zaangażowanie jest dobre, kiedy siedzicie przy stole gry, nie powinniście jednak przenosić go na prawdziwe życie.

2. Przygotowujcie się do sesji. Starajcie się przygotowywać do zabawy. Oczywiście, Mistrz Gry często improwizuje, czy wymyśla przygodę na poczekaniu i nie ma w tym nic złego. Jeśli jednak umówicie się zawczasu, dobrze, by prowadzący wymyślił scenariusz, bohaterów niezależnych i być może przygotował nawet pomoce czy muzykę. Gracze ze swej strony powinni zawsze przypomnieć sobie, co działo się podczas poprzedniego spotkania i pamiętać, jak korzysta się ze wszystkich mocy i możliwości ich bohaterów. Mistrz ma na głowie cały Znany Wszechświat, więc i ty możesz nauczyć się wszystkiego, co dotyczy jednej postaci.

3. **Mistrz Gry rozstrzyga.** Kiedy podczas gry dojdzie do sporu, rozstrzygający głos należy zawsze do prowadzącego. Zaufaj mu - to on wie, co czai się za rogiem scenariusza i działa w najlepszym interesie zabawy.

4. **Nie jesteście swoimi postaciami.** Powinieneś pamiętać, że choć podczas gry utożsamiasz się ze swoją postacią, nie jesteś nią. Twój bohater dysponuje zupełnie inną wiedzą i umiejętnościami, niż ty, inne rzeczy lubi i inaczej się zachowuje. Pamiętaj więc, by wykorzystywać tylko tę wiedzę, którą postać posiada, a jednocześnie nie przenosić uczuć i emocji własnych na bohatera i odwrotnie. W czasie gry odczuwasz zwykle to, co postać, ale kiedy zabawa już się skończy nie powinieneś ciągnąć sporów, w które popadł bohater, ani okazywać szczególnych względów osobie grającej postacią, która wpadała twojemu herosowi w oko.

5. **Grajcie w tę samą grę.** Gry fabularne mają bardzo wiele rozmaitych odcieni - bywają śmieszne, straszne, przejmujące czy rozrywkowe. Starajcie się jednak zawsze, by wasze oczekiwania wobec sesji były możliwie zbliżone. Sytuacja, w której gracze patrzą na siebie wilkiem, bo jeden wciąż żartuje, mając ochotę na lekką komedyjkę, a drugi stara się zaangażować w scenariusz emocjonalnie i rozegrać dramat owocuje prawie zawsze niezadowoleniem wszystkich uczestników takiej sesji.

6. **Nie walczcie z fabułą.** Mistrz Gry spędził długie godziny, przygotowując scenariusz - nie walczcie więc z nim i grzecznie połknijcie haczyk, który wciągnąć ma was w przygodę. Na pewno będziecie bawić się lepiej, niż ignorując sugestie prowadzącego i stając okoniem w imię realizmu w odgrywaniu postaci lub z czystej złośliwości.

7. **Szanujcie się nawzajem.** Nie ma lepszych i gorszych sposobów gry w RPG, a wszyscy poświęcacie czas by wspólnie przeżyć przygodę. Okazujcie więc sobie nawzajem szacunek - nie spóźniajcie się na spotkanie, nie wychodźcie z niego przed zakończeniem, chyba że wcześniej uzgodnicie to z pozostałymi i nie naśmiewajcie się z innych, nawet jeśli ich postaci robią coś niezbyt mądrego. Pozwólcie też wszystkim pobawić się w równym stopniu - nie przekrzykujcie się, nie koncentrujcie na sobie całej uwagi i nie wchodźcie wzajemnie w drogę. Drużyna ma działać wspólnie, a nie walczyć o miejsce w świetle reflektorów.

8. Pamiętajcie, tu zwyciężają wszyscy! W grach fabularnych, w przeciwieństwie do większości znanych gier, nie ma zwycięzców i pokonanych - czy może inaczej, zwyciężają albo przegrywają wszyscy. Mistrz Gry nie jest waszym przeciwnikiem - i wraz z nim oraz resztą drużyny odnosicie triumf, jeśli uda wam się przeżyć interesującą i emocjonującą przygodę. Z drugiej strony, kiedy sesja się nie udaje, bo gracze się pokłócili lub stało się coś przykrego, przegrywają wszyscy - nie spędziliście czasu tak miło, jak mogliście. Dbajcie więc, by zwyciężać jak najczęściej.

ROZDZIAŁ 1

Zasady „Crystalicum"

Powyższe uwagi dotyczyły gier fabularnych w ogóle. Czas teraz, byśmy bliżej przyjrzeli się „Crystalicum". Gra nasza, jak każda inna gra fabularna, posiada mechanikę, czyli zestaw zasad, które wykorzystuje się zawsze, gdy zachodzi wątpliwość co do powodzenia jakiegoś działania. Centralnym punktem mechaniki jest, oczywiście, twój bohater - w końcu powstała, by sprawdzać, co potrafi i opisywać w miarę dokładnie jego możliwości.

Obok opisu fabularnego (czyli wyglądu, historii i zachowania) każdy bohater posiada statystyki, opisujące jego możliwości językiem mechaniki. Niektóre elementy statystyk są takie same dla wszystkich bohaterów i różnią się jedynie wysokością: to Cechy, czyli miara potencjału naszej postaci. Porównując je możemy z łatwością stwierdzić, który z dwóch bohaterów jest silniejszy, sprytniejszy czy bardziej charyzmatyczny. W „Crystalicum" wyróżniamy cztery Cechy:

Ciało odpowiada za możliwości fizyczne postaci. Jest miarą siły, sprawności, szybkości i koordynacji ruchów bohatera.

Umysł to potencjał intelektualny bohatera. Odpowiada za jego inteligencję, wiedzę, pamięć, spostrzegawczość i refleks.

Duch reprezentuje wewnętrzną siłę postaci — a więc jej charyzmę, siłę woli, urok osobisty, wygadanie i tak dalej.

Szczęście wreszcie odpowiada dokładnie za to, co sugeruje jego nazwa - jest miarą tego, jak bardzo los sprzyja postaci.

Oprócz elementów stałych, które posiada każdy bohater, postać może dysponować rozmaitymi dodatkowymi statystykami, opisującymi jej aspekty, które niekoniecznie musi dzielić z pozostałymi mieszkańcami Znanego Wszechświata. Wszystkie one zostaną szczegółowo opisane w dalszych częściach książki - na razie przyjrzyjmy się im bardzo ogólnie.

Umiejętności to lista czynności, jakie bohater potrafi wykonywać szczególnie sprawnie. Opisują wiedzę, którą postać posiada, wprawę, z jaką się tą wiedzą posługuje i doświadczenie, które do tej pory w danej dziedzinie zdobył. Przykładem umiejętności jest na przykład zdolność walki mieczem, gry na instrumencie czy znajomość prawideł żeglowania wśród gwiazd.

Zalety są jedynymi w swoim rodzaju właściwościami, z którymi bohater się urodził lub nabył je w zupełnie niezwykłych okolicznościach. Odpowiadają za dodatkowe kwalifikacje i możliwości postaci, opisują szczególne cechy jej wyglądu, stan posiadania oraz wypadki z przeszłości, które wciąż mają na nią szczególny wpływ. Przykładem Zalety może być więc niespotykana uroda, prawdziwy przyjaciel, niezwykle wyczulony węch czy nawet Dar posługiwania się magią.

Wady są niejako przeciwnością Zalet: to równie unikatowe właściwości, nie zwiększają jednak możliwości bohatera, lecz w niektórych sytuacjach rzucają mu kłody pod nogi. Jeśli więc postać jest ścigana przez prawo, nie potrafi zachować się w towarzystwie, brak jej oka lub gotówki - znaczy, że posiada Wady.

Triki to sprytne sztuczki, dzięki którym dokonać można naprawdę wielkich wyczynów. W przeciwieństwie do Zalet, nie są wrodzone, lecz przekazywane w wielkiej tajemnicy przez mistrzów rozmaitych rzemiosł - i potrafią naprawdę ułatwić życie. Trikiem jest zarówno tajne pchnięcie szpadą czy znajomość sekretnego szyfru, jak i taki sposób prowadzenia rozmowy, by dyskutant sam się ośmieszył.

Cechy charakteru mówią, jak bohater postrzega świat i w jaki sposób się zachowuje. Choć w pierwszej chwili wydawać się może, że charakter postaci i jego odgrywanie to część opisu fabularnego, konsekwentne trzymanie się cech charakteru postaci ma również bardzo konkretny efekt w mechanice gry.

Reputacja mierzy, jak bardzo bohater jest znany, określa jak wspaniałych czynów dokonał i kto o nim słyszał. Ponadto jest swoistym miernikiem potęgi bohatera - im bliżej mu do legendarnych herosów, tym bardziej spektakularnych czynów może dokonać.

Jak widać, bohater „Crystalicum" posiada wiele rozmaitych współczynników - prawdopodobnie więcej, niż w większości gier, w które grałeś do tej pory. Nie obawiaj się jednak - korzystanie z nich jest proste i intuicyjne, a ich mnogość ma pomóc ci stworzyć postać jedyną w swoim rodzaju, dokładnie odpowiadającą twoim potrzebom i wyobrażeniom.

Sama zasada przeprowadzania testów - czyli określania, czy jakaś akcja zakończyła się powodzeniem — jest bardzo prosta. Za każdym razem, kiedy Mistrz Gry zarządzi test, musisz wziąć pewną liczbę kości dziesięciościennych (dla skrótu nazywamy je dalej k10) - ich ilość nazywamy ***Pulą.*** Pula ta równa jest zwykle jednej z twoich Umiejętności, może się jednak zdarzyć, że prowadzący określi ją inaczej. Kiedy już określisz wielkość Puli, rzuć wszystkimi kostkami. By odczytać rezultat nie musisz sumować wyrzuconych wartości — wynik na każdej z kostek porównujesz z ***Progiem,*** czyli, najczęściej, wysokością jednej z Cech bohatera. Każda kość, na której wypadło ***mniej lub tyle samo,*** ile wynosi wartość Progu, uważana jest za ***Efekt.*** Kości, na których wypadło więcej, są odrzucane.

Każdy z testów posiada ustalony przez prowadzącego ***Efekt Wymagany*** - czyli liczbę Efektów, które musisz uzyskać, by rzecz zakończyła się powodzeniem. Jeśli więc Efekt Wymagany wynosi 1, wystarczy że na jednej z kostek z Puli wypadnie tyle samo, lub mniej, ile wynosił Próg, a rzecz kończy się powodzeniem. Analogicznie, jeśli Efekt Wymagany to 3, musisz uzyskać w teście wynik mniejszy lub równy Progowi na co najmniej trzech kostkach. Jeśli nie uda ci się wyrzucić tylu Efektów, ilu od ciebie wymagano, test kończy się niepowodzeniem - cokolwiek bohater robił, nie udało mu się.

Często zdarzać się będzie, że liczba Efektów, które wyrzucisz, będzie większa od Efektu Wymaganego. Te nadliczbowe Efekty składają się na ***Efekt Dodatkowy.*** Mierzy on, jak dobrze udało ci się wykonać daną czynność - jeśli Efekt Dodatkowy równy jest zero, osiągnąłeś dokładnie to, co zamierzyłeś, i nic ponad to. Wysoki Efekt Dodatkowy sprawia z kolei, że zadanie poszło wyjątkowo sprawnie: szybciej, piękniej czy z lepszym rezultatem.

Przykład:

Nasz bohater próbuje wyważyć drzwi. W tym celu przetestować będzie musiał umiejętność Wysportowanie (która odpowiada za wszelkie działania wymagające wyłącznie siły i sprawności fizycznej). Pula kostek, którą będzie rzucał równa jest zatem wartości tej Umiejętności — dajmy na to, wynosi 4 (bohater nie jest szczególnie wysportowany, nie należy jednak do mięczaków).

Pora teraz ustalić Próg — czyli zadecydować, która z cech będzie w tym wypadku najbardziej adekwatna. Przykład jest w tym względzie dość jasny — by wyważyć drzwi, trzeba posłużyć się Ciałem. A że nasza postać nie jest ułomkiem, ma Ciało stosunkowo wysokie - wynosi ono 5.

Ostatnim elementem jest Efekt Wymagany. Ponieważ drzwi są solidne, a podłoże, na którym heros chce wziąć rozbieg, dość śliskie, Mistrz Gry ustala, że Efekt Wymagany jest raczej wysoki — wynosi aż 3.

Znając wszystkie trzy zmienne - Pulę, Próg i Efekt Wymagany — można przystąpić do testu. Bohater rzuca kostkami i osiąga wyniki: 2, 5, 6 i 9. Tylko dwie z wymaganych liczb są mniejsze lub równe Progowi



Zasady opcjonalne

W wielu miejscach tej książki pojawia się powyższy znaczek. Oznacza on, że przygotowaliśmy dla was więcej niż jeden wariant określonej zasady, musisz więc wraz z drużyną i Mistrzem Gry wybrać, z którego z nich będziecie korzystać. Nie obawiaj się, że nie będziecie umieli zdecydować - za każdym razem informujemy, jakie konsekwencje może mieć dany wybór. Podajemy również, która z zasad ma charakter podstawowy i powinieneś ją przyjąć, jeśli nie wiesz, na co się zdecydować.

Wyboru zasad dokonuje się przed rozpoczęciem serialu - i jeśli raz się na coś zdecydujecie, będzie to obowiązywać do jego zakończenia. Choć zasady dają wam wybór, nie można żonglować nimi bez opamiętania - bo wówczas w ogóle przestaną być zasadami.

ROZDZIAŁ 1



Informacje dodatkowe

W książce porozsiewane są ramki opatrzone powyższym znaczkiem. Zawierają one dodatkowe informacje o Znanym Wszechświecie, jego mieszkańcach i zjawiskach w nim występujących. Ich przeznaczeniem jest pokazać ci rozmaite odcienie tego niezwykłego miejsca, podsunąć garść pomysłów - czy po prostu zaintrygować. Pamiętaj, że wszystkie przedstawione w ten sposób wiadomości mają charakter dodatkowy, jeśli więc któraś wam się nie spodoba, z czystym sumieniem usuńcie ją ze swojego Znanego Wszechświata.

(Ciału bohatera) — 2 oraz 5. To o jedną mniej, niż wynosi Efekt Wymagany, Mistrz Gry stwierdza więc, że futryna jęknęła, lecz nie puściła.

Uparty bohater nie daje jednak za wygraną i ponownie bierze rozpęd. Tym razem wyrzuca 2, 2, 3 i 5 — na wszystkich czterech kostkach udało mu się wyrzucić tyle samo lub mniej, niż wynosił Próg. To znaczy, że nie tylko wykonał zadanie, ale osiągnął też jeden Efekt Dodatkowy. Mistrz Gry decyduje w związku z tym, że nasz heros nie tylko wyłamał zamek, lecz i wysadził drzwi z zawiasów. A że tuż za progiem w podłodze ziała zapadnia, gracz może mówić o wielkim szczęściu — przebiegając po wywalonych drzwiach unika bliskiego spotkania z zatrutymi kolcami, wbitymi w dno jamy.

To, oczywiście, tylko ogólna zasada mechaniki „Crystalicum" - niektóre specjalne sytuacje wymagać będą znacznie bardziej precyzyjnych reguł (na przykład, kolejne próby wykonania nieudanego zadania obciążone są specjalnymi utrudnieniami, o których dowiesz się później). Wszystkie one są jednak wyłącznie dodatkami do przedstawionego powyżej mechanizmu i kiedy już go opanujesz, nie będziesz miał problemów ze zrozumieniem bardziej zawiłych przepisów. Tymczasem, skoro zapoznałeś się już z ogólnymi zasadami gier fabularnych i podstawą reguł „Crystalicum" czas, byśmy zajęli się tym, o czym traktuje ta książka - twoim bohaterem. Najpierw, by upewnić się, że wszystko dobrze zrozumiałeś, zapoznaj się z przykładem rozgrywki, a potem przejdź do Rozdziału 2, w którym pomówimy o tym, jak obmyślić niepowtarzalną postać.

Przykład rozgrywki

W rozgrywce bierze udział Mistrz Gry oraz dwóch graczy, wcielających się w postaci znanych ze „Znanego Wszechświata" Straceńca oraz Marco di Mirandeo.

Małgosia (Mistrz Gry): Wbiegacie do niewielkiego pomieszczenia, dokładnie nad bramą. Pośrodku znajduje się prosty, drewniany stół - o ile przedmiot wykonany przez Lodowe Elfy może być prosty. Po lewej stronie znajduje się okno, dokładnie naprzeciw — wnęka, w niej znajduje się stojak na kryształowe karabiny, po prawej - zamknięte drzwi.

Marcin (Marco): Podbiegam do okna.

Tomasz (Straceniec): Podbiegam do stojaka i chwytam dwa karabiny.

Małgosia (do Marcina): Okno znajduje się dokładnie nad bramą. Poniżej widzisz kilku członków załogi Alawastra, ostrzeliwujących się zza wywalonych z futryny drzwi. Trzech żołnierzy z wieży strażniczej próbuje obrócić w ich stronę działo. Z kopalni zaczynają wybiegać więźniowie.

Małgosia (do Tomasza): Chwytasz karabiny - są ciężkie i zimne, widzisz jednak, że Kryształy będące ich magazynkami jarzą się jasnym blaskiem. Broń jest załadowana.

Tomasz (Straceniec): Podbiegam do okna i rzucam karabiny w kierunku więźniów.

Małgosia (Mistrz Gry): Dobiegasz do okna i wyrzucasz obydwa karabiny. Przetestuj swoje Wysportowanie, Efekt Wymagany to dwa.

Tomasz (Straceniec): (po wykonaniu rzutu kośćmi): Trzy! Udało się.

Małgosia (Mistrz Gry): Rzuciłeś mocno i celnie. Pierwszy karabin pada w śnieg, pomiędzy grupkę więźniów a dwóch uzbrojonych strażników, drugi jednak ląduje tuż pod nogami jednego z Pospolitych Elfów, który natychmiast podnosi go i przykłada do ramienia.

Marcin (Marco): Biegnę do stojaka, chwytam następne dwa karabiny i również wyrzucam przez okno!

Małgosia (Mistrz Gry): Gdy obydwaj wracacie do stojaka, by po raz drugi wyrzucić broń walczącym na dziedzińcu więźniom, budynkiem wstrząsa nagła eksplozja, która obala was na podłogę. To Alawastr, podpłynąwszy pod mury obozu, dał salwę ze wszystkich dział, wysadzając część muru.

Marcin (Marco): Podnoszę się.

Tomasz (Straceniec, do Marco): Marco, podejdź do schodów, sprawdź, czy nikt nie nadchodzi!

Tomasz (Straceniec, do Mistrza Gry): Wstaję i ruszam w stronę okna, sprawdzić, jak się sprawy mają.

Małgosia (Mistrz Gry): Gdy tylko podnieśliście się na nogi, zamknięte do tej pory drzwi rozpadają się jakby uderzone ogromną siłą, obsypując was tysiącem drzazg. Stoi w nich wyprostowany Lodowy Elf w błękitnym mundurze. W prawej dłoni trzyma szablę, na lewej połyskuje magiczna bransoleta. Przetestujcie swoją Reakcję.





Rozdział 2

TWÓJ BOHATER

Skoro masz już za sobą lekturę podstaw, pora byśmy na poważnie zajęli się twoim bohaterem, któremu wszakże niniejsza książka jest poświęcona. Nim rozpoczniecie z przyjaciółmi zabawę w „Crystalicum", każdy z was - wyjąwszy Mistrza Gry - przygotować musi bowiem swojego bohatera, czyli swoiste ***alter ego,*** które reprezentować go będzie w Znanym Wszechświecie. Tym, jak się do rzeczy zabrać - czyli procesem tworzenia postaci - zajmiemy się w dalszej części książki. Nim jednak gotów będziesz stworzyć niepowtarzalną postać warto zastanowić się, kim w ogóle jest taki bohater.

Kim jest bohater?

Bohaterstwo to, oczywiście, zdolność do poświęcenia samego siebie w imię ideałów. To odwaga w obliczu zagrożenia, bezinteresowna szlachetność oraz bunt wobec cierpienia osób słabych i bezbronnych. W Znanym Wszechświecie jednak bohater jest też ważną funkcją społeczną. Dla każdego mieszkańca uniwersum oczywistym jest, że istoty rozumne dzielą się na dwie odmiany: tych, którzy potrafią posługiwać się przedmiotami wykonanymi z nadmetalu oraz osoby tej zdolności pozbawione. Obserwacja ta prowadzi do stwierdzenia, że moralnym obowiązkiem rezonujących z niezwykłą substancją jest chronić osoby, które z nią nie reagują. I tego właśnie prości mieszkańcy Znanego Wszechświata oczekują od swoich bohaterów, czyli osób posługujących się nadmetalową bronią. A zatem, od twojej postaci.

Nie znaczy to, że musisz koniecznie zostać bezinteresownym obrońcą uciśnionych i pocieszycielem strapionych. Wręcz przeciwnie, wielu użytkowników nadmetalu nie zrobi nic bez sowitej zapłaty, a inni jeszcze wykorzystują swe możliwości w sposób niegodziwy i zły. Bohaterstwa będą jednak oczekiwać od ciebie prości ludzie, zwłaszcza mieszkańcy mało ważnych światów oraz niewielkich osad, w których nadmetalową broń widuje się nieczęsto, z pokolenia na pokolenie przechodzą jednak historie o zbrojnym w nią bohaterze, który onegdaj ocalił społeczność. W takim miejscu możesz spodziewać się darmowego poczęstunku w karczmie i powszechnego zainteresowania twoją osobą, jakże mile łechcącego próżność. Z drugiej strony, z całą pewnością wieśniacy przyjdą do ciebie ze swoimi problemami, spodziewając się, że je rozwiążesz. Szczęśliwie, rzadko zdarza się, że kłopot jest trywialny i niegodny prawdziwego herosa. Jeśli już mieszkańcy osady poproszą cię o pomoc, możesz spodziewać się walki z bestią pustoszącą okolicę lub bandytami regularnie pobierającymi od wsi haracz. Kmiotkowie będą przy tym przekonani, że uwolnisz ich od prześladowców z czystej dobroci serca i wybałuszą oczy ze zdumienia, gdy przedstawisz im cennik.

W większych ośrodkach, których mieszkańcy są bardziej przyzwyczajeni do widoku posiadaczy nadmetalowych przedmiotów, nie wzbudzisz aż takiej sensacji, co nie znaczy, że nikt nie będzie zwracać na ciebie uwagi. Zazwyczaj mieszczanie bardzo cenią sobie stabilizację, a rozrywek im nie brakuje, mogą więc uznać cię za zagrożenie dla ładu i porządku. Kiedy indziej jednak spróbować zwerbować cię dla swoich interesów, skłonić do pomocy - lub bezwstydnie wykorzystać, wiedzą bowiem dobrze, czego potrzeba poszukiwaczom przygód i często próbują to wyzyskać. W każdym razie, nawet jeśli w mieście ktoś poprosi cię o opiekę i pomoc, niemal na pewno nie

będzie to cała społeczność, jak by się to stało na wsi. Będziesz zatem wyciągał z kłopotów konkretne osoby lub rodziny i otrzymywał znacznie konkretniejsze zlecenia, które w dodatku niemal zawsze przyniosą ci profit. Mieszkańcy dużych ośrodków są bowiem przyzwyczajeni, że w życiu nie ma nic za darmo, a za pomoc należy się wywdzięczyć. Z drugiej strony to w mieście właśnie najczęściej spotkasz się z chłodem, wrogością i podejrzliwością czy próbami wykorzystania.

Inny jeszcze stosunek do posiadaczy przedmiotów z nadmetalu przejawiają elity - a więc władcy, mędrcy, oficerowie czy arystokraci. Dla nich nie jesteś nikim niezwykłym, choćby dlatego, że znakomita ich większość również z niezwykłą substancją rezonuje. Z pewnością jednak nie zostaniesz uznany za zwyczajnego kmiotka, którym ktoś naprawdę wysoko postawiony nie będzie zawracał sobie głowy. Wręcz przeciwnie, niektórzy od razu powitają cię ciepło, doceniając twe męstwo czy poświęcenie, inni zaś okażą jawną wrogość. Nawet jedna osoba zbrojna w nadmetalową broń jest bowiem w stanie poważnie pokrzyżować szyki nikczemnych władców czy skorumpowanych dowódców. Czy jednak oplecie cię sieć intryg, czy naukowe zainteresowanie, spodziewać się możesz, że elity najpewniej potraktują cię bez zabobonnego lęku, charakterystycznego dla osób mniej bywałych. Być może nawet przyjmą jak swego, lub przynajmniej okażą względy.



Niezależnie więc od tego, czy chcesz wcielić się w osobnika szlachetnego i bezinteresownego, czy też marzy ci się postać cyniczna lub wręcz nikczemna, jako bohater świata „Crystalicum" skazany będziesz na niezwykłość. Nie dość, że posiądziesz ogromną moc, to jeszcze oczekiwać się będzie od ciebie, że zrobisz z niej użytek. I to właśnie powinieneś mieć w pamięci, obmyślając swojego bohatera. Warto zdać sobie sprawę, że różni się od większości przedstawicieli swojego narodu i niekoniecznie musi zachowywać się, postępować czy myśleć jak jego rodacy. Od dziecka wyrastał zapewne w przekonaniu, że nie pisany mu jest codzienny trud i monotonne, choć spokojne życie - od chwili, gdy po raz pierwszy ujął w dłoń swoje nadmetalowe dziedzictwo i poczuł przenikającą go moc, wiedział, że jest osobą wyjątkową. Pamiętaj więc, że obmyślasz prawdziwego bohatera, a Znany Wszechświat, z całym bogactwem oraz różnorodnością, to zaledwie tło dla jego przyszłych dokonań.

Jak opisany jest bohater?

W grze „Crystalicum" o bohaterze mówi się dwoma językami. Pierwszy z nich opowiada jego historię, opisuje wygląd, sposób zachowania, przyzwyczajenia i wszystko to, co składałoby się na kreację postaci filmowej czy książkowej. To właśnie ***opis fabularny*** bohatera, dzięki któremu zaistnieje on w wyimaginowanym świecie rozgrywki. Opis fabularny odpowiada za to, jak na bohatera reagować będzie świat - czy wzbudzał będzie sympatię, czy strach, jak bardzo rzucać się będzie w oczy i kto przyzna się do znajomości z nim.

Drugim językiem, opowiadającym o bohaterze, jest język mechaniki - czyli wszystkie statystyki, współczynniki i cyferki, dzięki którym możemy zmierzyć możliwości naszej postaci. ***Opis mechaniczny*** jest niezbędny zawsze, kiedy zachodzi wątpliwość, czy jakaś akcja zakończyła się powodzeniem. Odpowiada on za rzeczywiste kompetencje postaci, czyli to, jak ona zareagować może na świat. To właśnie opis mechaniczny podpowie ci, czy bohater zdoła podnieść ogromny ciężar, przekonać kogoś do swoich racji albo znaleźć skrzętnie ukryty drobiazg.

Obmyślając postać pamiętaj, że żaden z powyższych opisów samodzielnie nie wystarczy, by dobrze bawić się podczas gry i powinieneś wyposażyć bohatera w obydwa. Musisz zdać sobie przy tym sprawę, że im

bardziej opisy są zgodne, tym bardziej wiarygodna postać, jeżeli zaś zdarzają się między nimi duże rozbieżności, bohater traci na spójności. Trudniej ci będzie wówczas przekonać samego siebie oraz pozostałych graczy, że jest on osobą z krwi i kości. Powinieneś zatem zadbać, by wszystko, co mówi mechanika, miało odzwierciedlenie w warstwie fabularnej postaci i nie wyposażać jej w takie elementy fabularne, które nie mają pokrycia w mechanice. Bohater o Ciele 7 nie powinien być zatem wątłą dziewczynką (chyba, że tak ogromna siła i sprawność fizyczna będzie u niej w jakiś sposób na miejscu — na przykład dzięki magii). Podobnie, jeśli nie zamierzasz wyposażać swojej postaci w umiejętności związane z wiedzą, raczej nie wpisuj w jej historię lat spędzonych na uniwersytecie. Dalsze rozdziały niniejszego podręcznika przeprowadzą cię przez kolejne etapy tworzenia postaci. Staramy się w nich zawsze opisywać zarówno warstwę fabularną, jak i mechaniczną postaci, byś nie miał problemu z ich spójnością. Zanim jednak przejdziemy do twardych konkretów, zastanówmy się przez chwilę, jak obmyślić ciekawą postać - koncepcja bohatera jest bowiem drogowskazem, dzięki któremu nie przepadniesz z kretesem w gąszczu Umiejętności, Wad, Zalet i wszystkich opcji, w które możesz wyposażyć postać.

Jak przygotować ciekawego bohatera?

Znasz już podstawy mechaniki „Crystalicum" i wiesz, jak opisuje się bohatera, czas zatem zastanowić się, jak przy użyciu wszystkich umieszczonych dalej narzędzi wykreować postać, którą polubisz. W końcu to właśnie za jej pośrednictwem przeżywać będziesz przygody w Znanym Wszechświecie, trzeba więc zadbać, byś bez trudu i z przyjemnością odnalazł się w jej skórze. Oczywiście, bardzo trudno podsunąć tu jednoznaczny przepis i wszystko zależy od twojego indywidualnych potrzeb i gustu. Postaramy się jednak zaproponować ci kilka sposobów, dzięki którym przygotujesz takiego bohatera, jakiego sobie wymarzyłeś. Spostrzeżenia te mają charakter sugestii i nie musisz traktować ich jak zasad, przestrzegając za każdym razem, kiedy tworzysz postać. Ba, z czasem wypracujesz pewnie własne pomysły i metody. Tymczasem jednak - zapraszamy do lektury.

Czego chcesz od bohatera?

Pierwszy problem, który należy rozważyć podczas tworzenia postaci jest czysto funkcjonalny: zastanów się, czego oczekujesz od swojej postaci. Na początek powiedz, kogo chciałbyś zagrać - dzięki temu dowiesz się, jak przystąpić do rzeczy. Choć istnieje tyle odpowiedzi, ilu jest graczy na świecie, zasadniczo dzielą się one na trzy odmiany, którymi zajmiemy się poniżej. Nie przejmuj się, jeśli nie pasujesz do żadnego typu, są one bowiem nieco uogólnione. Po prostu zastanów się, która z propozycji najbardziej przypadła ci do serca. Pamiętaj, że żadna z nich nie jest gorsza od innych.

Jeśli w pierwszej chwili przychodzi co do głowy profesja postaci (odpowiadasz: „chcę zagrać magiem" lub „chcę zagrać dyplomatą"), znaczy, że powinieneś ukierunkować starania przede wszystkim na skonstruowanie postaci skutecznej, a więc zacząć od opisania jej za pomocą mechaniki. Pierwszoplanową rolę będą grały w twoim przypadku cechy i umiejętności. Powinieneś też tak dobierać Zalety, by wspomagały działanie będące osią twojej profesji:



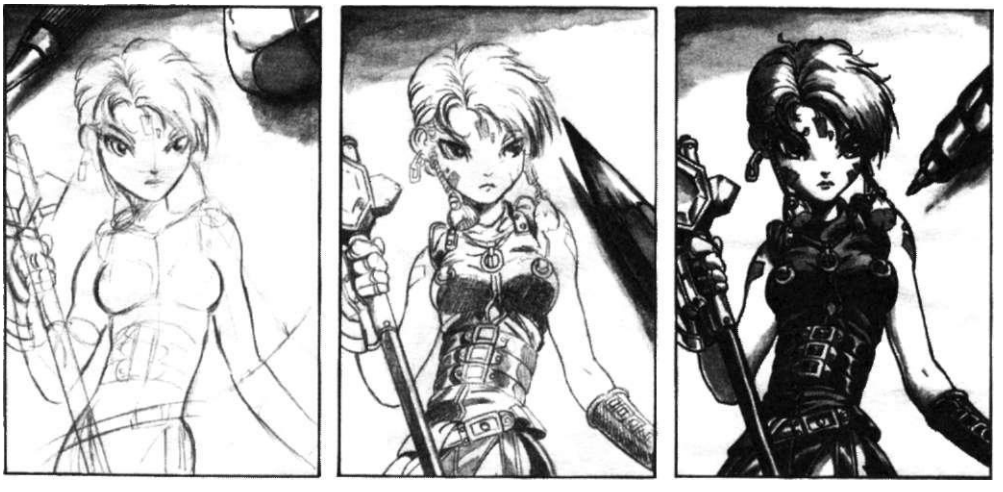
ROZDZIAŁ 2

Urodzonego wojownika w wypadku osób parających się mieczem czy Sympatycznego dla dyplomatów. Nadmierna specjalizacja może spowodować, że twój bohater będzie bezradny wobec problemów innego rodzaju, obuduj go więc dodatkowymi umiejętnościami oraz Zaletami. Pamiętaj jednak cały czas, czego w gruncie rzeczy oczekujesz, by po kilku sesjach nie zacząć narzekać, że bohater jest wadliwie skonstruowany. Czyli, krótko rzecz ujmując, postaraj się, by twój wojownik był możliwie skuteczny w walce a czarownik w rzucaniu czarów. Wówczas jego odgrywanie będzie sprawiało ci przyjemność. Miej też w pamięci, że postać składająca się wyłącznie z współczynników nie bywa ciekawa i nie zaniedbuj pozostałych jej aspektów - historii czy osobowości Dopisz je jednak do bohatera o gotowych, optymalnie dobranych statystykach i nie daj sobie wmówić że ta metoda jest z jakichś powodów gorsza, niż inne choć pewnie zetkniesz się z taką opinią.

Jeżeli twoją odpowiedzią była rasa lub funkcja fabularna (odpowiadasz: „chcę grać Lodowym Elfem" lub „chcę zagrać mrocznym mścicielem") najprawdopodobniej interesuje cię przede wszystkim dobra historia. I od niej właśnie zacznij tworzenie bohatera - wybierz na początek rasę, z której się wywodzi oraz zastanów, jak powinien wyglądać (to bardzo istotny aspekt postaci i nie należy go ignorować). Wychodząc od tych dwóch kwestii zajmij się historią postaci, a na końcu wybierz współczynniki oraz cechy charakteru. Jeśli korzystasz z metody uproszczonej, zdecyduj się najpierw na funkcję fabularną, a dopiero potem na profesję. Nie bój się również sięgać po rozwiązania stereotypowe - przecież po to je stworzyliśmy. Być może Lodowy Elf, który odznacza się szczególną wylewnością jest niezwykły, jeśli jednak decydujesz się na tę rasę, to dlatego, by odgrywać Lodową Twarz - i nie daj się przekonać, że to lenistwo lub brak wyobraźni.

Do ostatniej grupy możesz zaliczyć się, jeśli pierwszym, co przychodzi ci do głowy, jest zastrzeżenie (odpowiadasz: „zagrałbym wojownikiem, który..." lub „zagram Lodowym Elfem, który nie..."). Znaczy to prawdopodobnie, że schematy mechaniczne i fabularne są dla ciebie za ciasne i wolisz stworzyć bohatera jedynego w swoim rodzaju, zamiast bawić się stereotypami. Dlatego powinieneś wyjść od opracowania osobowości bohatera - zastanowić się, jak będzie się zachowywał, co wywoła na jego twarzy uśmiech, a co spowoduje, że wpadnie w gniew. Następnie zastanów się nad jego historią, by zachowanie znalazło umotywowanie w doświadczeniach z przeszłości, na końcu zaś przejdź do Cech i Umiejętności. Te nie są dla ciebie aż tak ważne. Nie przejmuj się też, jeśli ktoś pomawia cię w związku z tym o brak zmysłu taktycznego lub egzaltację - twój styl jest równie wartościowy, jak każdy inny.

Gdy mniej więcej zdasz sobie sprawę ze swoich gustów zastanów się, w jaki sposób grają koledzy z drużyny. Podczas sesji macie stanowić zgraną paczkę, lepiej więc już na tym etapie wyeliminować potencjalne problemy. Jeśli wasza grupa składa się z osób



o podobnych preferencjach, możesz nazywać się szczęściarzem i korzystać z tego faktu. Jeżeli jednak macie różne gusta postarajcie się, tworząc postaci, stępić w nich te elementy, do których koledzy przywiązują mniejszą wagę. Choć nikt nie może narzucić ci stylu gry, i ty nie powinieneś wymuszać go na pozostałych.

Jeśli więc należysz do osób, które cenią postaci skuteczne, tworząc bohatera, świadomie popełnij drobny błąd podczas dobierania statystyk. Dzięki temu pozostałym członkom drużyny łatwiej będzie zaakceptować twoją postać, nawet jeśli sami nie przepadają za herosami, których podstawową właściwością jest skuteczność. Jeżeli należysz do grupy entuzjastów opowieści, ogranicz ilość wątków, w które twój bohater jest zaplątany, by inni też mieli szansę zabłysnąć. W przypadku typu stawiającego na niezwykłość postaraj się zwracać większą uwagę na dobór umiejętności i nie przeciągaj w nieskończoność scen odgrywania postaci, kiedy pozostali chcą machać mieczem.

Koncepcja postaci

Wiele podręczników do gier fabularnych radzi, by tworzenie bohatera zacząć od opracowania jego koncepcji — czyli wymyślenia, co czyni go niezwykłym i jedynym w swoim rodzaju. Zachęcamy do tego i my, przyznajemy jednak otwarcie, że choć pomysł bywa nieocenioną pomocą podczas budowania postaci, często zdarza się, że efekt końcowy bardzo różni się od początkowego zamysłu. Rozpoczynanie od „opracowania koncepcji" nie zawsze jest dobrym rozwiązaniem, często bowiem pomysł na postać przychodzi do głowy podczas przerzucania podręcznika i bardzo trudno wypracować go „na sucho".

Przygotowując koncepcję postaci pamiętać musisz o dwóch problemach. Jeśli będzie nazbyt stereotypowa, bohater nie nabierze charakterystycznego rysu, a tobie trudno będzie go polubić. Zbyt złożony z kolei pomysł rozmywa się, trudno go ogarnąć - i w efekcie bohater, w założeniu ciekawy, okazuje się zupełnie nijaki. Najlepiej zatem posłużyć się koncepcją, którą zawrzeć można w jednym zdaniu, z takiego bowiem budulca stworzone są najciekawsze postaci. Wszyscy wiemy, kim był „bandyta, który oddawał swoje łupy biednym" albo „dandys, który w przebraniu walczył ze złem". Koncepcja skomplikowana: „arystokrata, będący ostatnim wielkim przedstawicielem swego rodu, który - będąc konserwatystą - musi zmierzyć się z przemianami społecznymi i obyczajowymi" jest wprawdzie cudownym materiałem na powieść lub film psychologiczny, nie nadaje się jednak do gry fabularnej. Podczas gry mamy zwykle zbyt mało czasu, by należycie przedstawiać skomplikowany pomysł (w końcu trzeba jeszcze realizować fabułę i pozwolić na zabawę innym), poza tym postaci mniej złożone lepiej nadają się do przeżywania przygód.

Jak zatem opracować ciekawą koncepcję? Proponujemy skorzystanie z dwóch prostych metod. Pierwsza z nich doskonale nadaje się dla osób, które lubią bawić się mechaniką gry, łatwo bowiem wpaść na pomysł postaci, wychodząc od jej współczynników. Wybierz jedną Umiejętność, jedną Zaletę i jedną Wadę - a następnie zapisz je obok siebie i zastanów, jaka postać mogłaby posiadać je wszystkie. Wybór, dajmy na to, Broni ręcznej, Urodzonego wojownika i Nieprzyjaciela zwierząt od razu podsuwa nam pomysł na gibkiego fechmistrza, który prowadzi nieustające boje ze swoim wiernym, acz złośliwym wierzchowcem, a Znajomość Wszechświata, Twardziel oraz Fobia składają się na obraz Indiany Jonesa, z jego niechęcią go węży. Metodę tę możesz zastosować również w wypadku kompletniej pustki w głowie - wystarczy, że wylosujesz Umiejętność, Wadę oraz Zaletę, a pomysł na bohatera sam się pojawi.

Drugi sposób jest dość zbliżony do pierwszego, nie wymaga jednak używania mechaniki. Naszą postać opisujemy w niej za pomocą dwóch wyrazów, z których jeden nazywa Cechę Typową, a drugi Wyróżnik. Pierwszy z nich to nazwa zajęcia lub typu, do którego bohater przynależy, na przykład: wojownik, czarodziej, uczony, detektyw, krasnolud i tak dalej. Drugi powinien być przymiotnikiem, za pomocą którego opiszemy najważniejszą lub najbardziej charakterystyczną cechę postaci, a zatem: śmiały, roztargniony, mądry, porywczy i podobne. Zestawiając te dwa wyrazy otrzymujemy prosty pomysł na bohatera, który posiada cały zestaw cech przypisywanych swojemu typowi oraz niepowtarzalny rys, nadający mu niezwykłości. Decydując się, na przykład, na detektywa wiemy od razu, że postać będzie spostrzegawcza, dociekliwa i najprawdopodobniej prawa, „mądry detektyw" będzie jednak kimś w rodzaju Sherlocka Holmesa, „porywczy detektyw" - młodym oficerem śledczym, który bardzo chce się wybić, „roztargniony" zaś postacią komiczną.

Im bardziej pasować będą do siebie Cecha Typowa i Wyróżnik - jak w zestawieniach „odważny wojownik", „mroczny mściciel" czy „dociekliwy badacz" - tym bliżej będzie twojej postaci do stereotypu. Jeśli, z kolei, wybierzesz Wyróżnik stojący w jawnej sprzeczności z Cechą, bohater stanie się groteskowy niczym „ponury błazen", „tchórzliwy szermierz" czy „nieśmiały uwodziciel". Najlepiej więc postawić na cechy, które zazwyczaj się ze sobą nie kojarzą — przykładem niech będzie „porywczy ambasador" (jak Marco di Mirandeo — choć, oczywiście, popędliwość nie jest pożądaną właściwością dyplomaty) czy „ciekawska uwodzicielka" (w „Znanym Wszechświecie" taką postacią jest oczywiście Raija).

Gdy opracujesz koncepcję bohatera, cały proces jego tworzenia stanie się zdecydowanie prostszy - gdy staniesz oko w oko z zestawem Zalet, Wad i Umiejętności będzie ci łatwiej zdecydować, które właściwe są dla postaci opartej o twój pomysł. Zwróć też uwagę, że uproszczony system tworzenia postaci eliminuje konieczność obmyślania koncepcji, ta bowiem składa się z Profesji i Funkcji Fabularnej („wojownik - przyjaciel", „mag — mściciel", „żeglarz — słodki drań").



Bohater i drużyna

Jak wspomniano powyżej, bohater nie będzie funkcjonować w izolacji - gdy spotykasz się z przyjaciółmi, by grać w „Crystalicum", wasze postaci powinny tworzyć zgraną drużynę. Istnieje wiele metod zawiązania tejże, z których część podsuwamy Mistrzowi Gry w jego „Podręczniku", równie dobrze jednak i wy, gracze, możecie zatroszczyć się o przygotowanie interesującej grupy. Tworzenie drużyny jest nadrzędne wobec konstruowania postaci, jeżeli bowiem zdecydujecie się na tę opcję, powinniście w pierwszym rzędzie opracować koncepcję grupy, a dopiero później wymyślić bohaterów, którzy będą do niej pasowali. Drużyną stać się może każde zbiorowisko osób, które uznacie za interesujące fabularnie, od elitarnej grupy najemników, przez paczkę szkolnych przyjaciół, na trupie teatralnej kończąc.

Koncepcja drużyny determinuje charakter przygód, w których będziecie brać udział. I od tego właśnie powinniście zacząć przygotowywanie grupy: jeśli macie ochotę na przygody akcji, powinniście stworzyć drużynę żołnierzy, łowców potworów czy poszukiwaczy skarbów. Jeżeli natomiast interesują was raczej przygody detektywistyczne, powinniście pomyśleć o posterunku straży miejskiej lub grupie znudzonych arystokratów, która dla zabawy tropi tajemnicze zagadki.

Czynnikiem spajającym grupę nie musi być wspólne zajęcie czy miejsce zatrudnienia. Równie dobrze sprawdzają się drużyny rasowe, a więc takie, których wszyscy członkowie wywodzą się z tej samej kultury. Tworząc grupę tego rodzaju można wykorzystać charakterystyczne dla danej rasy motywy: w wypadku Lodowych Elfów drużyna będzie wówczas koterią, w przypadku Krasnoludów rodziną, a postaci wywodzące się z Imperium przynależeć będą zapewne do tego samego zakonu. Kolejnym sprytnym sposobem połączenia postaci w grupę jest wykorzystanie tej samej Wady lub Zalety - w większości przypadków można z łatwością określić charakter grupy, której przedstawiciele posiadają ten sam wyróżnik. Przykładowo, postaci będące Urodzonymi wojownikami znakomicie pasują na grupę uczniów tej samej szkoły walki, grupa Rozbitków dzieli tę samą, dramatyczną historię i nauczyła się na sobie polegać, a drużyna bohaterów Zwinnych jak łasica może równie dobrze okazać się trupą linoskoczków, jak gangiem włamywaczy - akrobatów.

Gdy ustalicie już, czym zajmować się będzie drużyna, pora zastanowić się nad bohaterami, którzy wejdą w jej skład. Każdy z nich jest przecież wyjątkowy — i musi zająć w grupie wyjątkowe miejsce, by wszyscy uczestniczy zabawy czerpali z gry równą przyjemność. Warto również wyraźnie rozróżnić od siebie postaci, nadmierne bowiem podobieństwo spowoduje, że Mistrzowi Gry znacznie trudniej będzie przygotowywać wątki poboczne dla wszystkich i wyróżniać waszych bohaterów w stopniu, na jaki zasługują. Opracowując koncepcję drużyny ustaliliście, co łączy waszych bohaterów — teraz więc pora zastanowić się nad tym, co ich różni. Niektóre grupy posługują się w tym celu całym dobrodziejstwem gry, przygotowując postaci, które specjalizują się w rozwiązywaniu różnego rodzaju problemów: w skład drużyny wchodzą wówczas przedstawiciele rozmaitych zawodów, których łączy, na przykład, rasa, przynależność do tej samej kompanii najemników czy fakt, że w dzieciństwie bawili się wspólnie na jednym podwórku. Dzięki temu rozwiązaniu drużyna przygotowana jest na każdą w zasadzie ewentualność i z powodzeniem wyruszyć może na bezdroża Znanego Wszechświata, Mistrz Gry zaś zyskuje pewność, że cokolwiek się jej przydarzy, znajdzie się w niej osobnik zdolny wyciągnąć grupę z kłopotów. Ten właśnie model drużyny często pojawia się w mangach i anime o tematyce fantasy oraz najbardziej klasycznych grach fabularnych: grupa składa się w nich z wojownika - obrońcy, czarownika, złodziejaszka zajmującego się wszystkim, co wymaga subtelności oraz kogoś, kto potrafi przyjaciół uleczyć.

Innym wartym rozważenia modelem jest jednak drużyna „jednoprofesyjna", w której wszyscy trudnią się tym samym. Pozornie jest ona niezmiernie ograniczona, lecz jedyną konsekwencją będzie tu mocniejsze sprecyzowanie charakteru przygód: grupa wojowników koncentrować się będzie na walce, drużyna czarodziejów zaś bawić się w Harry'ego Pottera. Zaletą tego modelu jest fakt, że metodą rozróżniania członków grupy nie jest identyfikacja z zajęciem, lecz z osobowością i funkcją fabularną, co daje szersze pole do popisu miłośnikom odgrywania postaci. Trzeba być przecież osobą niezwykłą, by odróżnić się od czterech innych złodziejaszków. Jeśli zdecydujecie się na taki rodzaj drużyny, polecamy skorzystać z uproszczonego systemu tworzenia postaci i wybrać dla wszystkich bohaterów tę samą Profesję i różne Funkcje Fabularne - w ten sposób osiągniecie najbardziej spektakularne efekty. Nie obawiajcie się przy tym, że grupa co i rusz napotykać będzie na trudności oraz przeciwników, których przy ograniczonym potencjale nie zdoła przezwyciężyć. Mistrz Gry wie przecież, z czym umiecie sobie poradzić i nie postawi was w sytuacji bez wyjścia - a przynajmniej nie bez wyraźnego powodu.



Tajemniczy obrońcy

Znany Wszechświat posiada długą tradycję zamaskowanych obrońców prostych ludzi, którzy poświęcają się walce z niesprawiedliwymi władcami. Powody, dla których kryją swoją tożsamość, bywają bardzo różne: niektórzy nie chcą narażać swoich bliskich, inni gardzą próżną chwałą, kolejni wreszcie sami wywodzą się spośród arystokracji, nie mogą jednak w inny sposób wyrazić sprzeciwu wobec zaistniałej sytuacji. Różni ich również sposób działania - tajemniczy Nietoperz z Miasta Astrologów ukochał, na przykład, mroki nocy i tylko nieliczni widzieli jego sylwetkę, przemykającą wśród wysokich wież, podczas gdy wywodzący się ze Smoczego Królestwa el Mujomor działa zawsze publicznie, karząc niegodziwych przy świadkach, a następnie umykając pogoni. Błękitny Rycerz, obrońca uciśnionych z Imperium Kryształowego, zupełnie się nie kryje, odmawia jednak podniesienia przyłbicy pełnej zbroi, zaś tajemniczy Upiór, działający na terenie stolicy Cesarstwa Lodowych Elfów dba, by nikt, kto ujrzy jego twarz, czy też maskę, nie uszedł z życiem.

Kiedy już przygotujecie drużynę i postaci powinniście zastanowić się nad miejscem, jakie zajmie w drużynie każda z nich. I nie chodzi tu bynajmniej o to, kto zajmie się czarowaniem, a kto drużynę będzie ochraniał. Gdy zaczniecie grać, wasze postaci nabiorą życia i zaczną wchodzić ze sobą w interakcję - i już na tym etapie warto zastanowić się, kto będzie grupie przewodził - jeśli w ogóle będzie miała przywódcę - i czy ewentualna rywalizacja bohaterów nie przerodzi się w konflikt. Z czasem stosunki pomiędzy postaciami zaczną ewoluować i dojrzewać. Niektórzy bohaterowie zaczną darzyć się przyjaźnią, czy nawet miłością, a inni będą rywalizować i kłócić się. Nie ma w tym nic złego, póki pamiętacie, że stanowicie drużynę, a postaci nie są graczami, którzy się w nie wcielają. Niewielka sprzeczka czy próba udowodnienia innemu bohaterowi swojej wartości może być miłym dodatkiem do sesji, ale kiedy zacznie przekształcać się w otwarty konflikt, może to doprowadzić do rozpadu grupy i popsucia zabawy innym. Ponadto, miejcie cały czas świadomość, że nie należy przenosić emocji ze świata gry - zwłaszcza bardzo mocnych, jak miłość czy niechęć - do świata rzeczywistego. Nie ma nic złego w romansie między bohaterami, ale nie musi on oznaczać od razu, że i grający nimi muszą darzyć się uczuciem - jeśli nie jesteście pewni, czy potraficie wyraźnie te rzeczy rozgraniczyć, nie decydujcie się w ogóle na wątki romansowe czy konflikt, by nie wpakować się w jak najbardziej rzeczywiste problemy.

Mistrz Gry a tworzenie postaci

Zdarza się niekiedy, że prowadzący przygotowuje w cichości ducha fabułę, a gracze, przyszedłszy na sesję, wyciągają z teczek świeżo przygotowane postaci i zabierają się do rzeczy. Choć nie ma w tym właściwie nic nagannego, zachęcamy, by prowadzący brał udział w procesie tworzenia postaci i drużyn od początku do końca. Mało tego, uważamy, że gracze powinni konsultować z nim każdy wybór, którego dokonują i prosić o akceptację historii postaci, profesji - w ogóle wszystkiego, co składa się na opis bohatera. I by posłusznie podporządkowali się, kiedy Mistrz Gry się na coś nie zgadza lub zabrania wyboru wymarzonej Zalety czy Umiejętności. Pamiętajcie, że to on ma w głowie zarys serialu i wie, w jakich przygodach postaci będą uczestniczyć. Może się więc zdarzyć, że jakaś statystyka w ogóle nie zagra podczas całego sezonu i Mistrz chce oszczędzić wam niezadowolenia, kiedy nie będziecie mogli jej użyć, a jednocześnie nie może z jakiś względów tak zmodyfikować scenariusza, by ją w nim uwzględnić. Jeśli prowadzący czegoś wam zabrania, wiedzcie, że ma na uwadze dobro serialu i waszą podczas niego zabawę.

Najemni bohaterowie



Wiele osób rezonujących z nadmetalem stara się uczynić tę moc źródłem swojego utrzymania. Niektórzy wędrują w poszukiwaniu zajęcia, oferując swój miecz każdemu, kto jest gotów za niego zapłacić, inni zaś szukają podobnych sobie i formują grupy najemnych herosów. Najwyżej na drabinie społeczeństwa najemników znajdują się kondotierzy - najemni dowódcy, walczący w niekończącej się wojnie Dziewięciu Miast. Znakomicie wyszkoleni i pozbawieni skrupułów, słyną z tego, że notorycznie zmieniają strony, to jednak nie przeszkadza im zarabiać olbrzymich pieniędzy. Niektórzy z nich cieszą się przy tym ogromną popularnością, bywają na salonach, a młodzi mieszkańcy napowietrznych platform kolekcjonują wyobrażające ich obrazki. W ten właśnie sposób osoby, które zaczynały jako prości najemnicy, mogą dojść do wielkich zaszczytów - zdarzyło się nawet, iż pewien kondotier, zakończywszy karierę żołnierza, objął władzę w jednym z Miast.

Karta bohatera

Jak widzisz, opis bohatera składa się ze sporej ilości elementów - od wyglądu i historii począwszy, na ekwipunku, który posiada, skończywszy. By spamiętać to wszystko i bez trudu zaznaczać wszystkie zmiany, które pojawią się w czasie gry, posługiwać się będziesz kartą bohatera. W większości znanych gier jej wzór zamieszcza się na końcu podręcznika, by gracze mogli bez trudu ją skopiować i wypełnić. Tak przygotowaną kartę bohatera znajdziesz nie tylko w niniejszym podręczniku, ale również na stronie internetowej Crystalicum i dołączonej do podręcznika płycie. Każdą tabelę i sposób jej wypełniania omówimy osobno, w kolejnych rozdziałach „Przewodnika".



Karta postaci to rzecz niezmiernie istotna, jest bowiem jedyną fizyczną reprezentacją twojego bohatera. Podczas gry będziesz zapisywać na niej wszystkie dodatkowe informacje na jego temat, zaznaczać zmiany współczynników czy szkicować jego portret. Jest też niepowtarzalną pamiątką wszystkich przygód, które przeżyjesz w skórze twojej postaci i im bardziej osobisty charakter jej nadasz, tym milej będzie ci z nią obcować, tak w czasie gry, jak i po zakończeniu serialu. Jej wypełnianie zaczniesz oczywiście na etapie tworzenia bohatera - i skoro dysponujesz już jego koncepcją, wiesz, jak wyglądać może drużyna i masz akceptację Mistrza Gry, nie pozostaje nam nic innego, jak przystąpić do jego kreacji.

Pamiętaj jednak jeszcze o jednym. Gdy siadasz do gry po raz pierwszy, twoja postać, choćby nie wiem jak przygotowana, zawsze jest tylko szkicem, który dopiero podczas zabawy zmieni się w osobę z krwi i kości. Jest całkiem prawdopodobne, że po pierwszych kilku sesjach odkryjesz, że pewne wybory, których dokonałeś na etapie kreacji, nie pasują zupełnie do postaci i najchętniej byś je zmienił. Nie ma w tym nic złego, jeśli tylko twój Mistrz Gry się na to zgodzi. Tymczasem, skoro zapoznałeś się już ze wszystkimi naszymi spostrzeżeniami, pozostaje ci tylko jedno - usiądź wygodnie, stwórz postać i ruszaj na spotkanie przygody. Znany Wszechświat czeka na ciebie.



Rozdział 3

OPIS FABULARNY

Bohater i fabuła

Jak zauważyliśmy w poprzednim rozdziale, o postaci mówić można dwojako — językiem opisu fabularnego oraz opisu mechanicznego. W niniejszym rozdziale zajmiemy się rym pierwszym — pamiętaj jednak, że wszystko, o czym tu mówimy, ma wyłącznie charakter propozycji. Opis fabularny nie jest ani tak ścisły ani restrykcyjny, jak mechaniczny, ten drugi musi być bowiem w stu procentach zgodny z zasadami gry. Ważne tylko, byś obmyślając wygląd i historię postaci pozostał wierny założeniom świata „Crystalicum" - jeśli bohater ma się w nim odnaleźć, musi być jego częścią, a to znaczy, że powinieneś stworzyć jego przeszłość w oparciu o kultury ras Znanego Wszechświata i nadać mu wygląd właściwy jego mieszkańcom. Zresztą, to właśnie od wyglądu rozpoczniemy nasze rozważania.

Efektowność

Zanim zaczniemy zastanawiać się nad szczegółami opisu fabularnego bohatera, musisz zapoznać się z naczelną regułą rządzącą fabułą „Crystalicum"— jest to zasada efektowności. Znany Wszechświat jest miejscem pełnym cudów: wielobarwna przestrzeń, w której lśnią światła wielu słońc, dumne, latające okręty, pyszne mundury Lodowych Elfów, potężne zbroje Rycerzy Kryształowych czy przepych otaczający Astończyków zaprojektowane są tak, by oszałamiać efektownym, nieomal przesadnym wyglądem. Twój bohater nie powinien być w tym względzie wyjątkiem, i kiedy o nim myślisz, wyobrażaj sobie osobę zupełnie niezwykłą. Wymyśl zatem, dlaczego będzie się wyróżniał tak bardzo, że każdy mieszkaniec Znanego Wszechświata na pierwszy rzut oka ujrzy

Fabularny opis bohatera - skrót

Gdy przygotowujesz opis fabularny postaci, pamiętaj o następujących kwestiach:

- Wygląd. Jak postać się prezentuje? Co odróżnia ją od przedstawicieli jej rasy? Jak się ubiera? Jak wygląda jej nadmetalowe dziedzictwo?

- **Motywacja.** O czym postać marzy? Jakie snuje plany? Co chciałaby osiągnąć i po jakie środki gotowa jest sięgnąć?

- **Historia.** Gdzie bohater się urodził? Jakie miał dzieciństwo? Kim byli jego rodzice? Dlaczego opuścił dom?

- Tajemnica. Element historii, proponowany przez Mistrza Gry. Tworzy związek między postacią a fabułą serialu.

- **Osobowość.** Jak bohater się zachowuje? W co wierzy? Jak reaguje na zagrożenie, a jak na przyjemności?

- **Wyróżniki.** Jak postać ma na imię? Jeśli chcesz, możesz również stworzyć jej portret i wymyślić dla niej motyw muzyczny.

w nim herosa — czy uwagę przyciągać będzie niecodzienna fryzura i sposób ubierania, czy siła spojrzenia, niezwykły głos albo ogromny wzrost. W „Crystalicum" nie wcielasz się w jednego z wielu, członka bezimiennego tłumu, który wygląda i zachowuje się pospolicie. Każdy bohater Znanego Wszechświata jest wyjątkowy i niepowtarzalny, takim więc powinieneś go uczynić. Uważaj jednak, by nie popaść w przesadę - czasem efektowność i groteskę dzieli tylko jeden krok.

Wygląd bohatera

Wygląd postaci bardzo często bywa pomijany lub kwitowany sformułowaniem w rodzaju: „wiek: w sam raz, oczy: dwoje, włosy: ma". W „Crystalicum" prezencja bohatera pełni jednak bardzo ważną rolę, a jej konsekwentne przedstawianie oraz odgrywanie może ci przynieść bardzo dużo satysfakcji. Wygląd postaci jest najważniejszy właśnie dla ciebie, praktyka uczy bowiem, że pozostali uczestnicy zabawy najpewniej i tak wyobrażać sobie będą ciebie, ubranego w kostium: w końcu przez cały czas na ciebie patrzą. Niech cię to jednak nie zraża. To ty musisz wyobrażać sobie swoją postać, im lepiej bowiem zobaczysz ją oczyma duszy, rym przyjemniej będzie ci zanurzać się w wyimaginowany świat „Crystalicum".

Zabierając się do rzeczy możesz obrać jedną z dwóch dróg. Pierwsza z nich zakłada korzystanie z zasobów Znanego Wszechświata - jeśli nią podążysz, twój bohater będzie wyglądał na mieszkańca tego uniwersum. Ubierzesz go tak, jak zwykli się odziewać przedstawiciele jego rasy i profesji, nadasz mu też charakterystyczne cechy właściwe jego krajanom. Drugi sposób czerpie z tradycji mangi i, przede wszystkim, gier konsolowych. To w nich bohater wygląda w sposób absolutnie niepowtarzalny: ubiera się i czesze maksymalnie efektownie, a jego cechy charakterystyczne nie muszą mieć nic wspólnego z kanonem rasy, która wydała go na świat. Może mieć zupełnie dowolny kolor włosów i oczu, ubierać się na modłę nijak nie związaną z kanonami mody.

Pierwsza z metod ma tę zaletę, że przy jej użyciu uzyskasz postać, która będzie spójnym elementem Znanego Wszechświata. Dlatego polecamy ją szczególnie graczom, którzy zainteresowani są uniwersum i wiedzą, że stworzone przez nas kultury, miejsca i obyczaje będą odgrywać ważną rolę podczas ich sesji. Podkreślając wyglądem przynależność do jednej z ras, stają się automatycznie częścią skomplikowanego systemu zależności, łączącego państwa „Crystalicum", mogą powołać się na swoje korzenie i uczestniczyć w życiu Wszechświata. Jeśli decydujesz się na tę metodę, zacznij wyobrażanie sobie postaci od stworzenia obrazu typowego przedstawiciela jej rasy i profesji. Następnie zastanów się, co ją wyróżnia i czyni wyjątkową - a potem dopracuj kilka szczegółów.

Druga metoda, nawiązująca do tradycji gier konsolowych, pozwoli ci dać upust swojej wyobraźni. Nie krępuj się kanonami, które stworzyliśmy: są dobre dla bohaterów drugoplanowych. Twoja postać ma być jedyna w swoim rodzaju: podkreśl to jej ubiorem, kolorem włosów, przyzwyczajeniami i znakami szczególnymi. Przygotuj się jednak na to, że w ten sposób wyrywasz ją ze społeczności Znanego Wszechświata. Gdziekolwiek się pojawi, wzbudzać będzie sensację i prawdopodobnie nigdy nie znajdzie się w miejscu, do którego przynależy: nawet w domu jej ekscentryczny



Tatuaże

Wśród Rycerzy Kryształowych, zwłaszcza w Zakonie Ziemi i Zakonie Ognia, wielką popularnością cieszą się tatuaże. Tatuaże Zakonu Męskiego wykonywane są w tych miejscach ciała, których dotyka fragment zbroi z wprawionym Kryształem oraz na dłoniach i twarzach. Czarne, zawiłe wzory wykonuje się zawsze, gdy Rycerz dokona ważnego czynu, a wybór miejsca związany jest z rangą i charakterem czynu. Paladonny z kolei znaczą w ten sposób twarze, gdy podejmują się jakiegoś zobowiązania - po wypełnieniu zadania tatuaż jest magicznie usuwany.

wygląd budził będzie niekoniecznie pozytywne emocje. Pamiętaj też, że heros wywodzi się ze Znanego Wszechświata i nie może posiadać elementów, które nie pasują do uniwersum: na przykład mechanicznej protezy ręki, celownika optycznego wbudowanego w oko czy czegoś w tym stylu.

Dobrze również, byś przed wymyśleniem wyglądu postaci porozumiał się z pozostałymi członkami drużyny i uzgodnił metodę, którą się posłużycie. Grupy złożone z postaci wiernych modzie oraz obyczajom panującym w Znanym Wszechświecie oraz bohaterów dziwacznych są niespójne - najlepiej, byście wszyscy posługiwali się tym samym sposobem opracowywania wyglądu postaci lub uzgodnili rozsądny kompromis.

Składniki wyglądu postaci

Stworzenie wyglądu bohatera może wydawać się dość trudne, zwłaszcza że powinien być tak niecodzienny. Szczęśliwie, mechanika i świat gry podsuwają ci wiele narzędzi, którymi możesz wspomóc wyobraźnię. Omówimy je poniżej: pamiętaj, że nie musisz stosować ich wszystkich. Wybierz te wskazówki, które najlepiej pasują do tworzonej właśnie postaci i postaraj się przy ich pomocy skonstruować postać, którą wyraziście i bez trudu zobaczysz oczyma duszy.

Najważniejszymi narzędziami, pomocnymi podczas przygotowania wyglądu postaci są: fasa oraz zajęcie, którym bohater się trudni. Ta pierwsza determinuje najważniejsze cechy jego wyglądu, wiadomo bowiem, że Lodowy Elf będzie miał skórę o delikatnie błękitnym odcieniu, a Astończyk - puchary ogon.

Jeśli decydujesz się wykorzystać stereotypy, które stworzyliśmy, wyobraź sobie typowego przedstawiciela rasy, z której bohater się wywodzi, a następnie nadaj postaci jedną, i tylko jedną, cechę, która wyróżniać go będzie na tle rodaków. Jeden detal tego rodzaju wystarczy, by nadać postaci unikatowy charakter, a wyposażanie jej w dalsze szczegóły wprowadziłoby niepotrzebne zamieszanie i zaciemniło wyrazisty wizerunek: w „Znanym Wszechświecie" pojawiło się czterech Lodowych Elfów, z których każdy odznaczał się tylko jedną cechą: Tryfillos i Eirene wyróżniali się oczami, a Gerasimos Pagos i Cesarz fryzurą. To jednak wystarczyło, by ich odróżnić. Wyróżnik postaci powinien pasować do jego rasy: zdarzają się Krasnoludy jednookie, rude, kulawe, przystojne - ale nie skośnookie, o włosach uczynionych z lodu, kurzych stopach i tak dalej.



W metodzie mangowo-konsolowej również zdecyduj się na jeden element wyróżniający, niech to jednak będzie coś zdecydowanie dziwacznego: czerwone futro u Ka-Dis, białe oczy Lodowego Elfa lub zupełnie współczesna fryzura Rycerza Kryształowego. Oprzyj się jednak pokusie mnożenia elementów i pozwól, by na razie twój bohater był „cętkowanym Ka-Dis" lub „wytatuowanym krasnoludem" - a nie „łysym, jednookim krasnoludem o twarzy przeciętej blizną, brodzie zaplecionej w dziesiątki warkoczyków i szmaragdowym oku" - tak wielu cech charakterystycznych nikt nie spamięta.

ROZDZIAŁ 3

Następnie zastanów się, czy twój bohater ma wyglądać na przedstawiciela swojej profesji. Z większością zajęć wiążą się pewne stereotypy, w myśl których wojownik jest doskonale umięśniony, marynarz od stóp do głów wytatuowany, a czarodziej ma długą brodę i szpiczastą czapkę. Z tych wyobrażeń możesz skorzystać i ty, albo przyjmując je z dobrodziejstwem inwentarza, albo stając okoniem i tworząc postać, której wygląd będzie przeczył zajęciu, które wykonuje. Tak postąpiliśmy w wypadku wuja Marca, który jest zwalistym olbrzymem z mieczem na plecach, trudni się jednak dyplomacją i szpiegostwem. Podobnie i ty możesz wymyślić wojownika, który wygląda na wymoczkowatego lalusia czy czarodzieja o twarzy wioskowego głupka.

Jeśli stawiasz na zgodność z kanonem, wygląd powinien świadczyć również o pochodzeniu i dotychczasowym życiu bohatera — powinien ubierać się w sposób przyjęty w swojej ojczyźnie. Jakość ubioru zaświadcza o pochodzeniu bohatera - gdy nosi się praktycznie, można przypuszczać, że wywodzi się z rodziny uboższej niż osoba, która lubi się stroić. Dotychczasowe przeżycia postaci również odciskać mogą piętno na jej wyglądzie - dobrze jest przyjąć, że jeśli przeżywała wcześniej jakieś przygody, z każdej wyniosła jakąś pamiątkę w postaci drogocennego drobiazgu, ciekawego elementu stroju czy chwalebnej blizny. Jeżeli natomiast porzuciła właśnie dom, może posiadać coś, co przypomina jej rodzinne gniazdo:



medalion, który otrzymała od matki, miecz ojca czy starą mapę, którą dziadek przywiózł z dalekiej wyprawy i zawsze twierdził, że wskazuje drogę do ukrytego skarbu. Takie drobiazgi nie tylko dodają postaci smaku, lecz podsuwają Mistrzowi Gry pomysły na dodatkowe wątki w serialu.

Projektując postać na modłę konsolową zapomnij o tym, jak ubierają się jej rodacy. Określ za to, jakie elementy bohatera chcesz strojem podkreślić: czy ma wyglądać na osobę ponurą i niebezpieczną, czy emanować wręcz bohaterstwem. Czy bardziej odpowiada ci opinia wampa, czy niewinnej lilii, twardziela, czy lalusia. Następnie zaprojektuj ubiór, który korespondować będzie z wizerunkiem herosa. Dobry efekt osiągnąć możesz, ubierając postać w sposób zgodny ze stereotypem, a następnie wymieniając elementy takiego kostiumu na dziwaczne i niespotykane. Zamień więc atłasową pektynę na płaszcz spleciony z różnobarwnych rzemyków, klejnoty w biżuterii na maleńkie żywiołaki Ziemi, a wysokie buty powycinaj w fantazyjne kształty. Strój możesz uzupełnić, analogicznie jak w alternatywnej metodzie, pamiątkami z przeszłości bohatera - zachowują one tę samą moc wzmacniania charakteru postaci i podsuwają pomysły prowadzącemu.

Wpływ na wygląd postaci mają również wszystkie jej współczynniki. Najbardziej oczywistym tworzywem wydają się być Cechy, to jednak tylko złudzenie. Oczywiście, ktoś o wysokim Ciele może być potężnie zbudowany, a osobę o ogromnym Duchu będzie otaczać aura charyzmy, zwróćmy jednak uwagę, że możliwa jest kombinacja odwrotna: ktoś szczupły i niepozorny może odznaczać się dużą siłą, a osoba o twarzy wesołego idioty - przenikliwym umysłem. Najmniejszy z kolei wpływ na wygląd bohatera mają Umiejętności — nikt nie ma wypisane na twarzy, że jest wybitnym szermierzem lub przeciętnym tropicielem i co najwyżej ekwipunek oraz drobne przyzwyczajenia mogą sugerować, co heros potrafi.

Dlatego opracowując wygląd postaci powinieneś zwrócić uwagę przede wszystkim na to, by odzwierciedlał jej Wady i Zalety. Mając w pamięci fakt, że to one właśnie czynią postać wyjątkową, postaraj się zaprojektować wygląd bohatera uwzględniając każdy atrybut tego rodzaju. Niektóre z nich, jak Urodziwy, Atrakcyjny czy Mania czystości przekładają się bezpośrednio na prezencję, związek innych — na

przykład Oczytanego lub Niemuzykalnego - z wyglądem fizycznym jest bardziej dyskusyjny. W takim wypadku posłużyć się można drobiazgiem, sugerującym ich istnienie, jak okularki w wypadku Oczytanego, lub przerzucić je na zachowanie postaci. Tak czy inaczej, Wady i Zalety towarzyszyć powinny postaci przez cały czas - masz je po to, by się nimi bawić.

Ostatnim czynnikiem wpływającym na wygląd bohatera mogą być Cechy Charakteru. Oczywiście, realizują się zwykle w odgrywaniu, jeśli jednak chcesz je dodatkowo podkreślić, pamiętaj, że w potocznym myśleniu niektóre cechy osobowości przekładają się na wygląd — zwłaszcza, gdy tworzysz postać metodą konsolową. Najwyraźniej widać je w spojrzeniu - wystarczy powiedzieć, że oczy twojej postaci są zimne, a zasugerujesz jej okrucieństwo, brak litości czy szczególne opanowanie. Analogicznie, oczy ciepłe kojarzą się z cechami pozytywnymi — serdecznością, hojnością i ogólnym miłosierdziem. Charakter przenosić się może również na twarz, postawę i ubiór - bohater roztargniony może mieć krzywo zapiętą koszulę, a fanfaron strój podkreślający jego wyjątkowość.

Na związek ubioru z osobowością powinieneś zwrócić szczególną uwagę, gdy postać ma wyglądać jak bohater gry konsolowej. Stroje utrzymane w ciemnej tonacji i seksowne sugerują bowiem do razu, że bohater nie jest osobą o krystalicznym charakterze - niekiedy uzupełnia się je nawet o drobne atrybuty nikczemności, jak spinki w kształcie czaszek, kołnierze stylizowane na nietoperze skrzydła czy przyczepione tu i ówdzie łańcuchy. Analogicznie, postać, która ma być nieskalanie pozytywna ubiera się na biało i złoto, nosi grzeczną fryzurę, wstążki i kwiaty.

Elementem, który powinien stanowić zwierciadło charakteru bohatera - i którego nie należy w żadnym razie zaniedbywać - jest nadmetalowe dziedzictwo. Z nadmetalu wyrabia się w Znanym Wszechświecie najrozmaitsze przedmioty - i choć dominują wśród nich pancerze, broń i magiczne fokusy, widok nadmetalowej biżuterii, kielichów, narzędzi nawigacyjnych a nawet rzeźb nie jest wcale niezwykły. Wybierz przedmiot, który pasuje do zajęcia twojego bohatera i nadaj mu wygląd, podkreślający osobowość herosa. Przykładowo, jeżeli decydujesz się na najpowszechniejsze chyba dziedzictwo: miecz, zaznaczasz, że twojej postaci nie obca jest walka. Miecz może jednak wyglądać rozmaicie: potężne, dwuręczne ostrze sugeruje, że bohater jest brutalny i potężny niby Conan Barbarzyńca. Prosty, pozbawione ozdób, długi miecz kojarzy się z rycerstwem i całym bagażem cnót: honorem, szlachetnością i pobożnością. Broń przypominająca katanę odsyła z kolei do cnót samuraja, czyli wierności, posłuszeństwa oraz gotowości na śmierć. Ostrze wąskie, delikatne, przywodzące na myśl rapier, podkreśla, że bohater jest nie tylko żołnierzem, lecz i arystokratą, a czarny miecz obwieszony łańcuchami oraz symbolami śmierci sugeruje, że heros odznacza się niekoniecznie kryształowym charakterem.

Pamiętaj też, że zarówno wygląd postaci, jak i jej dziedzictwa, może ulegać z czasem zmianom. Na razie nie przejmuj się tym przesadnie, miej jednak świa-



Tacy sami - lecz inni

Jak powszechnie wiadomo, gnomy odznaczają się identyczną powierzchownością - dlatego obsesyjnie usiłują odróżniać się od innych przedstawicieli swojej rasy strojem. Część z nich kopiuje sposób ubierania się innych ras i w Mieście Gnomów nie jest niczym niezwykłym widok przedstawiciela tej rasy, skrytego za maską rodem z Dziewięciu Miast, rozmawiającego z przyjacielem w astońskim turbanie czy mundurze Lodowego Elfa. Inne wymyślają dziwaczne kreacje - do ulubionych przez gnomy elementów stroju należą buty na koturnach, które dodają im wzrostu, koronki, klamerki, skórzane paski, ozdobne kubraki, niezwykłe nakrycia głowy oraz niezwykłe fryzury, często zafarbowane na dziwaczne kolory. Produkują nawet specjalny preparat, który pozwala im zabarwiać tęczówki oczu, by przydać im niepowtarzalności.

ROZDZIAŁ 3



Śmierć ma twoje oblicze

Corrado Specchio, szermierz z Miasta Twarzy, zalicza się nie tylko do największych fechmistrzów Znanego Wszechświata - budzi również powszechne przerażenie. Ci, którzy uszli z życiem, skrzyżowawszy z nim ostrze, nieomal jednomyślnie opisują grozę, jaką wzbudził w nich przeciwnik, który, zgodnie ze zwyczajem swojej rodziny, nosi na twarzy maskę - zwierciadło. Dlatego właśnie w chwili, gdy Corrado zbliża się do przeciwnika, by zadać mu ostateczny cios, nieszczęśnik dostrzega nagle, że spod szerokich skrzydeł kapelusza wyłania się jego własna twarz, odbita w lustrze maski. Świadomość, że śmierć nosi twoją twarz, potrafi zmrozić serce nawet najodważniejszego wojownika.

domość, że wyobrażenie, które stworzyłeś, jest tylko punktem wyjścia dla wizerunku herosa, obrastającego z czasem w coraz większą potęgę i chwałę.

Motywacja bohatera

Każdy mieszkaniec Znanego Wszechświata ma jakieś marzenia, ambicje i plany - twój bohater nie powinien być pod tym względem wyjątkiem. Gdy ustalisz już, jak twoja postać wygląda, musisz zastanowić się - to bardzo istotne! - do czego dążyć będzie podczas swych przygód. Czy chciałby uczynić Znany Wszechświat lepszym miejscem, ocalić rodzinny świat, wyrwać się z nędzy, doprowadzić do końca rodową vendettę, odnaleźć zaginionego krewniaka, a może pragnie, by jego czyny zapamiętano na zawsze? To z powodu swojej motywacji bohater opuścił bezpieczne pielesze i ruszył na szlak przygód - i to dzięki niej prowadzący wie, jak skłonić twojego bohatera do udziału w scenariuszu, a więc zapewnić ci dobrą zabawę.

Motywacja wynika często z historii postaci i jest rezultatem przeżyć, które naznaczyły jej osobowość - może jednak brać się z wrodzonych predyspozycji charakteru. Drugi wariant pozwala tworzyć postaci znacznie bardziej jednoznaczne, wiadomo bowiem, że osoba ambitna pożąda sukcesów lub władzy, chciwiec da się kupić, a osoba szlachetna nie zniesie, by w jej otoczeniu działo się zło. Możesz więc równie dobrze wymyślić historię, która kryje się za dążeniami postaci („jestem szóstym dzieckiem ubogiego smolarza i wiem, co to nędza. I nigdy już nie chcę jej zaznać."), jak związać motywację z jedną z cech charakteru. Nie wszystkie nadają się do tego równie dobrze: możesz się nieźle napocić, nim wymyślisz, w jaki sposób fakt bycia „opanowanym" lub „bezlitosnym" skłania herosa do działania. Z drugiej strony, „ciekawski", „kochliwy" czy „rycerski" bohater aż prosi się o wplątanie w przygodę.

Jeśli chcesz, by motywacja herosa była związana z jego historią, czeka cię więcej pracy. Wiedz jednak, że dzięki tej metodzie postać staje się głębsza oraz bardziej prawdopodobna, zwłaszcza, jeśli gracz początkowo ukrywa przed drużyną, co popchnęło go do opuszczenia domu. Wydarzenie, leżące u podstaw motywacji bywa często dramatyczne, jak brutalne morderstwo rodziców, za sprawą którego bohater postanowił walczyć z przestępczością, przypadkowa tragedia, której był sprawcą, niesłuszne posądzenie o zbrodnię, kłótnia z rodzicami czy spotkanie z kobietą, która następnego ranka przepadła jak sen złoty. Postać może również poszukiwać leku na rzadką chorobę, na którą zapadł któryś z jej bliskich, uciekać przed nieprzyjacielem czy starać się oczyścić swoje imię. Za wszystkimi motywacjami tego rodzaju kryje się historia, która, gdy dobrze ją opowiedzieć, wzbudza sympatię do naszego bohatera, nadaje mu interesujący rys i powoduje, że łatwiej ci będzie go odgrywać.

Interesującym pomysłem jest też postać o motywacji zerowej, która rusza w świat z czystym kontem - właśnie ukończyła szkołę i usamodzielniła się, stara oderwać się od nudy codziennej egzystencji czy

realizuje marzenia o podróżach. Wówczas punktem wyjścia pierwszej przygody będzie nie chęć realizacji jakiegoś zamierzenia, lecz sytuacja, w którą bohater wpakował się przypadkowo. Postać, którą po Wszechświecie gna splot okoliczności, szczególnie dobrze sprawdza się w konwencji awanturniczej. Taki stan rzeczy nie może jednak trwać zbyt długo i po jakimś czasie bohater powinien obrosnąć w zamiary, dążenia i plany. Przykładem takiego herosa jest Marco di Mirandeo, którego przygody rozpoczynają się od splotu przypadków, od pewnego jednak momentu konsekwentnie przyświeca mu określony cel: próbuje wrócić do domu.

Niektórym graczom kuszące wydać się może wcielenie w postać cyniczną, która niczym się nie ekscytuje, o niczym nie marzy, a decyzje podejmuje rozważywszy rachunek zysków i strat. Przykładem bohatera tego rodzaju będzie najemnik, który robi tylko to, za co mu płacą, w dodatku nie ma oporów przed zdradą, jeśli jest korzystna. Oczywiście, odgrywanie takiej postaci przynosi satysfakcję, wiąże się jednak z tym samym problem, jaki wynika z motywacji zerowej - nie można jechać na tym koniku zbyt długo. W pewnym momencie bohater musi zaangażować się emocjonalnie, lub odwiesi miecz na kołek zyskawszy wystarczająco dużo, by zapewnić sobie spokojną przyszłość.

Cynizm może być również powodem konfliktów z drużyną, uważaj więc nadmiernie eksponując taką właśnie motywację postaci - kompani nie zechcą ci ufać. Z drugiej strony, wcielanie się w postać, która wplątuje się w jakąś sprawę dla pieniędzy, stopniowo jednak zaczyna w nią wierzyć i coraz mocniej się angażować jest dobrze znanym tematem literackim i filmowym, którego odegranie może dostarczyć wielu niezapomnianych wrażeń.

Historia postaci

Tradycja gier fabularnych nakazuje wyposażyć bohatera w tak zwaną „historię", czyli opisać, czym zajmował się, nim zaczęła się wasza pierwsza sesja - nie wcielasz się przecież w oseska. Powinieneś rozważyć, z jakiej rodziny wywodzi się postać, w jakich warunkach dorastała, kim byli jej rodzice i co spowodowało, że wyruszyła na poszukiwanie przygód (choć to częściowo mamy za sobą: opracowałeś już przecież motywację). Być może wydaje ci się to przytłaczające, nie obawiaj się jednak - nie musisz pisać wielostronicowych esejów. Na razie wystarczy kilka słów, które opisze mniej więcej historię bohatera - doprecyzujesz ją potem, w miarę, jak sam coraz lepiej poznawać będziesz swoją postać. Możesz też, oczywiście, kompletnie pominąć historię postaci, ludzie znikąd nie są jednak na dłuższą metę tak interesujący, jak postaci posiadające sprecyzowane pochodzenie. Ponadto, jeśli twoja postać nie będzie miała choć zarysowanej przeszłości, Mistrzowi Gry znacznie trudniej będzie przygotować epizody przeznaczone specjalnie dla ciebie. Takie sesji powstają zazwyczaj w oparciu o otwarte wątki z przeszłości.

W „Crystalicum" zakładamy, że postaci są młode i nie przekroczyły jeszcze dwudziestego roku życia. Mimo to nic nie stoi na przeszkodzie, byś wcielił się w osobę bardziej doświadczoną, a nawet stojącego nad grobem starca. Pamiętaj jednak, że osoba bardzo doświadczona przez życie powinna mieć znacznie wyższe współczynniki, niż początkujący heros. Taki wybór powoduje więc poważną rozbieżność między opisem fabularnym i mechanicznym. Za młodością przemawia jeden jeszcze argument: jeśli wyposażymy naszego bohatera w zbyt długą i burzliwą historię, może się okazać, że najciekawsze przeżycia ma już za sobą, a niezapomniane przygody, które powinien przeżywać podczas sesji, teoretycznie bledną w porównaniu z jego wcześniejszymi dokonaniami. Nie doświadczyłeś ich jednak ze swoim bohaterem, a więc nie będziesz czuć z nimi tak mocnego związku, jak z emocjami, które towarzyszyły rozgrywce. Dlatego doradzamy serdecznie, by nie przesadzać z wydarzeniami składającymi się na historię postaci i pozwolić, by ta wykuła się już podczas zabawy.

Gdy opisujesz dzieciństwo oraz dorastanie herosa powinieneś zatem oprzeć się pokusie mnożenia perypetii i zawrzeć w nim jedno, maksymalnie dwa wydarzenia, które postać ukształtowały - a poza tym przyjąć, że jego historia nie różni się szczególnie od młodości osób wywodzących się z tej samej kultury i o tym samym statusie społecznym. Z czasem pewnie uzupełnisz je o rozmaite epizody, zabawne lub dramatyczne, w miarę rozmów z przyjaciółmi z drużyny podczas kolejnych sesji. Na razie wymyśl tylko osoby swoich rodziców i najbliższych krewnych, określ, czy żyją i jak się mają, opisz przyjaciół i wrogów, których



do tej pory sobie zyskałeś. Pamiętaj też, że z chwilą rozpoczęcia rozgrywki tracisz kontrolę nad ich losami i Mistrz Gry może wykorzystywać twoich krewnych w scenariuszach zgodnie z uznaniem.

Motywem bardzo często powracającym w mangach i grach konsolowych jest relacja bohatera z ojcem, opiekunem czy nauczycielem. Jeśli twojego herosa wychowała osoba, która sama rezonowała z nadmetalem, może się zdarzyć, że znakomita większość obywateli Znanego Wszechświata będzie postrzegać twoją postać przez pryzmat dokonań jej znakomitego poprzednika. Zastanów się, jak bohater się z tym czuje? Czy robi wszystko, byle dorównać swojemu ojcowi lub nauczycielowi? A może nie cierpi swojego rodzica i fakt, że reszta Wszechświata uważa go za nieskalanego herosa gra mu na nerwach? Całkiem prawdopodobne jest też, że bohater chce wyjść z cienia ojca i zacząć życie na własny rachunek, zajmuje się więc czymś zupełnie innym lub walczy o zgoła przeciwną reputację: ściga piratów, jeśli jego ojciec był znanym korsarzem, lub ugania się po podziemiach by uwolnić się od opinii syna wspaniałego dyplomaty.

Dobra historia postaci zawiera wątki otwarte, w oparciu o które Mistrz Gry może skonstruować całą przygodę lub specjalny, skupiony wokół ciebie wątek. Jeśli więc wymyślasz dla siebie wroga, nie uśmiercaj go od razu — niech pojawi się w przygodach. Analogicznie, jeśli z twoją osobą wiąże się jakaś tajemnica, nie opracowuj jej rozwiązania. Opowiedz Mistrzowi Gry jak rzecz wygląda z twojej perspektywy i pozwól mu wymyślić resztę, inaczej bowiem nie będziesz mieć przyjemności ze stopniowego odkrywania rodzinnego sekretu. Nie buntuj się również, jeśli prowadzący zabrania ci wprowadzenia jakiegoś wątku do historii, prosi o dodanie lub zmianę pewnych szczegółów. To on wie, w jakim kierunku wszystko się potoczy i z całą pewnością radzi ci dobrze, a ośli upór może co najwyżej popsuć ci zabawę.

Niezłym przewodnikiem podczas tworzenia historii postaci są jej statystyki. Zastanów się, w jakich okolicznościach bohater nabrał tak wysokiego Ciała - czy od dziecka odznaczał się krzepą, czy też spędził młodość na rygorystycznych treningach. Analogicznie, przemyśl, gdzie nasz heros nauczył się swoich umiejętności, a jeśli któraś z nich nie pasuje do wizerunku bohatera, wymyśl wiążącą się z nią historyjkę. Przecież szermierz — arystokrata mógł nauczyć się Szelmostwa, zupełnie jak Marco, gdy szkolił się na szpiega. Równie dobrze mógł jednak poznać tajniki tej mało szlachetnej sztuki podczas eskapad do podejrzanych dzielnic, w których podawał się za rzezimieszka, czy zapoznać się z nią celem otwierania zamkniętych buduarów ponętnych panien. Podobne anegdoty wiązać się mogą z częścią Wad i Zalet - choć Urodziwym bohater będzie zwykle od urodzenia, już brzydota może być wynikiem nieszczęśliwego upadku z konia, który pozostawił na policzku postaci paskudną szramę, a Przyjaźń zwierząt owocem częstych wizyt u mieszkającego na wsi dziadka. Splatając historię postaci z jej współczynnikami możesz postąpić na dwa sposoby - albo napisać dzieje bohatera, a potem dobrać pasujące do nich atrybuty, albo przeciwnie, zacząć od statystyk, a potem wymyślić historię, która usprawiedliwiać będzie ich posiadanie.

Tajemnica z przeszłości

Ten element opisu fabularnego postaci jest bohaterom „Crystalicum" nieodzowny - poniższe wskazówki uznać możesz za ścisłe zasady. Ponieważ gra nasza naśladuje budowę serialu, niezmiernie istotną jej częścią jest fakt, że bohaterowie - choć młodzi - zetknęli się w przeszłości z niezwykłym wydarzeniem czy niewyjaśnioną kwestią, której rozwiązanie ściśle wiąże się z fabułą serii. W ten sposób staje się ona automatycznie osobistą historią bohaterów. Nadto, nic nie wywołuje na twarzach pozostałych graczy większego zaskoczenia, niż chwila, w której twoja postać oświadcza, że widziała już tajemniczego nieznajomego lub dziwaczny artefakt, stworzony przez nieznaną cywilizację.

Wyposażenie bohatera w tajemnicę z przeszłości odbywa się na osobności, a dokładny jej charakter precyzuje Mistrz Gry w oparciu o konstrukcję twojego bohatera. Nie obawiaj się tu nadużyć - wyposażyliśmy prowadzącego w szczegółowe zasady tworzenia sekretów, wiązania ich z postaciami oraz wykorzystywania podczas gry. Do ciebie należy tylko włączenie zaproponowanego przez Mistrza sekretu w dzieje bohatera i utrzymywanie go w tajemnicy do czasu, gdy w serialu pojawi się właściwy wątek. By nie popsuć zabawy ani sobie, ani innym, nie powinien zdradzać rzeczy zbyt wcześnie i poza rozgrywką. Tajemnica, z której bohater zwierza się przyjaciołom jest fantastycznym motywem i może posłużyć za kanwę bardzo emocjonującej sceny. Ta sama tajemnica, którą gracz zdradza zbyt wcześnie kolegom to marnowanie ciekawego wątku i psucie zabawy. Pamiętaj jednak - sekret ma pozostać ukrytym póki nie pojawi się w fabule serialu, potem zaś powinieneś podzielić się nim z towarzyszami. To nie tylko miara zaufania, którym bohaterowie się obdarzają, lecz również ważne narzędzie fabularne. Tajemnicy nigdy nie odkrytej mogłoby w ogóle nie być - cały mechanizm ma służyć przydaniu twojej postaci niezwykłości w oczach kolegów, a nie obarczaniu cię dziwaczną informacją, której nigdy, pod żadnym pozorem, nie wolno ci zdradzić.

Osobowość postaci

Osobowość postaci, czyli zespół zachowań, które powinieneś odgrywać podczas sesji, to najtrudniejsza do opracowania zawczasu składowa bohatera. Z jednej strony rzecz teoretycznie załatwiają cechy charakteru i wydawać by się mogło, że wystarczy się ich trzymać, by właściwie postać odgrywać. Z drugiej trudno jest wypracować pewne rzeczy na sucho i praktyka pokazuje, że charakter naszego bohatera dociera się podczas sesji najdłużej i przechodzi rozliczne zmiany.

Na początek uświadomić sobie musimy, że bohater gry fabularnej jest postacią fikcyjną i nie musi mieć ani przesadnie prawdopodobnego, ani zbyt złożonego życia wewnętrznego. Co więcej, im bardziej skomplikowana postać, tym mocniej scenariusz nastawiony musi być na jej wewnętrzne dramaty. Działa tu dokładnie taka sama zasada, jak w kinie: jeśli chcemy przygód akcji lub intrygi, potrzebujemy postaci prostych, choć charakterystycznych. Prezentacji życia wewnętrznego bohaterów służą inne gatunki filmowe, które, szczerze mówiąc, nie przekładają się na grę fabularną równie dobrze. Nie musimy zatem dbać o przesadny realizm zachowania ani godzinami zastanawiać się, czy postać powinna postąpić w ten czy inny sposób. Choć na czas gry wcielamy się w bohatera i przeżywamy część jego emocji, pamiętajmy, że jest on tylko maską, za którą sami się kryjemy. Dlatego postać nie może wymusić na nas żadnego zachowania, a dobre jej odgrywanie nie zawsze jest równoznaczne ze ślepym posłuszeństwem wobec cech charakteru. Ludziom zdarza się postąpić czasem zupełnie irracjonalnie i sprzecznie z przekonaniami.

Wyobraź sobie zatem postać tak wyraźnie, jak to możliwe, a potem zastanów, jak ktoś taki mógłby się zachowywać. Jak zareaguje, gdy ktoś przyjaźnie go zagadnie, czy odmówi zaproszenia na przyjęcie, jak się zachowa, kiedy kątem oka dostrzeże przechodzącego tą samą ulicą wroga. Tutaj pomogą ci cechy charakteru, które możesz równie dobrze wybrać najpierw, a potem dostosować do nich zachowanie postaci, albo dostosować do wcześniejszej wizji osobowości bohatera. Charakter bohatera nie musi oczywiście ograniczać się do tych trzech właściwości, nie musisz też być im ślepo posłuszny. Ponadto, postaraj się stworzyć interesującą kombinację: postaci jednoznacznie negatywne (na przykład okrutne, chciwe i bezlitosne) oraz do przesady pozytywne (szczere, hojne i szlachetne) nie są ciekawymi bohaterami fikcyjnych opowieści. Warto więc, by kryształowy charakter herosa miał pewną skazę, jeśli decydujesz się na postać pozytywną, lub, jeżeli ma być negatywna, posiadała rys szlachetności.

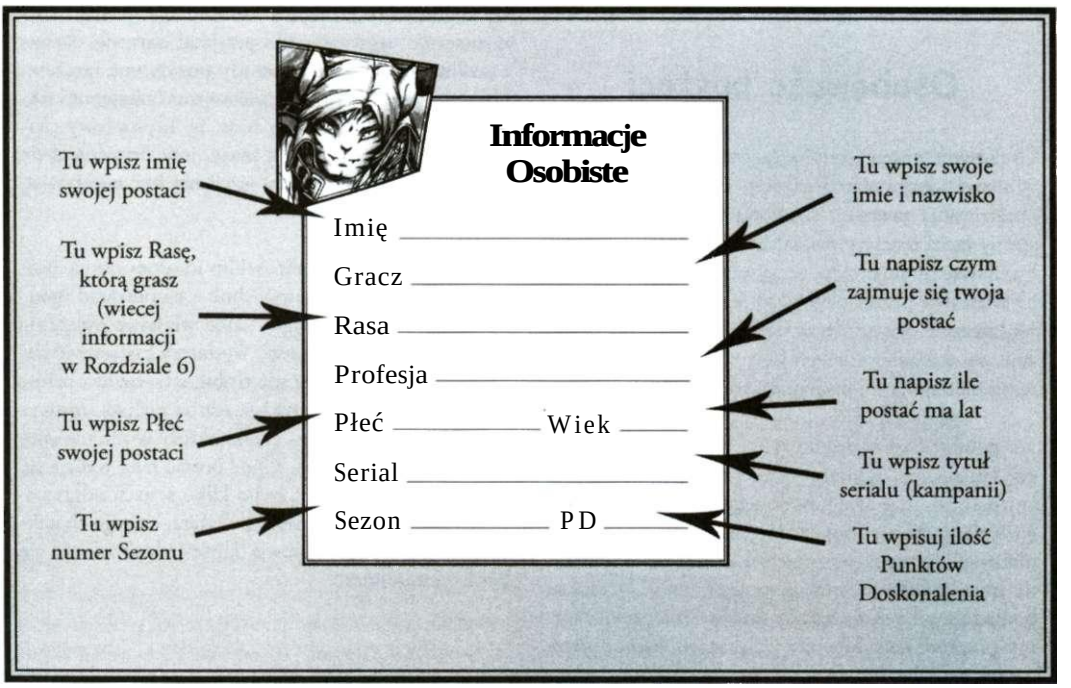
Następnie spróbuj ustalić, jakim ideałom postać hołduje. Mogą one być powszechne - na przykład zgodne z przykazaniami religii - albo właściwe wyłącznie dla niej. By je sprecyzować, wystarczy zastanowić się, czego bohater nigdy by nie zrobił, a co czyni z ochotą. Być może więc heros jest osobą żarliwą, możesz jednak również tworzyć cynika, który w nic nie wierzy i nie ma skrupułów. Choć postać taka wydaje się kusząca, praktyka uczy, że po kilku sesjach odgrywanie jej nuży. Wcielenie się w bohatera, którego charakter stopniowo się poprawia może jednak okazać się bardzo interesujące.

ROZDZIAŁ 3

Gdy ustalisz, jak postać powinna reagować i w co wierzy, pora dopiąć rzecz na ostatni guzik - to znaczy określić, czym przejawiać się to będzie podczas sesji. Gdy siądziecie do zabawy zostanie ci stosunkowo niewiele czasu, by pokazać złożone wnętrze twojego bohatera. Dobrą metodą jest więc przypisać bohaterowi jedno lub kilka drobnych przyzwyczajeń, które eksponować będą jego charakter. Nie musisz informować nikogo, że twój bohater jest ponury, ani nawet znacząco milczeć przez cały czas - wystarczy, że jego zwyczajem będzie bawić się nożem i nigdy nie będzie się uśmiechał, co możesz we właściwych chwilach podkreślać. Uważne przyglądanie się, co twój rozmówca robi z rękami świadczy o podejrzliwości a bezustanne powtarzanie zwrotu tracącego myszką (w stylu „rączki całuję" albo „w rzeczy samej") otoczy bohatera aurą osoby niedzisiejszej.

Wyróżniki

Gdy przemyślisz już powyższe elementy opisu fabularnego, pora przejść do tego, co wyróżniać będzie naszą postać najmocniej - a zarazem do wypełnienia pierwszej tabeli na karcie postaci. Pierwszym i najważniejszym z wyróżników jest imię bohatera i to właśnie nim zajmiemy się na początek. Dobre imię spełniać powinno kilka podstawowych warunków: musi dobrze brzmieć, pasować do postaci, dać się wymówić i zapamiętać, pozostawać w zgodzie ze zwyczajami nazywania obowiązującymi w ojczyźnie herosa i nie budzić uśmiechu. Najłatwiej zacząć od wymagania zgodności z tradycją, zawęzi nam bowiem obszar dociekań. Przejrzyj propozycje i metody nazywania wyszczególnione w opisie każdej rasy i zwróć uwagę, że każda z nich korzysta z któregoś z języków indoeuropejskich (oraz semickich, w wypadku niektórych języków Astonii). Sięgnij zatem do nich i ty - by jednak pozostać w zgodzie z poetyką „Crystalicum" staraj się unikać imion pospolitych i współczesnych. Przy odrobinie wysiłku łatwo wyszukać, choćby w Internecie, wypisy imion średniowiecznych i renesansowych, których brzmienie jest znacznie bliższe tradycji fantasy, niż miana dzisiejsze. Imię powinno być dźwięczne, wpadające w ucho, w miarę możliwości zgodne z charakterem twojego bohatera - stereotyp każe tu decydować się na imiona krótkie, drapieżne jeśli noszą je wojownicy, długie dla czarowników i miękkie, brzmiące płynnie w wypadku dyplomatów. Są jednak rzeczy ważniejsze, niż zgodność z typem postaci, musisz bowiem



przede wszystkim zadbać, by imię nie kojarzyło się z niczym głupim. Inaczej paść możesz ofiarą dziesiątków żarcików, które wprawdzie początkowo mogą wydawać się zabawne, potem jednak zaczną cię irytować. Po drugie, ważne, by miano twego bohatera wpadało w ucho i dało się zapamiętać - pozostali gracze i Mistrz Gry muszą przecież zwracać się jakoś do postaci i nie jest dobrze, gdy zawsze mówią do niej „ej, ty, jak ci tam...". Dlatego właśnie imiona nie powinny być przesadnie skomplikowane - i z tego właśnie powodu daliśmy Krasnoludom, rozmiłowanym w długich i złożonych nazwiskach, imię prywatne, zazwyczaj krótkie i dźwięczne (jak Lope).

Kiedy już uporasz się z imieniem, możesz opracować dalsze wyróżniki twojej postaci. Na pewno nabierze ona charakteru, jeśli narysujesz - lub znajdziesz, jeśli nie masz talentów plastycznych - jej portret. Przewidujemy na to specjalną rubrykę na karcie bohatera, byś miał portret przed sobą w czasie sesji i mógł korzystać z niego kiedy tylko chcesz. Uważaj jednak - kiedy Mistrz Gry prosi, byś opisał swoją postać, niedobrze jest pokazać ilustrację i powiedzieć „wyglądam tak". Gry fabularne rozgrywają się w wyobraźni, a dobry opis pobudza ją znacznie bardziej, niż najlepsza nawet ilustracja. Lepiej więc, jeśli pokazowi portretu towarzyszyć będzie komentarz, informujący, jak dokładnie twój bohater wygląda. Zdecyduje on również o tym, z czym twój bohater będzie się kojarzył, warto więc, byś i ty się nad tym zastanowił i przygotował motyw, który stanie się wizytówką postaci. Podczas opisu, powiedz o nim na początku lub na końcu, poświęcając proporcjonalnie więcej czasu narracji, potem zaś, w czasie gry, co jakiś czas do niego powracaj. Jeśli więc chcesz, by wyróżnikiem bohatera, cechą wyglądu, która kojarzy się z nim najmocniej, były, dajmy na to, długie włosy, zacznij opis od informacji, jak wyglądają (resztę wyglądu prezentując znacznie pobieżnej), a potem, podczas zabawy, podkreślaj ich obecność. Niech więc długowłosa postać szczotkuje je zawsze przed snem, niech odrzuca je zawadiackim ruchem, idąc do boju - pamiętaj tylko, by nie przesadzić, wówczas bowiem zatroskany przede wszystkim o wygląd fryzury bohater stanie się groteskowy.

Jeśli chcesz uczynić postać jeszcze niezwyklejszą, możesz wybrać dla niej motyw muzyczny. Większość sesji gier fabularnych ilustrowana jest muzyką, nie ma więc żadnego powodu, byś nie skorzystał na tym i ty. Znajdź utwór, najlepiej instrumentalny, który dobrze pasuje do charakteru postaci i poproś Mistrza Gry, by puszczał go, kiedy opisujesz swojego bohatera i podczas szczególnie ważnych dla niego scen - zresztą, on już będzie wiedział jak go wykorzystać. Dzięki temu, gdy po raz kolejny zabrzmi twój temat, pozostali gracze będą wiedzieli, że oto nadchodzi „twoja scena", a ty poczujesz się mile wyróżniony. Temat muzyczny jest zresztą czymś, od czego zacząć można tworzenie postaci, zastępując nim koncepcję - po prostu znajdź inspirujący utwór, przesłuchaj go kilka razy, wyobrażając sobie, jak wygląda i zachowuje się postać, o której utwór opowiada, a potem wykreuj ją, postępując wedle tak obmyślonych wytycznych.

Podsumowanie

Postać do gry fabularnej nie składa się wyłącznie ze statystyk - pamiętaj, że dobrze przygotowany bohater oparty jest o wyrazistą koncepcję, posiada historię, motywację, charakterystyczny wygląd i osobowość. Gdy je przygotowujesz nie pozwól, by któryś z elementów miał zdecydowaną przewagę nad innymi i unikaj zbytecznych komplikacji. Historia powinna mieć charakter otwarty, by Mistrz Gry mógł bez przeszkód wykorzystywać ją podczas pisania scenariuszy. Wygląd i osobowość wymagają wymyślenia kilku rysów charakterystycznych, bez których postać byłaby mdła, nie należy jednak przesadzać z ich ilością i szczegółowością - bohater ma zapadać w pamięć jako interesujący, a nie opisywany w nieskończoność. Rzeczą, której zaniedbywać nie powinieneś jest motywacja, równie ważna, jak dobrze dobrane współczynniki. To za jej przyczyną będziesz przeżywać przygody, określa więc w znacznej mierze, jak potoczą się twoje losy.

Wszystkie te czynniki trwają jednak w uśpieniu do chwili, kiedy podczas sesji zostaną wyeksponowane. Dlatego warto wybrać kilka motywów, które stworzą swoistą wizytówkę postaci - charakterystyczny element ekwipunku, wiele mówiące imię i kilka prostych, ale silnie związanych z bohaterem zachowań. Będą one swoistym skrótem zarówno historii, jak i możliwości bohatera, choć za te drugie odpowiada opis mechaniczny. Pora zatem, by i nimi się zainteresować.



Rozdział 4

OPIS MECHANICZNY - METODA UPROSZCZONA

Uproszczona metoda tworzenia postaci

Język mechanicznego opisu postaci jest zdecydowanie bardziej precyzyjny, niż informacje o znaczeniu wyłącznie fabularnym - zadaniem statystyk jest bowiem precyzować, co nasz bohater potrafi, a co pozostaje poza zasięgiem jego możliwości. Pamiętaj przy tym, że tworzysz postać młodą, która dopiero staje na progu wielkiej przygody i z czasem jej możliwości znacznie wzrosną. Mimo to już teraz powinieneś pomyśleć, co jest jej mocną, a co słabą stroną i tak dobrać współczynniki, by sposób, w jaki postać radzi sobie z problemami przynosił ci satysfakcję.

Bohaterowie „Crystalicum" opisani są wieloma rozmaitymi współczynnikami, dlatego by ułatwić ci orientację, przygotowaliśmy dwie alternatywne metody dobierania statystyk. Pierwsza z nich, zaprezentowana w tym rozdziale, jest szybka, skuteczna i pozwala na stworzenie całej gamy niepowtarzalnych postaci - nie daje ci jednak pełnej kontroli nad wszystkimi aspektami opisu mechanicznego. Określenia „profesja" oraz „funkcja fabularna" pojawiają się wyłącznie na tym etapie zabawy, by wyraziście uświadomić ci charakter kolejnych opcji. Nie przekładają się poza tym w żaden sposób na zasady rozgrywki i jeśli nie chcesz, nie musisz nawet zapisywać ich na karcie postaci. Traktuj je jak rodzaj drogowskazu wskazującego kierunek myślenia o powstającym bohaterze, a nie obowiązującą nazwę jego zajęcia czy charakteru.

Aby przygotować postać metodą uproszczoną postępuj według poniższego schematu:

1. Pochodzenie

Pierwszą kwestią, którą należy rozstrzygnąć, jest pochodzenie bohatera. Zapoznaj się z Rozdziałem 6,

Profesja i funkcja fabularna?

Profesję i funkcję fabularną odróżnia od siebie bardzo ważna, a jednocześnie prosta, kwestia: ta pierwsza odnosi się do świata gry, druga zaś do fabuły przygód.

Profesja to zajęcie, którym parają się mieszkańcy Znanego Wszechświata i choć bohater niekoniecznie musi je praktykować, spotka wiele osób faktycznie się tym zajmujących. Słowem, Znany Wszechświat pełen jest dowódców, żeglarzy, mędrców, a nawet awanturników.

Funkcja fabularna z kolei określa w pewnym stopniu sposób, w jaki bohater się zachowuje - przede wszystkim jednak informuje prowadzącego, w jakiego rodzaju sytuacjach chciałby się podczas sesji znajdować. Przykłady wątków, właściwych każdej funkcji, podajemy przy okazji jej opisu.

który zawiera wiadomości na temat kultur, z których wywodzić się może postać. Następnie wybierz jedną z możliwości, dzięki czemu otrzymasz ***rasową zaletę*** i będziesz mógł wybrać jedną z trzech ***specjalnych właściwości rasy.*** Pamiętaj o nich, gdy będziesz decydować się na profesję. Rasa determinuje ponadto jedną ze składowych osobowości postaci — zdecyduj się na jedną z trzech podanych w opisie ***cech charakteru.*** Więcej informacji na temat Cech Charakteru znajdziesz w Rozdziale 10.

2. Profesja

Profesja to sposób, w jaki twój bohater zarabia na chleb i radzi sobie z przeciwnościami losu. Wybierz jedną z poniższych propozycji - pamiętaj przy tym, że wszystkie są bardzo szerokie, a poszczególne rasy różnie realizują się w tych samych rolach. Wojownik - Lodowy Elf będzie więc najpewniej mistrzem pojedynków, a wojownik z Kryształowego Imperium potężnym rycerzem. Dostosuj zatem profesję do swojej wizji postaci.

Dzięki profesji otrzymujesz zestaw sześciu umiejętności. Gdy mowa jest o „umiejętności walki", wybierz jedną spośród zdolności należących do tej grupy (jej opis znajdziesz w Rozdziale 8). Następnie zdecyduj, jakie wartości będą miały twoje umiejętności, rozdzielając poziomy według poniższego schematu:

Najważniejsza umiejętność - poziom 5
Pierwsza ważna umiejętność - poziom 4
Druga ważna umiejętność — poziom 4



Pierwsza przeciętna umiejętność - poziom 3
Druga przeciętna umiejętność - poziom 3
Trzecia przeciętna umiejętność - poziom 3

Listę profesji znajdziesz poniżej.
Opis Umiejętności znajduje się w Rozdziale 8.

3. Funkcja fabularna

Funkcja fabularna określa charakterystyczny rys twojej postaci oraz rodzaj wątków przygody, które stanowić będą jej specjalność. Determinuje sposób odgrywania bohatera oraz odróżnia przedstawicieli tej samej profesji: wojownik-amant będzie szarmanckim szermierzem albo przystojnym rycerzem, a wojownik-samotnik ponurym mścicielem krzywd lub małomównym najemnikiem.

Decydując się na funkcję fabularną wybierz jedną z sześciu podanych w jej opisie Cech Charakteru oraz po jednej z każdej pary wypisanych Zalet.

Listę funkcji fabularnych znajdziesz poniżej.
Opis Zalet znajduje się w Rozdziale 9.

4. Cechy

Wiedząc, czym bohater się trudni i jak zwykł się zachowywać powinieneś określić wartości jego Cech. W wyborze kieruj się nie tylko profesją i funkcją fabularną, lecz i swoją wizją postaci. Wartości swoich Cech określasz, rozdzielając poziomy według poniższego schematu:

Najważniejsza cecha - poziom 5
Ważna cecha - poziom 4
Przeciętna cecha — poziom 3
Najmniej ważna cecha — poziom 2

Opis Cech znajduje się w Rozdziale 7.

5. Punkty dodatkowe

Każdy bohater jest jedyny w swoim rodzaju, więc i ty zyskujesz teraz możliwość wyposażenia swojej postaci w umiejętności i zalety, których nie uwzględniliśmy w opisie profesji i funkcji fabularnych. Otrzymujesz na ten cel 15 punktów - możesz wykupywać za nie atrybuty według poniższego schematu:

Podniesienie Cechy o 1: 6 punktów
Podniesienie Umiejętności o 1: 1 punkt
Wykupienie nowej Umiejętności: 1 punkt za poziom 2
Wykupienie Zalety: koszt podany w opisie Zalety
Wykupienie Wady: za każdą z nich otrzymujesz tyle punktów, ile podano w jej opisie. Możesz je następnie wydać wedle uznania.

Wydając punkty pamiętać musisz o dwóch ograniczeniach. Po pierwsze, żadna z twoich Cech ani Umiejętności nie może podczas tworzenia postaci przekroczyć poziomu 5. Po drugie, możesz wybrać tylko tyle Wad, ile wynosi twoje Szczęście. Lista Wad znajduje się w Rozdziale 9.

Kiedy już skończysz rozdzielać punkty dodatkowe, wybierz dla bohatera trzecią cechę charakteru. Tym razem masz pełną dowolność i możesz korzystać z pełnej listy, znajdującej się w Rozdziale 10.

Do tego twoja postać otrzymuje jeden Trik, który możesz wybrać z listy znajdującej się w Rozdziale 12.

Postać rozpoczyna grę z Reputacją równą 1 i bez żadnych Słynnych Czynów.

6. Ekwipunek

Rozpoczynając swą wielka przygodę, twój bohater dysponuje ilością monet wymienioną w opisie rasy i zmodyfikowaną przez ewentualne Wady oraz Zalety. Pora wydać je na to, co potrzebne ci będzie podczas przemierzania Znanego Wszechświata. Listę ekwipunku znajdziesz w Rozdziale 15. Nim na dobre wpadniesz w szał zakupów pamiętaj, że warto zostawić sobie kilka monet w zanadrzu - nim zdobędziesz nieprzebrane bogactwa, musisz jakoś płacić za swoje utrzymanie.

W skład twego ekwipunku wchodzi przedmiot wykonany z nadmetalu - nie musisz za niego płacić, stanowi twoje dziedzictwo. Zdecyduj się na jego rodzaj, a potem wybierz mu jedną z dostępnych Właściwości. Opis przedmiotów z nadmetalu oraz ich Właściwości znajduje się w Rozdziale 13.

Lista Profesji

Awanturnik

„Oczywiście, że tęsknię za domem. Nie prosiłem się na poszukiwacza przygód i, szczerze mówiąc, niezbyt mi ta rola pasuje. Wolałbym leżeć całymi dniami pod pierzyną, mieć służących spełniających każdą moją zachciankę... Zamiast tułać się po świecie, lepiej byłoby osiąść gdzieś, ożenić się, zająć uczciwym fachem. Czy żartuję? jasne, że nie mówię tego poważnie! Przecież prowadząc takie życie umarłbym zaraz z nudów!"

Twoim zajęciem jest przeżywanie przygód - czy tego chcesz, czy nie - potrafisz więc trochę tego, trochę owego. Być może w dzieciństwie uciekłeś z domu i po dziś dzień tułasz się po drogach i bezdrożach Znanego Wszechświata, albo jesteś błaznem fortuny, którego z miejsca na miejsce gna złośliwy los. Awanturnik bywa tajemniczym przybyszem, który zjawia się znikąd i donikąd odchodzi, najemnym szermierzem, wszechstronnym wędrowcem, radzącym sobie w każdej sytuacji lub nieszczęsną ofiarą bezustannych zbiegów okoliczności, zahartowaną w ogniu dziesiątków przygód.

Umiejętności:
Postępowanie ze zwierzętami
Przekonywanie
Skradanie
Spostrzegawczość
Umiejętność walki
Wysportowanie



ROZDZIAŁ 4

Dowódca

„Sadzisz, że nie można być oficerem w czasie pokoju? To świadczy tylko o tym, jak mało wiesz. Być dowódcą to nie tylko miażdżyć wroga — ale dbać o podwładnych, być dla nich ojcem i matką, a przede wszystkim w jednej chwili decydować o sprawach życia i śmierci twojej oraz tych, którzy pokładają w tobie nadzieję i zaufanie. To odpowiedzialność i samotność, gdy nie możesz zwierzyć się ze swoich wątpliwości. A jeśli marzy ci się wojenka, to znak, że nie dorosłeś do dowodzenia. "

Oczywiście, nie potrafisz wszystkiego - posiadasz jednak rzadki dar kierowania ludzi obdarzonych odpowiednimi umiejętnościami do stosownych zadań. Być może nauczyłeś się tego w akademii wojskowej lub rodzinnym, arystokratycznym domu - albo posiadasz naturalny talent i charyzmę, które sprawiają, że podwładni pójdą za tobą choćby w ogień. Jako dowódca możesz być kapitanem okrętu, zwierzchnikiem oddziału piechoty czy niedoszłym oficerem, który wprawdzie niczym nie dowodzi, odebrał jednak odpowiednie przeszkolenie i w chwili kryzysu potrafi opanować sytuację.

Umiejętności:
Spostrzegawczość
Strategia
Umiejętność walki
Zastraszanie
Artyleria lub Znajomość Wszechświata
Postępowanie ze zwierzętami lub Żeglarstwo

Mag

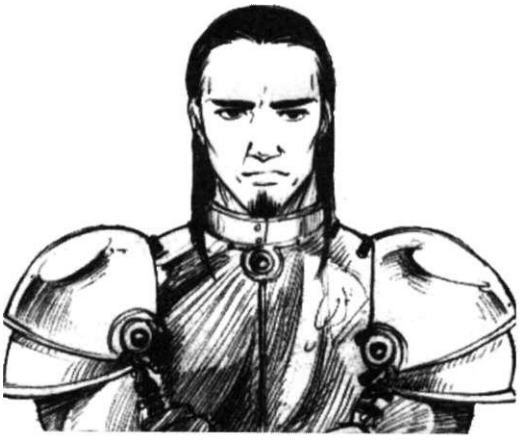
„To, co dla ciebie jest niemożliwym do rozwiązania problemem, dla mnie stanowi tylko drobną niedogodność. Szanuję twoje umiejętności — ale sam przyznaj, czy potrafiłbyś sprawić, że ktoś nieznajomy bez wahania wypełni twój rozkaz? Unieść się w powietrze? Przemienić w kogoś zupełnie innego? Rozkazać ziemi, by się rozstąpiła? Dla mnie to pestka. "

Od dziecka wiedziałeś, że jesteś osobą niezwykłą - nie dość, że rezonowałeś z nadmetalem, to wokół ciebie co jakiś czas zachodziły niewytłumaczalne zdarzenia. W końcu zabrano cię do szkół i wszystko stało się jasne - posiadasz dar posługiwania się magią. Odebrałeś zatem stosowne wykształcenie i dziś jesteś pełnoprawnym czarownikiem, posługującym się mocą właściwą twojej rasie.

O magii czytaj w Rozdziałach 20, 21.

Umiejętności:
Droga
Oszukiwanie
Ścieżki
Teoria dróg
Zastraszanie
Dowolna umiejętność

Otrzymujesz ponadto zaletę Dat. W związku z tym podczas tworzenia postaci dysponować możesz 10, a nie 15 punktami dodatkowymi.





OPIS MECHANICZNY - METODA UPROSZCZONA

Mędrzec

„Nie ma potężniejszej broni niż wiedza. Chcesz, by ci tego dowieść? Cóż zatem — choćbyś był najdzielniejszy nie zdołasz pokonać rasserona, mieszkańca bagien ze świata Asandii, jeśli nie będziesz wiedział, że jego jedynym wrażliwym miejscem jest podniebienie. Zginiesz niechybnie na dworze Cesarza Lodowych Elfów, chyba że dowiesz się, jak powinieneś się zachować. Nawet, jeśli pokonasz przeciwnika w walce, ale nie będziesz wiedział, jak opatrzyć rany, wnet postradasz życie. A wszystko to, o czym opowiadam, znajdziesz właśnie tu - w bibliotece."

Gdy inni przypuszczają, ty wiesz. Spędziłeś lata, za najlepszych przyjaciół mając mądre księgi, dzięki którym znasz dziś odpowiedzi na wszystkie niemal pytania lub ucząc się od uczonych i filozofów - równie dobrze jednak możesz nie posiadać formalnego wykształcenia, dysponować jednak mądrością życiową i zdrowym rozsądkiem. Mędrcem jest zarówno kapłan, doradca, uczony czy badacz, jak i wprawny rzemieślnik, który posiadł pilnie strzeżone tajemnice swego fachu. Pamiętaj przy tym, że postać nie musi być siwobrodym staruszkiem - młody wiek wskazuje raczej na błyskotliwego absolwenta uniwersytetu, nastoletniego geniusza, ulubionego asystenta uznanego mistrza czy śmiałego, walczącego z przesądem uczonego.

Umiejętności:
Medycyna
MeKanika
Rzemiosło
Teoria Dróg
Znajomość Wszechświata
Manipulacja lub Występowanie

Mówca

„Niewiele jest na tym świecie rzeczy, których nie da się załatwić bez rozlewu krwi. Wystarczy głowa na karku, szybki refleks i wyczucie, czego od ciebie oczekują - a możesz zajść naprawdę daleko nie sięgając ani razu po broń. Pamiętaj, wojny wywołują ludzie, którym zabraknie argumentów, prowadź więc rozmowę tak, by uzyskać, co chcesz, a jednocześnie sprawić, by rozmówca uznał, że sam wpadł na wszystkie podsunięte mu rozwiązania. W ten sposób unikniesz kłopotów i zdobędziesz przyjaciół."

Twoją bronią są gładkie słowa - zawsze wiesz, co, kiedy i komu powiedzieć. Niektórzy mówcy dochodzą do swych umiejętności w trudzie i znoju, ćwicząc retoryczne sztuczki, innym zaś kłamstwo czy pochlebstwo przychodzi z niewymuszoną gracją. Inni jeszcze posiadają niezwykły dar obserwacji, dzięki któremu unikają popełniania gaf, są wśród nich też osoby, które potrafią sprawiać wrażenie, iż doskonale znają się wszystkim, o co je zapytać. Mówca może być dworzaninem, mistrzem niedomówień i wiele mówiących żarcików, ambasadorem, reprezentującym swego władcę, gorliwym kaznodzieją czy szczwanym oszustem i łgarzem.

Umiejętności:
Etykieta
Manipulacja
Oszukiwanie
Przekonywanie
Występowanie
Zastraszanie





ROZDZIAŁ 4

Spryciarz

„Jest tylko jedna rzecz na świecie, na której naprawdę możesz polegać — spryt. Pewnie, w moim fachu przydaje się też zwinność, dobrze jest mieć delikatny dotyk czy widzieć w ciemności. Pamiętaj jednak, że zawsze coś może pójść nie tak. A wtedy nie przyda ci się gibkość ani dobry wzrok - przynajmniej, jeśli szybko nie wykombinujesz, jak z nich skorzystać. Życie takich jak ja zależy od tego, jak szybko umieją myśleć. "

Zajmujesz się tą stroną życia, o której mówi się zwykle niechętne - oszukujesz i kradniesz. Zapewne zawsze miałeś inklinacje do łamania prawa, niektórzy jednak decydują się wstąpić na tę niebezpieczną drogę ze szlachetnych pobudek - choćby szpiegując dla swej ukochanej ojczyzny. Innych kusi dreszczyk emocji, towarzyszący czynnościom zakazanym i niekoniecznie moralnym lub święte przeświadczenie, że Wszechświat jest jak skrzynia ze skarbami, z której osoba przedsiębiorcza ma prawo i obowiązek czerpać do woli. Możesz być zatem pospolitym łotrzykiem, złodziejem - dżentelmenem, wysoko wykwalifikowanym skrytobójcą albo tajnym agentem, zatrudnionym przez możnych tego świata.

Umiejętności:
Oszukiwanie
Przekonywanie
Szelmostwo
Skradanie
Umiejętność walki
Wysportowanie

Śledczy

„Hmm... Zeszłej nocy przechodził tędy wysoki mężczyzna, prawdopodobnie wojownik. Spójrz, jakie głębokie ślady zostawił — to znaczy, że niósł coś ciężkiego, odcisk stopy nie wskazuje na grubasa. Widzisz te połamane gałęzie? Przedzierał się przez krzaki siłą, nie ma pojęcia, jak zachowywać się w lesie. Miał miecz — to jego pochwa odłupała kawałek z tego drzewa. Brakuje mu też manier - jeśli się przyjrzysz, zobaczysz, że spluwał przez zęby. Skąd wiem to wszystko? Wystarczy nauczyć się patrzeć."

Przed twoim bystrym wzrokiem nic się nie ukryje. Niektórzy przedstawiciele twojej profesji od dziecka mają pamięć do detali i w mig dostrzegają rozwiązania skomplikowanych zagadek, inni zaś latami uczą się sztuki odkrywania prawdy. Niezależnie od tego, jaka była twoja historia, swoje możliwości możesz równie dobrze wykorzystywać na dworze, snując skomplikowane intrygi, jak pośród pospolitych ludzi, jako stróż prawa poszukujący sprawców tajemniczych zbrodni. Potrafisz bowiem dociec prawdy, choćby była nie wiedzieć jak głęboko ukryta - i równie sprawnie ją zamaskować.

Umiejętności:
Etykieta
Manipulacja
Spostrzegawczość
Śledztwo
Zastraszanie
Medycyna lub Przetrwanie lub Szelmostwo





OPIS MECHANICZNY - METODA UPROSZCZONA

Obieżyświat

„Zamilcz — nie znoszę, kiedy ktoś strzępi język po próżnicy. Patrz i ucz się. Tego nie znajdziesz w książkach. Oglądasz niezwykle misterium natury w całej jego nieskażonej przez tobie podobnych glorii. Nie rozumiesz? Spodziewałem się tego — póki nie porzucisz kamiennych domów, nie nauczysz się cenić muzyki płynącej wody, nie odkryjesz, że sam jesteś częścią świata, nie masz szans zrozumieć, co jest naprawdę ważne. "

Najlepiej czujesz się z dala od zgiełku cywilizacji, w dzikiej głuszy. Być może wychowałeś się w zagubionej wśród lasu wiosce i za najlepszych przyjaciół miałeś zawsze zwierzęta albo zmęczony tempem miejskiego życia wyruszyłeś na poszukiwanie samotności. Możesz więc być myśliwym, przewodnikiem i tropicielem, przed którym natura nie ma tajemnic - lecz równie dobrze i podróżnikiem, zapuszczającym się w nieznane zakątki Znanego Wszechświata w poszukiwaniu tajemnic, które kryją.

Umiejętności:
Przetrwanie
Spostrzegawczość
Skradanie
Umiejętność walki
Wysportowanie
Znajomość Wszechświata

Wojownik

„Mój miecz nie jest pewnie najpiękniejszym orężem Znanego Wszechświata. Na pewno znajdziesz również broń lepiej wykonaną. W jego rękojeść wsiąkło jednak mnóstwo mojego potu i nie zliczę sytuacji, gdy ocalił mi życie. Dlatego nie zamienię go na najpiękniejszą nawet broń z twojego arsenału."

Twoim żywiołem jest walka - potrafisz posługiwać się orężem, nie tracisz głowy podczas boju i potrafisz naprawdę drogo sprzedać swą skórę. Być może wychowała cię ulica, na której walka była ponurą koniecznością, albo odbierałeś nauki u najlepszych mistrzów Znanego Wszechświata. Możesz zatem być fechmistrzem, który posługuje się lekkim ostrzem z gracją i precyzją tancerza, brutalnym osiłkiem górującym nad każdym przeciwnikiem siłą oraz wytrzymałością czy małomównym żołnierzem, ekspertem w posługiwaniu się nietypowym rodzajem oręża.

Umiejętności:
Medycyna
Spostrzegawczość
Wysportowanie
Zastraszanie
Dwie dowolne umiejętności walki





Żeglarz

„Żal mi cię, przykuty do ziemi przyjacielu! Nikt, kto nie spędza życia, żeglując wśród gwiazd, nie może nazwać się naprawdę wolnym. Widziałem cuda dziesiątków portów, walczyłem z bezwzględnymi piratami wśród nieustającego zmierzchu, obserwowałem lewiatany większe, niż warowny zamek. Póki nie wyruszysz w Przestrzeń nie pojmiesz, jak cudowne jest życie. "

Twoją pasją jest otwarta przestrzeń międzygwiezdna - kiedy, stojąc na dziobie żaglowca, czujesz na twarzy tchnienie Pustki, krew zaczyna szybciej krążyć ci w żyłach. Zapewne dorastałeś w mieście portowym, od najmłodszych lat marząc o wyprawie w nieznane, z równym jednak powodzeniem możesz być absolwentem szkoły gwiezdnej, który dowodzenie statkiem uważał za niezbędny szczebel kariery politycznej lub wojskowej. Dzięki swym umiejętnościom możesz być wilkiem gwiezdnym, nieustraszonym odkrywcą nowych światów lub piratem, rabującym jednostki handlowe.

Umiejętności:
Artyleria
Umiejętność walki
Walka wręcz
Wysportowanie
Znajomość Wszechświata
Żeglowanie

Lista funkcji fabularnych

Amant

„Piękna pani, czy dane mi będzie poznać twoje imię? Wystarczyło jedno spojrzenie twoich oczu i już wiem, że z dala od ciebie życie straci dla mnie cały powab. Niech mi wolno będzie wielbić cię z całego serca. "

Pogromca płci przeciwnej, zwykle wzbudza westchnienia pań (lub panów) i równie często oddaje swoje serce. Najważniejszą właściwością tego rodzaju bohatera jest przeżywanie perypetii miłosnych - to, czym się zajmuje, ma drugorzędne znaczenie. Do przygód skłania go zwykle romantyczny poryw - usiłuje zaimponować ukochanej osobie, zdobyć czyjeś względy lub udowodnić surowemu ojcu, że jest godzien ręki jego córki. Czasem daje się z tego powodu zwieść lub wpada w kłopoty i zdarza mu się nawet wystąpić przeciw przyjaciołom, gdy kieruje nim sprytna uwodzicielka (lub uwodziciel). Najważniejsze dla takiej postaci są momenty związane z ujawnieniem prawdziwego uczucia — gdy rozumie, że był wykorzystywany, lub może udowodnić siłę swojej miłości. Bywa przy tym osobnikiem żarliwym i pełnym uczucia lub cynicznym uwodzicielem, który wykorzystuje płeć przeciwną do swych nikczemnych celów.

Przykłady: Faye Valentine („Cowboy Bebop"), Sorata Arisugawa („X-Clamp"), James Bond („Doktor No" i inne), Milady de Winter („Trzej Muszkiererowie"), Brisida („Crystalicum: Znany Wszechświat")





Cechy charakteru: egoista, kochliwy, romantyk, rycerski, uwodziciel, wierny

Zalety:
Bezradny lub Atrakcyjny
Charyzmatyczny lub Urodziwy
Nieuchwytny lub Szczęściarz
Złotousty lub Zwinny jak łasica

Bystrzak

„Niczego nie ruszaj! Złodziej na pewno zostawił jakieś ślady, a ty wszystko zadepczesz! Spójrz, na framudze jest włos - wiemy już, ze nasz łotrzyk jest rudą kobietą. "

Siłą tej postaci jest jej przenikliwy intelekt, dzięki któremu radzi sobie z pozornie przerastającymi ją problemami. Nie musi przy tym posiadać ogromnej wiedzy — wystarczy, że szybko kojarzy fakty i potrafi dobrze przewidywać posunięcia przeciwników. To dla niej przeznaczone są wątki kryminalne, zagadki, które trzeba rozwiązać oraz wszelkie sytuacje, w których siła i umiejętności bojowe zawodzą - wymyślne pułapki, skomplikowane problemy czy pozornie niepowiązane fakty, których skojarzenie jest kluczowym wydarzeniem fabuły. Podobnie jak paniątko, może w pierwszej chwili nie wzbudzać sympatii, zwłaszcza, jeśli ma zwyczaj pouczać wszystkich dookoła, szybko okazuje się jednak wręcz niezastąpiona. Bywa zatem spostrzegawczym detektywem, pozornie gapowatym uczonym lub błyskotliwym oficerem.

Przykłady: Kosuke Kindaichi („Zapiski Detektywa Kindaichi"), Ami Mizuno („Sailor Moon"), Sherlock Holmes („Sherlock Holmes"), Hermiona Granger („Harry Potter"), Mistrz Zakonu Powietrza („Crystalicum: Znany Wszechświat").

Cechy charakteru: ciekawski, opanowany, podejrzliwy, próżny, subtelny, uparty

Zalety:
Doskonała pamięć lub Pojętny
Błyskotliwy lub Oczytany
Spostrzegawczy lub Języki obce (+3)
Wrodzony talent lub Trik

Czarny Piotruś

„Mogę wszystko wytłumaczyć! To naprawdę przypadek - wyszedłem, żeby zaczerpnąć świeżego powietrza, nie miałem pojęcia, że pan tu jest! Proszę schować ten miecz!"

Niezależnie od tego, czym ten bohater się trudni, bezustannie wpada w kłopoty. Co rusz zdarza się, że niechcący podsłucha tajemną konwersację spiskowców, zostaje wzięty za kogoś innego czy przypadkowo trafia w niewłaściwe miejsce o niewłaściwym czasie. Jego funkcją jest sprowadzać na drużynę kłopoty, musi więc być przy tym na tyle przedsiębiorczy, by ją następnie z tych kłopotów wyplątać - lub przynajmniej dość uroczy, żeby uśmierzyć gniew kompanów. Dlatego często zdarza się, że w tej roli występuje ten





członek drużyny, który najmocniej wzbudza u pozostałych instynkty opiekuńcze. W przeciwnym bowiem razie musi często radzić sobie sam. Stąd właśnie bywa zwykle zadziornym dzieciakiem, uroczą panienką czy intelektualistą - nieudacznikiem.

Przykłady: Miyamoto Usagi („Usagi Yojimbo"), Usagi Tsukino („Sailor Moon"), Miaka („Fushigi Yuugi"), Pippin („Władca pierścieni"), Prosiaczek („Kubuś Puchatek"), Marco di Mirandeo („Crystalicum: Znany Wszechświat")

Cechy charakteru: ciekawski, naiwny, ryzykant, szczery, tchórzliwy, zbuntowany

Zalety:
Zmysł równowagi (+1) lub Błyskawiczny refleks (+1)
Szczęściarz lub Przeznaczony do wielkości
Spostrzegawczy lub Pogromca więzów
Poszukiwacz wrażeń lub Błysk geniuszu

Mięśniak

„ Wybieraj, proszę. Albo zostawisz tę damę w spokoju, albo będę musiał użyć siły. A zapewniam, że tego byś nie chciał - jeśli lubisz mieć obydwie ręce sprawne. "

Mięśniak to bohater, którego żywiołem jest akcja. Wbrew nazwie, nie zawsze odznacza się przy tym głupotą - wręcz przeciwnie, niekiedy bywa sprytny, choć oczywiście zdarza się, że myślenie pozostawia innym. Pomimo wszystkich innych właściwości tak naprawdę błyszczy jednak podczas walki - bywa więc wprawnym najemnikiem, ogromnym siłaczem, rycerskim obrońcą czy potężnym barbarzyńcą. Sytuacja, w której realizuje się najpełniej to moment, gdy w jego rękach znajduje się los kogoś innego - kiedy broni przyjaciela, który nie może obronić się sam lub staje do walki w imieniu całej grupy. Często bywa ambitny i daje się oszukać lub sprowokować, rzadko występuje jednak w pozycji lidera, zajmując się raczej tym, w czym jest najlepszy. Co nie znaczy, że nigdy przywódcy nie zazdrości.

Przykłady:
Gourry Gabriev („Slayers"), Gattsu („Berserk"), Mały John („Robin Hood"), Ursus („Quo Vadis"), Khojin („Crystalicum: Znany Wszechświat")

Cechy charakteru: agresywny, milczek, naiwny, poważny, rycerski, wierny

Zalety:
Obrońca lub Oddany sprawie
Charyzmatyczny lub Potężne dziedzictwo
Końskie zdrowie lub Odporność elemeralna
Siłacz lub Twardziel

Paniątko

„Nie zamierzam zadawać się z osobą tego pokroju, jesteś, mój panie, estetycznie szpetny, moralnie naganny i ekonomicznie szkodliwy."

Ta postać nie budzi sympatii - przynajmniej nie w pierwszej chwili. Wychowała się w arystokratycznym domu, dobrze się ubiera, elegancko wysławia i z gracją porusza, nic więc dziwnego, że często gra





na nerwach nieskomplikowanym poszukiwaczom przygód. Zwykle nienajlepiej radzi sobie w głuszy i narzeka podczas dalekich wypraw - jest jednak przy tym mistrzem gry politycznej, wprawnym intrygantem lub przynajmniej kimś niepoprawnie majętnym. Najpopularniejszy wątek z udziałem tego bohatera opowiada o przełamywaniu lodów - paniątko stopniowo zdobywa sobie szacunek i sympatię osób które początkowo darzyły je niechęcią. Niemal równie często bohater ten jest jednocześnie wybitnym ekspertem w dziedzinie, która wydaje się zarezerwowana dla bardziej typowych awanturników - a więc fenomenalnym wojownikiem lub wybitnym strzelcem.

Przykłady: Asuka Langley („Neon Genesis Evangelion"), Vegeta („Dragon Ball"), Draco Malfoy („Harry Porter"), Hrabia Horeszko („Pan Tadeusz"), Raija bint Abbas („Crystalicum: Znany Wszechświat").

Cechy charakteru: kochliwy, rozpieszczony, rozrzutny, rycerski, tchórzliwy, zazdrosny

Zalety:
Duelista lub Atrakcyjny
Sielskie dzieciństwo lub Nienaganny gust
Majętny (+5) lub Słynny rodzic (+5)
Urodzony wojownik lub Sokole oko

Przyjaciel

„Nie popadajmy w rozpacz. Z pewnością razem uda nam się wyplątać z tej kłopotliwej sytuacji, Jestem pewien, że z tym strażnikiem da się jakoś dogadać. "

Ten bohater potrafi dogadać się z każdym i wszędzie. Zazwyczaj spaja drużynę, łagodząc narastające konflikty i rozładowując napięcie, jego działanie nie ogranicza się jednak do kojenia nerwów przyjaciół. Z łatwością zyskuje przychylność innych, a jego głęboka przyzwoitość połączona z wielkim urokiem sprawia, że często obdarza się go zaufaniem. Bardzo rzadko występuje przy tym na pierwszym planie - jego funkcją jest pomagać innym w realizacji zamierzeń, sprowadzać zbłąkanych na właściwą drogę i radzić niezdecydowanym. Jego żywiołem jest jednak również bezprzykładne bohaterstwo w desperackiej chwili i jeśli arcyważna misja zakończyć się ma powodzeniem, jest wielce prawdopodobnym, że to właśnie Przyjaciel wykona ostateczny ruch, który zapewni zwycięstwo. W ostatniej chwili zada potężnemu nieprzyjacielowi decydujący cios, przejmie brzemię, które spoczywać miało na innych barkach i - w najbardziej radykalnej wersji - bez wahania poświęci życie.



Przykłady: Naruto („Naruto"), Himura Kenshin („Kenshin"), Samwise Gamgee („Władca Pierścieni"), Kubuś Puchatek („Kubuś Puchatek"), Lope („Crystalicum: Znany Wszechświat").

Cechy charakteru: hojny, naiwny, rycerski, szczery, uczciwy, wierny

Zalety:
Sielskie dzieciństwo lub Bezradny
Przyjaciel zwierząt lub Koleś
Silna wola lub Przeznaczony do wielkości
Sympatyczny lub Liczna rodzina

Przywódca

„Szybko, podpłyń i spróbuj przełączyć tę dźwignię — tymczasem Encio i Malcom zajmą czymś potwora, a ja zanurkuję i postaram się odczytać inskrypcję. Nie ma czasu — jeszcze chwila, a woda wypełni komnatę pod sufit'."

Bohater ma w sobie to „coś", dzięki czemu ludzie chętnie za nim idą. Nigdy nie traci głowy w trudnej sytuacji, odznacza się mądrością i autorytetem nie tylko w swojej dziedzinie. Ta postać jest szczególnie trudna do zagrania, łatwo bowiem w jej przypadku o konflikt z drużyną - warto więc pamiętać, że przywódca niekoniecznie stoi na czele drużyny w każdej sytuacji, a jego najistotniejszą cechą jest fakt, że potrafi wymyślić receptę na każdy problem. Klasyczne



sytuacje, w których taka postać się realizuje, to kontakt ze starożytną i zaginioną wiedzą, niełatwą do rozszyfrowania i zrozumienia, sytuacja zupełnej bezradności, którą przełamać może wyłącznie współdziałanie, konieczność opracowania szczwanego planu, w którym znajdzie się miejsce dla wszystkich członków grupy oraz decyzja o tym, czy daną sprawą się zająć.

Przykłady:
Naru Narusegawa („Love Hina"), Mamoru Chiba vel. Tuksedo („Sailor Moon"), Gandalf („Władca pierścieni"), Robin Hood („Wesołe przygody Robin Hooda"), Gianerasmo Cavalcanti („Crystalicum: Znany Wszechświat")

Cechy charakteru: lider, opanowany, rycerski, szlachetny, zazdrosny, zdeterminowany

Zalety:
Niezwykły głos lub Język obcy (+1)
Charyzmatyczny lub Błyskotliwy
Dodatkowe dziedzictwo lub Przeznaczony do wielkości
Legendarna cecha lub Mistrz improwizacji

Samotnik

„Co *robię? Nie twój interes. Mam tu pewne sprawy do załatwienia, a ty lepiej pilnuj własnego nosa. "*

Taki bohater trzyma się na uboczu, niewiele mówi i robi swoje — a mimo to pozostaje członkiem grupy. Zawsze ma swoje mroczne tajemnice, które ujawnia dopiero w chwili największego napięcia, oraz powody, dla których robi to, co robi. Może zatem być mścicielem, którego rodzina padła ofiarą bestialskiego mordu lub osobą uciekającą przed niezbyt chlubną przeszłością, starającą się odkupić niegdysiejsze przewinienia. Z drugiej strony, bywa niekiedy tym członkiem drużyny, którego najtrudniej zauważyć - służącym, pomocnikiem lub tropicielem, który bardzo rzadko mówi, co myśli. Jego wątki są więc zwykle związane z przeszłością i wymagają podejmowania dramatycznych wyborów - pole do popisu znajduje jednak również w chwili, w której cała grupa została pokonana i teraz jej życie zależy od dyżurnego milczka.

Przykłady:
Kamui Shirou („X-Clamp"), Sagara Sanosuke („Kenshin"), Batman („Batman"), Aragorn („Władca pierścieni"), Kłapouchy („Kubuś Puchatek"), Nasir Saracen („Robin z Sherwood").

Cechy charakteru: marudny, milczek, opanowany, podejrzliwy, poważny, zdeterminowany

Zalety:
Mściciel (+1) lub Oddany sprawie
Przyjaciel zwierząt lub Pogromca więzów
Spostrzegawczy lub Silna wola
Charakterystyczny lub Twardziel



Słodki drań

„ Te parę groszy? Właśnie wybierałem się, żeby ci je oddać, kiedy nadarzyła się fantastyczna okazja. Pomyślałem - mogę zwrócić sumę co do grosza, albo okazać się prawdziwym przyjacielem i podwoić ją przed oddaniem. "

Na tego bohatera nie można się pogniewać. Owszem, robi czasem paskudne *rzeczy*, kiedy się jednak uśmiechnie, świat pada do jego stóp. Ważną cechą takiej postaci jest pewna moralna dwuznaczność, nie cofa się ona bowiem przed zrobieniem czegoś złego, budzi jednak instynktowną sympatię, która sprawia, że mimo wszystko daje się lubić. Realizuje się dobrze we wszelkich szemranych interesach i ciemnych sprawkach, jest też szczególnie narażona na pokusę — kanon stanowi jednak, że w kluczowej chwili przełamuje się i staje po właściwej stronie. Charakteryzuje się dużą charyzmą i wyczuciem sytuacji, może więc być sympatycznym piratem, uroczym złodziejaszkiem, przemytnikiem czy szpiegiem.

Przykłady:
Zelgadis („Slayers"), Spike Spiegal („Cowboy Bebop"), Alucard („Hellsing"), Han Solo („Gwiezdne wojny"), Rhett Buttler („Przeminęło z wiatrem"), John Silver („Wyspa Skarbów")

Cechy charakteru: egoista, lider, opanowany, romantyk, ryzykant, uwodziciel

Zalety:
Bezradny lub Atrakcyjny
Silna wola lub Charyzmatyczny
Szczęściarz lub Trik
Złotousty lub Poszukiwacz wrażeń

Śmiałek

„Nie ścierpię, by coś takiego działo się w mojej obecności! Nadszedł kres twoich łajdactw draniu — odpowiesz za wszystko tu i teraz. Stawaj!"

Śmiałek to nieulękły wojownik, bez reszty oddany jakiejś sprawie. Niekiedy porywczy lub nierozsądny, gotów jest jednak narażać życie dla swego celu, działa bez wahania i bardzo rzadko miewa wątpliwości. Zwykle jest wojownikiem, to jednak nie jest regułą, nie musi bowiem legitymować się umiejętnościami bojowymi - wystarczy mu bardzo silna motywacja oraz nieugięta odwaga. Śmiałek bywa zatem nieulękłym rycerzem, który w twarz śmieje się niebezpieczeństwu, ostatnim sprawiedliwym wśród oceanu nikczemności czy wybrańcem, którego przeznaczeniem jest wypełnić szaleńczą misję. Wątki, właściwe temu typowi bohatera, to aktywna walka z przeciwnikiem, najlepiej przerastającym go potęgą, szlachetne poświecenie i motywowanie drużyny do bohaterstwa. Nic więc dziwnego że jest jednym z potencjalnych liderów grupy.

Przykłady:
Trunks („Dragon Ball"), Superman („Superman"), d'Artagnan („Trzej muszkieterowie"), Oksenia Baroszy („Crystalicum: Znany Wszechświat")

Cechy charakteru: agresywny, zbuntowany, lider, pochopny, ryzykant, szlachetny

Zalety:
Obrońca lub Duelista
Doskonałe dziedzictwo (+3) lub Przeznaczony do wielkości
Silna wola lub Trik
Urodzony wojownik lub Zwinny jak łasica





ROZDZIAŁ 4



Córka Czarnoksiężnika

Powiadają, że Czarnoksiężnik, tajemniczy władca Miasta Szmaragdów, ma córkę, dziewczynę piękną jak wiosenne niebo i podobnie kapryśną. Mieszka w pałacu swojego ojca i wiadomo, że szczęśliwiec, który pojmie ją za żonę, otrzyma w posagu połowę Miasta. Niestety, dziewczyna wymogła na ojcu zgodę na poddanie kandydata na męża trzem próbom - i od tej pory każdy z potencjalnych zalotników musi sprostać trzem niewykonalnym zadaniom. Choć wielu już próbowało, żaden kawaler nie zdołał spełnić żądań księżniczki - a niejeden postradał życie próbując. Piękna panna może jednak czekać - mając w żyłach krew swego potężnego ojca nie musi obawiać się starości ani brzydoty.

Jak wspomnieliśmy, powyższe zestawienia nie wyczerpują bynajmniej potencjału „Crystalicum ", choć pozwalają wykreować wiele bardzo wyrazistych postaci. Jeśli jednak twój pomysł na bohatera nie mieści się w przedstawionych wyżej schematach lub jesteś nimi zmęczony i chcesz samodzielnie stworzyć jedyną w swoim rodzaju postać, powinieneś skorzystać z metody zaawansowanej, którą zajmiemy się za chwilę.

Przykład tworzenia bohatera metodą uproszczoną

Tomasz zabiera się do stworzenia bohatera metodą uproszczoną. W głowie kołacze mu się dość wyraźny koncept - jako wychowany na bajkach Charlesa Perraulta miłośnik „Shreka" postanawia wykorzystać niepowtarzalną możliwość wcielenia się w humanoidalnego kota i stworzyć postać wzorowaną na Kocie w Butach.

1. Pochodzenie

Rozpoczyna zatem od wyboru pochodzenia — w tym wypadku nie będzie zastanawiał się długo, wybór Astończyka Ka-Dis jest bowiem więcej, niż oczywisty. Otrzymuje w związku z tym rasową zaletę - jego bohater będzie widział w ciemnościach. Ponadto musi wybrać jedną ze specjalnych właściwości rasy i tu staje przed poważnym problemem. Dziewięć żyć to sprawa naprawdę przydatna, gdy prowadzi się życie poszukiwacza przygód. Kusi go jednak również Koci urok - chce przecież stworzyć postać pełną zawadiackiego wdzięku. Kocia zwinność wreszcie jest wręcz niezastąpiona, skoro bohater ma być wprawnym szermierzem.

Ostatecznie decyduje się na tę ostatnią, obiecując sobie, że wyposaży bohatera w Zalety ułatwiające kontakty interpersonalne. Wreszcie, musi zdecydować się na jedną z cech charakteru - tu wybór jest jasny i nasz Ka-Dis staje się Próżny.

2. Profesja

Następnie Tomasz przechodzi do wyboru profesji - i tu znów zaczyna się wahać. Skoro jego Astończyk ma być groźnym przeciwnikiem, powinien wybrać Wojownika. Marzy mu się jednak postać bardziej wszechstronna, decyduje się więc na prawdziwego Awanturnika. Otrzymuje w związku z tym pakiet sześciu umiejętności: Postępowanie ze zwierzętami, Przekonywanie, Skradanie, Spostrzegawczość, Umiejętność walki i Wysportowanie. W charakterze Umiejętności walki wybiera Broń ręczną, następnie zaś rozdziela priorytety: najważniejszą Umiejętnością czyni Broń ręczną, przypisując jej poziom 5. Dwie kolejne to Przekonywanie (przydatne, jeśli bohater ma być charyzmatyczny) i Wysportowanie, obydwie na 4. Pozostałym trzem Tomasz przypisuje poziom 3.

3. Funkcja Fabularna

Kolejny wybór to Funkcja Fabularna. W pierwszym momencie Tomasz decyduje się wybrać Śmiałka,

funkcję, która sprawi, iż bohater stanie się prawdziwym zawadiaką, sprawnym w walce i nieugiętym wojownikiem. Przypomina sobie jednak, że jego wzorem ma być Kot w Butach rodem z filmu „Shrek 2", postanawia więc postawić na Funkcję Fabularną, która bardziej uwydatni jego kapryśny charakter. Przez chwilę zastanawia się więc nad Słodkim draniem, stwierdza jednak, że jego bohater nie powinien mieć ciągot ku ciemniejszej stronie życia. Ostatecznie postanawia więc, że gibki i wprawny w walce Astończyk jest znakomitym materiałem na niepoprawnego uwodziciela, wybiera więc Amanta.

Spośród dostępnych Amantowi Cech Charakteru decyduje się na romantyka - bohater będzie miał ogromną skłonność do przesadnych zachowań i teatralnych gestów, co świetnie pasuje do roli Kota w Butach. Następnie wybiera po jednej z każdej pary Zalet: Atrakcyjnego (by lepiej działać na piękne kotki), Charyzmatycznego (w myśl obietnicy złożonej podczas wyboru rasy), Szczęściarza (przecież jest kotem) i Zwinnego jak łasica (który nie zawadzi szermierzowi). Tym samym wybór Funkcji Fabularnej jest kompletny.

4. Cechy

Wiedząc, jakimi Umiejętnościami i Zaletami dysponuje jego Astończyk, Tomasz wybiera Cechy. Mając wizję zadziornego, charyzmatycznego wojownika decyduje, iż najważniejszą z jego Cech będzie Duch i to jemu przydziela poziom 5. Nie bez znaczenia jest również Ciało, dzięki któremu nasz heros będzie dokonywał czynów bezprzykładnego męstwa, Tomasz przydziela więc tej Cesze poziom 4. Poziom 3 dostaje się Szczęściu - nigdy nie wiadomo, kiedy awanturnik będzie go potrzebował - a 2 Umysłowi, bohater nie odznacza się bowiem ani szczególną rozwagą, ani wiedzą.

5. Punkty dodatkowe

Koniec końców Tomasz przystępuje do rozdzielania pozostałych punktów. W pierwszej kolejności wydaje 6 z piętnastu dostępnych Punktów Dodatkowych, by zwiększyć Umysł bohatera do 3 - ma być nierozsądny, ale nie przygłupi. Następnie decyduje, że uwodzicielowi niezbędna będzie umiejętność Manipulacji, którą wykupuje na poziomie 4, płacąc 3 punkty (1 za Umiejętność na poziomie 2 oraz 2 za podniesienie jej do 4). Ka-Dis umarłby chyba ze wstydu, gdyby nie umiał zrobić użytku ze swoich pazurów, otrzymuje zatem Walkę wręcz na poziomie 4, za dalsze 3 punkty.

W ten sposób wydał już 12 z 15 dostępnych Punktów Dodatkowych, przychodzi mu jednak do głowy, że przy trybie życia jego postaci mógłby przydać się dodatkowy poziom Szczęścia. Decyduje się więc wybrać Wady, które zapewnią mu kilka dodatkowych punktów. Do wizerunku postaci jak znalazł pasuje Mania czystości - po pierwsze, bohater jest ogromnym kotem, po drugie należy do osób Próżnych. Tomasz zdobywa dzięki temu 5 punktów, a więc może podnieść Szczęście. Przeglądając listę Wad stwier-



Smoczy kapłani

Kapłani Siedmiu Smoków, religii królestwa Krasnoludów, zajmują się nie tyle sprawowaniem nabożeństw, które odbywają się stosunkowo rzadko, ale przede wszystkim doradzaniem społeczności, którą się opiekują, we wszelkich możliwych kwestiach. Powszechnie oczekuje się więc, że kapłan zna się równie dobrze na stolarce, szlifowaniu Kryształów, szkutnictwie czy prowadzeniu zajazdu jak na zawiłościach doktryn wiary. Dlatego właśnie, choć Krasnolud nie może zostać kapłanem przed ukończeniem setnego roku życia, przygotowuje się do tej roli przez długie dziesiątki lat. W tym celu jego obowiązkiem, jako diakona, jest przemierzać Znany Wszechświat, imać się rozmaitych zajęć i przeżywać przygody - wszystko po to, by zgromadzić maksymalnie dużo doświadczeń, dzięki którym będzie mógł doradzać innym.



Szkolenie paladonny

Gdy paladonna z Zakonu Ognia dokona w życiu mężnych czynów, które zaskarbią jej powszechny szacunek, ma prawo powrócić do Ynys Witrin, świata będącego siedzibą Zakonu, i wziąć pod opiekę uczennicę. Następnie dwie kobiety zapuszczają się w przepaścistą puszczę tego świata, szukając odosobnienia. Paladonna i jej uczennica spędzają razem kilka lat, kontaktując się jak najrzadziej ze światem zewnętrznym - w tym walczą na zwierciadlanych taflach, pozostawionych na piasku przez nawiedzające Ynys Witrin ogniste deszcze, razem jedzą, śpią i modlą się. Kiedy nauczycielka stwierdza, że uczennica jest gotowa, pozwala jej samodzielnie zmierzyć się z deszczem płomieni. Następnie zabiera ją do siedziby Mistrzyni - tam, w przytomności starszych Zakonu, dziewczyna zostaje poddana dalszym próbom, a następnie przyjęta. Starsze paladonny zwą ją „córką" do czasu, gdy wyróżni się w boju lub wykona pierwsze samodzielne zadanie - dopiero wówczas staje się pełnoprawną „siostrą".

dza ponadto, że interesującym pomysłem jest Wstydliwe pochodzenie. Skoro postać ma wyglądać jak Kot w Butach, nie będzie nosić się po arabsku, jak większość Ka-Dis. Tomasz stwierdza więc, że bohater z jakiś powodów musiał porzucić ojczyznę i przebywa na wygnaniu - dokładną przyczynę takiego stanu rzeczy pozostawia do ustalenia Mistrzowi Gry. Wybierając drugą Wadę zarabia jeszcze 1 punkt, ma więc do dyspozycji aż 9 Punktów Dodatkowych. Podnosi zatem Szczęście do poziomu 4 i za pozostałe 3 punkty wykupuje Występowanie na 4, stwierdzając że bohater będzie dobrym gawędziarzem.

6. Ostatnie decyzje

Po rozdzieleniu Punktów Dodatkowych Tomaszowi pozostaje tylko kilka ostatnich decyzji. Po pierwsze, wybrać musi trzecią Cechę Charakteru. Przez chwilę rozważa wybór Fanfarona, stwierdza jednak, że Próżny Fanfaron byłby nie do zniesienia dla przyjaciół z drużyny i postanawia wybrać Ryzykanta. Potem decyduje się na jeden Trik - wybór jest trudny, ostatecznie pada jednak na Sztukę walki, która umożliwi bohaterowi skuteczne posługiwanie się pazurami. Postanawia wreszcie, że heros ubierał się będzie wykwintnie, w stylu Dziewięciu Miast, a jego nadmetalowym dziedzictwem będzie szabla o wąskim piórze, taka, jakich używa się w Mieście Twarzy. Jej początkową Właściwością będzie Szybka, dzięki czemu nasz bohater działać będzie szybciej, niż jego przeciwnicy. Ponadto Tomasz zapisuje na karcie postaci początkową Reputację 1.

Nim Astończyk uda się na zakupy, by wydać przysługujące mu z racji pochodzenia 400 monet, Tomasz postanawia wymyślić mu imię. Ponieważ przebywa na wygnaniu i ubiera się z cudzoziemska, gracz decyduje, że bohater powinien posługiwać się pseudonimem - drapieżnym zawadiackim i wiele mówiącym. Znów przypomina sobie swoją koncepcję - shrekowego Kota w Butach i na cześć aktora, który udzielił mu głosu w wersji oryginalnej (a który wcielił się też w rolę Desperado) wybiera pseudonim: Straceniec.



OPIS MECHANICZNY - METODA UPROSZCZONA



Informacje Osobiste

Imię: STRACENIEC
Gracz:
Rasa: KA-DIS
Profesja: AWANTURNIK
Płeć: M Wiek: 26
Serial: ZNANY WSZECH.
Sezon: 1 PD:



Cechy

		PD
Ciało	4	
Umysł	3	
Duch	5	
Szczęście	4	



Cechy charakteru

Cecha	Furia
PRÓŻNY	☐
ROMANTYK	☐
RYZYKANT	☐

Punkty szczęścia

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐



Reputacja

PD: 1

Negatywny

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐



Zalety

Wł. rasy: WIDZENIE
Rasowa: KOCIA ZW.
ATRAKCYJNY
CHARYZMAT.
SZCZĘŚCIARZ
ZWINNY JAK KASICA



Ekwipunek

MONETY: 400
STYL ŻYCIA:

KAPELUSZ
SZABLA
ELEGANCKIE BUTY
WYTWORNY STRÓJ



Wady

MANIA CZYSTOŚCI
WSTYDLIWE POCHODZENIE



Umiejętności

Nazwa	Poziom	Mistrzostwo	Specjalizacje	PD
BROŃ RĘCZNA	5	2		
WYSPORTOWANIE	4	2		
MANIPULACJA	4	2		
WALKA WRĘCZ	4	2		
PRZEKONYWANIE	4	2		
WYSTĘPOWANIE	4	2		
POSTĘPOWANIE ZE ZWIERZĘTAMI	3	1		
SPOSTRZEGAWCZOŚĆ	3	1		
SKRADANIE	3	1		



Rozdział 5

OPIS MECHANICZNY - METODA ZAAWANSOWANA

Zaawansowana metoda tworzenia postaci

Gdy nabierzesz już nieco wprawy w kreowaniu bohaterów świata „Crystalicum" przedstawione w poprzednim rozdziale schematy zapewne przestaną ci wystarczać - zwłaszcza, że gra oferuje znacznie szersze możliwości. Dlatego przygotowaliśmy drugą metodę kreowania postaci, którą nazwaliśmy „zaawansowaną". Niech ci się jednak nie wydaje, że jest lepsza czy bardziej ambitna od poprzedniej - po prostu, wymaga znacznie większego obycia z mechaniką gry.

Zaawansowana metoda kreacji postaci jest przy tym znacznie bardziej praco- i czasochłonna. Polega na samodzielnej dystrybucji punktów, za które wykupuje się poziomy Cech i Umiejętności oraz Wady i Zalety. Stosując ją, możesz stworzyć postać zupełnie unikatową, która w pełni pasować będzie do twoich oczekiwań, a wszystkie jej statystyki ściśle wynikać z historii i osobowości postaci. Doświadczenie poucza nas jednak, że wobec braku wskazówek łatwo się zgubić i wykreować bohatera, który okaże się bezbarwny lub nieatrakcyjny. Dlatego metodę tę polecamy osobom, które mają już za sobą pierwszy kontakt z „Crystalicum" i potrafią bez trudu odróżnić statystyki przydatne i pożądane dla danego typu herosa, od kuszących, lecz zupełnie mu zbytecznych.

Stosując tę metodę nie musisz zaczynać od wyboru rasy, choć z całą pewnością pomoże ci to skonstruować ciekawego bohatera. Jeśli jednak wolisz zacząć od współczynników, a dopiero potem przejść do wyboru kultury, z której wywodzić się będzie postać, miej przez cały czas w pamięci, iż otrzyma ona dodatkowe właściwości wynikające z rasy. Nie będziesz też na



Ile punktów na postać?

Manipulując ilością punktów postaci otrzymać można interesujące efekty. W twojej grze każdy z graczy otrzymuje:

- **100 punktów.** Stworzona za pomocą takiej ilości punktów postać jest od razu stosunkowo potężna. Ilość tę polecamy bohaterom, którzy mają być starsi, niż naście lat.
- **75 punktów.** To proponowany przez nas standard. Ten bohater powinien poradzić sobie z większością problemów, minie jednak nieco czasu, nim obrośnie w piórka.
- **50 punktów.** Postać stworzona za pomocą takiej ilości punktów jest albo bardzo młoda, albo bardzo mało utalentowana. Większość problemów będzie dla niej początkowo prawdziwym wyzwaniem.

razie wybierać cech charakteru - nie kupuje się ich za punkty, a skoro masz w tym względzie pełną dowolność, możesz z powodzeniem zająć się tym po zakończeniu niniejszego etapu kreacji.

Na czym więc rzecz polega? Pracować będziesz na zupełnie surowym materiale - na początku kreacji postać posiada wszystkie cztery Cechy na poziomie 2 oraz tylko te właściwości i Zalety, które wynikają z jej rasy (o ile już ją wybrałeś). Otrzymujesz teraz 75 punktów, które rozdzielasz pomiędzy wszystkie statystyki, płacąc za nie według poniższego cennika:

Cecha: 6 punktów za 1 poziom
Nowa Umiejętność: 1 punkt za poziom 2
Podniesienie Umiejętności: 1 punkt za 1 Poziom
Specjalizacja: 1 punkt za Specjalizację
Zaleta: Koszt podany w opisie Zalety
Wada: Otrzymujesz tyle punktów, ile podano w opisie Wady

Niewydane punkty przepadają - nie możesz zachować ich na potem. Wybieraj więc rozważnie, jednak bez przesadnej oszczędności. Kolejność, w której dobierać masz kolejne rodzaje atrybutów jest zupełnie dowolna i możesz płynnie przechodzić od Umiejętności do Wad i tak dalej. Żaden wybór nie jest również ostateczny - póki nie zdecydujesz, że oto bohater jest gotów i nie zaprezentujesz go Mistrzowi Gry, możesz wykreślać i dopisywać nowe współczynniki oraz zmieniać ich wartości. Pamiętać musisz więc jedynie o trzech ograniczeniach: liczby punktów, którą możesz rozporządzać, maksymalnych wartościach Cech i Umiejętności, które wynoszą 5, oraz maksymalnej liczbie Wad, która przekroczyć nie może przyjętego przez ciebie progu (propozycje znajdziesz w Rozdziale 9).

Wybierając samodzielnie statystyki postaci masz znacznie większą dowolność, radzimy więc zwrócić baczną uwagę, czy wszystkie wybrane współczynniki pasują do koncepcji postaci i mają odzwierciedlenie w opisie fabularnym bohatera. Poza tym pamiętaj, że niektóre Umiejętności i Zalety bardzo dobrze się uzupełniają, a postać wyposażona w pewne ich kombinacje ma znacznie większe możliwości, niż gdy jest ich pozbawiona. Nie ma nic złego w doborze statystyk, który maksymalizuje możliwości postaci - w końcu ma być bohaterem, osobą nieprzeciętną. Zanim jednak na dobre się zapędzisz, pomyśl o opisie fabularnym - warto, by każda wybrana właściwość miała odzwierciedlenie również w historii i wyglądzie bohatera. Musisz zatem znaleźć rozsądny kompromis między dobrze brzmiącą historią, a odpowiednio dobranymi statystykami - i na tym właśnie polega cała sztuka tworzenia postaci.

Gdy wydasz już wszystkie punkty, wybierz trzy cechy charakteru, które opisywać będą twojego bohatera - jedną z listy zamieszczonej w opisie rasy, dwie natomiast zupełnie dowolnie. Otrzymujesz ponad to jeden Trik, który wybrać możesz wedle uznania i zapotrzebowania. Zapisz też, że początkowa Reputacja postaci wynosi 1. Na koniec zadbaj o ekwipunek bohatera, którego częścią jest nadmetalowe dziedzictwo. Określ rodzaj tego ostatniego i wybierz jedną Właściwość, którą posiada na początku zabawy. Proces tworzenia postaci kończy się w chwili gdy uznasz, że jesteś z bohatera zadowolony i nie chcesz wprowadzać - przynajmniej na razie - żadnych zmian.

Dwanaście pytań

Jeśli nie masz jeszcze w głowie pomysłu na to, jak wydawać punkty i na co się zdecydować, pomocą służyć ci może poniższe zestawienie dwunastu pytań. Podzieliliśmy je na trzy części: pierwsza dotyczy opisu mechanicznego, pozostałe dwie natomiast - fabularnego, podpowiadając, kolejno, wybór rasy i cech charakteru. Odpowiadając na pytania kieruj się swoją wizją bohatera, a jeśli odpowiedź na któreś nie przychodzi ci do głowy, po prostu je pomiń. Dwanaście pytań nie jest obowiązkowym etapem kreacji postaci i ma jedynie służyć ci pomocą.

Opis mechaniczny

Pierwsze cztery pytania dotyczą statystyk postaci - gdy się z nimi zapoznasz, łatwiej ci będzie wybrać właściwe poziomy Cech i Umiejętności oraz pożądane Wady i Zalety.

1. Jak moja postać radzi sobie z problemami? Mechaniki gry używa się zwykle wtedy, gdy ktoś lub coś zaczyna sprawiać drużynie kłopoty, zastanów się więc, jaka będzie twoja recepta na problemy. Jeżeli zamierzasz bić, a potem zadawać pytania, z pewnością przyda ci się wiele umiejętności walki, jeśli jednak

planujesz - jak Marco di Mirandeo - wykręcać się od kłopotów dzięki gładkim słówkom lub unikać ich, korzystając z wiedzy i doświadczenia, potrzebować będziesz zupełnie innego zestawu umiejętności i innych wartości Cech.

2. Jak wyglądało dzieciństwo mojej postaci?
Bohater jest człowiekiem młodym, więc większość z tego, co potrafi, nauczył się jeszcze w dzieciństwie. Jeśli było sielskie, zapewne nigdy nie musiał kraść ani bić się i nie na miejscu będzie wybieranie umiejętności w rodzaju „szelmostwa" czy „walki wręcz". Do odpowiedzi na to pytanie zabrać się możesz na dwa sposoby: albo wymyślić, gdzie bohater się chował, a następnie wybrać adekwatne umiejętności, albo sprecyzować, co powinien umieć, a dopiero później zastanowić się, gdzie stosowne zdolności nabył. Tak, czy inaczej - nasza postać zyskuje dzięki temu przeszłość i staje się bardziej wiarygodna.

3. Jak będzie wyglądała przyszłość mojej postaci?
Oczywiście, nie jesteś w stanie przewidzieć, jak los i Mistrz Gry obejdą się z twoim bohaterem, pomyśl jednak, do czego powinien dojść za dziesięć lat. Tworząc postać determinujesz w znacznym stopniu kierunek, w jakim się rozwinie, unikaj zatem wybierania atrybutów, które wkrótce przestaną ci być potrzebne i skoncentruj się na tych, które chciałbyś z czasem rozwinąć. Intetesujące może być również nadanie bohaterowi rysu, którego z czasem się pozbędzie — na przykład stworzenie łotrzyka, który dopiero podczas gry nauczy się szlachetności.

4. **Co czyni moją postać wyjątkową?**
W Znanym Wszechświecie jest bardzo wielu krasnoludzkich dyplomatów, ale tylko jeden Lope. Zastanów się, co będzie wyróżniało twoją postać spośród dziesiątków przedstawicieli jej rasy i profesji. To pytanie jest szczególnie ważne podczas wyboru Wad i Zalet, które dodają postaci wyrazistości - choć i przy wyborze umiejętności możesz poświęcić kilka punktów na pozornie ekscentryczną zdolność, która stanie się twoją wizytówką.

Rasa

Kolejne cztery pytania podpowiedzą ci, którą rasę powinieneś wybrać.

5. Jak ma wyglądać moja postać?
Najbardziej oczywistą konsekwencją wyboru rasy jest wygląd bohatera. Pamiętaj, że wszystkie Elfy są szczupłe i gibkie, Krasnoludy odznaczają się niskim wzrostem i szerokimi ramionami, a Astończycy mają ogony. Zastanów się więc, jak ma wyglądać i poruszać się twój bohater, w co się ubierać i jaką bronią posługiwać, a potem wybierz rasę, która najbardziej odpowiada twojemu wyobrażeniu.

6. Jak mój bohater odnosił się będzie do innych?
Każda z cywilizacji posiada własny kodeks postępowania, który najwyraźniej objawia się w jej stosunku do bliźnich. Czy marzy ci się bohater dumny, bezkompromisowy i zamknięty w sobie, czy wolałbyś wcielić się w osobę sympatyczną, która z każdym potrafi znaleźć wspólny język? Jeśli zamierzasz troszczyć się tylko o siebie, zdecydować się powinieneś na Ka-Dis lub mieszkańca Dziewięciu Miast, jeżeli jednak chcesz dać się pokroić za przyjaciół, wybierz Krasnoluda. Ten wybór jest jednak mniej istotny, niż poprzednia decyzja - przecież i wśród Krasnoludów zdarzyć się może egoista, trudno natomiast o krótkouchego Elfa.

7. Czym zajmował się będzie mój bohater?
Wiadomo, że Krasnoludy to urodzeni żeglarze, Lodowe Elfy niepokonane są w pojedynkach, a z Imperium Kryształowego wywodzą się najpotężniejsi magowie. Wybierając kulturę powinieneś więc zastanowić się, czym zajmował się będzie bohater Oczywiście wojownicy, dyplomaci czy kapitanowie okrętów wywodzą się ze wszystkich światów, niektóre rasy nadają się jednak do pewnych zadań lepiej, niż inne. Nie zachęcamy, oczywiście, byś w wyborze kultury kierował się wyłącznie jej współczynnikami, trafny wybór może jednak zwiększyć przyjemność, jaką czerpać będziesz z zabawy.

8. Dlaczego mój bohater wyruszył na poszukiwanie przygód?
Na to pytanie nie musisz odpowiadać od razu, warto jednak przemyśleć, co skłoniło twoją postać do podjęcia niebezpiecznego życia bohatera gry fabularnej, choć mogła zostać w domowych pieleszach. Oczywiście może się zdarzyć, że twój Mistrz Gry zaproponuje ci pewne rozwiązanie, jeśli jednak pozostawia ci w tym względzie wolną rękę, pomyśl, co odpowiesz przyjaciołom, gdy zapytają, czemu znalazłeś się tak daleko od domu.

Charakter

Ostatnie cztery pytania dotyczą cech charakteru. Odpowiedz na nie bez fałszywej skromności, jak najszczerzej potrafisz - a wyposażysz bohatera w charakter, który z przyjemnością będziesz odgrywać.

9. Jaka opinią cieszyć się ma mój bohater?

Wiadomo - to, jak bohater się zachowuje, jest najważniejszym składnikiem krążącej o nim opinii. Jeśli chcesz być uważany za herosa, dla którego nie ma rzeczy niemożliwych, postać powinna być pewna siebie, odważna i może nieco zarozumiała. Jeśli marzy ci się, z kolei, opinia wybitnego uczonego, musisz postawić na wygadanie połączone z pewną dozą tajemniczości i protekcjonalnym stosunkiem do otoczenia. Oczywiście, na reputację składają się również wszystkie czyny postaci oraz jej umiejętności, to jednak sprawa drugorzędna, kiedy bowiem ktoś wygląda na wojownika i zachowuje się jak wojownik, nikomu nawet do głowy nie przyjdzie, że być może nie potrafi robić bronią.

10. Jakiego rodzaju przygody bohater ma przeżywać?

Odpowiedź na to pytanie wynika pozornie z umiejętności i właściwości postaci, tak naprawdę jednak pierwsze skrzypce gra tu osobowość. Jeśli stworzysz bohatera odznaczającego się subtelnością i błyskotliwością, zapewne nie spędzi on życia na penetracji lochów - podobnie jak źle wychowany, brutalny prostak nie nadaje się na salony. Analogicznie, osobnik bezlitosny nie zaangażuje się w ratowanie damy z opresji, a wolnomyśliciel o nowoczesnych przekonaniach odmówi udziału w polowaniu na czarnoksiężnika organizowanym w imieniu Imperium Kryształowego. Dlatego właśnie Mistrz Gry projektować będzie przygody w oparciu o charakter i motywację członków drużyny, by mieć pewność, że postaci będą pasować do scenariusza. Możesz śmiało przyjąć, iż psychika bohatera determinować będzie jego losy już w najbliższej przyszłości.

11. Czy polubiłbym kogoś takiego, jak mój bohater?

Podczas tworzenia postaci nachodzą nas niekiedy rozmaite pokusy - by tworzyć zimnych drani, bezlitosnych morderców czy cynicznych zawodowców, lojalnych wyłącznie wobec siebie. Oczywiście, taka postać może być interesująca, zwykle jednak bardzo szybko się nudzi. Prawdziwą satysfakcję czerpie się raczej z odgrywania bohatera, który budzi naszą sympatię, łatwiej bowiem się z nim identyfikować. Oczywiście, nie znaczy to, że postać musi być cukierkowo dobra, nieskalana i szlachetna - równie przyjemne może być odgrywanie drania, pod warunkiem, że ma on jakiś sympatyczny rys, który budzi twoje ciepłe uczucia. Zastanów się więc, czy chętnie zadawałbyś się z osobą, którą chcesz stworzyć - w końcu spotykać ją będziesz podczas każdej sesji.



Przyjaciółka Wesołego Diabła

Przyjęło się uważać, że międzygwiezdni łupieżcy wywodzą się zawsze z Księżyca — w rzeczywistości jednak na karierę pirata decydują się przedstawiciele wszystkich ras i nacji. Przykładem może być choćby Bellavene Malefici, młoda i piękna piratka, wywodząca się z arystokracji Miasta Ogrodów. W dzieciństwie nawykła do luksusów i dekadenckich przyjemności z czasem coraz bardziej tęskniła do przygody - i gdy dowiedziała się, że jej ojciec postanowił wydać ją za mąż, ukradła pewnej nocy pieniądze przeznaczone na własny posag i uciekła z domu. Zdołała dostać się ukradkiem do Miasta Tysiąca Kolumn, gdzie za skradzione precjoza zbudowała w słynnej stoczni Sinibaldich swój okręt, który nazwała Diavolo Gaio, od umieszczonej na dziobie figury wyszczerzonego w uśmiechu demona. Następnie, wykorzystując swój wdzięk, urodę i uwodzicielski talent skłoniła kilku doświadczonych oficerów, by przystali do jej załogi - i po dziś dzień poluje na statki kupieckie, zmierzające do Dziewięciu Miast. Powiadają, że piękna i podstępna pani kapitan otoczona jest bezwarunkową czcią oraz miłością swoich marynarzy - i że ktokolwiek ją ujrzy, gotów jest skoczyć dla niej w ogień.

12. Z kim bohater będzie się zadawał?
Na koniec zastanów się, kim będą pozostali członkowie drużyny i postaraj się dostosować osobowość postaci do oczekiwań kolegów. Świat „Crystalicum" pełen jest konfliktów i sporów, nie warto jednak przenosić ich na łono grupy - brak solidarności w drużynie popsuł więcej sesji, niż przypuszczasz. Jeśli więc któryś z graczy wcielał się będzie w postać, będącą naturalnym wrogiem twojej (na przykład Krasnoluda, gdy ty jesteś Lodowym Elfem), powinniście obydwaj wyposażyć swoich bohaterów w cechy, które umożliwią im porozumienie, a początkową niechęć ograniczyć do utarczek słownych. Ponadto, postaraj się powstrzymać przed stworzeniem kogoś, kogo druży na nie zaakceptuje - nie przesadzaj z bufonadą, okrucieństwem, agresywnością i podobnymi, niesympatycznymi cechami, jeśli nie masz pewności, że nie zrazisz w ten sposób współgraczy.

Jak widać, sprawne posługiwanie się zaawansowaną metodą tworzenia bohatera wymaga dobrej znajomości wszystkich opcji, w jakie wyposażyć można postać. Opisujemy je w kolejnych rozdziałach, poczynając od ras, z których wywodzić się może bohater, do których prezentacji przejdziemy już za chwilę.

Przykład tworzenia postaci metodą zaawansowaną

Marcin zabiera się za tworzenie postaci - a że mechanika „Crystalicum" nie ma dla niego tajemnic, wybiera metodę zaawansowaną. Ma ochotę zagrać nieco innym bohaterem, niż do tej pory - łamiąc swoje przyzwyczajenia nie decyduje się na bohatera skutecznego w walce. Zamierza stworzyć zatem postać, będącą mistrzem wpadania w kłopoty, z których następnie zawsze będzie się umiała wykaraskać.

Całą zabawę rozpoczyna od wyboru rasy. Ma ochotę zagrać człowiekiem i przeglądając dostępne dla ludzi opcje decyduje, że najlepiej będzie mu wcielić się w mieszkańca Dziewięciu Miast, którego właściwości rasowe dobrze pasują do wizji postaci. Wie zatem, że bohater będzie Ostrożny (to jego rasowa zaleta). Spośród specjalnych właściwości rasy wybiera Intryganta, chciałby bowiem, by bohater został dyplomatą lub dworzaninem, a ta cecha może okazać się najbardziej przydatna. Ponieważ heros ma bezustannie pakować się w kłopoty, najwłaściwszą cechą charakteru wydaje się Ryzykant — przy czym Marcin postanawia, że bohater będzie nie tyle poszukiwaczem silnych wrażeń, co osobą lekkomyślną, narażającą się bez zastanowienia.

Pora przystąpić do najtrudniejszego etapu kreacji. Marcin może wydać 75 punktów w dowolnej kolejności. Postanawia rozpocząć od Zalet, które potrafią pochłonąć najwięcej punktów.

Na początek Marcin decyduje, że jego bohater stanie się Atrakcyjny (1 punkt), by wpadać w kłopoty z powodu pięknych pań. Z pewnością przyda się też Złotousty (5 punktów), skoro ma wyplątywać się z problemów bez uciekania się do przemocy. Stwierdza też, że bohater powinien mieć za sobą Sielskie dzieciństwo (1 punkt), które będzie mógł wspominać na drogach i bezdrożach Wszechświata, i dzięki któremu łatwiej mu będzie wydobyć się z kłopotów - wiedza to potężna broń. Wie już zatem, że heros urodził się w bogatej rodzinie i w dzieciństwie nie musiał przejmować się niczym. Ponieważ postać ma radzić sobie w wielu sytuacjach, dobrze, jeśli będzie Pojętna (3 punkty) - dzięki temu szybko nadrobi ewentualne braki w niezbędnych do przeżycia umiejętnościach. W końcu Marcin decyduje się zainwestować w Prawdziwego przyjaciela (5 punktów), by mieć gwarancję, że jeśli wpakuje się w zbyt duże tarapaty, ktoś pomoże mu się z nich wyplątać. Ponieważ Marcin nie ma dobrego pomysłu na Przyjaciela, roboczo decyduje, że będzie nim członek rodziny, informuje jednak Mistrza Gry, że jeśli nadarzy się okazja, z przyjemnością przeniesie tę więź na ciekawego bohatera niezależnego, który pojawi się w przygodzie. Prowadzący nie ma nic przeciwko temu.

Marcin wydał 15 punktów na Zalety - zostało mu 60. Postanawia zacząć inwestować w Cechy. Przy typie postaci, na jaki się zdecydował, priorytet będzie miał z pewnością Duch (odpowiedzialny za relacje między bohaterem i pozostałymi mieszkańcami Znanego Wszechświata) oraz Szczęście (bez którego ani rusz). Na pewno przyda się też Umysł, Ciało zaś pozostawić można na znośnym, ale nie przesadnym poziomie. Wydaje zatem 18 punktów, by podnieść Ducha z 2 do 5 (3x6) i 18 punktów, by zwiększyć Szczęście do tego samego poziomu. Za dalsze 12 podnosi Umysł do 4 i za 6 - Ciało do 3. W ten sposób zostało mu raptem 6 punktów - to o wiele za mało, żeby wykupić sensowną liczbę umiejętności. Marcin decyduje się wybrać Wady.

ROZDZIAŁ 5

Szczęście postaci wynosi 5, co znaczy, że może mieć aż 5 Wad. Pierwsza, która przychodzi Marcinowi do głowy, to Wygodnicki (5 punktów) - w końcu bohater dorastał w luksusie, w dodatku pochodzi z Dziewięciu Miast, więc nienajlepiej radzi sobie w głuszy. Ciekawy wydaje się również Wstręt do walki (3 punkty) - by dodać tej Wadzie smaku, Marcin decyduje, że bohater będzie wprawnym szermierzem, póki nie przyjdzie mu walczyć - wówczas bowiem sparaliżuje go obawa. To podsuwa mu dalszy pomysł: Antytalent do walki (3 punkty). Do koncepcji postaci pasuje również Słaba wola (3 punkty), przez którą bohater będzie wdzięcznym celem dla uwodzicielek i intrygantów. Obrazu dopełni Słaba głowa (1 punkt) - Wada, która nada postaci pewien rys komiczny i zagwarantuje dodatkowa porcję problemów, które przytrafić się mogą bohaterowi gdy w głowie będzie mu szumiało.

Po wybraniu Wad pula punktów, którymi dysponować może Marcin, wzrasta do 21. Wykupując umiejętności Marcin zaczyna od Broni ręcznej na poziomie 3 (1 punkt za poziom 2+1 punkt za rozwinięcie, w sumie 2 punkty), by spełniać wymagania Antytalentu. Następnie kupuje umiejętności, które będą naszemu bohaterowi niezbędne do przeżycia, a więc Przekonywanie na 5 (4 punkty), Etykietę na 4 (3 punkty), Manipulację na 5 (4 punkty) oraz Oszukiwanie na 4 (3 punkty). Przyda mu się również Spostrzegawczość na 3 (2 punkty), Znajomość Wszechświata na 3 (2 punkty). Marcinowi marzy się poza tym Skradanie na przynajmniej 4 (3 punkty) i tyleż punktów Szelmostwa (3 punkty) - postanawia, że oficjalnie kształcono bohatera na dyplomatę, tak naprawdę miał być jednak szpiegiem. Gracz wydał więc aż 26 punktów - przekroczył limit o 5 punktów!



Tej sytuacji trzeba zaradzić. Marcin decyduje, że w tej sytuacji nie pozostaje mu nic innego, jak zmniejszyć którąś z Cech, by uzyskać 6 punktów. Wybór pada na Szczęście - wprawdzie Marcin będzie musiał zrezygnować z jednej Wady, uzyska jednak dokładnie wymaganą wartość, o ile nie wyposaży bohatera w Słabą głowę. Tak też czyni i uzyskuje brakujące 5 punktów (+6 za rezygnację z poziomu Szczęścia, -1 uzyskane wcześniej dzięki Słabej głowie).

Marcin wydał wszystkie punkty - teraz pozostaje mu zdecydować się na cechy charakteru, Trik oraz Nadmetalowe dziedzictwo. Zaczyna od tych pierwszych: by jeszcze uwydatnić lekkomyślność bohatera decyduje się na cechę Pochopny, aby zapewnić mu - zgodnie z koncepcją - mnóstwo problemów sercowych dodaje Kochliwego. Następnie decyduje się na Trik - ponieważ bohater ma budzić sympatię, dobrym pomysłem wydaje się Akcja Trikowa Argumentum ad amicitiam. Wybiera wreszcie nadmetalowe dziedzictwo, którym będzie szabla z Dziewięciu Miast, wyposażona we Właściwość Efektowny, wzmacniający dodatkowo umiejętności socjalne bohatera.

Gotowy bohater może zacząć kupować ekwipunek - tymczasem Marcin myśli nad imieniem. Jako obywatel Dziewięciu Miast heros powinien nosić miano przypominające włoskie — a ponieważ będzie obieżyświatem, gracz nazywa go Marco, po słynnym weneckim podróżniku, Marco Polo. Nazwisko będzie jednak arystokratyczne - Marcin przerabia nazwisko książąt di Miranola, uzyskując ostateczne brzmienie miana swojej postaci: Marco di Mirandeo.

OPIS MECHANICZNY - METODA ZAAWANSOWANA



Informacje Osobiste

Imię: MARCO DI MIRANDEO
Gracz:
Rasa: DZIEWIĘĆ MIAST
Profesja: AMBASADOR
Płeć: M Wiek: 18
Serial: ZNANY WSZECH.
Sezon: 1 PD:



Cechy

		PD
Ciało	3	
Umysł	4	
Duch	5	
Szczęście	4	



Cechy charakteru

Cecha	Furia
POCHOPNY	☐
KOCHLIWY	☐
RYZYKANT	☐

Punkty szczęścia

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐



Reputacja

PD: 1

	Negatywny
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐



Zalety

Wł. rasy: OSTROŻNY
Rasowa: INTRYGANT
ATRAKCYJNY
ZŁOTOUSTY
POJĘTNY
SIELSKIE DZIECIŃST.
PRAWDZIWY PRZYJACIEL



Ekwipunek

MONETY: 500
STYL ŻYCIA:

VIPERA UBRANIE
LISTY POLECAJĄCE
TORBA PODRÓŻNA



Wady

WYGODNICKI
ANTYTALENT
WSTRĘT DO WALKI
SŁABA WOLA



Umiejętności

Nazwa	Poziom	Mistrzostwo	Specjalizacje	PD
BROŃ RĘCZNA	3	1		
OSZUKIWANIE	4	2		
MANIPULACJA	5	2		
ETYKIETA	4	2		
PRZEKONYWANIE	5	2		
SZELMOSTWO	4	2		
ZNAJOMOŚĆ WSZECHŚWIATA	3	1		
SPOSTRZEGAWCZOŚĆ	3	1		
SKRADANIE	4	2		



Rozdział 6

RASY

Mieszkańcy Znanego Wszechświata

Tworzenie bohatera radzimy rozpocząć od wyboru rasy, z której się wywodzi. Znany Wszechświat pełen jest światów, kultur i cywilizacji - poniżej znajdziesz zasady konstruowania postaci wywodzących się z najważniejszych narodów „Crystalicum". Jeśli masz ochotę na bohatera pochodzącego z mniej ważnego świata, skonsultuj się z Mistrzem Gry. Będzie wiedział, jak się do tego zabrać.

Z poniższego zestawienia poznasz najważniejsze fakty dotyczące każdej z cywilizacji — zamyka je informacja, w której części „Crystalicum: Znanego Wszechświata" szukać powinieneś dodatkowych wiadomości. Dalej następują sugestie dotyczące historii i sposobów odgrywania wywodzącego się z danej kultury bohatera, których zadaniem jest ułatwić ci zbudowanie interesującego opisu fabularnego postaci. Znajdziesz tu również kilka pomysłów na bohaterów oraz zasady nadawania imion.

Ostatnia część każdego z opisów zawiera informacje dotyczące mechaniki gry i wylicza korzyści oraz niedogodności, będące udziałem wszystkich przedstawicieli danej kultury. Znajdziesz tu zatem listę słabych i mocnych stron przedstawicieli każdej z nich, cechy charakteru, którymi się wyróżniają, oraz rasowe zalety i cechy specjalne, niedostępne dla nikogo innego. Wybór, którego dokonasz, jest niezmiernie istotny - o ile wszystkie właściwości Bohatera mogą się z czasem zmienić, niewiele jest sposobów zmiany jego rasy czy przeszłości. Dlatego zanim przeczytasz opisy kultur, zastanów się chwilę, w jakiego rodzaju postać masz ochotę wcielać się podczas rozgrywania całego serialu.

Jak rozumieć Zasady?

Informacje w sekcji *Zasady* podane zostały wedle szablonu, który rozumieć należy następująco:

Mocna strona to Cecha (lub Cechy), które bohater wywodzący się z danej rasy będzie mógł podnieść za Punkty Doświadczenia do 8.
Słaba strona to Cecha, której nie będzie mu wolno zwiększyć powyżej 6.
Rasowe cechy charakteru zawierają cechy powszechne wśród przedstawicieli tej nacji: tworząc postać, musisz wybrać jedną z nich.
Rasową Zaletę posiadają wszyscy przedstawiciele danej kultury (w tym bohater).
Specjalne właściwości to trzy unikatowe zdolności, które może posiadać przedstawiciel danej kultury. Wybierz jedną z nich.
Startowe fundusze określają ilość pieniędzy, które tworzona postać zainwestować może w ekwipunek lub odłożyć na czarną godzinę.

ROZDZIAŁ 6

Lodowe Elfy

Tło

Kultura Lodowych Elfów przez długie wieki dominowała w Znanym Wszechświecie, a granice Cesarstwa obejmowały niemal wszystkie światy. Pisana historia niejednej rasy zaczyna się w chwili, gdy niebo pękło i zalśniły na nim okręty floty wojennej Cesarza, a wpływ, jaki cywilizacja ta wywarła na mieszkańców większości światów niemożliwy jest tak do ogarnięcia, jak przecenienia. Cesarstwo panowało nad Wszechświatem przez tysiąc lat, niosąc nie tylko wojenną pożogę i zniewolenie, lecz również sprawiedliwe, choć surowe, prawa, subtelną i piękną sztukę, wynalazek pisma czy międzygwiezdnej żeglugi. Z drugiej jednak strony Lodowe Elfy nie znają litości i wśród przedstawicieli innych ras - wyjąwszy może Astończyków - trudno szukać rodziny, której przodkowie nie ponieśli z ich rąk straszliwych krzywd. Powoduje to, że Lodowe Elfy po dziś dzień wzbudzają zabobonny lęk i w wielu miejscach darzy się ich niechęcią oraz podejrzliwością.

Po tysiącu lat nieprzerwanego rozwoju chwała Cesarstwa zaczęła gasnąć. Społeczeństwo Lodowych Elfów, rozrzucone po niezliczonej ilości światów, zaczęło zmieniać się i degenerować, a stworzone niegdyś dla umacniania potęgi Cesarza Koterie zaczęły walczyć między sobą o władzę i znaczenie. Jednocześnie coraz to nowe światy chwytały za broń, a potężna armia okazała się zanadto rozdrobniona, by poradzić sobie ze wszystkimi zagrożeniami. Po trwającej niemal sześćset lat wojnie Krasnoludom i sprzymierzonym z nimi nacjom udało się zburzyć gmach Cesarstwa i ograniczyć panowanie Lodowych Elfów do kilku zaledwie światów, najbliższych ich ojczyźnie. Wojna ta zakończyła się przed zaledwie sześćdziesięciu laty, żyje więc wciąż w pamięci wielu jej weteranów, a niejeden mieszkaniec Znanego Wszechświata wciąż lęka się długiego cienia Cesarza.

Kultura Lodowych Elfów jest niezmiernie skomplikowana i złożona, najważniejsze jednak jej przejawy mają źródło w szacunku, jaki rasa ta żywi dla siły ducha. Elfy to urodzeni zdobywcy i władcy, którzy nigdy nie okazują słabości, zawsze walczą do końca i nie zapominają urazy. Życie uważają za nieustający sprawdzian, w którym najdrobniejsza nawet czynność to wyzwanie, które może cię wzmocnić lub upokorzyć. Żywią przy tym pogardę dla wszelkiej słabości, począwszy od okazywania uczuć, poprzez przyznawanie się do braku umiejętności, po lęk przed bólem i śmiercią. Gdy się czymś zajmują, starają się

Dlaczego jesteś członkiem drużyny?

1. Prawdziwy przyjaciel. Któryś z członków grupy ocalił ci życie lub zaimponował w niezmiernie trudnej sytuacji. Od tej pory darzysz go przyjaźnią i pomagasz w każdym przedsięwzięciu, którego się podejmie.

2. Prowincjusz. Urodziłeś się i wychowałeś z dala od Cesarskiej Stolicy, w świecie, gdzie Lodowych Elfów jest jedynie garstka, a związek z Cesarstwem - wyłącznie nominalny. Nie widząc dla siebie przeszłości wśród gruzów niegdysiejszej potęgi, wyruszyłeś w świat.

3. Buntownik. Sposób życia Lodowych Elfów i ich stosunek do pozostałych kultur budzi w tobie wewnętrzny sprzeciw i nie chcesz mieć z nim nic wspólnego - co więcej, zwalczasz go, kiedy tylko możesz.

4. Wysłannik. Jako lojalny członek swej Koterii nie kwestionujesz poleceń jej anoterosa - a może nawet samego Cesarza. Podróżując z drużyną, wypełniasz jednocześnie zleconą przez zwierzchników, delikatną misję.

5. Ofiara intrygi. Padłeś ofiarą intrygi zazdrosnych rywali, na skutek której musiałeś opuścić dom i wędrować po świecie tak długo, aż oczyścisz zbrukane imię

Jak odgrywać Lodowego Elfa?

1. Zachowuj spokój. Cokolwiek by się nie działo, nie okazuj radości, strachu ani zmieszania. Oczywiście, czujesz je, jak wszyscy, zachowujesz jednak Lodową Twarz.

2. Mów niewiele. Odzywaj się tylko wtedy, gdy warto otworzyć usta, nigdy się nie witaj ani nie żegnaj, nie praw komplementów i unikaj czczej gadaniny. Kiedy inni rozmawiają, ty działasz.

3. Mów zawsze prawdę. Nigdy nie kłam, nawet, jeśli mówiąc prawdę sprawiasz komuś przykrość albo wystawiasz się na niebezpieczeństwo. Łgarstwo to broń słabych, a ty potrafisz poradzić sobie bez niego.

4. Nie zdradzaj. Jeśli uważasz kogoś za wroga, powiedz mu o rym, szanuj przyjaciół i nie udawaj kogoś, kim nie jesteś. Kiedy snujesz intrygę, przeprowadź ją tak, by twoja ofiara nie miała żadnych wątpliwości, komu zawdzięcza swój ponury los.

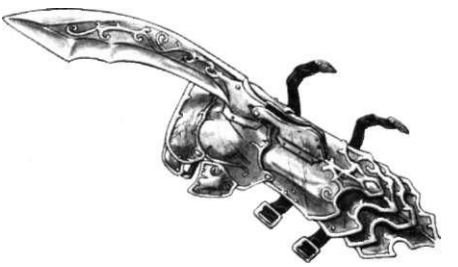
5. Uważnie dobieraj wyzwania. Lodowe Elfy bez przerwy sprawdzają swoje umiejętności, nie są jednak ani głupie, ani szalone. Podejmuj się tylko tego, co mieści się w granicach twoich możliwości, unikaj jednak przedsięwzięć niewykonalnych. Przecenienie własnych sił jest równie haniebne, jak szczycenie się tym, co przyszło ci łatwo.

osiągnąć w tym perfekcję i bez końca wystawiają swoje umiejętności na próbę, nie marnują też słów i nigdy nie kłamią, uważając pustosłowie oraz mijanie się z prawdą za broń słabych. Najważniejszą jednak w katalogu ich cnót jest Lodowa Twarz, zdolność zachowania obojętności i zmuszenia własnych uczuć do posłuszeństwa, co przychodzi im o tyle trudno, iż każdą emocję przeżywają o wiele gwałtowniej, niż ludzie.

Spośród wszystkich przymiotów Lodowe Elfy najwyżej cenią intelekt, a Lodowa Twarz jest sposobem okiełznania uczuć, by nie miały władzy nad rozumem. Rasa ta posiada ogromne możliwości intelektualne i pielęgnuje rozum jak drogocenny kwiat, rozwijając go na wszelkie dostępne sposoby. Elfy uwielbiają zagadki oraz gry, wymagające umysłowego wysiłku, myślą bowiem w sposób niezmiernie precyzyjny i szalenie przenikliwy. Pojęcie wyzwania intelektualnego ma jednak w ich kulturze znaczenie daleko szersze i nawet w pojedynku Elf stara się najpierw przechytrzyć przeciwnika, a dopiero potem zadać mu śmiertelny cios.

Elfy to humanoidy dorównujące wzrostem człowiekowi, choć szczuplejsza budowa ciała sprawia, iż wydają się wyżsi. Twarze mają trójkątne, oczy duże i lekko skośne, a płatki uszu długie i ostro zakończone. Ramiona Lodowych Elfów są wąskie i spadziste, niemal pozbawione muskulatury, choć rasa ta przerasta ludzi zarówno siłą, jak zręcznością. Poruszają się z gracją i precyzją, choć oszczędnie, nie lubią bowiem zbytecznych ruchów. Odznaczają się doskonałym wzrokiem i słuchem oraz słabym węchem i smakiem. Najniezwyklejsze jednak cechy Lodowych Elfów to puste, pozbawione białek i źrenic oczy, najczęściej błękitne lub szare oraz wiecznie młode twarze, rasa ta osiągnąwszy dorosłość przestaje bowiem zmieniać się fizycznie i do samej śmierci zachowuje ten sam wygląd. Lodowe Elfy żyją zazwyczaj około siedemdziesięciu - osiemdziesięciu lat, choć niektóre dożywają i setki.

Więcej o Lodowych Elfach dowiesz się z Rozdziału 2 oraz 3 „Crystalicum: Znany Wszechświat".



ROZDZIAŁ 6



Bohater

W Lodowych Elfach od maleńkości kształci się siłę ducha i odporność psychiczną. Kultura ta nie zna pojęcia rodziny i wszystkie dzieci natychmiast po urodzeniu przekazywane są do specjalnych wychowalni. Od tej pory będą bezustannie kształcić się i doskonalić, najpierw pod opieką zmieniających się regularnie piastunów, którzy odchodzą, nim dziecko zdąży się do nich przywiązać, potem zaś w kolejnych szkołach nauczających niezbędnych w życiu umiejętności. Nim osiągnie dorosłość, Lodowy Elf musi borykać się z bezlitosnym rygorem, narzuconym przez wychowawców, bezustannie rywalizować z rówieśnikami i znosić ból oraz upokorzenie, wszystko po to, by w wieku dwudziestu lat wkroczyć w nie znające kompromisów społeczeństwo.

Tworząc postać Lodowego Elfa pamiętaj, że nie zna i nigdy nie znał swoich rodziców, i wychował się w społeczeństwie, w którym wszyscy wyglądają na równolatków, obcy jest mu więc szacunek dla siwych włosów. Jego dzieciństwo było niekończącym się koszmarem, okresem słabości i bezradności, o którym nie lubi mówić. Osiągnięcie pełnoletności okazało się wyzwoleniem od nieustannego lęku, dlatego właśnie w kulturze Elfów nie istnieje koncepcja sielskiej młodości, a do wydarzeń przeżytych za młodu wraca się niechętnie. Bohater nie wspomina więc rodzinnego domu, nie tęskni do dawnych przyjaciół i niechętnie traktuje wszystkie dzieci.

Wszedłszy w dorosłość, Lodowe Elfy wybierają Koterię, której członkowie stają się dla niego odpowiednikiem rodziny - stąd postać jest od dziecka uczona lojalności i wierności dokonanym wyborom. Dlatego właśnie Lodowe Elfy, przy całej swej nieprzystępności, są niezmiernie wierne i oddane w przyjaźni, choć nie okazują jej szczególnie wylewnie. Jeżeli więc drużyna zdobędzie zaufanie i szacunek bohatera, gotowy będzie pójść za nią choćby i na śmierć. Ta jest, zresztą, czymś, co głęboko Elfa przeraża, jego rasa nie wierzy bowiem w żadnych bogów ani życie pozagrobowe. Śmierć jest końcem nieodwołalnym i nieubłaganym, paradoksalnie więc w jej obliczu bohater okazywał będzie niezwykłą odwagę, za wszelką cenę usiłując przezwyciężyć najstraszliwszy z lęków.

Lodowe Elfy nigdy nie były rasą szczególnie liczną i zawsze żyły w separacji od innych kultur, choć na-

wet ich własny świat jest zaludniony przez przedstawicieli innej rasy. Wszystkie inne cywilizacje traktują pogardliwie i z wyższością, a choć klęska zmusiła ich do podjęcia gry dyplomatycznej, przeciętny Elf przekonany jest o wyższości własnej kultury nad całym Wszechświatem. Inne rasy natomiast okazują poddanym Cesarza przede wszystkim jawną niechęć i strach.

Język Cesarstwa jest śpiewny i dość skomplikowany, wywodzi się jednak z niego wiele powszechnie stosowanych terminów. Elfy posługują się zawiłym, ozdobnym pismem, którego uproszczona wersja jest powszechnie używana w większości światów. W kulturze tej nie istnieje koncepcja nazwiska, czyli miana przenoszonego z ojca na syna - Lodowy Elf posiada tylko imię, nadane przez opiekuna w wychowalni, które z czasem uzupełnione zostaje o nazwę Koterii, do której przystąpił, oraz przydomek, nadawany mu dla podkreślenia jego charakteru, oraz rangę lub nazwę urzędu, który piastuje. Pełne miano Elfa wygląda więc następująco:

[ranga/tytuł] [Imię] [ew. przydomek] z Koterii [nazwa Koterii]

pani kapitan Sotiria Taxidotis z Koterii Naftis

Przykładowe imiona męskie:
Agapios, Alvanites, Anargyros, Andronikos, Aniketos, Bardas, Demetrios, Dimosthenis, Efstathios, Eleutherios, Ermanes, Foteinos, Kyriakos, Lefteris, Meletios, Niketas, Niphon, Panagiotis, Sotirios, Spyridon, Theotokios, Tryphon, Valsamon;
Przykładowe imiona kobiece:
Aikaterine, Argyre, Dareia, Despoina, Elaiodora, Elene, Foteine, Glykeria, Kyriake, Nikaia, Paraskeve, Selene, Sotiria, Stamatia, Stammatike, Zoranna;



Zasady

W mechanice gry Lodowe Elfy rządzą się poniższymi zasadami:

Mocna strona: Ciało, Umysł
Słaba strona: Szczęście
Rasowe Cechy Charakteru: Okrutny, Opanowany, Szczery
Rasowa zaleta:
Elfia gibkość. Lodowe Elfy górują nad wszystkimi pozostałymi rasami niesłychaną zwinnością - poru-

Pięć pomysłów na bohatera

1. Duelista. Wojownicy Lodowych Elfów posługują się śmiertelnym połączeniem niesamowitej sprawności i pracującego na najwyższych obrotach intelektu, a ich żywiołem są pojedynki. Duelista uwielbia sprawdzać się, spoglądając śmierci w oczy, stara się więc rak dobierać przeciwników, by ich pokonanie nastręczało mu trudności.

2. Dyplomata. Choć Lodowe Elfy są rasą niechętną kompromisowi, przebywając w gościnie dostosowują swoje zachowanie do wymogów gospodarza, okazując mu w ten sposób szacunek. Dlatego Elf potrafi być zaskakująco skutecznym dyplomatą, gdy reprezentuje swoją rasę poza jej rodzinnym światem.

3. Oficer. Cesarstwo Lodowych Elfów zawsze poszczycić się mogło potężną armią, a kariera oficerska jest wymarzonym wyzwaniem dla każdego Elfa. Oficer może być równie dobrze dowódcą okrętu, jak komendantem twierdzy czy zwierzchnikiem oddziału piechoty.

4. Szpieg. Choć Lodowe Elfy nie wzbudzają zaufania, magia, która pozwala im władać umysłami, czyni z nich doskonałych szpiegów. Bohater nie będzie pewnie czarusiem, który potrafi wkraść się w łaski możnych tego świata ani kameleonem, wciąż zmieniającym przykrywki - wystarczy jednak, że ktoś pomyśli w jego towarzystwie o sekrecie, który Elf chce wydrzeć, by ten wpadł w jego ręce.

5. Intrygant. Społeczeństwo Lodowych Elfów aż kipi od intryg, których zadaniem jest pognębić przeciwnika i dowieść wyższości intelektualnej intryganta. Bohater nie jest dwulicowym kłamcą, potrafi jednak manipulować innymi tak, by zachowywali się zgodnie z jego oczekiwaniami.

szają się szybko, zręcznie i z niesamowitą precyzją. Twój bohater nie stanowi w tym względzie wyjątku. Gdy walczy, tańczy czy choćby sięga po szklankę, nieludzka precyzja i lekkość jego ruchów przeraża i zachwyca. Efekt Dodatkowy wykonywanych przez bohatera testów, związanych ze zręcznością i gibkością ciała - w tym testu trafienia - zwiększony zostaje zawsze o 1.

Specjalne właściwości *(wybierz jedną):*

Aura grozy. Niewielu jest mieszkańców Znanego Wszechświata, którzy bez lęku stawiliby czoła Lodowemu Elfowi. Niektórzy próbują tłumaczyć niezwykłą aurę grozy, która otacza Elfy tym, że przez tyle wieków dominowały nad innymi lub ponurym chłodem wiecznie spokojnych twarzy - prawdziwy powód, dla którego potrafią budzić grozę, ma jednak charakter nadnaturalny. Dlatego każda istota inteligentna, która bezpośrednio przeciwstawia się bohaterowi - tak w walce, jak poza nią - traci jedną kość z Puli wszystkich testów.

Lodowa twarz. Lodowe Elfy po mistrzowsku kontrolują swoje emocje i potrafią uczynić z nich paliwo dla swoich poczynań. Rozwścieczony czy szczęśliwy Elf nie okazuje uczuć, które nim targają, skrywszy je pod Lodową Twarzą, czerpie jednak z nich siłę i energię do działania. Kiedy bohater znajdzie się w sytuacji, w której mógłby wpaść w Furię, może wydać punkt Szczęścia, by zachować efekt Furii na później i wykorzystać w dowolnej innej chwili. Postać nie może korzystać z efektów Furii, jeśli ta nie została wcześniej sprowokowana i, jeśli wyjąć możliwość odwleczenia efektu, podlega normalnym jej zasadom.

Samokontrola. Lodowy Elf od dziecka uczy się, że ciało, choćby nie wiedzieć jak gibkie, piękne i zdrowe, jest tylko naczyniem dla umysłu - i że rozum powinien zawsze dominować nad materią. Z czasem osiąga dzięki temu przekonaniu tak doskonałą władzę nad swymi odruchami, że potrafi zupełnie zignorować ból. Bohater może wydać Punkt Szczęścia by wykonać test Umysłu z Progiem Ciała, o Efekcie Wymaganym równym 0. Efekt Dodatkowy to liczba Draśnięć, które natychmiast zostają wyleczone.

Startowe fundusze: . . . . . 300 monet

Pospolite Elfy

Tło

Elfy, które czasem określa się mianem Pospolitych, żyły od zawsze w świecie, który dziś jest stolicą Cesarstwa Lodowych Elfów. Przed tysiącami lat to one władały nim niepodzielnie - wśród niebotycznych gór i przepastnych puszcz powstawały i upadały królestwa, a wielkie rody toczyły bezustanne wojny. Pewnego jednak dnia z niedostępnych szczytów - czy też z nieba, jeśli wierzyć elfim kronikarzom - sfrunęły Elfy Lodowe, niosąc ze sobą śmierć i zniewolenie. Nie przeminęło pokolenie, a Pospolite Elfy utraciły swój świat i przymuszone zostały do służby powstającemu Cesarstwu. Nie przepadła jednak pamięć o czasach sprzed najazdu - pamięć, która jest wszystkim, co nieszczęsnemu narodowi pozostało.

Na pierwszy rzut oka Elfy wydają się rasą zniewoloną, wyzutą z dumy czy pragnienia swobody. Takie właśnie wrażenie odnieść można, wędrując ulicami szarych, smutnych miast, pośród posępnych, skromnie ubranych postaci o przygiętych karkach, czy patrząc w twarze wywodzących się z tego narodu żołnierzy, posłusznie walczących i ginących za Cesarza. Wszystko to jednak pozory i pamiętać należy, że umysły oraz przekonania wcielonych do wojska Elfów zmienione zostały za pomocą upiornej magii ich Lodowych panów, pozostali zaś, choć grają posłusznie rolę niewolników, w sercu noszą uparte pragnienie swobody.

Historia Pospolitych Elfów to pasmo przegranych powstań, heroicznych zrywów i pieczołowicie pielęgnowanej pamięci o wszystkim, co utracone. W każdym pokoleniu rodzą się młodzi bohaterowie, którzy albo chwytają tłumnie za broń i powstają przeciw ciemiężcom otwarcie, albo kryją się w lasach i wśród gór, nękając znienawidzonych władców. Mimo jednak bohaterstwa i poświęcenia, każdy zryw Pospolitych Elfów kończy się klęską, częścią bowiem ich dziedzictwa jest zapiekła nienawiść pomiędzy prastarymi rodami, silniejsza jeszcze, niż niechęć do Lodowych Elfów. Nie ma więc przedsięwzięcia, które nie utonęłoby tu w sporach, a każda próba oswobodzenia świata kończy się rozłamem w szeregach zbuntowanych lub haniebną zdradą. Owocem kolejnych klęsk jest bardzo silna emigracja, niektórym powstańcom udaje się bowiem umknąć poza zasięg władzy Cesarza. Opuściwszy ojczyznę, przenoszą za granice swoje waśnie oraz nienawiści, tworzą zamknięte grupy i unikają zmieszania z obywatelami nowego domu, nic więc dziwnego, że traktuje się ich zwykle niezmiernie podejrzliwie.

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

1. Wspólna sprawa. Jak na Pospolitego Elfa przystało, poświęcasz wszystkie siły walce o wyzwolenie twojej rasy. I tak się składa, że drużynie przyświecają podobne ideały - a jeśli nie, zrobisz wszystko, by ją do nich nakłonić.

2. Ostatni z rodu. Twój ród został wymordowany przez Lodowe Elfy lub rywalizującą rodzinę. Zostali ci zatem tylko przyjaciele z drużyny.

3. Buntownik. Wychowany na emigracji, ojczyznę znasz wyłącznie z opowieści i zupełnie o nią nie dbasz. Przystając do grupy awanturników starasz się uciec od elfiej obsesji wolności.

4. Skazany. Zrobiłeś coś, czego Lodowe Elfy nigdy nie zapomną i od tej pory żyjesz z wyrokiem śmierci. Nie chcesz narażać całego rodu, znalazłeś jednak wiernych druhów, którzy pomagają ci uniknąć wysłanych za tobą łowców głów.

5. Zakochany. Pospolite Elfy ulegają zawsze potędze uczucia. Odkąd zauroczyła cię piękność z drużyny poszukiwaczy przygód, rzuciłeś wszystko, byle być blisko niej.



Sympatii dla Elfów nie budzi również gwałtowność ich charakterów, rasa ta bowiem odczuwa wszystkie uczucia równie gwałtownie, jak ich Lodowi kuzyni, nie tłumi ich jednak. Mało tego - Elfy uważają burzę emocji za źródło swej siły i zwykle ulegają nastrojowi, w jednej chwili śmiejąc się do utraty tchu, w drugiej zaś wybuchając gwałtowną złością lub poddając się melancholii. Cieszą się więc we Wszechświecie reputacją istot agresywnych i nieobliczalnych, które wiecznie coś knują - to ostatnie przekonanie rodzi się z elfiego zwyczaju tworzenia zamkniętych, tajemniczych społeczności. Wrażenie to rozwiewa się dopiero, gdy ktoś zdobędzie zaufanie Elfów i wprowadzony zostanie w fascynujący świat opowieści O bohaterach, którzy ponieśli heroiczną śmierć w walce z Lodowymi Elfami, skomplikowanych, pełnych ognia tańców czy pięknych i przejmująco smutnych pieśni. Niestety, zaskarbiając sobie przyjaźń jednej grupy Pospolitych Elfów ryzykuje się wrogość ich współbraci, pradawne bowiem waśni rodowe pielęgnowane są także na emigracji.

Pospolite Elfy to istoty wysokie i gibkie, które, dzięki smukłej budowie ciała, wydają się znacznie wyższe od ludzi, choć w rzeczywistości nie górują nad nimi szczególnie. Mają trójkątne twarze, szpiczaste uszy i delikatnie skośne, duże oczy o niezmiernie wyrazistym spojrzeniu, które zawsze wydają się jarzyć wewnętrznym blaskiem. Choć pozbawione są zarostu, włosy rosną im długie, gęste i mocne - mężczyźni zwykle ścinają je krótko lub noszą związane w koński ogon, kobiety zaś zawsze splatają w warkocze. Odznaczają się równie bystrym wzrokiem oraz słuchem, jak Elfy Lodowe, przy upośledzonym węchu i smaku - tego ostatniego zmysłu są niemal zupełnie pozbawione. W przeciwieństwie do Lodowych Elfów, starzeją się i zwyczajnie umierają, nie odznaczają się też nadzwyczajną odpornością swych panów. We własnym świecie ubierają się szaro i skromnie, zgodnie z prawem Cesarstwa, uwielbiają jednak żywe i jaskrawe kolory. Każdy pospolity Elf posiada charakterystyczny, szeroki pas, symbol przynależności do rodu. Jego noszenie w granicach Cesarstwa jest surowo zakazane.

Więcej o Pospolitych Elfach dowiesz się z Rozdziału 2 i 4 „ Crystalicum: Znany Wszechświat".

Bohater

Pospolity Elf od maleńkości wychowywany jest na członka rodu i przedstawiciela swej nacji. Jego edukacją początkowo zajmują się rodzice, szybko jednak w życiu Elfa pojawia się cały szereg dalszych krewnych - stryjów, stryjecznych dziadów, kuzynów pierwszego i kolejnych stopni - którzy zajmują się nim, by odciążyć młodych rodziców i uczą wszystkiego, co Elfowi niezbędne. Stąd bardzo trudno o przedstawiciela tego narodu, w sercu którego nie zaszczepiono bezwzględnej miłości do ojczyzny i umiłowania wolności jako takiej. Równie powszechne są umiejętności walki, choć bowiem Elfom oficjalnie nie wolno posługiwać się bronią, w ciągu wieków opracowały cały szereg pozornie niewinnych zajęć, które w rzeczywistości są rygorystycznym treningiem bojowym.



Dla Elfa ród jest wszystkim i więzi z daleką rodziną są równie mocne, jak z rodzicami. To ród podejmuje wszystkie ważne w życiu Elfa decyzje, począwszy od wyboru zajęcia, którym będzie się trudnił, poprzez miejsce zamieszkania, aż po współmałżonka. Samotny Elf czuje się więc zwykle bezradny i opuszczony - dlatego właśnie na emigracji powstają towarzystwa, zrzeszające pozbawionych łączności z rodziną i dbające o dobro wszystkich swoich członków. Oczywiście, nie znaczy to, że wszystkie Elfy potulnie godzą się na decyzje starszyzny, przyrodzona gwałtowność sprawia bowiem, że młodzi często buntują się i sprzeciwiają. Przywódcy rodu patrzą zwykle na taką krnąbrność przez palce i tylko najcięższe zbrodnie karze się permanentnym wykluczeniem z rodziny.

Najważniejszym elementem edukacji Elfa jest nauka historii, przekazywanej szeptem w obawie przed szpiegami Cesarstwa. Dorastając, poznaje się tu szczegółowo dzieje nieudanych powstań, bohaterskiego poświęcenia i haniebnych zdrad, ucząc się w ten sposób nienawiści do wszystkich nieprzyjaciół oraz szacunku dla męstwa. Wyrósłszy w kulcie przeszłości Elfy niewiele troszczą się zwykle o przyszłość, a specyficzny stosunek do porażki owocuje skłonnością do ponoszenia ofiar. Elfy nie uczą się na błędach swych przodków, co więcej, chętnie je powtarzają wierząc, że najwyższa sprawa wymaga najwyższego poświęcenia. Gdy przedstawiciel tej nacji zaangażuje się

ROZDZIAŁ 6

Jak odgrywać Pospolitego Elfa

1. Mów z uczuciem. Pospolite Elfy nigdy nie starają się nad sobą panować i zawsze kipią od emocji. Pozwól im się ponieść.

2. Popadaj w przesadę. Żywiołem Elfa są płomienne deklaracje, zamaszyste gesty i ogólna egzaltacja. Jeśli idziesz w bój, mów o śmierci, kiedy się cieszysz, niech nic nie zakłóca twojej radości. Gdy dasz się do czegoś przekonać, popieraj to całym sercem.

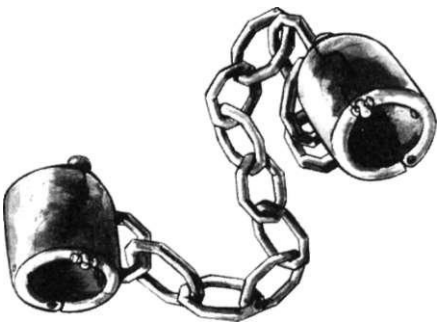
3. Działaj bez namysłu. Prawdziwy Elf nie zastanawia się nad konsekwencjami swoich decyzji, jeśli tylko uważa je za słuszne. Kiedy jakiś pomysł wyda ci się dobry, przystąp natychmiast do jego realizacji.

4. Konspiruj. Nie dopuszczaj do swoich tajemnic osób, którym naprawdę nie ufasz. Gdy robisz coś ważnego staraj się działać pod płaszczykiem zupełnie niewinnego zachowania. Nigdy nie mów o historii, zwyczajach i dążeniach swojej rasy w towarzystwie osób trzecich.

5. Okazuj przyjaźń. Jeżeli ktoś wzbudza twoją sympatię staraj się mu to okazać. Bądź gotów zawsze go wysłuchać, zawsze pomóc czy narazić się dla niego. Oczekuj przy rym, że on poniesie każde wyrzeczenie dla ciebie.

w jakieś przedsięwzięcie i z całego serca w nie uwierzy, wszystko inne straci dla niego znaczenie i nie będzie przejmował się nie tylko swoim bezpieczeństwem, lecz nawet dobrem innych. Gdy podejmuje walkę, nie troszczy się, czy ucierpią z tego powodu jego bliscy, gotów jest bowiem poświęcić wszystko dla sprawy.

Język pospolitych Elfów przypomina nieco mowę Elfów Lodowych, jest jednak bardziej miękki. Mowa ojczysta jest dla tego ludu niezmiernie ważna, Cesarstwo podejmowało bowiem wiele wysiłków, by ją wykorzenić i zniszczyć. Pomimo bogatej kultury słowa, przejawiającej się w dziesiątkach pieśni, opowieści oraz historii, Pospolite Elfy nie posiadają własnego pisma, a gdy zapisują swój język - co dzieje się zresztą bardzo rzadko, zapiski mogą bowiem łatwo ulec zniszczeniu - posługują się alfabetem Lodowych Elfów. Pełne miano pospolitego Elfa składa się z imienia, imienia ojca, nazwiska oraz nazwiska rodu, bowiem tylko najważniejsza gałąź każdego z klanów może posługiwać się nazwiskiem rodowym jako własnym. Imię Elfa prezentuje się więc następująco:



[Imię] [Miano wyprowadzone z imienia ojca] [nazwisko] [nazwisko rodowe]

Ekim Mitrofanowycz Baroszenko z rodu Baroszych

Przykładowe imiona męskie:

Aczechmat, Afanasij, Anisim, Bergo, Bezpieriem, Borysław, Danił, Dymitryj, Efraim, Ermolaj, Fedor, Feodosij, Igor, Kirył, Kliment, Mefodij, Modest, Nikifor, Osip, Semen, Taras, Zachar.

Przykładowe imiona kobiece:

Agafija, Akilina, Arisza, Awdotia, Iwa, Kira, Larysa, Lena, Marfa, Milena, Nastia, Olga, Raina, Roksena, Selina, Sofia, Tatiana, Wasylija

Zasady

W mechanice gry pospolite Elfy rządzą się poniższymi zasadami:

Mocna strona: Duch, Ciało

Słaba strona: Szczęście

Rasowe Cechy Charakteru: Pochopny, Romantyk, Zatruty nienawiścią

Rasowa zaleta:

Bohaterski zryw. Elfy to istoty szalenie porywcze, którymi bezustannie targają straszliwe emocje. Od dziecka uczą się przy tym, że nie należy ich tłumić, lecz czerpać siłę z porywów namiętności, a sprawa, w którą zdołają zaangażować się całym sercem jest właśnie tą, za którą warto umrzeć. Jeśli więc Elf podejmuje jakieś działanie i skłania się ku niemu całym sercem (koresponduje ono z którąś z jego cech charakteru), może wydać Punkt Szczęścia by zwiększyć Efekt Dodatkowy jednego związanego z nim testu o wartość swojego Ducha.

Specjalne właściwości rasy *(wybierz jedną)*

Niezłomny. Historia Elfów to dzieje krwawo tłumionych powstań, straszliwych represji i bratobójczych waśni. Mimo wszelkich przeciwności rasa ta zawsze wstaje z kolan, gotowa znów rzucić się w wir nierównej walki. Dlatego właśnie Elf potrafi walczyć pomimo bólu i ran. Próg Ran Pospolitego Elfa wzrasta w związku z tym o 1.

Empatia. Nikt nie zna się na uczuciach tak dobrze, jak pospolite Elfy, rasa, która nie tylko żyje swymi gwałtownymi emocjami, lecz i doskonale je rozumie. Bohater potrafi w związku z tym wyczuć nastrój każdego żywego stworzenia - rozpoznać radość, strach czy przygnębienie. Może w każdej chwili wykonać test spostrzegawczości, by określić nastrój istoty, którą obserwuje. Zdolności tej nie może użyć wobec Lodowego Elfa.

Natchnienie. Wychowany na historiach o pradawnych bohaterach, od dziecka karmiony płomiennymi pieśniami i poezją zdolną rozpalić w duszy ogień Elf jak nikt potrafi zagrzewać swych towarzyszy do boju. Przed walką może zwrócić się do nich w kilku podniosłych słowach, a następnie wydać Punkt Szczęścia — do zakończenia starcia towarzysze rzucać będą dodatkową kostką podczas testów ataku.

Startowe fundusze: . . . . . 150 monet

Pięć pomysłów na postaci

1. Spiskowiec. Pospolite Elfy jak nikt potrafią spiskować przeciwko ciemiężcom, opracowywać ryzykowne plany i desperackie przedsięwzięcia. Spiskowiec koordynuje działania walczących z reżimem, precyzyjnie wybierając czas, miejsce i sposób działania.

2. Sabotażysta. Gdy plan zostanie uknuty, do rzeczy przystępują Elfy, które nie bacząc na niebezpieczeństwo wcielają go w życie. Sabotażysta potrafi cichcem zakraść się w pilnie strzeżone miejsca, dyskretnie kogoś wyeliminować czy zniszczyć istotny dla wroga obiekt.

3. Bojownik. Historia pospolitych Elfów pełna jest opowieści o wybuchających z morderczą regularnością powstaniach. Bojownik całe życie przygotowywał się, by zbrojnie walczyć z reżimem i w każdej chwili gotów jest chwycić za broń przeciwko tyranom.

4. Wieszcz. Powstanie nie może zakończyć się sukcesem, jeśli brak w jego szeregach wizjonera, który zagrzewa do boju i snuje wizje nowego, lepszego świata. Wieszcz jest artystą, przewodnikiem duchowym lub myślicielem, którego koncepcje inspirują powstańcze rzesze.

5. Kapłan. Pospolite Elfy przywiązują wielką wagę do historii i tradycji, których najważniejszym przejawem jest wyznawana potajemnie religia. Kapłan stoi na straży obyczaju, naucza o dramatycznych dziejach narodu, ukrywa zbiegów i pielęgnuje rannych.

Smocze Krasnoludy

Tło

Krasnoludy uważają, iż przed wiekami rasa ich wiodła żywot brutalny i prymitywny, z trudem odróżniając dobro od zła. Szczęśliwie, nim do cna się wyniszczyła, powróciły smoki, które u początku czasu powołały rasę krasnoludzką do życia. Pod ich opieką kultura niewysokiego ludu zaczęła gwałtownie się rozwijać, położono zrąb pod współczesne społeczeństwo i stworzono kodeks postępowania, który po dziś dzień pozostaje w mocy. Potem smoki odeszły, by powrócić wraz z końcem świata, Krasnoludy zaś stały się ludem, który znamy obecnie. Smoki podzieliły ogromny świat Terra Nostra na siedem księstw i powierzyły ich władcom siedem pierścieni, które miały pomóc im w dochowaniu wierności ustanowionym przez gadzie bóstwa regułom. Niestety, wkrótce po ich odejściu rasą Krasnoludów znów targnęły wojny i niepokoje, toczone teraz jednak w sposób cywilizowany, w obronie praw każdego ze Smoczych Książąt.

Wtedy niebo otwarło się znowu, tym razem jednak nie zalśniły na nim kształty smoków, lecz kadłuby okrętów Cesarstwa Lodowych Elfów. Krasnoludy nie były w stanie stawić skutecznego oporu i wkrótce świat znalazł się pod władzą Cesarza. I wówczas zdarzyła się rzecz niezwykła, w skłócone bowiem do tej pory Krasnoludy wstąpił nowy duch. Stare waśnie poszły w niepamięć i cała nacja powstała, solidarnie wypierając Lodowe Elfy ze swego terytorium. Cesarstwo nie mogło wybaczyć takiej zniewagi i jego armie wkrótce stanęły znowu na powierzchni niepokornego świata - i tak rozpoczęła się wojna, która trwać miała niemal sześćset lat. Początkowo jej areną była wyłącznie Terra Nostra, rodzinny świat Krasnoludów, potem jednak bitny naród zdobył pierwsze okręty i zmagania przeniosły się w Przestrzeń. Po trzystu latach Elfy zaczęły się cofać, a Krasnoludy podjęły kampanię wyzwalania kolejnych światów spod jarzma Cesarstwa. W końcu, pięćdziesiąt lat temu, koalicja, której dzielny lud przewodził, pokonała ostatecznie Lodowe Elfy i zmusiła je do kapitulacji, kładąc kres tysiącletniej dominacji tej rasy.

Wojna zmieniła świat Krasnoludów nie do poznania. Nigdy nie należał do żyznych, a upalny klimat nie sprzyjał bujnej wegetacji, zmagania wyjałowiły go jednak jeszcze bardziej i zmieniły ogromne jego połacie w czerwone pustynie. W gruzy poszły krasnoludzkie miasta, nowe zaś osiedla wydrążono za pomocą magii pod ziemią, w obawie przed atakami napowietrznej floty. Zmienił się też układ polityczny - sześć z siedmiu księstw zjednoczyło się pod wspólnym berłem

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

1. Przywiązanie. Drużyna, lub któryś **z** jej członków, bardzo przypadła ci do serca i nie wyobrażasz sobie, że mógłbyś ją porzucić. Cokolwiek się stanie, przyjaciele mogą liczyć na twoje wsparcie.

2. Polecenie. Kierujący się racją stanu zwierzchnicy nakazali bohaterowi przystać do grupy awanturników, a on posłusznie zastosował się do polecenia. Pozostanie jej członkiem aż do odwołania.

3. Wspólny cel. Stosunki dyplomatyczne oraz sieć handlowa sprawiają, że Krasnoludy mają sprawy w każdym zakątku Znanego Wszechświata. A że przypadkiem interesy Królestwa i cele drużyny są zbieżne, bohater przyłączył się do niej bez wahania.

4. Odpowiedzialność. Grupa, w której podróżuje bohater, nie składa się **z** samych Krasnoludów, a przecież wszyscy wiedzą, że innym rasom nie można powierzyć poważnego zadania. Bohater czuje się odpowiedzialny za towarzyszy - bez niego pogubiliby przecież głowy.

5. Szerzenie ideałów. Smocze Krasnoludy niezachwianie wierzą, że ich styl życia przeważa nad każdym innym. Bohater przyłączył się do drużyny, by przekonać ją, jak bardzo błądzi, hołdując innym obyczajom.

Jak odgrywać Smoczego krasnoluda

1. Pomagaj. Krasnolud nie potrafi stać z boku, jeśli mógłby się do czegoś przydać. Kiedy tylko możesz, udzielaj pomocy towarzyszom.

2. Przestrzegaj zasad. Smocze Krasnoludy wierzą, że każdą czynność wykonywać należy we właściwy sposób. Nie musisz koniecznie przestrzegać praw i przepisów - nie pozwolisz sobie jednak na złamanie niepisanych zasad postępowania.

3. Nie myśl o sobie. Krasnoludy są kompletnie wolne od egoizmu. Nigdy nie myśl o sobie - czy to podczas podziału łupów, czy zastanawiając się, kto nie powinien objąć niebezpiecznej warty.

4. Nie spoufalaj się. Jeśli Krasnolud nie uważa kogoś za osobę bliską, zachowuje się wobec niej bardzo formalnie. Nie spoufalaj się z kimś, kogo nie możesz nazwać przyjacielem.

5. Zmieniaj zachowanie zależnie od sytuacji. Kultura Smoczego Królestwa wyraźnie rozgranicza sytuacje oficjalne i prywatne. Masz dwa imiona i dwa oblicza - w sytuacji publicznej jesteś sumienny, grzeczny i nieco pompatyczny, w prywatnej zaś zachowujesz się zupełnie swobodnie.

i od tej pory nad Krasnoludami panuje jeden Smoczy Król, któremu Smoczy Książęta przysięgają posłuszeństwo. Dziś, gdy wojna się skończyła, Krasnoludy powoli zaczynają odbudowywać Terra Nostra, przenoszą swe siedziby na powierzchnię i usiłują użyźnić glebę, miną jednak całe pokolenia, nim królestwo odzyska niegdysiejszą postać.

Pomimo sześciuset lat wojny, kultura Krasnoludów nie odznacza się militaryzmem czy kultem siły. Wręcz przeciwnie, naród ten kocha się w rzeczach pięknych i na przekór wszystkiemu stara się zawsze żyć elegancko i bogato. Krasnoludy są ludem pracowitym, który bardzo poważnie traktuje obowiązki i przykłada się do wszystkiego, czym się zajmuje. Z drugiej strony, uwielbiają zabawę i rozmaite rozrywki, chętnie spotykają się z przyjaciółmi i spędzają dużo czasu w rodzinnym gronie. Wędrując po oświetlonych Kryształem ulicach podziemnego miasta można odnieść wrażenie, że żyje się tu spokojnie i harmonijnie, a wszyscy darzą się nawzajem przyjaźnią. W rzeczywistości jednak słynny krasnoludzki charakter owocuje nie tylko wyjątkową serdecznością tej rasy, lecz i skłonnością do rywalizacji, niekiedy bardzo brutalnej - każdy Krasnolud stara się udowodnić, że społeczność, której członkiem się czuje, jest lepsza, zacniejsza i pod każdym względem góruje nad sąsiadami. Krasnoludy walczą między sobą z tą samą energią, z którą kiedyś stawiały opór Lodowym Elfom, a ich uporządkowaną egzystencją co jakiś czas wstrząsają akty straszliwej przemocy, gdy poddani różnych Smoczych Książąt zaczynają wadzić się o to, który w władców jest bardziej hojny i szlachetny.

Smocze Krasnoludy to przysadziste, krępe istoty, sięgające człowiekowi co najwyżej do pół ramienia. Pomimo mocnej budowy nie górują nad ludźmi siłą fizyczną, miewają jednak zwykle bardzo silne charaktery. Stosunkowo wydatne nosy i szerokie usta są widomymi objawami znakomitego węchu i smaku Krasnoludów, które dzięki niezwykle wyczulonym zmysłom wytworzyły najznakomitszą kuchnię Wszechświata. Rasa ta odznacza się bardzo mocnymi włosami - mężczyźni hodują zwykle bujny zarost, bardzo modny w ostatnich latach, kobietom zaś rosną niewielkie baki. Krasnoludki poszczycić się zwykle mogą pełnymi, atrakcyjnymi figurami oraz niezmiernie urokliwymi rysami twarzy - wielu koneserów uważa, że w Smoczym Królestwie rodzą się szczególne piękności.

O Krasnoludach czytaj w rozdziałach 2, 4 i 5 „Crystalicum: Znany Wszechświat".



Bohater

Podstawowym budulcem dla konstrukcji bohatera-Krasnoluda jest słynny krasnoludzki charakter. Pamiętaj zatem, że rasa ta nie odczuwa w ogóle egoizmu ani żadnych innych uczuć tego rodzaju i wszystko co robi, robi dla bliskich. Pojęcie bliskiego zmienia się zależnie od sytuacji - w konfrontacji z sąsiadem Krasnolud gotów jest na wszystko dla swej najbliższej rodziny i przyjaciół, wobec mieszkańca innego miasta czuje się częścią społeczności, z której się wywodzi, w kontaktach zaś z przedstawicielami innych ras bliskimi są dla niego wszystkie Krasnoludy. Jeśli więc bohater zdobędzie przyjaciół, będzie gotowy pójść za nimi aż do piekła, nie lęka się bowiem ani nie troszczy o siebie.

Kolejną ważną cechą Krasnoludów jest przywiązanie do wszelkiego rodzaju formuł. W ich kulturze istnieją przepisy na wszystko - wiadomo, jak się witać i żegnać, komu należy się jaki ukłon, jak spacerować czy wytwarzać przedmioty. Bohater nie tylko będzie się starał postępować zawsze w zgodzie z protokołem i zasadami etykiety, lecz i wyraźnie rozgraniczy sferę prywatną, gdy może zachowywać się swobodnie, od publicznej, kiedy jest reprezentantem swojej profesji. Jego zachowanie może więc być diametralnie różne - niektóre Krasnoludy żywią tak wielkie przywiązanie do tego podziału, że potrafią same nałożyć na swoją rodzinę ogromny podatek, a potem, zakończywszy pracę, zachodzić w głowę, jak sprostać temu wymaganiu. Konserwatywne społeczeństwo krasnoludzkie jest ściśle patriarchalne - kobieta prowadzi w nim dom, zajmuje się dziećmi i „kobiecymi sprawami", niezmiernie rzadko bywa za to u władzy i musi być posłuszna ojcu i mężowi.

Krasnoludy to rasa długowieczna - przeciętny jej przedstawiciel dożywa stu pięćdziesięciu lat - która niezmiernie szanuje starość i doświadczenie. Ukończywszy setkę, Krasnolud staje się Czcigodnym Starcem i od tej pory sprawować może funkcje publiczne, nauczać czy udzielać rad, wcześniej zaś zobowiązany jest w miarę swych możliwości zdobywać wiedzę i doświadczenie z wielu różnych dziedzin - im większą liczbą zajęć Krasnolud się para, tym większym cieszyć się będzie szacunkiem, gdy przekroczy magiczną barierę stu lat. Dlatego naród ten dużo i często podróżuje, a jego żeglarze słyną ze śmiałości i wprawy. Skłonność do żeglugi zmieni zresztą już wkrótce oblicze Smoczego Królestwa, krasnoludzcy żeglarze przebyli bowiem otaczającą Znany Wszechświat

Pustkę i odkryli za nią kompletnie nieznane światy, które powoli zaczynają badać - i podbijać. Na razie kolonie są tylko egzotyczną ciekawostką, kwestią bardzo niedługiego czasu jest jednak gwałtowna zmiana układu sił w Królestwie, spowodowana ogromnym zaangażowaniem rodów Smoczych Książąt w eksplorację nowych ziem.



Język krasnoludzki jest twardy i gardłowy, o wyraźnym i charakterystycznym „r". Krasnoludy, jako jedna z bardzo nielicznych kultur, znały wynalazek pisma przed pojawieniem się Lodowych Elfów - ich litery są proste i funkcjonalne, kubek w kubek przypominając alfabet łaciński. Choć rasa ta śpiewa niemal wyłącznie piosenki biesiadne, w których najważniejsza jest wspólna zabawa, posiada bardzo subtelny język literacki, którym posługuje się bardzo popularny w Smoczym Królestwie teatr. Każdy Krasnolud posiada wiele imion, którymi posługuje się przy różnych okazjach: pierwsze z nich nadają mu rodzice i używa go dopóki nie zostanie uznany za dorosłego, drugie to imię, którym zwraca się do niego w sytuacjach oficjalnych, trzeciego używa prywatnie, czwarte zaś otrzymuje przekroczywszy wiek stu lat. Do tego dochodzą przynajmniej dwa nazwiska — pierwszy człon dziedziczy się po ojcu, drugi po matce. Zawierając małżeństwo Krasnolud dodaje do tego trzecie miano, będące nazwiskiem ojca współmałżonka. W wypadku arystokracji dodaje się do tego wszystkiego nazwisko rodowe. W praktyce imię krasnoludzkie wygląda więc następująco:

[imię rodzicielskie] [imię publiczne] [imię prywatne] [imię czcigodne] [nazwisko ojca] y [nazwisko matki] [nazwisko współmałżonka] [ew. nazwisko rodowe]
Atilio (imię rodzicielskie) Eliseo (imię publiczne) Rogelio (imię prywatne) Maximiono (imię czcigodne) Serrano y Grijalvo Ordonez de la Torre (nazwisko rodowe).

Przykładowe imiona męskie:
Agostin, Arias, Baltazar, Bartolo, Bitores, Castanon, Cristoval, Diego, Escobar, Ettor, Fadrique, Graviel, Gaspar, Jayme, Ladron, Luys, Marmolejo, Monferriz, Nuno, Pascual, Ramiro, Rodrigo, Sancho, Velasco, Ynigo

Przykładowe imiona kobiece:
Aldonca, Aniel, Beatriz, Blanca, Catalina, Clara, Crus, Engracia, Filipa, Guiomar, Leonor, Margarida, Menchia, Pascala, Quiteria, Serena, VioIante, Ynes, Ysabel

Pięć pomysłów na postaci

1. Kapitan. Nie ma żeglarzy nad Krasnoludy i każdy armator oddałby wszystko, by to Krasnolud dowodził jego statkiem. Kapitan zna się na nawigacji, potrafi dowodzić ludźmi, a okręt nie ma przed nim tajemnic.

2. Odkrywca. Zakończywszy wojnę z Cesarstwem Smocze Krasnoludy skierowały wysiłek na poznanie tajemnic Znanego Wszechświata. Odkrywca jest mężnym podróżnikiem, który śmiało wkracza tam, gdzie nikt jeszcze nie dotarł.

3. Dyplomata. Smocze Królestwo utrzymuje stosunki dyplomatyczne nawet z odwiecznymi wrogami, nic więc dziwnego, że zatrudnia ogromny korpus dyplomatyczny. Bohater jest jego przedstawicielem - grzecznym, elokwentnym i szanowanym reprezentantem swego Króla.

4. **Diakon.** Krasnolud, który nie ukończył stu lat nie może pełnić obowiązków kapłana Siedmiu Smoków. Obowiązkiem diakona jest przemierzać Znany Wszechświat i nauczyć się jak najwięcej o życiu.

5. Hidalgo. Najniższa warstwa krasnoludzkiej szlachty, hidalgowie, cierpi taką biedę, iż w zwyczaj weszło, że kawaler nie może pojąć żony, póki nie zdobędzie sławy i pieniędzy na jej utrzymanie. Bohater marzy o pięknej narzeczonej, nim jednak założy rodzinę, czeka go mnóstwo przygód.

Zasady

W mechanice gry Smocze Krasnoludy rządzą się poniższymi zasadami:

Mocna strona: Duch, Umysł
Słaba strona: brak
Rasowe cechy charakteru: Formalista, Szlachetny, Wierny
Rasowa zaleta:
Bezinteresowny. Powszechnie wiadomo, czym jest słynny „krasnoludzki charakter", czyli bezinteresowność i oddanie bliskim, którymi charakteryzuje się każdy właściwie przedstawiciel tej rasy. Do tego Krasnoludy słyną jako istoty przyjazne, szlachetne i doskonale wychowane - nic więc dziwnego, że Efekt Dodatkowy wszystkich testów socjalnych, które wykonują, zwiększony zostaje o 1. Ta zasada nie działa podczas konfrontacji z Lodowymi Elfami.

Specjalne właściwości rasy *(wybierz jedną)*
Pomocny. Krasnoludy zawsze chętne niosą pomoc innym - ba, zwykle nie mogą usiedzieć w miejscu, jeśli mogłyby się na coś przydać. Jeżeli Krasnolud komuś pomaga, otrzymuje dodatkową kość do testów wykonywanych podczas prób udzielenia pomocy. Aby skorzystać z tej zdolności bohater musi zwrócić się z ofertą wsparcia i musi ona zostać oficjalnie i formalnie przyjęta. Krasnolud może podjąć się tylko jednej rzeczy na raz.

Urodzony żeglarz. Krasnoludy słyną jako najlepsi żeglarze w Znanym Wszechświecie i opinia ta nie jest ani odrobinę przesadna. Wielu z nich od dziecka służy na okrętach Smoczej Armady, przemierzając Wszechświat i ucząc się fachu pod okiem prawdziwych wilków gwiezdnych. Stąd i Efekt Wymagany wszystkich testów związanych z żeglugą, jakie bohater wykonuje, obniżony zostaje o 1. Mało tego - ich Efekt Dodatkowy wzrasta o 1.

Mędrzec: Krasnoludy wielkim kultem otaczają mędrców, którzy przez całe życie zbierali najrozmaitsze doświadczenia i szlifowali umiejętności. Osobnik taki cieszy się wielkim poważaniem i stanowi filar społeczności, wszyscy bowiem chętnie czerpią z krynicy jego doświadczenia. Twój bohater z pewnością zasługuje na szacunek - a przynajmniej jest na dobrej drodze, by zostać prawdziwym krasnoludzkim mędrcem. Efekt Dodatkowy wykonywanych przez niego testów wiedzy zwiększony jest o 1.

Startowe fundusze: . . . . . 300 m

Krasnoludy Księżycowe

Tło

Naród, który miał się stać Krasnoludami Księżycowymi, zaludniał niegdyś jedno ze Smoczych Księstw, wyróżniające się wyłącznie położeniem geograficznym - od pozostałych państw Krasnoludów odseparowane było morzem. Tragiczne wydarzenie, które na zawsze naznaczyło jego tożsamość, miało miejsce podczas jednego z powstań przeciwko Lodowym Elfom - by ukarać niepokorny narodek, najeźdźca przeprowadził makabryczną akcję, podczas której wymordowano wszystkich pierworodnych synów wszystkich rodzin Księstwa. Wydarzenie to nie osłabiło wcale ducha Krasnoludów, które stawiły nieprzyjacielowi jeszcze zacieklejszy opór, w konsekwencji doprowadziło jednak do zaburzenia tradycyjnego podziału na czynności przystojne i nieprzystojne kobietom.

W wyniku Nocy Pierworodnych na tronie Smoczego Księstwa po raz pierwszy w ciągu całej historii krasnoludów zasiadła kobieta. Rządy Castelhany I trwały wiele lat i zaowocowały rozkwitem znękanego państwa oraz głębokimi zmianami w mentalności jego mieszkańców, królowa nadała bowiem kobietom szereg praw dotychczas dla nich niedostępnych. Zainicjowane w ten sposób różnice pogłębiały się z czasem, a gdy impet wojny z Elfami osłabł na tyle, że Smoczy Król zwrócił uwagę na jedyne Księstwo, które nie uznało jego władzy, przyszłe Krasnoludy Księżycowe były już zupełnie odrębnym narodem. Różnice, które dzieliły je od pobratymców, choć drobne, były niezliczone. Mieszkańcy niepokornego księstwa ubierali się inaczej, mówili innym, choć zbliżonym, językiem, przyznawali daleko większe prawa kobietom, zaczęli uprawiać poligamię i poważyli się nawet na poważne dysputy teologiczne, które zaowocowały zmianami w dogmatach religijnych. Było też oczywistym, że choć Smoczy Król uważa ich za swych naturalnych poddanych, nie sprzedadzą tanio niepodległości, którą udało im się do tej pory zachować.

Los chciał, iż na tronie Księstwa zasiadła wówczas młodziutka Castelhana II, godna następczyni legendarnej księżnej. Początkowo odrzuciła awanse Smoczego Króla, który dążył do wcielenia jej poddanych pod swoje berło poprzez małżeństwo, potem jednak, zdając sobie sprawę, że nie jest w stanie zwyciężyć Królestwa, podjęła skomplikowaną, dyplomatyczną grę, która odsuwała w czasie aneksję jej ziem, nie wzbudziła jednak podejrzeń starego Króla. Tymczasem jej wysłannicy złamali jedno z najstarszych praw, danych Krasnoludom przez smoki, i spenetrowali zalesiony Księżyc, na którym Krasnoludy nigdy nie miały postawić stopy. Odkrywszy, że doskonale na-

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

1. Przywiązanie. Drużyna, lub któryś z jej członków, bardzo przypadła ci do serca i nie wyobrażasz sobie, że mógłbyś ją porzucić. Cokolwiek się stanie, przyjaciele mogą liczyć na twoje wsparcie.

2. Bunt. Krasnoludy Księżycowe to lud niepokorny, który bardzo często buntuje się przeciwko autorytetom. Do drużyny poszukiwaczy przygód bohater przystał wkrótce po ucieczce z domu.

3. Wspólny cel. Stosunki dyplomatyczne oraz sieć handlowa sprawiają, że Krasnoludy mają sprawy w każdym zakątku Znanego Wszechświata. A że przypadkiem interesy Księżyca i cele drużyny są zbieżne, bohater przyłączył się do niej bez wahania.

4. Odpowiedzialność. Grupa, w której podróżuje bohater, nie składa się z samych Krasnoludów, a przecież wszyscy wiedzą, że innym rasom nie można powierzyć poważnego zadania. Bohater czuje się odpowiedzialny za towarzyszy - bez niego pogubiliby przecież głowy.

5. Żądza sławy. Księżyc jest krainą nieskończonych możliwości. Bohater uważa, że jeśli odznaczy się w szerokim świecie, Królowa Castelhana uczyni go lordem i jego potomkowie żyć będą w dobrobycie.



daje się on do zasiedlenia, Castelhana II rozpoczęła potajemny exodus swojego ludu - aż wreszcie sama przeniosła się na święty Księżyc i ogłosiła Królową.

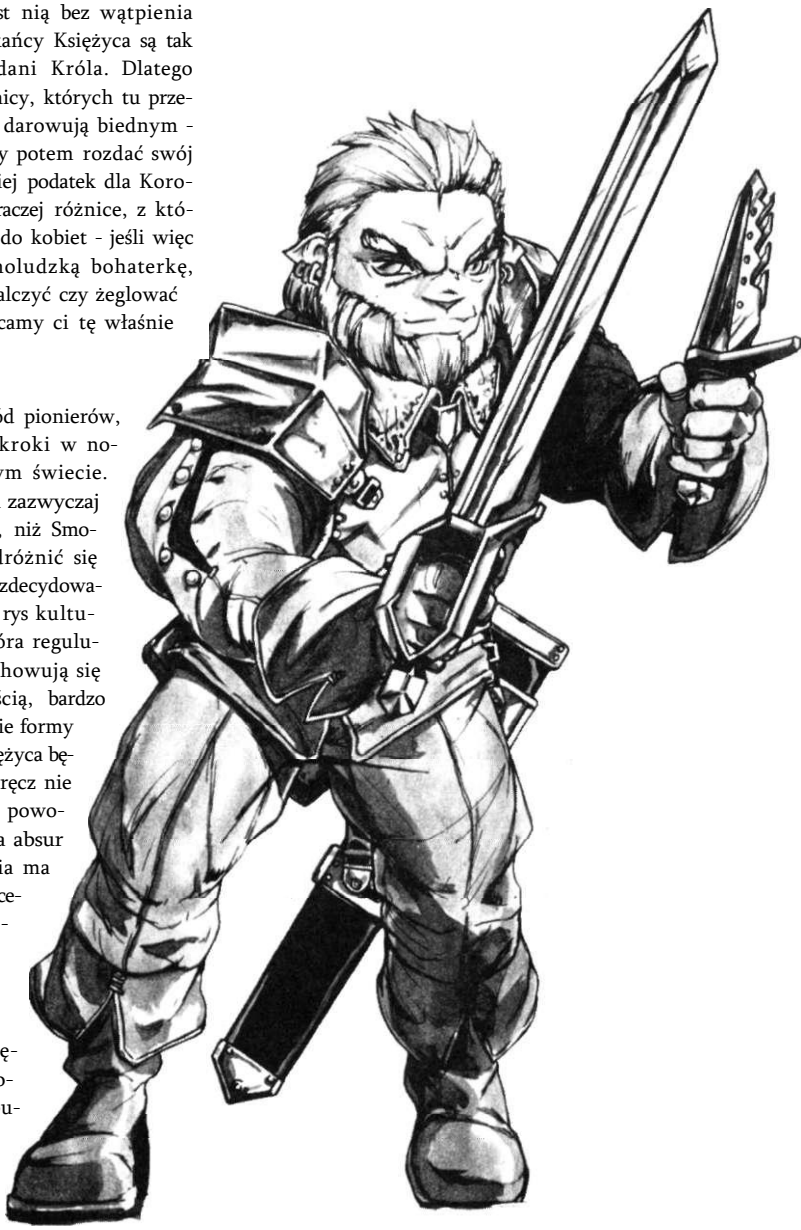
Od tamtej pory Królestwo Księżyca prowadzi bezustanną wojnę z Królestwem Smoczym, desperacko broniąc niezależności. Choć mniej liczni i gorzej uzbrojeni, przenosząc się na Księżyc buntownicy zyskali dostęp do surowca, którego zawsze brakowało w świecie Krasnoludów - drewna. W bardzo krótkim czasie tutejsi szkutnicy wybudowali okręty, które królowa podarowała wiernym jej rodzinom, tworząc flotę kaprów. Do dziś, choć od czasu secesji minęło już sześćdziesiąt lat, to właśnie korsarze zapewniają Księżycowi bogactwo oraz bezpieczeństwo, odpierając ataki floty Smoczego Króla i łupiąc bogate jednostki handlowe.

Krasnoludy Księżycowe nie różnią się wiele od swych pobratymców - są tak samo niskie, krępe i zazwyczaj brodate. O ile jednak w Smoczym Królestwie wszyscy chętnie otaczają się pięknem, na Księżycu buduje się wyłącznie praktycznie, a sztuki plastyczne straciły jakąkolwiek publiczność. Jedynym luksusem, na który pozwalają sobie kolonizatorzy wciąż niezbadanego do końca satelity są wystawne i skrzące się kolorami stroje, wszystko inne bowiem uznają za zbyt nietrwałe. Choć może się to wydawać paradoksem, pamiętać należy, że poddani Castelhany II utracili swoje domy i większość dobytku sześćdziesiąt lat temu i dziś uważają, że nie warto inwestować w nic, czego nie można zabrać ze sobą. Mało tego - Księżyc jest dziki i niebezpieczny, daleko bardziej, niż ktokolwiek śmiał przypuszczać, na tutejszych Krasnoludach kładzie się więc cieniem ryzyko ponownej utraty domu.

Więcej o Krasnoludach Księżycowych czytaj w Rozdziale 6 i 7„Crystalicum: Znany Wszechświat".

Bohater

Jeśli Krasnoludy Księżycowe i ich Smocze odpowiedniki mają cechę wspólną, jest nią bez wątpienia krasnoludzki charakter - mieszkańcy Księżyca są tak samo bezinteresowni, jak poddani Króla. Dlatego właśnie międzygwiezdni rozbójnicy, których tu przecież pełno, zabierają bogatym i darowują biednym - czyli łupią okręty handlowe, by potem rozdać swój łup krajanom, uiściwszy wcześniej podatek dla Korony. Poza tym wyliczać można raczej różnice, z których najważniejszą jest stosunek do kobiet - jeśli więc zamierzasz wcielić się w krasnoludzką bohaterkę, która potrafi zadbać o siebie, walczyć czy żeglować nie gorzej niż mężczyzna, polecamy ci tę właśnie nację.



Krasnoludy Księżycowe to naród pionierów, który właśnie stawia pierwsze kroki w nowym, niekoniecznie przyjaznym świecie. Dlatego jego przedstawiciele są zazwyczaj twardsi i bardziej pragmatyczni, niż Smoczy kuzyni. Do tego, chcąc odróżnić się od rywali, mieszkańcy satelity zdecydowanie odrzucili charakterystyczny rys kultury Krasnoludów - etykietę, która reguluje wszystkie aspekty życia i zachowują się z wystudiowaną bezpośredniością, bardzo starając się zawsze omijać wszelkie formy grzecznościowe. Krasnolud z Księżyca będzie więc tak bezpośredni, że wręcz nie uprzejmy, choć niekoniecznie z powodu wad charakteru - raczej dla absurdalnej wiary, że taki styl bycia ma zdecydowana przewagę, nad ceremonialną grzecznością Krasnoludów Smoczych.

Gdy skolonizowano święty Księżyc, Królowa Castelhana posunęła się jeszcze dalej, łamiąc starożytny podział społeczny. Ku oburzeniu synów prastarych rodów zrównała w prawach wszystkich swoich poddanych, poczym wyniosła do godności tych spośród nich, którzy szczególnie się przysłużyli. I choć tyl-

ko kwestią czasu jest powstanie nowej arystokracji, w sześćdziesiąt lat po secesji Księżyc pozostaje wciąż krainą ogromnych możliwości, w której wspiąć się można na sam szczyt, za jedyny kapitał mając swój rozum, oraz równie szybko upaść na samo dno. Prawdziwa władza spoczywa jednak w rękach Królowej, na dwór której ciągną wszyscy złaknieni zaszczytów, bogactwa i godności, które władczyni kapryśnie rozdziela.

W takiej właśnie atmosferze przyszło na świat pokolenie, do którego najpewniej zaliczał się będzie twój bohater. Wyrosło ono w przekonaniu, że świat można zdobyć i podporządkować swojej woli, a do wszystkiego dojść można wyłącznie własnym sprytem i pracą. W połączeniu z krasnoludzkim charakterem daje to mieszankę wybuchową - młodzi mieszkańcy Księżyca to ryzykanci, gotowi zdecydować się na najbardziej szalone przedsięwzięcie, byle polepszyć warunki, w których żyją ich współbracia i zagwarantować swoim najbliższych spokojną przyszłość w szeregach nowej arystokracji. A fakt, że głodni są przygód, skarbów i zaszczytów dla swoich bliskich i nie powoduje nimi chciwość, nie czyni ich bynajmniej mniej szalonymi i niebezpiecznymi.

Język Krasnoludów z Księżyca przypomina wprawdzie mowę ich Smoczych pobratymców, jest jednak od niej różny - przedstawiciele tych narodów potrafią się wprawdzie zrozumieć, ale nie bez wysiłku. Mieszkańcy satelity posługują się tym samym alfabetem, choć wprowadzili do niego kilka znaków nieobecnych w piśmie poddanych Króla. System nadawania imion jest tu w zasadzie analogiczny, jak w krasnoludzkim świecie, nie istnieją jednak nazwiska rodowe. Zamiast tego, ci z Krasnoludów, którzy żyją na statkach kaperskich, dodają do swego miana jego nazwę.

W praktyce wygląda to tak:
[krasnoludzkie nazwisko] de [nazwa okrętu]

Vitoria Borjes y Sillveyra de Aventura

Przykładowe imiona męskie:

Adro, Amador, Anbrosio, Antao, Ayres, Bastiao, Bras, Costodio, Dimiao, Dioguo, Domingas, Duarte, Eitor, Fernao, Gilherme, Johao, Jurdao, Lancarote, Manel, Marcal, Nunno, Pero, Prospero, Ruy, Symao, Vasquo

Przykładowe imiona kobiece:

Bautista, Biringeira, Branca, Brasia, Briatiz, Briolanja, Crara, Enes, Esperanca, Galinda, Genebra, Gioamar, Gracea, Joane, Lianor, Margaida, Marina, Mecia, Mor, Orraca, Syria, Tareja, Vyolante

Zasady

W mechanice gry Krasnoludy Księżycowe kierują się poniższymi zasadami:

Jak odgrywać Krasnoluda księżycowego

1. Pomagaj. Krasnolud nie potrafi stać z boku, jeśli mógłby się do czegoś przydać. Kiedy tylko możesz, udzielaj pomocy towarzyszom.

2. Łam zasady. Królestwo Księżyca zbudował naród niepokorny, zbuntowany przeciwko tradycji i obyczajom. Jeśli uważasz, że jakiś zwyczaj czy nakaz jest głupi, zignoruj go.

3. Nie myśl o sobie. Krasnoludy są kompletnie wolne od egoizmu. Nigdy nie myśl o sobie - czy to podczas podziału łupów, czy zastanawiając się, kto nie powinien objąć niebezpiecznej warty.

4. Spoufalaj się. Mieszkańcy Księżyca odrzucają wszelkie konwenanse i zasady etykiety. Traktuj wszystkich, jakbyście znali się od dzieciństwa.

5. Zachowuj się swobodnie. Wieczna swoboda Krasnoludów Księżycowych jest równie sztuczna, jak grzeczność obowiązująca Krasnoludy Smocze. W każdej sytuacji zachowuj się jak u siebie w domu - choćby nie wiem ile kosztowało cię to wysiłku.

Pięć pomysłów na postaci

1. Korsarz. Niemal połowa dochodów Księżyca pochodzi z międzygwiezdnego rozboju. Korsarz poluje na bogate okręty handlowe, a swoje łupy rozdziela pomiędzy potrzebujące Krasnoludy.

2. Pionier. Krasnoludy przybyły na Księżyc ledwie sześćdziesiąt lat temu i jego kolonizacja jeszcze się nie skończyła. Pionier potrafi poradzić sobie w każdych warunkach, wydzierając niewielki skrawek ziemi dzikiej przyrodzie.

3. Poszukiwacz przygód. Młode Krasnoludy dorastają w przeświadczeniu, że świat staje przed nimi otworem. Poszukiwacz przygód gotów jest podjąć każde wyzwanie, które zgotuje mu los.

4. **Badacz.** Choć Krasnoludy zawsze miały Księżyc na wyciągnięcie ręki, dopiero sześćdziesiąt lat temu po raz pierwszy na nim wylądowały. Badacz gotów jest wydrzeć tajemnice porastającej go, dzikiej dżungli - i każdemu innemu miejscu Znanego Wszechświata.

5. Nuworysz. Królowa Castelhana unieważniła patenty szlacheckie wszystkim starożytnym rodom i zbudowała własną elitę. Niejeden z jej przedstawicieli zaczynał życie jako szewc czy rolnik i do dziś niezręcznie czuje się w kryzach i koronkach.

Mocna strona: Ciało
Słaba strona: brak
Rasowe cechy charakteru: Uczciwy, Zbuntowany, Szlachetny
Rasowa zaleta:
Samodzielny. Minęło ledwie sześćdziesiąt lat od chwili, gdy Krasnoludy Księżycowe porzuciły bezpieczny dom i znalazły schronienie w miejscu będą cym prawdziwym ucieleśnieniem dzikości i nieprzystępności. Dziś ze wszystkich sił próbują przemienić niegościnny Księżyc w nowy dom - a że nie są rasą liczną, muszą radzić sobie przy tym w każdej właściwie sytuacji bez pomocy specjalisty. Kiedy Krasnolud wykonuje test umiejętności, której nie posiada, rzuca nie jedną, a dwiema kośćmi. Efekt Dodatkowy takiego testu wynosi zawsze 0.

Specjalne właściwości rasy *(wybierz jedną):*
Pomocny. Krasnoludy zawsze chętne niosą pomoc innym - ba, zwykle nie mogą usiedzieć w miejscu, jeśli mogłyby się na coś przydać. Jeżeli Krasnolud wspiera czyjeś działanie, otrzymuje dodatkową kość do testów wykonywanych podczas prób jego realizacji. Aby bohater mógł skorzystać z tej zdolności, trzeba go najpierw o pomoc poprosić. Krasnolud może podjąć się tylko jednej rzeczy na raz.

Urodzony żeglarz. Krasnoludy słyną jako najlepsi żeglarze w Znanym Wszechświecie i opinia ta nie jest ani odrobinę przesadna. Wielu z nich od dziecka służy na okrętach korsarskich, przemierzając Wszechświat i ucząc się fachu pod okiem prawdziwych wilków gwiezdnych. Stąd Efekt Wymagany trudności wszystkich testów związanych z żeglugą, jakie bohater wykonuje, obniżony zostaje o 1. Mało tego - ich Efekt Dodatkowy wzrasta o 1.

Osadnik. Księżyc to miejsce wrogie i nieprzyjazne, w którym każdy zdany jest wyłącznie na siebie. Mimo to wielu Krasnoludów wybiera życie pionierów, stopniowo zmieniając nieprzyjazną głuszę tak, by można się było w niej osiedlić. Trudność wykonywanych przez bohatera testów związanych z przetrwaniem obniżona zostaje o 1. Do tego, nawykły do wędrówek przez dziewiczą knieję Krasnolud nigdy się nie gubi - Efekt Dodatkowy wykonywanych przez niego testów związanych z odnajdywaniem drogi zwiększony zostaje o 2.

Startowe fundusze: . . . . 150 m

ROZDZIAŁ 6

Imperium Kryształowe

Tło

Chwalebna historia Imperium Kryształowego rozpoczyna się trzysta lat temu, gdy pozbawiony przez Lodowe Elfy władzy i wolności król niezbyt istotnego świata zwanego Cardhuel przeżył niezwykłe objawienie. Powróciwszy z niewoli, Prorok wygnał z niego najeźdźców i zaczął nauczać swych rodaków nowej religii, kładąc zrąb Kościoła Kryształu. Wkrótce też wierni jego doktrynie, zakuci w nadmetalowe zbroje Rycerze Kryształowi ruszyli do gwiazd, by nawracać nieoświeconych i odsunąć wiszącą nad Znanym Wszechświatem zagładę. Prorok nauczał bowiem, że gdy zabija się Kryształ, wykorzystując go w sposób nieumiejętny, osłabia się łączność rzeczywistości doczesnej z Rajem, z którego pochodzi wszelkie życie. A gdy ta zostanie zerwana, wszystko, co żyje, umrze by już nigdy się nie odrodzić.

Od tamtej pory wierni naukom swego prawodawcy Rycerze podporządkowywali Imperium kolejne światy, budując państwo, które niemal dorównało rozmiarem Cesarstwu Lodowych Elfów za czasów największej jego chwały. O ile jednak Elfy prowadziły wojnę w imię dominacji swej rasy, cele Imperium są daleko bardziej świetlane. Bez litości polując na każdego, kto morduje Kryształ, wyznawcy Kościoła odsuwają koniec świata. Bo czy mógł mylić się Prorok, którego mocy dowodzi się każdego tygodnia, przeprowadzając Rytuał Przebudzenia Kryształu? Dzięki niezwykłej ceremonii Imperium ożywia wydobyty Kryształ sprawiając, że zaczyna rosnąć, jakby nigdy go nie zabito. I tu właśnie tkwi przyczyna niezmierzonej potęgi ogromnego państwa, posiadając bowiem największe z wszystkich Kryształów dysponuje również najpotężniejszą magią oraz flotą.

Choć wydawało się, że niepodzielne panowanie Kościoła Kryształu nad całym Znanym Wszechświatem jest tylko kwestią czasu, potęga Imperium została wreszcie złamana. Wszystko zaczęło się on niewinnego incydentu - grupa nadgorliwych Rycerzy przekroczyła granice Astonii i zaczęła nieść zwierzoludziom słowo Proroka, za co spotkała ich śmierć. Na wieść o klęsce misji Imperator wpadł w szał i zwołała największą w dziejach Wszechświata Wyprawę Kryształową, która uderzyła na niepokorne państwo niczym huragan. Przedsięwzięcie zakończyło się druzgocącą klęską, której przyczyn nikt nie potrafi wyjaśnić, a opowieści nielicznych ocalałych są zupełnie różne, niekiedy wręcz sprzeczne. Niepodważalnym faktem jest jednak śmierć Imperatora i utrata symbolu jego władzy, Kryształowej Ręki Proroka. Władca nie po-

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

1. Upadły Rycerz. Podczas wojny domowej wielu Rycerzy zwątpiło w słuszność poczynań Imperium i porzuciło swoje Zakony. Bohaterowi współbraci zastąpiła drużyna poszukiwaczy przygód.

2. Renegat. Zdarza się, wcale nierzadko, że rodzice ukrywają dzieci, które rezonują z nadmetalem. Bohater uniknął wcielenie do Zakonu i teraz ukrywa się pośród osób obdarzonych takimi samymi zdolnościami.

3. Rebeliant. Nie wszyscy mieszkańcy Imperium zachwyceni są działaniami Kościoła Kryształowego i wielu aktywnie mu się przeciwstawia. Bohater przystał do drużyny, by skłonić ją do pomocy w walce z mocarstwem, które podbiło jego świat.

4. **Obrońca wiary.** Rycerze Kryształowi wierzą zwykle żarliwie w ideały Kościoła, nie wszyscy jednak skłonni są nawracać siłą. Bohater przyłączył się do awanturników, by świecić im przykładem i w końcu nawrócić na swoją religię.

5. Misja. Każdy z Zakonów ma swoje ukryte cele i zamiary. Przełożeni nakazali bohaterowi przyłączyć się do awanturników, by tym lepiej mógł wypełnić misję, którą mu zlecono.

Jak odgrywać człowieka z Imperium Kryształowego

1. Mów o sprawach wiary. W Imperium Kryształowym wiara i religia to tematy, które dotykają każdego aspektu życia. Niezależnie od tego, czy wierzysz, czy wręcz przeciwnie, mów dużo o Religii Kryształu - z zachwytem lub nienawiścią.

2. Bądź dumny. Rezonujący z nadmetalem mieszkańcy Imperium są od dziecka wychowani w przekonaniu o swojej wyższości. Traktuj z góry każdego, kto nie posługuje się nadmetalem i zachowuj się protekcjonalnie wobec osób, które nie wyznają twojej religii.

3. Miej skrajne poglądy. Rycerze Kryształowi nie bywają letni. Bądź zawsze radykalny — albo coś kochasz, albo nienawidzisz, nigdy jednak nie pozostajesz obojętny.

4. **Bądź nieugięty.** Skoro pochodzisz z Imperium, to, co robisz, jest słuszne. Postępuj zawsze po swojemu i oczekuj, że to świat dostosuje się do ciebie.

5. Postępuj po rycersku. Nawet upadli Rycerze Kryształowi pozostają wierni idei, która czyni ich Rycerzami. Broń słabszych, zachowuj się uczciwie oraz honorowo i bądź gotów poświęcić się dla wspólnego dobra.

zostawił następcy, a rywalizujące od wielu wieków Zakony, pozbawione nagle kontroli, natychmiast rzuciły się sobie do gardeł. Wojna domowa trwała pięć długich lat, spustoszyła światy Imperium i bardziej jeszcze przetrzebiła szeregi Zakonów. Zwycięzca krwawych zmagań, Wielki Mistrz Zakonu Ziemi, nie zdecydował się jednak ogłosić Imperatorem. Ogromne państwo jest dzisiaj osłabione oraz pozbawione władcy i jeśli stan ten będzie się przeciągał, najpewniej rozpadnie się jak domek z kart.

Doktryna Kościoła Kryształowego zasadza się na przekonaniu, iż wszelkie życie pochodzi z Raju, mistycznego miejsca, do którego odchodzą po śmierci dusze cnotliwych. Medium, pośredniczącym między Rajem a doczesnością, jest Kryształ - kiedy jednak wpadnie on w niepowołane ręce, obumiera i niewielki ułamek drogi do Raju zostaje bezpowrotnie zamknięty. Kościół nie czci żadnych bóstw, głosi jednak, że przeżywszy życie w odpowiedni sposób dusza zaznać może wiecznego szczęścia w Raju i precyzyjnie określa, w jaki sposób należy ją doskonalić, by była na podobieństwo Kryształu. Wierny regularnie medytuje, spełnia dobre uczynki i broni Kryształu, a wszystko to w imię życia wiecznego.

W granicach Imperium Kryształowego znajduje się wiele światów, zamieszkałych przez różne rasy, nie one jednak tworzą to ogromne państwo. Imperium bowiem opiera się nie na światach, lecz ludziach - i jest wszędzie tam, gdzie przebywają przedstawiciele czterech Zakonów Rycerzy Kryształowych, w szeregi których przyjmuje się wyłącznie ludzi, i to rezonujących z nadmetalem. Od dziecka przygotowują się oni do służby Imperium w zakresie, do którego ich organizacja została powołana. Rycerze Ziemi stanowią zatem trzon armii Kościoła i to oni niosą właśnie słowo Proroka aż do granic Wszechświata, Zakon Powietrza tworzy flotę Imperium, Zakon Wody prowadzi eksperymenty magiczne i dba o relacje Kościoła z prostym ludem, zaś paladonny Ognia chronią dygnitarzy i wykonują zadania specjalne, najczęściej w pojedynkę. Rycerze Kryształowi są w większości rośli, głośno się śmieją, zapamiętale walczą i gorąco wierzą. Ich znakiem rozpoznawczym są potężne zbroje, zasilane żywymi kryształami, w rzeczywistości jednak nie wszystkie Zakony równie często z nich korzystają i łatwiej o Rycerza Wody ubranego w powłóczyste szaty, niż zakutego w pancerz.



Bohater

Imperium Kryształowe to państwo wyznaniowe, w którym najwyższą władzę sprawują przedstawiciele hierarchii kościelnej - Imperator był jednocześnie przywódcą świeckim i duchowym. Prawa są tu podporządkowane idei szlifowania duszy na podobieństwo Kryształu i regulują zwykle te aspekty życia, które odnoszą się do doktryny religijnej. Stąd każdy z podbitych światów zachowuje kulturową odrębność choć wszyscy mieszkańcy Imperium porzuciwszy dawne bóstwa gromadzą się w Katedrach, gdzie są świadkami przebudzenia Kryształu, i zachowują przykazania Kościoła, żyją poza tym po swojemu. Mimo to jednak Imperium posiada spójną kulturę - tworzą ją, jak i całe państwo, Rycerze Kryształowi. Kreując bohatera, wywodzącego się ze światów, nad którymi panuje Kościół Kryształu, podjąć więc najpierw musisz bardzo ważną decyzję: czy jest on Rycerzem.

Nikt nie wstępuje do Zakonów dobrowolnie - każdego roku Zakon Wody przeszukuje wszystkie światy Imperium poszukując dzieci rezonujących z nadmetalem, które oddaje się Rycerzom na wychowanie. Teoretycznie zatem w Imperium nie ma bohaterów posługujących się nadmetalową bronią lub magią, którzy nie służą przy tym Kościołowi. W praktyce jednak dość często zdarza się, że rodzice ukrywają zdolne dziecko przed Rycerzami Wody i zwykle wychowują tak, by nie zdawało sobie sprawy ze swych niezwykłych zdolności. Ocalony od zakusów Kościoła bohater odkrył więc najpewniej swoje możliwości samodzielnie i w tajemnicy je doskonalił - lub w ogóle nie ma o nich pojęcia, jeśli chcesz rozegrać cały proces już podczas sesji. O ile w wypadku nadmetalu sprawa jest prosta, wystarczy bowiem, by postać wzięła wykonany z niego przedmiot w dłonie, by automatycznie zacząć korzystać z jego mocy, większy kłopot sprawiają magowie. Czarodziej musiał nauczyć się od kogoś magicznych mocy - a jeśli wychował się w Imperium, uczył go najpewniej mag-renegat. Pamiętaj więc, że wyrastał ze świadomością, iż zajmuje się czymś, za co grozi śmierć na stosie.

W wypadku Rycerzy Kryształowych sprawa jest daleko prostsza - bohater wychował się w którymś z domów zakonnych, szkoląc w tym, czego oczekuje się po

obrońcy Imperium. Jeśli pamięta swoich rodziców, to jak przez mgłę — za jedynych krewnych miał wyłącznie współbraci. Bohater mógł bez przeszkód doskonalić talenty magiczne i rozwijać swoje zdolności, ceną za to będzie jednak najpewniej żarliwa wiara w nauki Proroka oraz wzbudzanie powszechnej niechęci. Choć bowiem nie wszyscy Rycerze są nikczemnymi ciemiężcami, mieszkańcy wielu światów boją się i nienawidzą sług Imperium. Pamiętaj też, że choć Rycerze wyniesieni są ponad innych, mają obowiązek chronić i opiekować się tymi, którym odmówiono mocy rezonowania z nadmetalem. I chociaż wielu z nich odznacza się butą, arogancją i fanatyzmem, niektórzy traktują swoją rycerską powinność bardzo poważnie, przeciwstawiając się złu i broniąc słabszych.



Rycerz dorastał zatem w otoczeniu rówieśników i starszych odeń współbraci, których zakonną powinnością jest wychowanie dzieci, nic więc dziwnego, że jego światopogląd jest zapewne zgodny z doktryną Kościoła - w końcu jedyny świat, jaki zna, to kraina łukowato sklepionych korytarzy i kamiennych kaplic Domów Zakonnych. Jeśli wychowywał się w Zakonie Ziemi, od dziecka kształcono w nim poczucie braterstwa i więzi z towarzyszami broni, szkoląc go na żołnierza i dowódcę, karnego, posłusznego oraz nieustraszonego. Przyszłych Zakonników Powietrza wychowuje się na statkach, gdzie pełnią najpierw obowiązki chłopców okrętowych, potem pracują wraz z Półbraćmi na pokładzie, by wreszcie, po zaprzysiężeniu, sprawować obowiązki oficerów floty. Ich dnie wypełnia praca, a w ich życiu znacznie mniej jest wykładów o naturze Kryształu, kontemplacji i religijnej ekstazy. Zakonnicy Wody wychowują się w surowych klasztorach, gdzie ci, których natura obdarzyła magicznym Darem szkolą się na badaczy natury czarnoksięstwa, znawców prawd wiary i naukowców, będących elitą umysłową Imperium i całego Wszechświata, pozbawieni zaś czarodziejskiej mocy przygotowują się do pełnienia posługi wśród wiernych. Paladonny Ognia jako jedyne kształcą się w samotności, ten niezbyt liczebny Zakon uważa bowiem, że każda z Sióstr powinna samodzielnie odkryć swój talent i drogę do doskonałości, a dziewczynki, wcielone w jego szeregi, oddawane są na wychowanie poszczególnym zakonnicom. Niezależnie jednak od Zakonu,

ROZDZIAŁ 6

Pięć pomysłów na postaci

1. Rycerz. Symbolem potęgi Imperium są zakuci w zbroje, potężni wojownicy czterech Zakonów. Rycerz jest wprawnym wojownikiem, gotowym w każdej chwili oddać życie za ideały honoru i wiary.

2. Mnich. Zamknięci w klasztorach lub przemierzający światy Imperium zakonnicy są łącznikami pomiędzy Kościołem a prostymi ludźmi. Mnich może być ponurym eremitą, który najchętniej zaszyłby się w pustelni lub jowialnym kaznodzieją, zawsze chętnym nieść pomoc i pocieszenie.

3. Misjonarz. Nie wszyscy we Wszechświecie hołdują ideałom Kościoła Kryształu. Misjonarz to osobnik, który wchodzi pomiędzy niewiernych, by dzięki charyzmie i dobrym uczynkom dowieść, jak bardzo błądzą.

4. **Inkwizytor.** Niestety, wróg czai się również wśród wiernych Kościoła. Inkwizytor niekoniecznie zajmuje się paleniem na stosie czarowników-renegatów i znacznie częściej prowadzi dochodzenia w zupełnie zwyczajnych sprawach kryminalnych.

5. Naukowiec. Spośród wszystkich państw, to właśnie Imperium Kryształowe prowadzi najszerzej zakrojone badania nad naturą świata oraz magii. Naukowiec to zakonnik, który poświęca życie, by odkryć tajemnice natury lub Kryształu.

wszyscy Rycerze to potężni wojownicy oraz magowie, dysponujący ogromna mocą, których od dziecka przygotowywano do walki w imię Imperium, wpajając zasady wiary i honoru.

Potężne Imperium Kryształowe znalazło się właśnie w bardzo trudnej sytuacji. Pięcioletnia wojna domowa dotknęła właściwie wszystkich - wiele wsi leży w ruinie, miasta blednieją, tętniące jeszcze niedawno życiem domy zakonne świecą pustkami, a część z nich zrównana została z ziemią. Tron Imperatora wciąż jest pusty, a Wielki Mistrz Ziemi odmawia przyjęcia korony wierząc, że prędzej czy później pojawi się prawowity spadkobierca Proroka. Niejeden Rycerz stracił wiarę a prości ludzie lękają się dziś i nie ufają Kościołowi. W wielu światach coraz odważniej mówi się o buncie przeciw Imperium, jeśli więc sytuacja szybko się nie unormuje, państwo może rozpaść się, nim przeminie pokolenie.

W Imperium Kryształowym mówi się wieloma językami, Rycerze posługują się jednak mową świata, z którego wywodził się Prorok. Jest ona gardłowa i pełna dziwacznych dźwięków, ma skomplikowaną gramatykę oraz wymowę, jeśli więc ktoś nie wychował się w Zakonie, najpewniej nigdy nie będzie posługiwał się nią bez akcentu. Mimo to język Imperium znakomicie nadaje się do śpiewu, a tworzone tu pieśni dorównują urodą dumkom pospolitych Elfów. Nazwisko Rycerza składa się z imienia nadanego mu po wcieleniu do Zakonu oraz imienia jego ojca - czy mnicha, który się nim opiekował - lub nazwiska rodowego w wypadku zakonników pochodzących z rodzin, które dały światu wielu Rycerzy Kryształowych. Nazwisko ojca poprzedza przedrostek „Mac", nazwisko rodowe przedrostek Ó (akcentowane [o], nie [u]). W praktyce wygląda to następująco:

[Imię] Ó [Imię założyciela rodu]
Murienn Ó Nuala

[Imię] Mac [Imię ojca/opiekuna]
Eoghan Mac Eibhear

Przykładowe imiona męskie:
Aed, Amalgaid, Artt, Blathmac, Bran, Cerball, Conall, Conchobor, Cormac, Crundmael, Diarmait, Domnall, Dunchad, Dunlang, Fergal, Fergus, Fiachu, Forannan, Guaire, Murchad, Niall, Ronan, Scandlan, Tipraite, Trian

Przykładowe imiona kobiece:
Ablach, Aileann, Ailionóra, Barrfind, Caintigern, Coblaith, Dubgilla, Dunlaith, Etain, Failenn, Gerróc, Lerben, Mael Muire, Margreg, Muirenn, Nuala, Setach, Tailltiu, Temair

Zasady

Ludzie z Imperium Kryształowego w mechanice gry kierują się poniższymi zasadami:

Mocna strona: Duch
Słaba strona: brak
Rasowe cechy charakteru: Religijny, Rycerski, Bezlitosny
Rasowa zaleta:
Żywy Kryształ. Gdy przed trzystu laty Prorok powrócił do ojczystego świata, przyniósł światło nowej wiary oraz zdumiewającą umiejętność wydobywania i posługiwania się Żywym Kryształem. Bohaterowie wywodzący się z Imperium wyposażeni są właśnie w ów przedmiot zazdrości wszystkich pozostałych ras, Żyjący Kryształ. Więcej informacji na jego temat znajdziesz w Rozdziale 14. Jeśli heros jest renegatem zastanów się, w jakich okolicznościach zdobył niezwykły klejnot.

Specjalne właściwości rasy *(wybierz jedną):*
Żarliwa wiara. Kościół Kryształu poucza, że jeśli dzięki medytacji i dobrym uczynkom wyszlifuje się duszę na podobieństwo Kryształu, cudowna substancja połączy doskonałego ducha wprost z Kryształowym Rajem. Faktem jest przy tym, że wyposażone w Kryształ przedmioty zyskują w rękach ludzi pełnych żarliwej wiary dodatkowe moce. Efekt Dodatkowy testów wykonywanych przez bohatera przy pomocy takich przedmiotów zwiększony zostaje o 1.

Niezniszczalny. Z Imperium Kryształowego wywodzą się najpotężniejsi wojownicy świata - straszliwi Rycerze Kryształowi, zakuci w nadmetalowe zbroje, olbrzymi i niesamowicie skuteczni w walce. Wśród opowieści, które się o nich powtarza, jest i ta, że Rycerz Kryształowy nie ugnie się pod razami wroga i choćby ten włożył w cios wszystkie siły, nie zdoła skruszyć tarczy wiary, która otacza obrońcę Imperium. Raz na walkę bohater może wydać punkt Szczęścia, by zignorować rany zadane pojedynczym ciosem.

Nieugięty. Niełatwo jest złamać kogoś, kto wyrastał w Imperium Kryształowym, od dziecka wychowywany w żarliwej wierze. Obywatele Imperium, w szczególności Rycerze, posiadają doskonały kompas moralny, dzięki któremu bez trudu odróżniają to, co słuszne, od rzeczy zwodniczych. Efekt Wymagany wszystkich testów związanych z wywieraniem wpływu na wolę bohatera wzrasta o 2.

Startowe fundusze: . . . . 250 monet



ROZDZIAŁ 6

Dziewięć Miast

Tło

Dziewięć Miast istniało od zawsze. Nie wiadomo, kto zawiesił na orbicie ogromnego, zielonego świata, zwanego Planetą, dziewięć platform, ani kiedy osiedlili się na nich ludzie. Początki historii dziwacznych miast-państw giną w gąszczu przypuszczeń i domysłów, a niemal każde z nich uważa się za najstarsze, roszcząc sobie jednocześnie prawa do władzy nad pozostałymi. Pewnym jest, że gdy do Planety, położonej w samym centrum Znanego Wszechświata, dotarły okręty Lodowych Elfów, miasta istniały już od wielu stuleci - i że najpewniej istnieć będą w setki lat po upadku wszystkich współczesnych mocarstw. Jeśli bowiem można powiedzieć o nich coś z całą pewnością, to że wystarczają sobie za cały Wszechświat.

Wojna, którą toczą między sobą Miasta trwa równie długo, jak one same - nie wiadomo, kiedy się zaczęła i nic nie wskazuje na to, by miała się kiedykolwiek skończyć. Działania wojenne toczą się na powierzchni Planety, o którą mieszkańcy orbitalnych platform się zmagają. Prowadzi się je z najwyższą ostrożnością, by nie zakłócić winobrania czy tłoczenia oliwy, nagrodą bowiem dla zwycięzców jest dostęp do nieprzebranych bogactw naturalnych żyznego świata. Mieszkańcy Miast nie brudzą sobie też rąk walką, wynajmując w tym celu najemników - kondotierzy, czyli dowódcy najemnych kompanii stacjonujących na Planecie cieszą się tu ogromnym uznaniem i szacunkiem.

Rywalizacja z sąsiadami angażuje mieszkańców Dziewięciu Miast tak mocno, że za nic mają przemiany, którym podlega Wszechświat i ani nie bronią swojej niepodległości, ani nie starają się wpływać na jego losy, chyba, że widzą w tym doraźną korzyść. Kiedy więc przed stu laty na orbicie Planety stanęły okręty Imperium Kryształowego, Miasta niewiele myśląc poddały się potężnemu mocarstwu, stawiając ten tylko warunek, że pokój podpisany zostanie na jednej z platform. Gdy Imperator i jego najbliższe otoczenie znalazło się na terenie Miasta, to tak zauroczyło władcę, że zgodził się przyznać platformom specjalne przywileje - na co liczyli zresztą sprytni mieszczanie. Dlatego właśnie zwaśnione państewka są dziś teoretycznie częścią Imperium, w praktyce jednak żyje się w nich tak, jak od niepamiętnych czasów, a jarzmo Kościoła jest właściwie niezauważalne.

Choć każde z Miast ma jedyny w swoim rodzaju, niepowtarzalny charakter, łączy je jednak szereg cech wspólnych. Najbardziej charakterystyczną z nich jest umiłowanie przepychu, wyrafinowanie oraz dekadencja ich mieszkańców, którzy z przyjemnością nurzają

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

1. Uciekinier. Dziewięć Miast przyciąga dziesiątki przybyszów, często zohydza jednak i odpycha tych, którzy się w nich urodzili. Bohater uciekł od rodziny, dziwacznych obyczajów i dyktatury niezwykłości, po czym przyłączył się do poszukiwaczy przygód.

2. Podróżnik. Choć mieszkańcy Dziewięciu Miast widzą w swej ojczyźnie wcielenie doskonałości, kochają też rzeczy egzotyczne. Bohater podróżuje z drużyną, bo wciąż nie ma dość wrażeń.

3. Wysłannik. Choć miasta nie są wielkie, łączy je z resztą Wszechświata sieć rozmaitych powiązań. Wędrując wraz z drużyną bohater realizuje polecenia swoich władców.

4. **Zobowiązanie.** Mieszczanie ogromną wagę przywiązują do swoich zobowiązań. Bohater zaciągnął u któregoś z członków drużyny dług, który dziś bez wytchnienia spłaca, by nikt nie posądził go o niesłowność. Oczywiście, liczy się dla niego nie sam fakt wywiązania się z powinności, ale nieposzlakowana opinia.

5. Pryncypał. W Dziewięciu Miastach mawia się: „Chcesz, by coś zostało zrobione dobrze? Wynajmij fachowca". To bohater sformował drużynę i płaci jej, by realizowała zadania, które jej wskaże.

Jak odgrywać człowieka z Dziewięciu Miast

1. Nie idź na łatwiznę. Obywatele Dziewięciu Miast to ludzie wyrafinowani i pokrętni. Nigdy nie rób niczego w najprostszy sposób - to dobre dla prostaków.

2. Imaj się podstępów. Orbitalne platformy to ojczyzna pierwszej wody spiskowców i intrygantów. Zamiast działać bezpośrednio, posługuj się oszustwem oraz podstępem.

3. Szukaj poklasku. Kto jak kto, ale mieszkańcy Miast uwielbiają błyszczeć. Staraj się zawsze być w centrum uwagi i kiedy to tylko możliwe, imponuj zarówno przyjaciołom, jak nieznajomym.

4. Ryzykuj. Ludzie z Dziewięciu Miast słyną z brawury i niemal samobójczej pogardy dla niebezpieczeństwa. Ryzykuj często i chętnie, a wówczas nikt nie nazwie cię tchórzem - te obrazę mógłbyś bowiem zmazać wyłącznie krwią.

5. Flirtuj. Flirt to w Dziewięciu Miastach sposób życia. Ilekroć znajdziesz się w towarzystwie osoby płci przeciwnej, zacznij ją kokietować i wdaj się w grę półsłówek - pamiętaj przy tym, że flirt nie ma nic wspólnego z prawdziwym romansem.

się w bogactwie i wydają fortuny, byle zaimponować sąsiadom i spełnić swoje ekscentryczne zachcianki. Miasta są bezdyskusyjną stolicą sztuki, zdrady oraz intrygi, krainą artystów, dostarczających zepsutej szlachcie wciąż nowych podniet, dyplomatów, którzy snują delikatne i zabójcze spiski w niekończącej się wojnie wszystkich ze wszystkimi oraz porywczych szermierzy, którzy wolą upokorzyć, niż zabić przeciwnika. Urodzeni tu ludzie odznaczają się niechęcią do wszystkiego, co proste czy naturalne i unikają pracy, jeśli tylko mogą znaleźć kogoś, kto będzie pracował w ich zastępstwie. Uważają się przy tym za przedstawicieli najstarszej kultury na świecie, traktują więc z góry każdego, kto pochodzi skądinąd i oczekują, że to przybysze dostosują się do ich skomplikowanych zwyczajów.

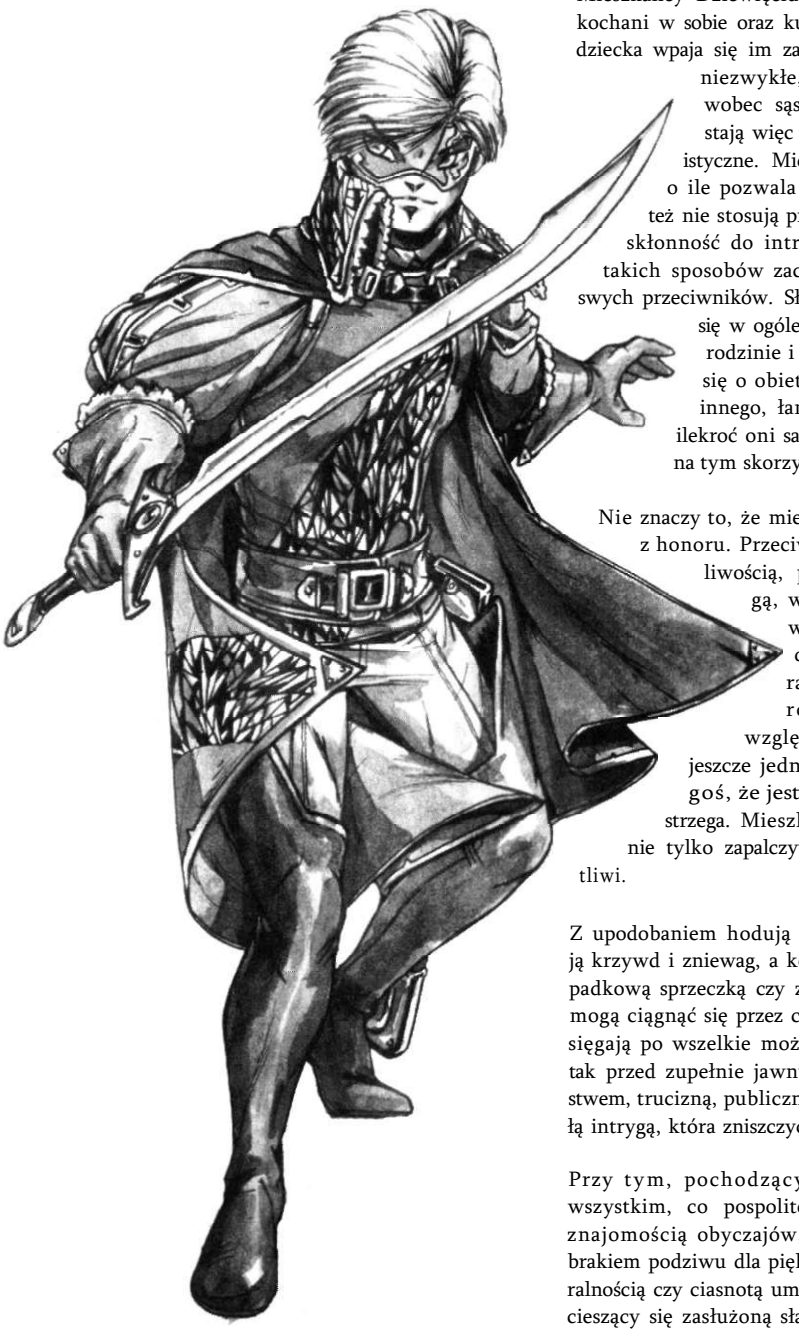
Napowietrzne platformy to miejsca niezmiernie niebezpieczne, panują na nich bowiem dziwaczne prawa i obyczaje, zupełnie naturalne dla kogoś, kro się tutaj urodził, niepojęte jednak dla przybyszów. Dlatego odwiedzający Dziewięć Miast musi być zawsze przygotowany na to, że pozornie niewinne zachowanie może sprowadzić na niego kłopoty, z których nie łatwo będzie się wykaraskać. Coś, co w jednym z Miast jest na porządku dziennym, może okazać się występkiem na innej platformie, a niewinny żarcik może z równym powodzeniem wywołać lawinę śmiechu, jak śmiertelnie znieważyć słuchacza. Mimo to jednak w całym Wszechświecie usłyszeć można legendy o tym, że w „Dziewięciu Miastach Ze Złota" pieniądze leżą na ulicy, a na platformy każdego roku przybywa ogromna fala imigrantów.

Dziewięć Miast zamieszkują ludzie odznaczający się niezbyt imponującym wzrostem, oliwkową cerą i najczęściej kędzierzawymi włosami. Są zwykle szczupli, o arystokratycznych i szlachetnych rysach oraz dumnych spojrzeniach. Choć w każdym z Miast panuje inna moda, tutejsze stroje mają cechę wspólną: są niepowtarzalne i w najlepszym gatunku. Tutejsi bogacze najmują całe armie krawców i pilnie starają się, by nie pracowali dla nikogo innego. Ubiór mieszkańca Dziewięciu Miast ma być przedmiotem zazdrości sąsiadów i powodem do dumy, dlatego zwykle wykonywany jest znacznie ponad stan. Nikt nie chce mieć do czynienia z obdartusem.

O Dziewięciu Miastach dowiesz się więcej z Rozdziału 1 oraz 12 „Crystalicum: Znany Wszechświat".



ROZDZIAŁ 6



Bohater

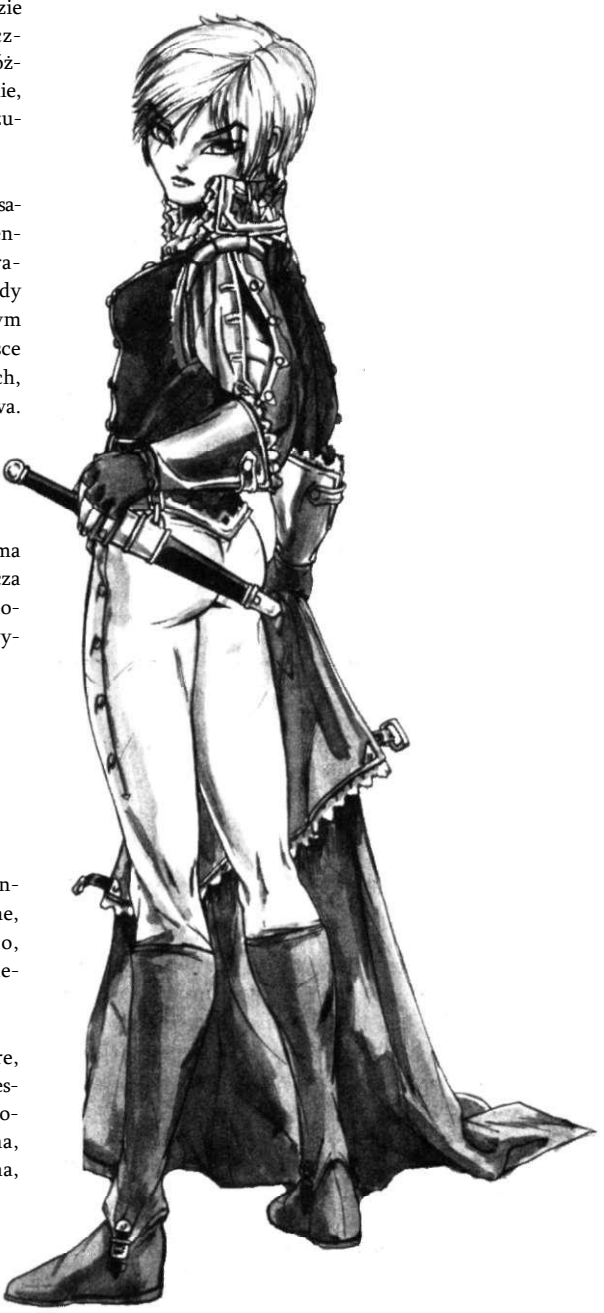
Mieszkańcy Dziewięciu Miast są nieodmiennie zakochani w sobie oraz kulturze własnej ojczyzny. Od dziecka wpaja się im zainteresowanie wszystkim, co niezwykłe, i uczy poczucia wyższości wobec sąsiadów, bardzo często wyrastają więc na osoby konfliktowe i egoistyczne. Mieszczanie uwielbiają ryzyko, o ile pozwala im się ono pokazać, nigdy też nie stosują prostych rozwiązań, wrodzona skłonność do intryg każe im bowiem szukać takich sposobów zachowania, którymi zaskoczą swych przeciwników. Słowem danym nie przejmują się w ogóle i choć fanatycznie oddani są rodzinie i władcy, w ogóle nie troszczą się o obietnice złożone na ręce kogoś innego, łamiąc zobowiązania i sojusze, ilekroć oni sami, lub ktoś im drogi, może na tym skorzystać.

Nie znaczy to, że mieszczanie wyzuci są zupełnie z honoru. Przeciwnie, szczycą się swoją cnotliwością, przedsiębiorczością i odwagą, więc gdy poddać w wątpliwość te ich przymioty, wpadną w gniew. Potworną obrazą jest pomówienie o wiarołomność — oczywiście, względem rodziny lub władcy - jeszcze jednak gorszą, oskarżenie kogoś, że jest zdradzany i tego nie dostrzega. Mieszkańcy Dziewięciu Miast są nie tylko zapalczywi, lecz i ogromnie pamiętliwi.

Z upodobaniem hodują urazę, nigdy nie zapominają krzywd i zniewag, a konflikty spowodowane przypadkową sprzeczką czy zwykłym nieporozumieniem mogą ciągnąć się przez całe pokolenia. Mszcząc się, sięgają po wszelkie możliwe środki i nie cofną się tak przed zupełnie jawnym atakiem, jak skrytobójstwem, trucizną, publicznym upokorzeniem czy zawiłą intrygą, która zniszczyć ma całą rodzinę wroga.

Przy tym, pochodzący stąd ludzie brzydzą się wszystkim, co pospolite - brakiem manier, nieznajomością obyczajów, niewyszukanym strojem, brakiem podziwu dla piękna, nieskomplikowaną moralnością czy ciasnotą umysłową. Tutejsi rzemieślnicy, cieszący się zasłużoną sławą najlepszych na świecie, ze wszystkich sił starają się tworzyć rzeczy niepowtarzalne, piękne i wyjątkowe, wspinając się przy tym na

wyżyny kunsztu. Szlachta przywiązuje za to ogromną wagę do ogólnej erudycji, a członkowie możnych rodów od dziecka uczą się bardzo wielu rzeczy i pielęgnują mnóstwo talentów oraz biegłości. Bohater będzie więc odznaczał się najprawdopodobniej dużą liczbą umiejętności i nienagannymi manierami, wyróżniać go też będzie jakieś dziwaczne przyzwyczajenie, w każdym Mieście hołduje się bowiem jakiemuś zupełnie egzotycznemu obyczajowi.



Wszystkie Miasta posługują się dialektami tego samego języka, mowy delikatnej, o ruchomym akcencie, której ewidentne podobieństwo do języka Krasnoludów wprawia w zakłopotanie uczonych i nigdy nie zostało wyjaśnione. Posługują się uproszczonym alfabetem Lodowych Elfów, przyjętym w miejsce skomplikowanego systemu znaków hieroglificznych, stosowanym przed wcieleniem Miast do Cesarstwa. Wszyscy mieszczanie mają imiona i nazwiska - szlachta teoretycznie wyróżnia się przedrostkiem „di" przed nazwiskiem, nie jest to jednak regułą, wiele bowiem starożytnych rodów nigdy go nie używało. Bardzo często zdarza się, że forma zdrobniała wypiera właściwe imię, lub że ktoś dołącza do swojego nazwiska przydomek. Arystokraci posiadają zwykle po kilka imion, zazwyczaj bardzo wyszukanych. W praktyce rzecz wygląda dość prosto:

[Imię] [ew kolejne imiona] [ew. „di"] [nazwisko] [ew. przydomek]

Marco Arcangelo Corrado di Mirandeo

Przykładowe imiona męskie:

Aderardo, Ardingo, Barduccio, Bencivenne, Benintendi, Biagio, Cante, Cherichino, Cresce, Fantone, Feduccio, Filippo, Galeazzo, Gherardo, Girolamo, Guidetto, Lodovico, Manetto, Migliore, Nuccio, Onesto, Pegolotto, Ranieni, Scolao, Ubaldo, Zaccheria

Przykładowe imiona kobiece:

Agnoletta, Ambra, Bandecca, Beatrice, Belcolore, Benvenuta, Buona, Camilla, Canduccia, Cecca, Crestina, Doccia, Doratea, Falchetta, Fia, Fiametta Fiore, Gemma, Gianetta, Giuliana, Leonetta, Mandina, Mattea, Nente, Salvaggia, Sappia, Spinetta, Tallina, Ulivetta, Veronica

Pięć pomysłów na postaci

1. Szermierz. Walka to w Dziewięciu Miastach rodzaj sztuki. Szermierz posługuje się lekką bronią, porusza się z gracją, niby tancerz, i zadaje precyzyjne, zabójcze ciosy. Podczas walki stara się nie tylko pokonać, ale i ośmieszyć przeciwnika.

2. **Dworzanin.** Władcę każdego z Miast otacza ogromny dwór, którego członkowie robią wszystko, byle wkraść się w łaski panującego. Dworzanin musi odznaczać się nienagannymi manierami, wprawnie konwersować, znać zawiłe, dworskie gry i być użytecznym jako doradca, szpieg, ambasador lub towarzysz.

3. Artysta. Dziewięć Miast uwielbia rzeczy piękne, niecodzienne i niepowtarzalne, jest więc prawdziwym rajem dla twórców. Artysta może trudnić się malarstwem, rzeźbą, poezją, komponowaniem lub wszystkim po trochu - ważne, że żyje dzięki swym talentom, sprytowi i hojności patronów, którym schlebia.

4. Skrytobójca. Skrytobójstwo jest w Dziewięciu Miastach przyjętym sposobem ograniczenia aktywności politycznej przeciwnika, a ludzie, którzy potrafią wyeliminować kogoś nie pozostawiając śladów zawsze znajdą tu zajęcie. Skrytobójca zajmuje się cichym, skutecznym i dyskretnym pozbawianiem życia za stosownie duże pieniądze.

5. Uwodziciel. Ludne i bogate Miasta pełne są znudzonych kobiet i podstarzałych bogaczy, szukających towarzystwa. Osoba odznaczająca się urodą, wdziękiem i stosowną przebiegłością zawsze da tu sobie radę - nic więc dziwnego, że stąd właśnie pochodzą najwięksi uwodziciele świata, zdolni poruszyć najbardziej nawet cnotliwe serca.

Zasady

Ludzie z Dziewięciu Miast funkcjonują w mechanice wedle poniższych zasad:

Mocna strona: Umysł
Słaba strona: brak
Rasowe cechy charakteru: Podejrzliwy, Rozpieszczony, Ryzykant
Rasowa zaleta:
Ostrożny. Życie w Dziewięciu Miastach to niebezpieczne zajęcie, i wymaga niebagatelnych umiejętności - wszędzie czai się tu zdrada i niebezpieczeństwo, a zaufanie jest dobrem zaiste luksusowym. Dlatego właśnie wszyscy mieszkańcy platform pilnują się na każdym kroku. Jeśli bohater przeprowadza test, którego celem jest wykrycie utajonego zagrożenia, w rodzaju zasadzki czy trucizny, Efekt Wymagany zmniejszony jest o 1.

Specjalne właściwości rasy *(wybierz jedną):*
Intrygant. Mieszkańcy Dziewięciu Miast słyną jako najsprawniejsi intryganci Wszechświata. Potrafią snuć niewiarygodnie złożone spiski, w które zaangażowana jest cała armia niczego nieświadomych osób i osiągać swoje cele w sposób, który nikomu innemu nawet nie postałby w głowie. Bohater ma zdradę we krwi, kiedy więc podejmuje działanie, które ma zaszkodzić jego przeciwnikowi, nie jest jednak bezpośrednim, fizycznym atakiem - na przykład usiłuje odkryć sekret, by móc szantażować wroga, próbuje osłabić jego pozycję na dworze, uwieść jego żonę czy podsunąć mu truciznę - Efekt Dodatkowy przeprowadzanych podczas przedsięwzięcia testów wzrasta o 2.

Pamiętliwy. Na napowietrznych platformach nigdy nie zapomina się urazy, a każdy gotów jest mścić się nawet za swych od dawna nie żyjących przodków. Wychowany wśród rodowych waśni i w atmosferze vendetty bohater potrafi dobrze spożytkować tę skłonność - gdy ktoś nadepnie mu na odcisk, może zadeklarować, że oto mścić się będzie na tej osobie. Od tej chwili Efekt Wymagany wszystkich testów związanych z zemstą na wskazanym indywiduum — również testów ataku - obniżony zostaje o **1**. Bohater nie może wskazać kolejnej osoby, dopóki pierwsza zemsta się nie dokona.

Bogaty. W Dziewięciu Miastach nawet żebracy są bogaci - a majątki wielkich rodów są wręcz niewyobrażalne. Bohater najpewniej wywodzi się z szeregów arystokracji lub przynajmniej kupiectwa tak bogatego, że niejeden władca pozieleniałby z zazdrości na widok ćwierci jego dochodów. Jego startowe fundusze pomnożone zostają w związku z tym przez pięć.

Startowe fundusze: 500 monet.

Lodowi Barbarzyńcy

Tło

Na palcach jednej ręki policzyć można układy, w których wokół słońca krąży więcej, niż jeden zamieszkały świat. Ironią losu jest zatem, że gwiazdę ojczyzny Lodowych Elfów, która przez tyle wieków była centrum cywilizacji Znanego Wszechświata, obiega również świat, z którego wywodzi się lud nietknięty właściwie kulturą. Skuty wieczną zimą glob nigdy nie interesował szczególnie poddanych Cesarza i nawet gdy odkryto na nim ogromne złoża nadmetalu Elfy nie zdecydowały się na jego kolonizację. Zamiast tego wybudowano wśród ośnieżonych szczytów sieć kopalni, do których po dziś dzień zsyła się niepokornych i nieprawomyślnych — uczestników powstań, wichrzycieli oraz pospolitych przestępców. W morderczych warunkach wydobywają oni cenną substancję, odpracowując w ten sposób straty, jakie Cesarstwo za ich przyczyną poniosło.

Katorżnicy nie są jednak jedynymi mieszkańcami lodowego świata. Od niepamiętnych czasów zamieszkują go również ludzie, którzy nauczyli się sztuki przetrwania w niebezpiecznym środowisku i od pokoleń żyją tak, jak żyli ich ojcowie. Rytm egzystencji Lodowych Barbarzyńców, jak nazywają ich czasem osoby świadome istnienia prymitywnego ludu, jest doskonale zgodny z cyklem natury. Ten zaś jest tutaj wyjątkowo spektakularny, wyznacza go bowiem następstwo dnia i nocy, które trwają tu po pół roku, oraz gody lewiatanów, ogromnych istot zamieszkujących międzygwiezdną przestrzeń.

Gdy nad światem Barbarzyńców wstaje świt, jego mieszkańcy opuszczają wioski, ukryte na czas nocy w głębokich dolinach, i rozpoczynają mozolną wspinaczkę na szczyty najwyższych gór. Przewodniczą jej mężczyźni - myśliwi, którzy polować będą na lewiatany, towarzyszą im uzdrowicielki, starcy służący radą oraz chłopcy poznający arkana sztuki polowania. Podróż jest długa i wyczerpująca, w końcu jednak każde plemię rozbija obóz na szczycie i oczekuje na po-

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

1. Święta misja. Ostatniej nocy stare kobiety zajrzały w święty dym i orzekły, że tego dnia nie przybędą lewiatany. Jedynym sposobem uniknięcia katastrofy okazało się opuszczenie świata i przyłączenie do drużyny realizującej pewną misję — jeśli się powiedzie, lewiatany powrócą.

2. Porwany za młodu. W młodości bohater dostał się przypadkowo na pokład międzygwiezdnego okrętu i został zabrany ze swego świata. Do drużyny przystał, gdy tylko odkrył, jak bardzo jest silny oraz utalentowany.

3. Wygnaniec. Prawa świata barbarzyńców są surowe. Bohater złamał je i nie miał wyboru - musiał odejść tuż przed nastaniem nocy. Szczęśliwie, udało mu się dostać na okręt, nim umarł z zimna - na pokładzie zaś poznał nowych druhów.

4. Zafascynowany. Bohater, wychowany w prymitywnych warunkach, zafascynowany jest jakimś wytworem kultury: okrętami, nadmetalową bronią czy koronkami. Towarzysze z drużyny są jego przewodnikami po cudownym świecie cywilizacji.

5. Brat krwi. Braterstwo krwi to bardzo poważna sprawa. Bohater zawarł je z którymś z towarzyszy, gdy ten odwiedził jego świat - i od tej pory towarzyszyć mu będzie aż do grobowej deski.

Jak odgrywać Lodowego Barbarzyńcę

1. Bądź prostolinijny. Świat barbarzyńców jest prosty i czarno-biały. Niech „tak" znaczy dla ciebie „tak", a „nie"- „nie".

2. Słuchaj. Barbarzyńcy kochają historie i opowieści. Słuchaj, co mają do powiedzenia inni i ucz się w ten sposób o świecie.

3. Nie doceniaj własnej siły. Barbarzyńcy wychowują się wśród osób obdarzonych ogromną siłą i odpornością, nie doceniają więc zwykle własnej krzepy. Bądź wiecznie zdziwiony, jak słabi są wszyscy wokół ciebie.

4. **Zachowuj się niewłaściwie.** Grzeczność czy etykieta to dla ciebie puste słowa. Jesteś prawdziwym mistrzem strzelania gaf - jeśli tylko możesz zachować się niewłaściwie, nie zmarnuj okazji.

5. Okazuj nieufność. W twoim świecie wszystko było proste - kobiety zajmowały się leczeniem a mężczyźni polowali na lewiatany. Okazuj ostentacyjną nieufność wobec wszystkiego, co wyda ci się obce - broni kryształowej, zawiłych intryg czy kapeluszy.

jawienie się lewiatanów. Ogromne bestie przybywają tu każdego roku, z niewiadomych przyczyn upodobały sobie bowiem lodowy świat i tylko tutaj łączą się w pary. Kiedy więc gigantyczny stwór żegluje po niebie, nawołując partnera, myśliwi wystrzeliwują ku niemu harpuny, wspinają się na wielkie cielsko po przyczepionych w ten sposób linach i rozpoczynają walkę. Gdy uśmiercą bestię, sterują jej upadkiem tak, by legła możliwie blisko ich ojczystej wioski. Przez resztę dnia całe plemię oprawia potwora, suszy jego mięso, przetapia tłuszcz i wykonuje z kości wszelkie potrzebne przedmioty. W końcu jednak nastaje noc, a wówczas Barbarzyńcy zamykają się w zabezpieczonej ogromnymi płachtami lewiatanowiej skóry wiosce i czekają nastania świtu.

Rytm ten zachowywany był przez długie pokolenia i choć Barbarzyńcy wiedzieli, że w ich świecie pojawiają się obce istoty, unikali wszelkich z nimi kontaktów. Niedawno jednak ustalony przed wiekami cykl zaczął się powoli zmieniać. Barbarzyńcy zaczęli kontaktować się ze zbiegłymi z obozów pracy zesłańcami i powoli odkrywać magiczną moc Kryształu oraz nadmetalu. Jednocześnie pojawił się charyzmatyczny przywódca, imieniem Khojin, który zaczął jednoczyć plemiona. Świat Barbarzyńców zmienia się i jeśli zmiany będą nadal zachodzić w tak szybkim tempie, Cesarstwo Lodowych Elfów wkrótce będzie musiało zmierzyć się z nowym, niezmiernie groźnym przeciwnikiem. Kto wie, czy za dziesięć lat cały Wszechświat nie zadrży przed hordą Barbarzyńców?

Lodowi Barbarzyńcy to ludzie rośli, choć nie dorównują wzrostem Rycerzom Kryształowym. Twarde warunki życia wykształciły w nich ogromną siłę i odporność, z której w większości nie zdają sobie sprawy, żyjąc w otoczeniu osób równie krzepkich i zahartowanych. Mają zazwyczaj szerokie kości policzkowe, delikatnie skośne oczy i czarne włosy, czasem farbowane na błękitno. Powoli uczą się obróbki nadmetalu, zwykle jednak ich ubrania i ekwipunek wykonany jest ze skór, futer i kości.

O Lodowych Barbarzyńcach czytaj w rozdziale 3 „ Crystalicum: Znany Wszechświat"



Bohater



Barbarzyńcy żyją w magicznym świecie, w którym wszystko spowite jest mgłą tajemnicy. Nie znają jeszcze praw przyrody i bardzo wiele z nich przypisują ingerencji duchów, za najważniejsze bóstwa mając Dzień, który daje życie i siłę, oraz ponurą Noc, która udziela mądrości. Plemiona podzielone są rygorystycznie na część męską, która dominuje za dnia, oraz żeńską, władającą Barbarzyńcami nocą. Podział ten jest tak wyrazisty, że choć członkowie plemienia łączą się nocą w pary, nie istnieje instytucja trwałego małżeństwa i za dnia wszystkie związki zostają anulowane. Rozróżnienie sięga zresztą jeszcze głębiej, wszystko, czym można się zajmować, również podzielone jest na sferę męską i żeńską - wyłącznie mężczyźni posługują się bronią o szerokim ostrzu, obdzierają lewiatany ze skóry czy walczą podczas polowania, i tylko kobiety znają się na sztuce opatrywania ran, potrafią rozmawiać z duchami czy wytwarzać alkohol.

Kultura Barbarzyńców nie zna pojęcia nauki, a wyłącznie umiejętności - nie istnieje wiedza, która nie ma praktycznego zastosowania. Prawie wszystko, czego tutejsi ludzie mogą się nauczyć, przekazywane jest w tajemnicy i zarówno myśliwi, jak uzdrowicielki zazdrośnie strzegą sekretów swojej profesji dbając, by osoby spoza ścisłego kręgu nigdy nie dowiedziały się, jak wypędzić gorączkę czy polować. Zjawiska przyrody objaśniane są zawsze w sposób magiczny, najczęściej za pomocą baśni. W ten sam sposób Barbarzyńcy traktują historię - nie zachowują dziejów swego plemienia, a tylko pamięć o mężnych czynach bohaterów.

Tworząc postać Barbarzyńcy pamiętaj jednak, że choć nie ma on pojęcia o większości spraw, które dzieją się na świecie, nie jest głupi. Wychował się w niezmiernie trudnych i surowych warunkach, gdyby więc nie odznaczał się sprytem i umiejętnością przewidywania, byłby najpewniej od dawna martwy - Barbarzyńcy nie znają instytucji sługi, który wyręcza w czymkolwiek swego pana. Oczywiście, odznaczał się będzie zapewne naiwnością, jego kultura nie zna bowiem pojęcia intrygi, a Barbarzyńcy z zasady nie kłamią - nie mają takiej potrzeby. Równie dziwaczną koncepcją będą dla niego zasady dobrego wychowania, które pouczają, jak należy zachowywać się przy stole i co wolno na siebie ubrać. Na pewno nie pozwoli zbliżyć się do siebie lekarzowi-mężczyź-



nie i będzie śmiał się z wojowniczek, te uprzedzenia łatwo mu jednak przełamać, w jego ojczystym świecie płci od dawien dawna próbują wykradać sobie sekrety, najpewniej uzna więc, że medyk jest sprytnym wojownikiem, któremu udało się poznać kobiece sekrety. Cechować go będzie poza tym ogromna samodzielność i zaradność, pochodzi bowiem z miejsca, w którym każdy dbać musi o siebie.

Barbarzyńcy posługują się gardłowym językiem, w którym większość słów ma znaczenie bezpośrednie, odnoszące się do życia codziennego, oraz metaforyczne, tyczące się świata duchów i opowieści. Zasób słownictwa jest dosyć ograniczony a zasady gramatyki niezmiernie skomplikowane, łatwo więc nauczyć się podstawowej komunikacji, trzeba jednak wielkiego wysiłku, by w pełni zrozumieć niuanse barbarzyńskich opowieści. Koncepcja nazwiska jest tutejszym ludom zupełnie obca - każdy posiada tylko imię, które zmienia się, gdy barbarzyńca dokona szczególnie mężnego czynu.

Przykładowe imiona męskie:
Ajinai, Arkhai Khasar, Batu, Belgutei, Bujir, Chanai, Chulgetei, Lagun, Duua, Eljigedei, Guyug, Iturgen, Janggi, Jurchedei, Khaguran, Khoridai, Lablakha, Menggei, Nayaga, Oldaghar, Shikigur, Shiraghul, Taghai, Temur, Yokhunan

Przykładowe imiona kobiece:
Alagh Yid, Altani, Barghujin, Borte, Chabi, Checheyigen, Conchaka, Doquez-khatum, Ebegei, Goland, Ho'elun, Ibakha, Khultulun, Kokachin, Mandughai, Oghul, Orqina, Qamish, Sorghaghtani Beki, Toregene

Zasady

W mechanice gry Lodowi Barbarzyńcy rządzą się poniższymi zasadami:

Mocna strona: Ciało
Słaba strona: brak
Rasowe cechy charakteru: Uparty, Milczek, Naiwny
Rasowa zaleta:
Barbarzyńca. Lodowi Barbarzyńcy są niezmiernie sprawni fizycznie - słabeusze i łamagi nie dożywają w ich świecie wieku, w którym można wyruszyć na poszukiwanie przygód. Efekt Dodatkowy wszystkich wykonywanych przez nich testów umiejętności z Progiem Ciała wzrasta o 1.

Pięć pomysłów na postaci

1. Łowca lewiatanów. Większość barbarzyńskich mężczyzn uczy się na myśliwych. Łowca lewiatanów musi być silny, zręczny i szaleńczo odważny, by poradzić sobie z podniebnym kolosem.

2. **Uzdrowicielka.** W społeczeństwie Barbarzyńców tajemnice leczenia ran i chorób stanowią wyłączną domenę kobiet. Uzdrowicielka potrafi wypędzić gorączkę, uśmierzyć gniew mężczyzny, przygotować truciznę czy zażegnać narastający konflikt.

3. **Bohater.** Gdy plemieniu zagraża niebezpieczeństwo lub duchy nakażą wybrać kogoś do świętej misji, spośród wszystkich Barbarzyńców wybiera się tego jednego. Bohater nie musi być najsilniejszy, najsprytniejszy ani najodważniejszy - na pewno jednak urodził się, by dokonać wielkich czynów.

4. **Siłacz.** Mieszkańcy lodowego świata oznaczają się ogromną siłą — i to właśnie ona stanowi atut bohatera. Jest stereotypowym Barbarzyńcą - potężnie umięśnionym, niezbyt lotnym i straszliwym w walce.

5. Odkrywca magii. Barbarzyńcy dopiero niedawno odkrywać zaczęli magię Kryształu. Bohater jest jednym z pierwszych, u których wykryto niezwykłe zdolności i choć sam ich do końca nie rozumie, stara się robić z nich możliwie najlepszy użytek.

Specjalne właściwości rasy *(wybierz jedną):*

Wytrzymały. Ochuroma, ojczyzna Lodowych Barbarzyńców, obchodzi się ze swymi dziećmi wyjątkowo surowo - temperatura bardzo rzadko wzrasta tu powyżej poziomu zamarzania wody, niewiele jest roślin, a ciepło to słowo, którym nazywa się tu niezbyt dotkliwy mróz. Wychowany w tak morderczych warunkach barbarzyńca wykonuje testy zdrowienia co trzy, a nie co sześć godzin.

Odporny na magię. Jeszcze przed dziesięciu laty Barbarzyńcy nie mieli pojęcia o magii Kryształu. Wprawdzie od jakiegoś czasu zbiegli z obozów pracy elfi zesłańcy otwierają przed nimi świat magicznych zdolności i uczą o prawidłach wykorzystywania magicznych substancji, czary wciąż nie mają jednak nad barbarzyńcami tak wielkiej władzy, jak nad większością istot. Efekt Wymagany czarów rzucanych na bohatera zwiększony zostaje o 1.

Siła barbarzyńcy. Wielu barbarzyńców nie zdaje sobie sprawy z własnej siły, co wcale nie czyni ich słabszymi. Ogromne możliwości fizyczne, którymi bohater się odznacza to nie tylko wynik życia w surowym klimacie, lecz efekt wielu lat przygotowań do polowania na lewiatany. W walce z podniebną bestią nie można wymierzać lekkich ciosów - dlatego bohater podczas walki zadaje dodatkowe automatyczne Draśnięcie.



Startowe fundusze: . . . . . 50 m

ROZDZIAŁ 6

Astończycy

Tło

Gdy Znany Wszechświat zmieniał się i ewoluował, Astonia trwała. Ogromne państwo oparło się niegdyś najazdowi Lodowych Elfów, zachowując niezależność w czasach, gdy wszystkie inne cywilizacje cierpieć musiały jarzmo Cesarstwa. Po wielu wiekach to właśnie na jego terenach złamana została potęga Imperium Kryształowego, to tu śmierć poniósł Imperator i jego wierni dowódcy. Tysiąc lat, które upłynęło pomiędzy pierwszym, a drugim najazdem, nie pozostawiło na Astonii najmniejszego nawet śladu, naczelną bowiem zasadą jego zwierzokształtnych mieszkańców jest absolutna niezmienność. Przez długie wieki kraina ta była dla mieszkańców Znanego Wszechświata absolutną enigmą, a przez jej zamknięte granice przenikały wyłącznie przerażające pogłoski. Dziś, w pięć lat po otwarciu Astonii, wiadomo o niej znacznie więcej, co nie znaczy, że straciła ona na egzotyce.

Kultura Astonii, jako bodaj jedyna we Wszechświecie, nie nosi piętna wpływu Lodowych Elfów, wszystko więc to, co pozostałe rasy uznają za zwyczajne tu postrzegane jest jako dziwaczne. Zwierzoludzie nie posiadają kodeksów prawnych, a koncepcja ślepej sprawiedliwości dziwi ich niezmiernie, wierzą bowiem, iż każdą zbrodnię sądzić należy w oparciu o motyw i osobę, która ją popełniła. Inaczej karze się tu złodzieja ubogiego, inaczej zaś rabusia - bogacza. Nie znają również i nie rozumieją pojęcia honoru czy równej walki, przekonani, że celem zmagania jest pokonanie przeciwnika, trzeba więc posługiwać się wszystkimi dostępnymi sposobami. Nie umieją wreszcie konstruować międzygwiezdnych żaglowców, jako jedyni posiedli za to sekret hodowli dziwacznych bestii, które służą im za wierzchowce i przewożą pomiędzy światami.

Astonia składa się w gruncie rzeczy z mnóstwa mniej lub bardziej niezależnych światów, zamieszkiwanych przez najrozmaitsze rasy zwierzoludzi - najważniejszymi z nich są kotowaci Ka-Dis oraz psowaci Kalbowie. Kultura rozmaitych ras różni się, oczywiście, wyrasta jednak ze wspólnego pnia, który stanowi wszechobecna tu religia. Wszyscy Astończycy wyznają boginię imieniem Ila, która brała czynny udział w stworzeniu świata i wciąż się nim opiekuje. Uważają, że cokolwiek się dzieje, jest zgodne z jej wolą, pokornie znoszą więc porażki i katastrofy, przekonani, iż zgodne są z życzeniem bogini. Wierzą też, że po śmierci dusze ich przeniesione zostaną do raju,

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

1. Wygnaniec. Niektórym Astończykom sądzone było opuścić ojczyznę - być może złamali prawo, umykają przed czyjąś zemstą lub buntują wobec obyczajom. Wrota Federacji zamknęły się i za tym bohaterem, drużyna jest więc dziś dla niego jedyną rodziną.

2. Poszukiwacz. Odkąd Astonia otwarła granice, wielu jej mieszkańców wyrusza na poszukiwania przedmiotów, osób lub tajemnic. Nieważne, czy bohater pragnie odnaleźć zaginionego brata, czy świętą księgą - grunt, że w drużynie ma na to większe szanse.

3. Emisariusz. Od otwarcia Astonii przed pięciu laty to właśnie sprytni Ka-Dis pełnią funkcję jej reprezentantów. Bohater podróżuje wraz z drużyną, ta bowiem chroni go i pomaga zrozumieć dziwaczny świat innych kultur.

4. **Pasjonat.** Znany Wszechświat przez wieki słuchał bajek o tajemniczej Astonii - Ka-Dis zaś pogłosek o cudach Wszechświata. Odkąd dalekie podróże stały się możliwe, bohater przystał do poszukiwaczy przygód, by na własne oczy zobaczyć wszystko, co niezwykłe.

5. Służący. Kultura Astonii jest bardzo mocno zhierarchizowana, nic więc dziwnego, że wysoko postawieni Astończycy nie ruszają się z domu bez służby. Bohater przynależy do drużyny, gdyż służy któremuś z jej członków.

Jak odgrywać Ka-Dis

1. Bądź ugodowy. Ka-Dis za nic w świecie nie chcą nikogo do siebie zrazić. Staraj się łagodzić konflikty, zgadzać na propozycje i unikać sporów, nawet gdybyś miał w tym celu kłamać.

2. Nie narażaj się. Kotoludzie bardzo cenią własną skórę. Nie narażaj się, jeśli nie musisz - podejmuj się zadań niebezpiecznych tylko wówczas, gdy masz pewność sukcesu lub starasz się zrobić na kimś wrażenie.

3. Mów wiele. Astończycy to lud krasomówców - a spośród nich wszystkich najbardziej gadatliwi potrafią być Ka-Dis. Na pytania odpowiadaj przypowieściami, snuj historie i używaj wielu słów nawet, gdy chcesz powiedzieć coś prostego.

4. **Sprawiaj sobie przyjemność.** Zaniedbywanie potrzeb ciała jest dla Astończyka grzechem. Kiedy to tylko możliwe, folguj sobie - jedz słodycze, zamawiaj ulubione potrawy, leniuchuj i rób to, na co masz akurat ochotę.

5. Współczuj. Dla Astończyka współczucie jest ważniejsze od pomocy. Bądź zawsze gotów wysłuchać i wyrazić żal nad czyimś nieszczęściem, jeśli jednak możesz, unikaj udzielania wsparcia.

gdzie ich los uzależniony będzie od tego, jak postrzegani są w życiu doczesnym. Dlatego starają się ze wszystkich sił zjednywać sobie przyjaciół i stąd bierze się niezwykłe przekonanie, że współczucie w nieszczęściu jest ważniejsze od udzielenia pomocy. Ku tej ostatniej Astończycy w ogóle szczególnie się nie kwapią, są jednak zawsze uprzejmi i odmawiając podają powód odmowy, by odprawiony z kwitkiem nie pomyślał o nich - broń bogini - źle.

Wszyscy Astończycy rodzą się równi, co nie znaczy, że w kraju tym nie istnieje podział społeczny. Wręcz przeciwnie, jest on szczególnie wyrazisty i dotkliwy, a przedstawiciele kolejnych kast nie mogą kontaktować się w sprawach oficjalnych z nikim, kto przerasta ich o więcej, niż jeden szczebel drabiny społecznej. Awansować może jednak każdy - zdając specjalny, przeprowadzany co roku, egzamin, Astończyk przyjęty zostaje do kasty urzędniczej, potem zaś pnie się w górę, wypełniając pilnie swoje obowiązki. Jeśli zwierzoczłek pomyślnie ukończy testy, na zawsze uczyniony zostaje urzędnikiem i przestaje zajmować się tym, czym trudnił się do tej pory - dlatego właśnie Astonia jest tak bardzo zbiurokratyzowana, a prości ludzie, obciążeni wysokimi kosztami utrzymania biurokratów, cierpią okropną biedę. Powoduje to również, że podjęcie najprostszej nawet decyzji trwa tu bardzo długo, prośba musi bowiem przewędrować w górę drabiny urzędniczej, a decyzja powrócić do tego, kto na nią oczekuje.

Choć Astonię zamieszkuje wiele bardzo rozmaitych gatunków zwierzokształtnych istot, poniżej prezentujemy wyłącznie dwa najważniejsze - Ka-Dis oraz Kalb. W opisie znajdziesz dzielące ich różnice, pamiętaj jednak, że obydwa narody są Astończykami, a ich kultura jest na tyle zbliżona, że korzystają ze wspólnego, przedstawionego powyżej tła.

O Astonii i Astończykach czytaj w rozdziałach 9, 10 i 11 „Crystalicum: Znany Wszechświat".



ROZDZIAŁ 6

Astończycy Ka-Dis

Bohater



Kotokształtny lud Ka-Dis zamieszkuje światy położone wzdłuż granic Astonii z resztą Znanego Wszechświata, a jego przedstawiciele to najczęściej spotykani poza granicami Federacji przedstawiciele zwierzoludzi. Od chwili otwarcia granic, to właśnie Ka-Dis pełnią rolę ambasadorów Astonii, wielu więc przedstawicieli innych cywilizacji wierzy, że w państwie tym żyją wyłącznie przedstawiciele tego narodu. Opinia ta, jakkolwiek przesadna, ma pewien pozór prawdy - Ka-Dis są ludem najliczniejszym i najbardziej zaawansowanym cywilizacyjnie, nadają więc ton kulturze pozostałych ras. Mają też największy wpływ na to, w jakim kierunku Astonia zmierza, z tej bowiem nacji wywodzi się obecny Inesz, najwyższy władca Federacji.

Ka-Dis są narodem ciekawskim i subtelnym, który ze wszystkich cnót najwyżej ceni spryt i szczęście. Lubuje się w kwiecistej mowie i słynie z tego, że jego przedstawiciele nie mówią nic wprost, odpowiadając na najprostsze nawet pytania przypowieściami. Są przy tym zwykle szalenie egoistyczni, a ich charakterystyczna uprzejmość wynika z troski o kondycję w życiu wiecznym. Lubują się przy tym w luksusach i przepychu, bardzo dbają też o wygląd oraz ubiór. Mimo wrodzonej zręczności i gracji ruchów często na starość bardzo tyją, nie znają bowiem umiaru w łakociach. W ogóle, bardzo cenią wszelkie przyjemności zmysłowe i lubią folgować swoim zachciankom, pilnie dbając, by w miarę możliwości nie odmawiać sobie niczego.

Koty przychodzą na świat w miotach, liczących od trzech do ośmiu młodych - i tylko dzieci z jednego miotu uważa się za rodzeństwo, nawet jeśli ich rodzice będą mieli więcej potomstwa. Więzi między rodzeństwem są bardzo silne i nawet po opuszczeniu

rodzinnego domu członkowie jednego miotu dbają o siebie. Zawsze wiedzą przy tym, gdy któremuś z rodzeństwa grozi niebezpieczeństwo lub dzieje się krzywda. Choć bracia i siostry mogą żyć w zupełnie różny sposób i zajmować bardzo różne stanowiska w hierarchii urzędniczej, wyjąwszy sytuacje oficjalne wszyscy posłuszni są temu, kto przyszedł na świat jako pierwszy - on zaś ma obowiązek ochraniać rodzeństwo i dbać o jego dobrobyt.



Światy Ka-Dis, choć w większości pustynne, nie są szczególnie surowe, a niezmierzone morza piasku przecinają zielone doliny, tak żyzne, że jedynie Planeta dorównać im może w produkcji żywności. Proste koty, choć cierpią biedę, rzadko doznają też głodu, a władcy bardzo starają się, by ich poddani byli zawsze syci. Uprawą roli zajmuje się jednak tylko część pospólstwa Ka-Dis, istoty te kochają się bowiem w ogromnych, ludnych miastach, których ulice i bazary tętnią życiem bez względu na porę dnia, a w niebo strzelają smukłe, zwieńczone kopułami wieże. Chcąc docenić urodę kociej metropolii należy odwiedzić ją po zmroku, jej mieszkańcy wiodą bowiem nocny tryb życia, za dnia są zaś ospali, leniwi i ociężali.

Ka-Dis dorównują wprawdzie wzrostem człowiekowi, rzadko jednak poszczycić się mogą szczególnie imponująca budową ciała. Poruszają się z niewymuszoną gracją i elegancją, ogólna budowa ich ciała nie różni się jednak szczególnie od ludzkiej - jeśli nie liczyć charakterystycznych, kocich rysów twarzy, trójkątnych uszu oraz puszystych ogonów. Choć ich ciała w całości porasta miękkie, aksamitne futro o bardzo różnym umaszczeniu, na głowach mają zupełnie zwyczajne czupryny. Z palców rąk i nóg wyrastają im długie, ostre pazury, które chowają się i wysuwają wedle woli i nastroju kota. Posługują się szeleszczącym, nieco gardłowym językiem, zapisywanym za pomocą znaków hieroglificznych, nie mających nic wspólnego z alfabetem Lodowych Elfów. Sposób nadawania imion jest tu bardzo skomplikowany, w dużym jednak uproszczeniu przyjąć można, że Ka-Dis posiada imię, po którym następuje imię jego ojca, a dalej nazwa miotu, z którego pochodzi. Do tego dodaje się czasem nazwę miejsca urodzenia, przydomek, imię wład-

Pięć pomysłów na postaci

1. Złodziej. Ka-Dis cenią złodziei, którzy kradną rzeczy jedyne w swoim rodzaju z pilnie strzeżonych miejsc, dowodząc w ten sposób swego sprytu i szczęścia. Bohater potrafi wejść niepostrzeżenie do skarbca, ukraść z niego najcenniejszy klejnot i zniknąć, nie alarmując strażników.

2. Sędzia. W Astonii istnieje wiele stopni sędziowskich. Obowiązkiem bohatera jest udać się na miejsce zbrodni i przeprowadzić tam dochodzenie, którego wyniki analizują postawieni wyżej od niego.

3. Mędrzec. Ka-Dis szalenie cenią mędrców, którzy potrafią jak z rękawa sypać cytatami z uczonych dzieł i znają dziesiątki przypowieści. Bohater potrafi znaleźć receptę na każdy kłopot i przypomnieć sobie opowieść pasującą do wszelkich sytuacji.

4. Jeździec pustyni. Jeźdźcy pustyni przemierzają bezkresne morza piasku w poszukiwaniu szczęścia, realizując ważne misje czy pragnąc wolności. Bohater potrafi jeździć na ogromnym jaszczurze, przetrwać na pustyni i zajadle walczyć.

5. Kotek do towarzystwa. Zadaniem niektórych służących jest wyłącznie dostarczanie przyjemności. Bohater specjalizuje się w podawaniu słodyczy, konwersacji, snuciu opowieści, grze na instrumentach, tańcu i zaspokajaniu zachcianek swego pana.

cy, któremu kot służy lub nazwę jego zajęcia - trzon pozostaje jednak niezmienny:

[Imię] [„ibn", w wypadku syna lub „bint" w wypadku córki] [Imię ojca] [nazwa miotu]
Tahir ibn Abbas al-Sinni

Przykładowe imiona męskie:
Abbad, Arubah, Baszar, Dirar, Hakim, Hamid, Ibrahim, Iszmael, Khalaf, Mahmud, Muzahim, Nadżdah, Raszid, Said, Salim, Szabib, Sulaim, Tamman, Omar, Yamin, Ziyad

Przykładowe imiona kobiece:
Aisza, Ampla, Anisa, Asma, Atija, Banah, Dananir, Dżamila, Fatima, Ghadir, Hakima, Hawa, Ijlija, Laila, Maimuna, Mariam, Nadia, Nafisa, Raim, Rani, Razija, Saham, Salama, Tara, Zaija, Zubaida, Zulejka

Zasady

W mechanice gry lud Ka-Dis kieruje się poniższymi zasadami:

Mocna strona: Szczęście
Słaba strona: brak
Rasowe cechy charakteru: Egoista, Subtelny, Próżny

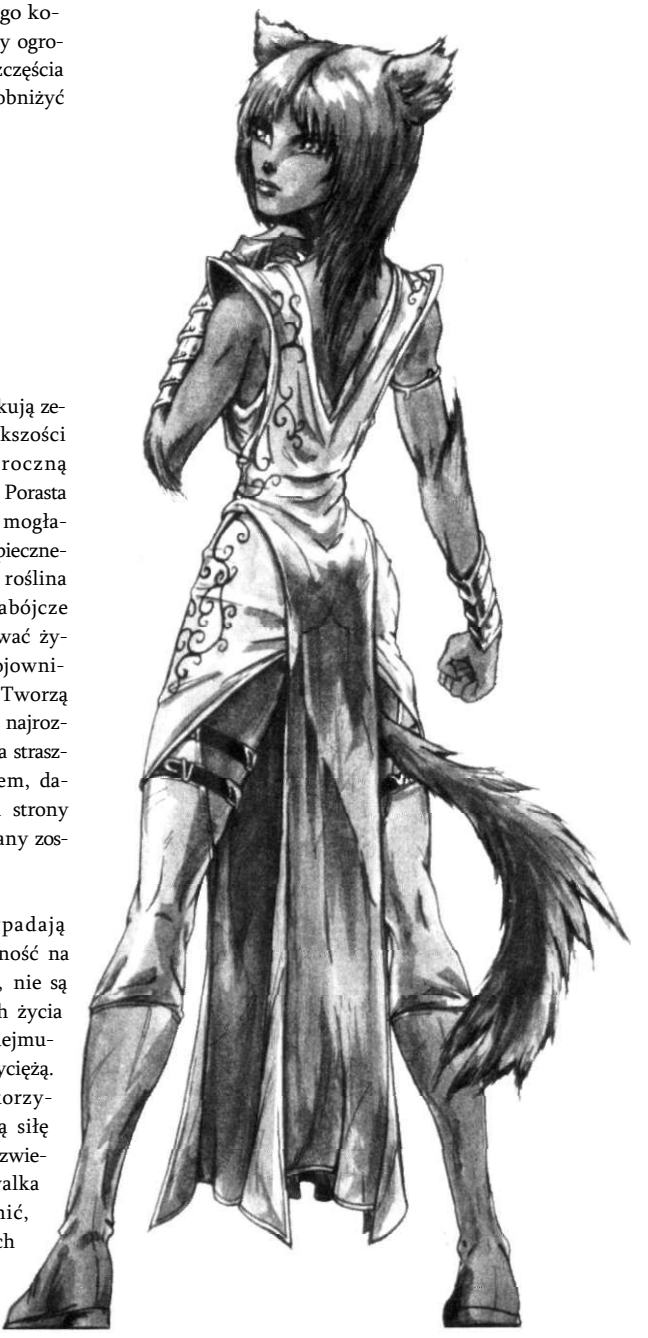
Rasowa zaleta:
Widzenie w ciemności. Kultura Ka-Dis odznacza się wieloma dziwacznymi właściwościami - jest wśród nich i nocny tryb życia. Za dnia koty są zwykle ospałe i leniwe, odzyskując wigor dopiero po zmroku. Ciemności nocy nie są przy tym dla nich żadnym utrudnieniem, widzą bowiem w mroku równie dobrze, jak w świetle. Dzięki tej niezwykłej właściwości Ka-Dis nie tracą kostek z puli, jeśli wykonują test w słabym świetle.

Specjalne właściwości rasy *(wybierz jedną):*
Dziewięć żyć. Powiada się, że każdy kot posiada dziewięć żyć - i niejeden Ka-Dis potrafi udowodnić, że umie wykaraskać się z opresji, które dla większości ras rozumnych zakończyłyby się śmiercią. Bohater otrzymuje pulę dziewięciu dodatkowych kostek, które może dodawać do Testów Przetrwania. Raz wykorzystana, kostka przepada.

Kocia zwinność. Czy istnieje istota zręczniejsza, niż kot? Obserwując miękkie, płynne ruchy mieszkańców Astonii dostrzec można bez trudu, że z łatwością przychodzą im akrobacje, o których inni mogliby tylko marzyć. Dzięki połączeniu niezwykłej gibkości i fantastycznego refleksu, Efekt Wymagany, by trafić bohatera zwiększony jest o 1. Jeśli bohater nie spodziewa się ataku, nie może korzystać z tej premii.

Koci urok. One tak rozkosznie mruczą... Każda istota inteligentna podatna jest na urok uroczego kota, zwłaszcza gdy ten łasi się, uśmiecha i patrzy ogromnymi, lśniącymi oczyma. Wydając punkt Szczęścia i odpowiednio się przymilając bohater może obniżyć Efekt Wymagany testu socjalnego o 2.

Startowe fundusze: . . . . . 400 m



Astończycy Kalb

Bohater

Kalbowie, psowaci strażnicy Astonii, zamieszkują zewnętrzną jej krawędź, a ich światy w większości graniczą z Pustką, pozbawioną gwiazd, mroczną przestrzenią, otaczającą Znany Wszechświat. Porasta je gęsta i szalenie groźna dżungla, która śmiało mogłaby pretendować do miana najbardziej niebezpiecznego środowiska Wszechświata. Niemal każda roślina i zwierzę ojczystych światów Kalbów ma zabójcze właściwości, a chwila nieuwagi może kosztować życie. W takich właśnie warunkach wyrastają wojownicy doskonali - sprytni, twardzi i nieugięci. Tworzą oni armię, która bezustannie doskonali się w najrozmaitszych technikach walki, w oczekiwaniu na straszliwe zagrożenie, które - zgodnie z proroctwem, danym Astończykom przez Ilę - nadejdzie od strony Pustki. I wierzą, że to właśnie ich lud powołany został, by temu zagrożeniu sprostać.

Psowaci są ludem agresywnym, szybko wpadają w złość i sięgają po broń. Cenią siłę i zaradność na równi z mistrzostwem we władaniu orężem, nie są jednak bynajmniej tępymi osiłkami. Treść ich życia stanowi wprawdzie walka, otwarte starcie podejmują jednak wyłącznie gdy mają pewność, że zwyciężą. Wcześniej nękać będą wroga z ukrycia, wykorzystując swoje wyczulone zmysły i ogromną siłę oraz zręczność, lub polować na niego, jak na zwierzynę. Jednocześnie Kalbowie uważają, że walka z przeciwnikiem, który nie potrafi się obronić, uwłacza ich godności, nie atakują więc słabych i bezbronnych.



Jako mięsożercy, Kalbowie właściwie nie uprawiają roli, ich światy są więc w większości dziewicze. Rasa ta nie tworzy ogromnych społeczności miejskich, charakterystycznych dla kultury Ka-Dis. Rasa żyją w warownych wioskach, otaczających budowany zwykle w sercu dżungli pałac maharadży. Rodzina zorganizowana jest w ich społeczeństwie właściwie tak samo, jak u kotowatych, z tą różnicą, że obok miotu niezmiernie ważną instytucją staje się wataha, czyli rodzaj klanu, zrzeszający wszystkich Kalbów, którzy potrafią wywieść swój ród od konkretnego osobnika. Na czele watahy stoi właśnie maharadża - funkcję tę sprawuje zawsze najsilniejszy z przedstawicieli kasty urzędniczej, czyli dowódczej. Urząd ten zyskuje się wyłącznie poprzez walkę - gdy któryś z dowódców uznaje, że potrafi pokonać wodza watahy, ma prawo wyzwać go do walki. Obydwaj walczący odchodzą wówczas do dżungli, uzbrojeni wyłącznie w jedną sztukę broni - i ten, który powróci, obejmuje tron. Jeśli pokonany przeżyje starcie, nie może wrócić do watahy i resztę życia spędza w samotności.

Rasa Kalbów otacza wielkim kultem wszelkie uzbrojenie, którego zna bardzo wiele rodzajów. Każdy jej przedstawiciel uczy się od maleńkości posługiwania przynajmniej kilkunastoma rodzajami broni ręcznej, strzeleckiej i miotanej oraz technik walki wręcz, kiedy jednak wchodzi w dorosłość, wybiera jeden rodzaj oręża, w którym zamierza osiągnąć mistrzostwo. Od tej pory nie wolno mu nigdy rozstawać się z ulubioną bronią - ma mu być bliższa, niż rodzeństwo, rodzice czy kochankowie. Ila zobowiązała Kalbów do stałej gotowości, jeśli więc któryś z nich pojawi się publicznie bez broni, popełnia zbrodnię, którą karze się chłostą, ucięciem dłoni lub wygnaniem, zależnie od okoliczności oraz funkcji, którą nieszczęśnik pełni.

Psowaci to istoty zazdrosne i ambitne, które najlepiej czują się wprawdzie w towarzystwie stada, zawsze jednak pragną stać na jego czele.

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

1. Wygnaniec. Niektórym Astończykom sądzone było opuścić ojczyznę - być może złamali prawo, umykają przed czyjąś zemstą lub buntują się wobec obyczajom. Wrota ojczyzny zamknęły się i za tym bohaterem, drużyna jest więc dziś dla niego jedyną rodziną.

2. Poszukiwacz. Odkąd Astonia otwarła granice, wielu jej mieszkańców wyrusza na poszukiwania przedmiotów, osób lub tajemnic. Nieważne, czy bohater pragnie odnaleźć zaginionego brata, czy świętą księgą - grunt, że w drużynie ma na to większe szanse.

3. Mściciel. Ktoś pogwałcił święte prawa Astonii i umknął - a zadaniem bohatera jest znaleźć go i wymierzyć zemstę. Szczęśliwie, osobnik ten jest również wrogiem drużyny.

4. Przewodnik. Kalbowie są mistrzami przetrwania w głuszy. Do drużyny bohater przystał jako przewodnik - jego zadaniem jest przeprowadzić ją przez śmiertelnie niebezpieczną knieję.

5. Opiekun. Kalbowie to fanatyczni wojownicy, gotowi oddać życie, byle wykonać swoją misję. To właśnie, oraz niezmiernie wyczulone zmysły i wrodzona wierność czynią z nich znakomitych strażników i obrońców. Bohater przynależy do drużyny, gdyż polecono mu dbać o bezpieczeństwo któregoś z jej członków.

Walki o władzę są w ich społeczeństwie na porządku dziennym, a każde osiągnięcie staje się solą w oku rywali. Kalb odczuwa bardzo silną potrzebę dowiedzenia swojej sprawności i biegłości we wszystkim, czym zajmują się jego towarzysze, bardzo często podejmuje więc niepotrzebne ryzyko. Kultura tej rasy jest surowa i silnie hierarchiczna, odznacza się jednak również przesadną wystawnością, prowokowaną przede wszystkim przez chęć dorównania rozmiłowanym w luksusach Ka-Dis, których Kalbowie uważają za swoich największych rywali.

Przeciętny Kalb jest wysokim, szczupłym humanoidem o czaszce przypominającej z grubsza psią lub wilczą. Całe jego ciało porasta gęste futro o grubszych i sztywniejszych, niż u Ka-Dis włosach, a jego ogon jest znacznie mniej giętki. Ruchy ma sprężyste, gwałtowne i zdecydowane - sprawiają one, że od jego postaci bije swoista dzikość. Choć w Astonii mówi się przede wszystkim językiem Ka-Dis, Kalbowie mają własną mowę, w której układa się pieśni sławiące czyny bohaterów, zapisuje kroniki oraz modli do Ilu w przekonaniu, że tylko ją bogini rozumie. Język ten ma charakter tajemny i nie używa się go na co dzień - jedyne pochodzące z niego słowa, które większość mieszkańców Znanego Wszechświata ma szansę usłyszeć, to imię i dwa nazwiska Kalba - pierwsze z nich oznacza nazwę watahy, drugie nazwę miotu. Kalb nazywa się więc następująco:

[Imię] [Nazwa watahy] [Nazwa miotu]
Manjula Sunar Khalla

Przykładowe imiona męskie:
Abhay, Adirya, Anit, Aruddha, Arjuna, Baldev, Bharat, Bhaskar, Chandrakant, Chetana, Damodar, Ganesh, Harinder, Inderpal, Jagjit, Jaidev, Karan, Kiran, Madhav, Mahendra, Mohan, Nanda, Pallav, Prakash, Rajesh, Sanjay, Shandar, Sundara

Przykładowe imiona żeńskie:
Amala, Anjali, Chetana, Devi, Dipali, Durga, Indrani, Jayanti, Kanti, Lalit, Malati, Mohini, Neelam, Padmavati, Parvati, Rachana, Sandhya, Saraswati, Shakti, Suniti,

Zasady

W mechanice gry Kalbowie rządzą się poniższymi zasadami.

Mocna strona: Ciało
Słaba strona: brak
Rasowe cechy charakteru: Zazdrosny, Agresywny, Wierny

Rasowa zaleta:
Wyostrzone zmysły. Kalbowie odznaczają się wy-

jątkowo wyczulonym węchem i słuchem. Dlatego właśnie bohater może w każdej chwili wykonać test Spostrzegawczości o Efekcie Wymaganym 0. Każdy Efekt Dodatkowy pozwala mu ustalić, czy w pobliżu znajdują się jakieś istoty, poznać ich liczbę, wyczuć, czy grozi mu z ich strony niebezpieczeństwo lub stwierdzić, czy spotkał już kiedyś znajdującą się w pobliżu istotę.

Specjalne właściwości rasy *(wybierz jedną):*

Ulubiona broń. Kalbowie posługują się ogromnym arsenałem najrozmaitszej broni, każdy z nich szkoli się jednak od dziecka w walce konkretnym egzemplarzem oręża. Broń taka towarzyszy mu od kołyski aż po grób, pielęgnowana, czczona i hołubiona. Gdy bohater walczy bronią, z którą jest w ten sposób związany, zadaje o 1 automatyczne Draśnięcie więcej, a Efekt Wymagany, by go trafić wzrasta o 1. Jeżeli

Jak odgrywać Kalba

1. Rób co do ciebie należy. Kalbowie nie kwestionują rozkazów i znają swoje obowiązki. Gdy ktoś, kogo uważasz za autorytet, wyda ci polecenie, wypełnij je bez wahania. Na co dzień zajmuj się tym, co należy do twoich zadań bez względu na okoliczności.

2. Nie pozwól, żeby ktoś był lepszy od ciebie. Na dnie serca każdego Kalba czai się zazdrość. Jeśli ktoś błyszczy w dziedzinie, którą i ty się zajmujesz, zrób wszystko, by przyćmić jego osiągnięcia.

3. Bądź wierny. Prawdziwy Kalb nigdy nie splami się zdradą. Kiedy uznasz kogoś za przywódcę lub towarzysza, bądź mu wierny aż po grób.

4. **Ćwicz.** Kalb musi być zawsze gotowy. W wolnych chwilach ćwicz ze swoją bronią lub pielęgnuj ją. Nie pozwalaj sobie na odprężenie.

5. Reaguj na prowokacje. Nie bez przyczyny Kalbów uważa się za rasę agresywną. Kiedy ktoś cię prowokuje, nie ignoruj go. Nie pozwalaj z siebie drwić ani się lekceważyć.

Pięć pomysłów na postaci

1. Obrońca. Kalbowie to znakomici i wierni strażnicy oraz przyboczni. Bohater specjalizuje się w ochronie osób - można bez wahania powierzyć mu życie.

2. Łowczy. Psowata rasa obdarzona jest doskonałym węchem oraz słuchem i świetnie czuje się w głuszy. Bohater nie ma sobie równych jako tropiciel i myśliwy, polujący nie tylko na zwierzęta.

3. Dowódca. Każda armia potrzebuje dowódców. Bohater jest urzędnikiem - wysoko postawionym Kalbem, którego zadaniem jest koordynowanie działania niewielkiego oddziału. Za bezpieczeństwo jego członków odpowiada życiem.

4. **Fechmistrz.** Ćwicząc od dziecka walkę ulubioną bronią, Kalb potrafi osiągnąć w niej perfekcję. Bohater jest mistrzem posługiwania się swym orężem i każdą myśl poświęca doskonaleniu się w tym kierunku.

5. Strażnik tajemnicy. Kalbowie stoją na straży Astonii i wszystkich jej świętych tajemnic. Zadaniem bohatera jest strzec świątyń i nieść sprawiedliwość tym, którzy poważyli się je zbezcześcić.

bohater kiedykolwiek utraci broń, okryje się hańbą i zmuszony będzie odejść z watahy.

Taktyka stadna. Kalbowie to istoty stadne, które po mistrzowsku potrafią osaczyć przeciwnika i atakować kolejno, z niezwykłą siłą, skutecznością oraz precyzją. Jeśli bohater walczy z tym samym przeciwnikiem, co przynajmniej jeden z jego towarzyszy, jego Reakcja wzrasta o 1 za każdego takiego sojusznika.

Instynkt łowcy. Wyrastając w dzikim, nieprzyjaznym świecie Kalb od dziecka uczy się sztuki przetrwania. Mało tego - wiedząc doskonale, jakie niebezpieczeństwa mogą czyhać na nieostrożnego wędrowca w niebezpiecznym buszu, pies umie wykorzystać je przeciwko przeciwnikowi, którego ściga. Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez bohatera testów związanych z polowaniem, tropieniem, ukrywaniem się i atakowaniem z zasadzki w dzikich ostępach zmniejszony jest o 2. Zasada nie działa w terenie zabudowanym.

Startowe fundusze: . . . . . 300 m

Gnomy

Tło

Znany Wszechświat pełen jest niewyjaśnionych tajemnic - i jedną z nich z całą pewnością jest Miasto Gnomów. Pierwsze doniesienia o tym niezwykłym tworze pochodzą sprzed około trzystu lat i wszystko wskazuje na to, że wcześniej Miasto po prostu nie istniało - lub że jakimś cudem przebyło Pustkę. Od chwili swego pojawiania wędruje po Znanym Wszechświecie według szalenie skomplikowanego wzoru, nikt jednak nigdy nie napotkał go podczas podróży. Wszystkim wiadomo jednak, że co jakiś czas na orbicie niektórych światów materializuje się metalowy krąg, pełen metalowych budynków — i w chwile później otwierają się dziesiątki straganów największego bazaru Wszechświata. Po siedmiu dniach Miasto znika bez śladu — i znów, po jakimś czasie, pojawia się w zupełnie innym miejscu.

Miasto Gnomów składa się z dwóch części - zewnętrznego pierścienia, którym niepodzielnie władają kupcy i handlarze, oraz części wewnętrznej, podzielonej na siedem dzielnic rozchodzących się od wzniesionego w samym centrum, monstrualnego zegara. Wszystkie tutejsze budynki wzniesiono z metalu i jeśli nie liczyć Gnomów oraz na mitycznych gremlinów, które żyją jakoby w mrocznych zakamarkach

Dlaczego jesteś członkiem drużyny

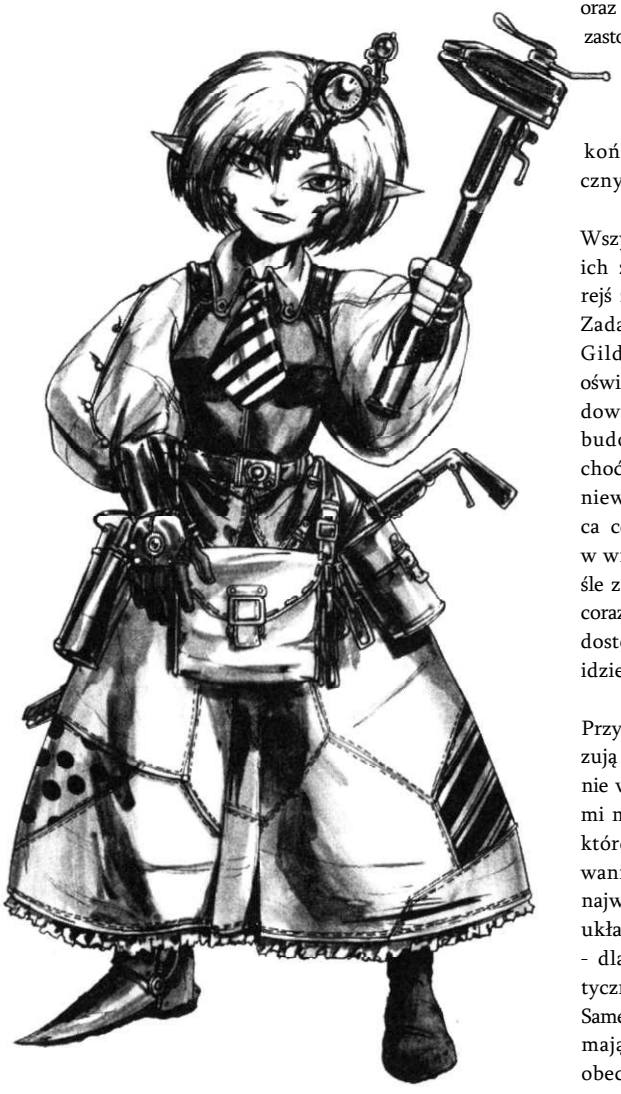
1. Nakaz. Każdy Gnom jest członkiem jakiejś gildii. Zwierzchnicy bohatera nakazali mu przystać do drużyny, nie podając żadnych powodów.

2. Ciekawość. W sercu Gnoma płonie niemożliwy do ugaszenia płomień ciekawości. Członkostwo w grupie poszukiwaczy przygód jest okazją do poznawania coraz to nowych rzeczy.

3. Sprzeciw. Nie wszystkim Gnomom podoba się sposób w jaki urządzone jest ich Miasto. Bohater opuścił je w geście protestu i teraz tuła się po świecie wraz z sobie podobnymi awanturnikami.

4. Przymus. Gnom czuje niekiedy niewyjaśniony przymus, który zmusza go do określonego zachowania. W wypadku bohatera nakazuje mu on pozostawać członkiem grupy poszukiwaczy przygód.

5. Korzyść. Gnomy pomawia się niekiedy o pazerność. Nasz bohater nie jest może szczególnie chciwy, nie opuści jednak drużyny, póki mu się to opłaca.

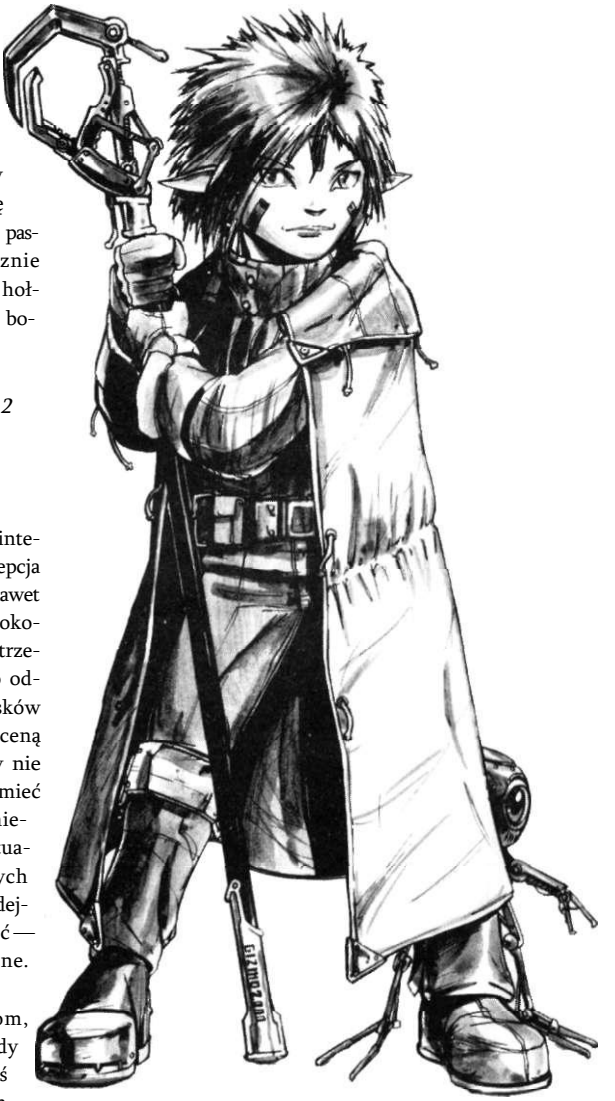


metropolii, nie ma w nim nic żywego. Brak życia Gnomy rekompensują sobie, tworząc sztuczne cudeńka - wytworzone nie wiedzieć jak imitacje roślin, które rosną i rozwijają się, póki zasila je Kryształ, oraz golemy, czyli metalowe istoty najrozmaitszego zastosowania - niektóre tylko dotrzymują właścicielom towarzystwa, inne podają do stołu czy ochraniają wskazaną osobę. Na tym zresztą możliwości technologiczne Gnomów się nie kończą i w Mieście powstają dziesiątki meKanicznych gadżetów przeróżnego przeznaczenia.

Wszystkie Gnomy - jak głosi popularna plotka, jest ich zawsze czterdzieści tysięcy - zrzeszone są w którejś z niezliczonych, działających w mieście gildii. Zadania niektórych związków są dość oczywiste - Gildia Światła dba, by w Mieście, którego nigdy nie oświetla słońce, nie zapadły ciemności, a Gildia Budowniczych zajmuje się konserwacją metalowych budowli. Inne zajmują się nie wiedzieć czym, jak choćby Gildia Ciszy, której przeznaczenie pozostaje niewiadome dla większości jej członków. Tajemnica cechowa jest zresztą w społeczeństwie Gnomów w wielkim poważaniu, a jej zdobywanie wiąże się ściśle z awansem społecznym. Pracownicy gildii pną się coraz wyżej zupełnie dosłownie - awansując, zyskują dostęp do wyższych pięter budynków, a co za tym idzie, do ukrytych tam sekretów.

Przy całej swojej tajemniczości, Gnomy charakteryzują się obsesyjną wręcz ciekawością i bezceremonialnie wtrącają się w sprawy wszystkich kultur, z którymi mają kontakt. Gromadzą w ten sposób wiedzę, dla której najprawdopodobniej znajdują jakieś zastosowanie, to jednak wiedza zastrzeżona dla bywalców najwyższych pięter. Przybycie Miasta Gnomów do układu jest ogromnym świętem dla jego mieszkańców - dla niektórych to jedyna okazja, by zdobyć egzotyczne towary z niewyobrażalnie odległych stron. Same Gnomy, choć niekiedy straszliwie irytujące, mają wiele uroku, dlatego zazwyczaj toleruje się ich obecność i cierpliwie odpowiada na niekończące się pytania. Jedyna rasa, która obnosi się ze swą niechęcią do małego ludku to Lodowe Elfy, które z nieznanych powodów z trudem tolerują obecność Miasta. Wiadomo przy tym, że przynajmniej raz podjęły próbę orężnego jego zdobycia, ta jednak zakończyła się fiaskiem, Miasto znikło bowiem tuż przed atakiem floty Cesarstwa i pojawiło się ponownie na drugim końcu Wszechświata. Intrygujący jest również sto-

sunek Astończyków do tajemniczej rasy — choć zwierzoludzie nie okazują im jawnej niechęci, nie uznają Gnomów - jako jedynej spośród ras - za część Kręgu Życia.



Gnomy to drobne, proporcjonalnie zbudowane humanoidy, niższe i szczuplejsze od Krasnoludów, o charakterystycznych, sterczących na boki uszach. Zadziwiający jest fakt, że wszystkie wyglądają tak samo, zupełnie, jakby istniał uniwersalny wzór Gnoma-mężczyzny i Gnomiej kobiety. Swoją odrębność starają się więc podkreślać strojem - choć kochają się w paskach, koronkach, kaftanach i butach na śmiesznie wysokich koturnach, trudno jednak przyjąć, by hołdowały jakiejkolwiek modzie, desperacko pragną bowiem ubierać się inaczej, niż wszyscy wokół.

Więcej o Gnomach dowiesz się z rozdziałów 11 i 12 „Crystalicum: Znany Wszechświat".

Bohater

Gnomy to rasa istot niewiarygodnie sprawnych intelektualnie - ich sposób rozumowania i percepcja przerasta wielokrotnie możliwości najtęższych nawet umysłów. Istoty te potrafią w ułamku sekundy dokonywać bardzo skomplikowanych obliczeń, dostrzegać związki, które dla innych wydają się bardzo odległe i dochodzić do zaskakująco trafnych wniosków na podstawie niepełnych przesłanek. Niestety, ceną za geniusz jest uboga emocjonalność - Gnomy nie odczuwają niektórych uczuć i nie potrafią zrozumieć niczego, co wydaje im się irracjonalne. Nie umieją też dokumentnie stawiać się w czyjejś sytuacji, współczuć, ba - nawet dostrzegać emocji innych osób. Żelazna logika nakazuje im przy tym podejmować się wyłącznie tego, na czym mogą skorzystać — dlatego czasem uważa się je za chciwe i małoduszne.

Najsilniejszym uczuciem, któremu podlega Gnom, jest osławiona ciekawość, która przybiera niekiedy postać niemal obsesyjną - zetknąwszy się z czymś niezwykłym nie spocznie, póki nie dowie się o tym jak najwięcej. Szczęśliwie, stosunkowo łatwo jest zwrócić niespożytą uwagę istoty na coś innego - to chyba jedyny sposób, by zachować przed Gnomem jakąkolwiek tajemnicę. Ciekawość ta nie obejmuje tajemniczych procesów, odbywających się w środku Miasta i jego mieszkańcy nie dociekają, co dzieje się na wyższych piętrach, cierpliwie czekając, aż zo-

staną dopuszczeni do skrywanych tam sekretów. Nie znaczy to, że Gnomy nie fantazjują na temat tajemnic Miasta i większość ma na ich temat własne, zupełnie fantastyczne teorie, nigdy jednak nie stara się ich w żaden sposób sprawdzić. Ciekawość Gnomów zdaje się więc ograniczać do zainteresowania innymi kulturami i przeradza niekiedy w prawdziwą fascynację, istoty te z przyjemnością kopiują bowiem to, co wyda im się u innych ciekawe, a potem doprowadzają do zupełnej perfekcji, choć często gubią przy rym ducha kopiowanej rzeczy lub czynności. Ostatnio ofiarą tego rodzaju działalności padają astońskie kawiarnie, w których Ka-Dis spędzają całe dnie, leniwie wyciągnięci na otomanach. Gnomy wiernie odtwarzają tego rodzaju przybytki w swoim Mieście i oddają się w nich równie słodkiemu lenistwu, choć właściwie nigdy nie czują się zmęczone.

Niezwykłym wydaje się również fakt, że Gnomy są kompletnie niezdolne do odczuwania przyjemności innej, niż intelektualna - rasa ta cieszy się, gdy zdoła skonstruować technologiczny gadżet, rozwiązać skomplikowane zadanie lub dowiedzieć czegoś nowego. Nie sprawia jej jednak przyjemności jedzenie, picie czy leniuchowanie. Czynności te są zresztą podmiotem nieustannej podejrzliwości Gnomów, doszukujących się we wszystkim, co przedstawiciele innych ras robią dla przyjemności tajemnicy, którą się przed nimi tai. Niektórzy podejrzewają nawet, że Gnomy zawierają małżeństwa i tworzą rodziny tylko dlatego, że podejrzały ten zwyczaj u innych. Bezsprzecznym faktem jest bowiem, że nikt postronny nie widział nigdy Gnomiego dziecka, a sami przedstawiciele tej rasy - w tym bohater - nie pamiętają swojego dzieciństwa. Nie budzi to jednak ich niepokoju i przekonani są, że było ono szczęśliwe.

Język Gnomów jest twardy, zdecydowany i składa się z dużej ilości ogromnie długich wyrazów, które dzielą się na krótkie, wymawiane bardzo szybko sylaby. Każdej głosce odpowiada w nim cyfra - pismo Gnomów to zapisywane na czarnych tabliczkach pionowe ciągi liczb. Kiedy dziwaczne te istoty mówią między sobą, szalenie trudno zrozumieć je nawet komuś, kto opanował ich mowę, trajkoczą bowiem z niesamowitą prędkością. Poza tym ich język jest prosty, choć nie odznacza się szczególną urodą. Gnomy nie mają nazwisk - wyłącznie imiona, po których podaje się nazwę gildii, w której pracują.

Przykładowe imiona męskie:
Adriaan, Adelmar, Alois, Bastian, Benno, Carsten, Claus, Coos, Frans, Egon, Ernst, Gijs, Ignatz, Kuno, Leonhard, Matthias, Max, Niels, Oskar, Ruben, Ruud, Philo, Rolf, Sigi, Volker, Wim

Przykładowe imiona kobiece:
Amalia, Anneke, Berta, Corinna, Ebba, Elke, Frauke, Fritzi, Gertje, Gretel, Gunda, Heilwig, Hilda, Inge, Jutta, Loes, Lotte, Maaike, Mirrhe, Ortilie, Reinhilde, Rita, Saskia, Silke, Trudi, Viona

Jak odgrywać Gnoma

1. Nie rób nic bez powodu. Umysł Gnoma jest niewiarygodnie logiczny. Nie rób nigdy niczego dla kaprysu ani przyjemności — każde twoje działanie powinno mieć powód.

2. Przerywaj rozmowy. Grzeczność to pojęcie, które jest Gnomom kompletnie obce. Jeśli czegoś chcesz, nie wahaj się przerwać rozmowy czy wejść komuś w słowo.

3. Często zmieniaj temat. Gnom myśli znacznie szybciej, niż większość istot i często wyciąga zupełnie niewiarygodne wnioski. Podczas rozmowy raptownie zmieniaj temat, zgodnie z tokiem twojego dziwacznego rozumowania.

4. **Dopytuj o wszystko.** Gnomy nie potrafią opanować swej przysłowiowej ciekawości. Jeśli tylko coś cię zainteresuje, dopytuj o to, aż udzielona ci zostanie satysfakcjonująca odpowiedź.

5. Ekscytuj się. Świat jest taki wspaniały... Zaspokajanie ciekawości bardzo cię pobudza - dowiadując się czegoś nowego ekscytuj się tym jak dziecko.

Pięć pomysłów na postaci

1. Posiadacz Rękawicy. Zadaniem członków Gildii Rękawicy jest opuszczać Miasto i poznawać Znany Wszechświat. Tym właśnie trudni się bohater - przygoda jest jego chlebem powszednim.

2. MeKanik. Nikt nie potrafi konstruować urządzeń tak wprawnie, jak Gnomy. Bohater wie, jak z pozornie nieprzydatnych rzeczy skonstruować cudowną machinę, potrafi szlifować Kryształy i reperować fantastyczne urządzenia swego narodu.

3. Handlowiec. Miasto Gnomów jest największym targowiskiem na świecie. Bohater korzysta z tego, kupując, sprzedając i pośrednicząc w wykonywaniu usług na skalę Wszechświata.

4. **Detektyw.** Zbrodnia i tajemnica to słowa, które rozpalają wyobraźnię każdego Gnoma. Bohater zajmuje się odkrywaniem ponurej prawdy i rozwiązywaniem zagadek kryminalnych - wszystko w imię zaspokojenia ciekawości.

5. Kolekcjoner. We Wszechświecie mnóstwo jest pięknych rzeczy niewiadomego przeznaczenia. Bohater zajmuje się zbieraniem jakiegoś rodzaju przedmiotów - broni, Kryształów, biżuterii czy książek - i posiada na jego temat rozległą, choć anegdotyczną wiedzę.

Zasady

W mechanice gry Gnomy rządzą się poniższymi zasadami:

Mocna strona: Umysł, Szczęście
Słaba strona: Ciało
Rasowe cechy charakteru: Ciekawski, Chciwy, Zdeterminowany
Rasowa zaleta:
Gnomia ciekawość. Łatwiej byłoby wyczerpać muszelką ocean, niż zaspokoić Gnomią ciekawość. Jest ona absolutnie dominującym składnikiem osobowości niewielkiej istotki, a opieranie się jej porywom byłoby równie skuteczne, jak próba zaniechania oddychania. Ma jednak i efekt pozytywny - Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez bohatera testów spostrzegawczości oraz socjalnych, których celem jest zdobycie jakiejś informacji zmniejsza się o 1.

Specjalne właściwości rasy *(wybierz jedną):*
System odpornościowy. Gnomy posiadają doskonały system odpornościowy - nie imają się ich choroby, bardzo szybko wylizują się z ran, nie miewają rozstrojów żołądka ani migren. Bohater nigdy nie zachoruje, a kiedy ktoś spróbuje go otruć, jego Ciało liczyć się będzie podwójnie. Może też wydawać punkty Szczęścia by zmniejszać Efekt Wymagany testów zdrowienia (o 1 za każdy punkt).

Kawaii. Gnomy wydają się takie miłe i przyjacielskie... Niewielkie, cokolwiek pocieszne istotki wyglądają na zupełnie nieszkodliwe - jednak niejeden łotr przekonał się boleśnie, że to tylko pozory. Jeżeli bohater podejmuje bezpośrednią akcję przeciwko istocie inteligentnej, zawsze istnieje szansa, że ta nie doceni małego przeciwnika. Wydając punkt Szczęścia Gnom może obniżyć Efekt Wymagany testu ataku o 1. Aby skorzystać z tej zdolności, należy zadeklarować to przed wykonaniem rzutu.

Gadżeciarz. Gnomy łączy z maszynami namiętny i burzliwy związek. Mieszkając w mechanicznym Mieście, w otoczeniu meKanizmów, od urodzenia nabierają obycia z inżynierią, a logiczne i niewiarygodnie sprawne umysły podpowiadają im zawsze nieortodoksyjne, lecz skuteczne rozwiązania. Kiedy bohater coś buduje lub naprawia, może wydawać punkty Szczęścia, obniżając Efekt Wymagany testu o 2 za każdy wydany punkt. Korzystając z uruchomionego w ten sposób przedmiotu Gnom rzuca potem jedną kostką za każde wydane Szczęście - jeśli na którejś wypadnie 0, przedmiot się psuje.

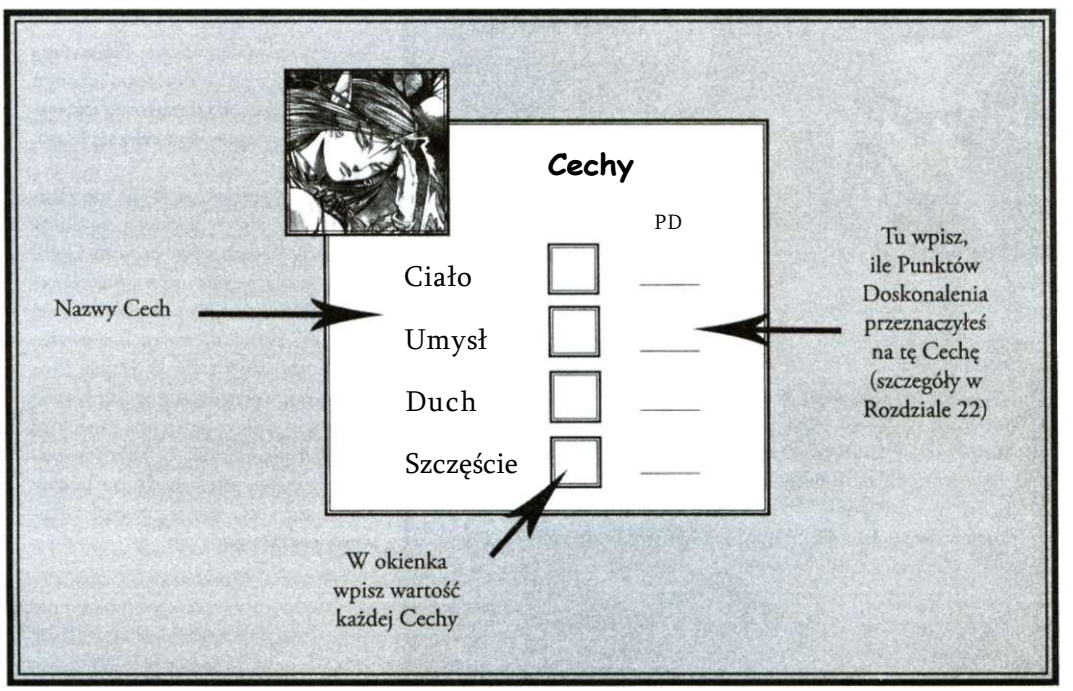
Startowe fundusze: . . . . 400 m



Rozdział 7

CECHY

Zanim zainwestujesz punkty w Cechy, powinieneś zapoznać się bliżej z ich działaniem. Każdy bohater gry „Crystalicum" posiada cztery współczynniki, które odpowiadają za jego ogólne możliwości. Trzy z nich odzwierciedlają potencjał fizyczny, intelektualny oraz społeczny bohatera, czwarta zaś jest miernikiem niewidzialnej siły, która nad nim czuwa. Początkowy poziom Cech bohatera wynosi 2 i jeśli chcesz, by postać weszła do gry z nieco wyższymi współczynnikami, musisz wydać na nie punkty - na razie nie możesz jednak zwiększyć żadnego z nich powyżej 5. Pamiętaj, że rasa bohatera modyfikuje maksymalne wartości niektórych statystyk, nie zmienia jednak początkowego maksimum, lecz poziom, do którego możesz rozwijać Cechę za Doskonalenie.



ROZDZIAŁ 7

Potencjał fabularny Cech

Cechy, jak wszystkie elementy opisu mechanicznego, powinny przekładać się na opis fabularny, a więc wygląd i historię postaci. W tym wypadku wysokość statystyki oznaczać będzie przede wszystkim, jak duże zdolności posiada postać w jakimś kierunku - a zatem bohater o wysokim Duchu i niskim Ciele w dzieciństwie był zapewne wątły i chorowity, ale na tyle sympatyczny, by zyskać grono kolegów. Analogicznie, osobnik o wysokim Szczęściu powinien posiadać historię, w której choć raz cudem wyszedł z jakiejś opresji, a odznaczający się wysokim Umysłem zmuszony był wprawdzie do recytacji wierszyków podczas każdego zjazdu rodzinnego, za to nauka przychodziła mu bez trudu, odznaczał się też żywą wyobraźnią - być może wolał w związku z tym samotne zabawy od towarzystwa rówieśników.

Nie zmodyfikowane przez rasę ani Zalety Cechy przyjmują wartości od 1 do 7. Każdy z tych poziomów da się zinterpretować w obrębie opisu fabularnego - rozumieć je należy w następujący sposób:

1 — Cecha minimalna. Tym poziomem odznaczają się noworodki oraz osoby bardzo ciężko upośledzone.

2 — Cecha niska. Zazwyczaj ten poziom Cechy posiadają dzieci i starcy.

3 - Cecha poniżej przeciętnej. Jej posiadacz nie został w tym względzie szczególnie hojnie obdarzony przez naturę.

4 - Cecha przeciętna. Średni poziom Cechy dorosłego przedstawiciela każdej rasy.

5 - Cecha powyżej przeciętnej. Maksymalny poziom, który można wykupić podczas tworzenia postaci. Taki osobnik zdradza talent i rokuje nadzieje na przyszłość.

6 - Cecha wysoka. Jej posiadacz wyróżnia się na polu, za które odpowiada Cecha - posiada naturalny talent lub bardzo ciężko pracował, by osiągnąć dzisiejszy poziom atrybutu.

7 - Cecha maksymalna. Najwyższy poziom dostępny dla przeciętnego osobnika. Z osobą obdarzoną tak wysoką Cechą naprawdę trzeba się liczyć.

Jak widać, postaci, w które nie zainwestowano jeszcze żadnych punktów posiadają bardzo niski poziom Cech. Jeżeli chcesz wcielić się w prawdziwego herosa, który potrafi odnaleźć się w każdej sytuacji, warto byś porządnie wzmocnił Cechy. Z drugiej strony, postać posiadająca jedną Cechę na bardzo niskim poziomie może być nader interesująca, za każdym bowiem razem, gdy zmuszona będzie z niej skorzystać, stanie przed prawdziwym wyzwaniem.



Okruchy Czerwonego Księżyca

Po Znanym Wszechświecie krążą tajemnicze przedmioty - bryłki dziwacznych minerałów, wykonane z nieznanych substancji protezy dłoni, biżuteria o niespotykanym kształcie, czy niezwykłe głownie mieczy. Pozornie wydają się nie mieć ze sobą nic wspólnego, zwykle jednak określa się je wspólnym mianem „okruchów Czerwonego Księżyca". Podobno pochodzą właśnie z powierzchni dziwacznego, sprowadzającego krwawe szaleństwo ciała niebieskiego i choć zapewniają ogromne korzyści, tylko najgłupsi i najbardziej zdesperowani decydują się z nich korzystać. Prawie każdy okruch Czerwonego Księżyca daje swemu posiadaczowi ogromną moc - obdarza go wielką siłą, czyni odpornym na magię czy pozwala widzieć przez ściany - nieodmiennie jednak sprowadza obłęd i żądzę krwi, a potem zmiany fizyczne. Niezależnie więc od tego, jak szlachetne pobudki przyświecały użytkownikowi przeklętego przedmiotu, pod jego wpływem zawsze zmienia się w okrutnego, bezlitosnego potwora, który sieje śmierć i zniszczenie, gdziekolwiek się pojawi.

Potencjał mechaniczny Cech

Podczas przeprowadzania testów Cechy najczęściej występują w charakterze Progu - testy samych Cech, jakkolwiek możliwe, zdarzają się zdecydowanie rzadziej. Wysokość Cechy odpowiada więc przede wszystkim za możliwości postaci - przy wysokiej Cesze udawać się będą nawet testy niskich Umiejętności, a jeśli chcemy zapewnić sobie sukces w teście o Progu wyznaczonym przez niską Cechę, potrzeba nam będzie bardzo wielu kości. Pamiętaj też, że Cechy wpływają na grę znacznie mocniej, niż Umiejętności - jest ich mniej, a więc częściej zdarzać się będą sytuacje, w których poziom każdej z nich będzie miał znaczenie.

Ciało

Ciało to najważniejsza z Cech, odpowiada bowiem za siłę, zręczność, wytrzymałość oraz zdrowie bohatera. To właśnie za pomocą Ciała wspina się on na strome urwiska czy niedostępne blanki murów, fechtuje wybraną bronią i po otrzymaniu gradu ciosów z szelmowskim uśmieszkiem rzuca się na wroga. Słowem, będzie Progiem we wszystkich testach, w których liczy się wysportowanie, kondycja fizyczna czy koordynacja ruchów. Wykupując poziomy tej Cechy pamiętaj również, że to właśnie od niej zależy siła i precyzja twoich ciosów oraz ilość ran, które możesz znieść.

Umysł

Umysł to najważniejsza z Cech, gdyż odpowiada za możliwości intelektualne postaci, jej spryt oraz spostrzegawczość. To właśnie za pomocą Umysłu postać radzi sobie ze skomplikowanymi zagadkami, zapamiętuje trudne informacje, dostrzega niewielkie, lecz znaczące detale oraz razi nieprzyjaciół z łuków czy kryształowych pistoletów. Umysł jest Progiem testu zawsze, kiedy powodzenie zależy od błyskotliwości, pamięci, wiedzy i umiejętności kojarzenia faktów oraz podczas wykonywania precyzyjnych czynności, w których wiedza, cierpliwość i dokładność liczą się bardziej, niż koordynacja ruchów, na przykład podczas rzeźbienia czy reperowania mechanizmów. Wykupując poziom tej Cechy pamiętaj też, że wykorzystuje się ją podczas testowania spostrzegawczości oraz celności strzałów.

Duch

Duch jest najważniejszą z Cech, od niego zależy bowiem odporność psychiczna postaci, jej charyzma, siła osobowości oraz wytrzymałość psychiczna. Dzięki wysokiemu Duchowi postać nie przestraszy się najstraszliwszych nawet bestii, nie da się przekonać ani zbałamucić, nie złamią jej tortury i męki, będzie za to dobrym przywódcą, wprawnym uwodzicielem oraz biegłym dyplomatą. Cecha ta stanowi Próg testów, których powodzenie zależy od tego, czy postać zdoła kogoś przekonać, wzbudzić sympatię, opanować strach czy przezwyciężyć ból i zmęczenie. Wykupując poziomy Ducha pamiętaj, że jest on składową wytrzymałości i że stosuje się go we wszystkich właściwie testach socjalnych.

Szczęście

Szczęście to najważniejsza Cecha, najlepszy przyjaciel bohatera, którego zawiodła siła i umiejętności. Dzięki Szczęściu nie tylko wygra w kości - Cecha ta zwiększa jego szansę w każdym właściwie działaniu, pozwala wykorzystywać wiele nadnaturalnych zdolności oraz przeżyć własną śmierć. Wykupując jej poziomy pamiętaj, że Punkty Szczęścia dodawać możesz do każdego testu, na samą zaś Cechę rzuca się podczas Testów Przetrwania.

Skoro zapoznałeś się już ze znaczeniem Cech, pora byśmy zastanowili się przez chwilę, co twój bohater potrafi - a więc przyjrzeli jego Umiejętnościom.

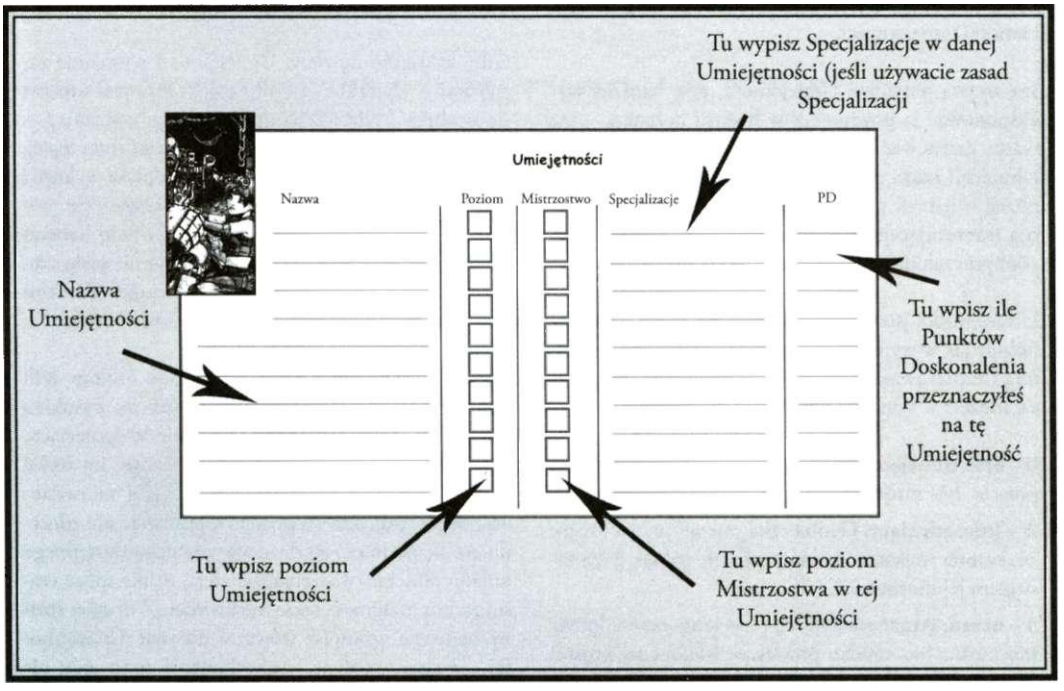




Rozdział 8

UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności odzwierciedlają stan wiedzy oraz treningu bohatera - wszystkich, co do jednej, można się nauczyć, choć w wypadku sztuk magicznych do ich wykorzystywania niezbędny jest specjalny Dar. Odpowiadają za wiedzę z bardzo różnych dziedzin, począwszy od wprawy w ćwiczeniach fizycznych czy walce bronią, poprzez oczytanie i wiedzę aż po sztukę prowadzenia rozmowy. Bohater wyjściowo nie posiada żadnych umiejętności - sam decydujesz, czego dotychczas się nauczył i jak pilnym był studentem. Zwróć też uwagę, że nie istnieje poziom 1 Umiejętności - minimalna jej wartość to 2 i kiedy uczysz się czegoś nowego, ten właśnie poziom zdobywasz.



Potencjał fabularny umiejętności

Na poziomie opisu fabularnego Umiejętności składają się przede wszystkim w historię bohatera, przyjmujemy bowiem założenie, że jeśli coś umie, najpewniej kiedyś się tego nauczył. Powinny zatem współgrać z urodzeniem bohatera oraz jego skłonnościami - z większością łączą się też osoby nauczycieli lub wypadki, które doprowadziły do tego, że nasz heros legitymuje się jakąś wiedzą. Możesz zatem z równym powodzeniem przyjąć, że postać, która potrafi żeglować, studiowała w prestiżowej akademii morskiej lub w dzieciństwie została porwana przez piratów i wszystkiego nauczyła się, harując na pokładzie ich żaglowca. Ba, wysokie żeglowanie jest na miejscu nawet u kogoś, kto wprawdzie nie postawił nigdy stopy na pokładzie, od dziecka zaczytywał się jednak opowieściami z życia marynarzy i dziennikami dalekich wypraw. Trudno jednak wyobrazić sobie kogoś, kto nigdy nie poświęcił ani jednej myśli problemom międzygwiezdnych wojaży, a posiada bardzo wysoki poziom tej umiejętności.

Im wyższą posiadasz Umiejętność, tym bardziej wyeksponować ją powinieneś w historii bohatera - nie warto marnować słów na zdolności na poziomie 2, z którymi nasza postać zapoznać się mogła przy byle okazji — jednak poziom 5 zobowiązuje do wymyślenia interesującego fragmentu historii, poświęconej zdobyciu tak dużej, jak na wiek bohatera, wiedzy.

Umiejętności przyjmują wartości od 2 do 10 i, podobnie jak w wypadku Cech, każdy z poziomów można interpretować na poziomie fabularnym. Posłużyć się możesz w tym celu poniższym kluczem:

0 - brak umiejętności. Bohater nie ma na dany temat pojęcia. Nie możesz testować tej Umiejętności.

2 - **początkujący.** Osoba taka potrafi już to i owo, znakomita większość zadań pozostaje jednak poza zasięgiem jej możliwości.

3 - **uczeń.** Postać wie tyle, co przeciętny uczeń, któremu można bez strachu powierzyć wykonanie prostego ćwiczenia.

4 - czeladnik. Bohater posiada wiedzę typowego czeladnika, który potrafi samodzielnie wywiązać się z niezbyt skomplikowanego zadania.

5 — zawodowiec. To poziom umiejętności osoby, która zarabia w ten sposób na chleb.

6 - **utalentowany.** Na tym poziomie postać zaczyna przewyższać większość przeciętnych użytkowników danej umiejętności.

7 - **wzór.** Większość posługujących się tą umiejętnością osób mogłoby się wiele od bohatera nauczyć.

8 — **wybitny.** Niewiele osób osiąga ten poziom umiejętności, a nielicznych jego posiadaczy otacza powszechny podziw.

9 - **mistrz.** Bohater zgłębił najtajniejsze sekrety umiejętności i dołączył do elitarnego grona osób o najwyższym poziomie wtajemniczenia.

10 - arcymistrz. By opanować umiejętność w tak wysokim stopniu nie wystarczy spędzić życia na nauce - trzeba jeszcze ogromnego talentu. Ktoś taki rodzi się raz na pokolenie.

Potencjał mechaniczny umiejętności

Gdy wykonuje się testy, Umiejętności występują zazwyczaj w charakterze Puli kostek, którymi możesz się posłużyć. Nie trzeba dodatkowych wyjaśnień - oczywistym jest, że im wyższa umiejętność, tym lepiej. Kiedy jednak tworzysz postać, nie zdołasz wykupić wszystkiego, co wydaje ci się istotne, na wysokim poziomie, musisz więc podjąć decyzję, czy twój bohater wejdzie do gry znając się wprawdzie na niewielu rzeczach, za to doskonale, czy też dysponując szerokim spektrum stosunkowo niewysokich Umiejętności.

Obydwa rozwiązania mają swoje wady i zalety: jeśli bohater będzie posiadać Umiejętności na wysokich poziomach, znakomicie poradzi sobie w sytuacjach, w których wymagany jest ich test. Nadto, im wyżej chcesz podnieść Umiejętność, tym więcej zainwestować w nią musisz Doskonalenia, jeśli więc nie zdecydujesz się podnieść jej do maksymalnego dostępnego pułapu podczas tworzenia bohatera, minie sporo czasu, zanim osiągniesz takie możliwości. Z drugiej strony, zapewne wykupisz wówczas niewiele Umiejętności - i choć możliwe jest wykonanie testu, gdy nie posiadasz właściwej statystyki (o czym przeczytasz dalej), często będziesz bezbronny jak kocię.

Szeroki wachlarz niskich Umiejętności znamionuje postać, która odebrała bardzo wszechstronne wykształcenie, niczemu jednak nie poświęciła się bez reszty. Gdy zdecydujesz się na to rozwiązanie, rzadko dojdzie do sytuacji, w której nie będziesz miał czego przetestować, przygotuj się jednak na częstsze porażki oraz fakt, że minie sporo czasu, zanim dorównasz bohaterom wyspecjalizowanym w jakiejś dziedzinie.

Gdy tworzysz postać, poziom żadnej Umiejętności nie może przekroczyć 5. Pamiętaj też, że nie istnieje poziom 1 Umiejętności - jeśli jakąś wykupujesz, otrzymujesz od razu poziom 2.



Mistrzostwo

Obok właściwego poziomu Umiejętności wyróżniamy również poziom Mistrzostwa. To bardzo ważny współczynnik, którego używa się podczas testów przeciwstawnych, niekiedy zależą od niego również rozmaite możliwości dodatkowe. Każdemu poziomowi Mistrzostwa odpowiadają dwa poziomy Umiejętności, według poniższego wzoru:

POZIOM MISTRZOSTWA	POZIOM UMIEJĘTNOŚCI
PIERWSZY	2,3
DRUGI	4,5
TRZECI	6,7
CZWARTY	8,9
PIĄTY	10

Poziomów Mistrzostwa nie wykupuje się za punkty - wynika on zawsze i bezpośrednio z poziomu Umiejętności.

Specjalizacje

W „Crystalicum" Umiejętności obejmują bardzo duże obszary wiedzy i mają ogromnie szerokie zastosowanie. Aby nieco je doprecyzować, bohater może wykupywać Specjalizacje, oznaczające, że postać posiada szczególnie duże doświadczenie w korzystaniu z któregoś aspektu Umiejętności. W opisie każdej Umiejętności zamieściliśmy listy przykładowych Specjalizacji, nie są one jednak w żadnym razie zamknięte i możesz dodawać do niej własne propozycje - oczywiście, o ile zaaprobuje je twój Mistrz Gry. Przykładem Specjalizacji jest choćby walka konkretnym rodzajem broni, znajomość określonej gałęzi wiedzy czy jazda na szczególnym gatunku wierzchowca.

Specjalizacje nabywać możesz podczas tworzenia postaci kosztem 1 punktu - będziesz też mógł wykupywać je za Punkty Doskonalenia. Liczba Specjalizacji przypisanych do każdej z umiejętności nie może być większa, niż twoje w niej Mistrzostwo. Gdy testujesz Umiejętność związaną z twoją Specjalizacją (na przykład walczysz wybranym rodzajem broni czy jedziesz na właściwym zwierzęciu) Efekt Dodatkowy testu zwiększony zostaje o 1. Każdą Specjalizację wykupić możesz tylko raz.

Działanie Specjalizacji



Specjalizacje mogą mieć bardzo różny wpływ na grę, określają bowiem, jak wiele postać posiadająca daną Umiejętność potrafi. Dlatego możesz zdecydować się na jedną z poniższych opcji ich działania.

- **Bez Specjalizacji ani rusz.** Gdy postać testuje Umiejętność w sytuacji, która *nie wiąże się* z żadną z posiadanych przez nią Specjalizacji, Efekt Dodatkowy testu wynosi zawsze 0 plus modyfikatory z rasy i Zalet. Jeśli test wiąże się ze Specjalizacją, Efekt Dodatkowy wylicza się normalnie. Zasada ta sprawia, że bohaterowie muszą wykupywać Specjalizacje, jeśli chcą działać skutecznie, lista Umiejętności staje się więc znacznie bardziej szczegółowa.
- **Miło mieć Specjalizację.** To zasada domyślna, zaprezentowana w tekście. W testach Umiejętności związanych ze Specjalizacją Efekt Dodatkowy zwiększany jest o 1. W wypadku braku Specjalizacji Efekt Dodatkowy wylicza się normalnie. Specjalizacje nie mają w myśl tej opcji aż takiego wpływu na grę i są tylko niewielką premią dla postaci, które chcą być w czymś szczególnie dobre.
- **Na co mi Specjalizacja?** Możesz również w ogóle zrezygnować z używania Specjalizacji. Umiejętności staną się dzięki temu bardzo ogólne, a kompetencje bohaterów - niezmiernie szerokie.

Umiejętności drugorzędne



- Nie wszystkie umiejętności przydają się w równym stopniu podczas każdego rodzaju serialu — jeśli rozgrywa się w głuszy, bohaterowi na wiele nie zda się etykieta, podczas przygód dworskich natomiast zbyteczna może okazać się umiejętność tropienia. Wszyscy znamy przy tym postaci literackie i filmowe, które od początku posiadały wybitne zdolności w jakimś niezbyt istotnym dla rozwoju akcji kierunku - były znakomitymi botanikami, inżynierami lub kucharzami.

Mistrz Gry może ustalić listę umiejętności, które podczas serialu będą pełnić rolę drugorzędną. Podczas tworzenia postaci każdy z graczy może wybrać jedną z nich - płaci za to 1 punkt i otrzymuje Umiejętność na poziomie 6. Może ją jednak wykorzystywać niemal wyłącznie do zbudowania wizerunku postaci i za każdym razem, gdy chce ją przetestować, by z jej pomocą przeciwstawić się jakiegoś rodzaju zagrożeniu, musi przed wykonaniem rzutu wydać punkt Szczęścia.

Zbyt szerokie umiejętności



Być może uważasz, że niektóre umiejętności są nadmiernie szerokie - dotyczy to szczególnie Występowania, Sztuki oraz Rzemiosła, które w podstawowej postaci dają bohaterowi dostęp do wszystkich rodzajów sztuk i umożliwiają pracę w każdym zawodzie. Jeśli chcesz je uszczegółowić, polecamy ci poniższą zasadę opcjonalną:

☐ **To różne Umiejętności!** Każda Specjalizacja Umiejętności:

- Sztuka
- Rzemiosło
- Występowanie
- Znajomość Wszechświata
- .....
- .....
- .....

to inna Umiejętność i tak też jest traktowana: trzeba wykupić ją oraz rozwijać osobno.

Lista umiejętności

Umiejętności testuje się zawsze z Progiem Cechy (patrz Zasady gry, Rozdział 16), nie istnieją jednak stałe związki pomiędzy Umiejętnościami i Cechami - ich kombinacja zależy od sytuacji. Oczywiście, niektóre zestawienia są częstsze niż inne, by jednak uzmysłowić ci, jak wiele można osiągnąć za pomocą Umiejętności, w opisie każdej podajemy przykładowe akcje, związane z różnymi Cechami. Ponadto opis uzupełniają listy przykładowych Specjalizacji, związanych z Umiejętnością.

Poniższa lista Umiejętności dzieli je na grupy, podział ten ma jednak na celu wyłącznie ułatwienie orientacji i nie przekłada się w żaden sposób na metody wykupywania, rozwijania ani testowania statystyk.

Sztuki walki

Ta grupa zawiera umiejętności związane z walką oraz posługiwaniem się orężem. Jeśli tworzysz postać metodą uproszczoną, „umiejętności walki" wybierasz z poniższego zestawienia. Sztuki walki wchodzą zwykle w kombinację z Ciałem.

Artyleria

„Strzelać bez rozkazu! Każdy, kto trafi w pokład działowy wroga ma u mnie złotą monetę!"

Jeśli strzelać, to z broni o naprawdę konkretnym kalibrze. Szkoliłeś się na artylerzystę, potrafisz więc wymierzyć, strzelić i przeładować każdy typ działa, umieszczonego tak na stałym lądzie, jak na pokładzie statku. Wiesz również wszystko o konserwacji tego rodzaju uzbrojenia, znasz zasady jego działania i podstawy stosowania artylerii na polu bitwy. Umiejętność tę testujesz zawsze, gdy w grę wchodzą działa - kiedy z nich mierzysz i strzelasz, oceniasz ich jakość, reperujesz usterkę i tak dalej.

Specjalizacje: Artyleria lądowa, artyleria gwiezdna.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Ładowanie armaty; (Umysł) Strzał z armaty; (Duch) Dowodzenie załogą działa.

Broń ciężka

„Bardzo dobrze, zamach zza pleców i uderzenie skosem od prawej. Brawo — wkładaj w to całe serce, a nie ma takiego, co go nie przetniesz na pół. "

Jeśli już walczyć, to bronią, którą dobrze czuć w ręce. Potrafisz posługiwać się najcięższym rodzajem oręża,

narzędziami mordu, którym brakuje wprawdzie subtelności, nadają się jednak znakomicie, jeśli z przeciwnika ma zostać wyłącznie mokra plama. Umiejętności tej używasz zawsze, gdy walczysz bronią białą, zaliczającą się do grupy broni ciężkiej, a więc zadającej trzy Automatyczne Draśnięcia.

Specjalizacje: Miecze dwuręczne, topory dwuręczne, maczugi dwuręczne.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Cios mieczem dwuręcznym; (Umysł) Ocena jakości broni; (Duch) Nauczanie walki.

Broń drzewcowa

„Co z tego, że jest prawie dwa razy wyższa od takiego Krasnoluda jak ja? A widział kto kiedy strażnika bez halabardy?"

Szkoliłeś się w walce bronią drzewcowa, czyli osadzoną na długim stylisku. W skład tej grupy wchodzą halabardy, włócznie i piki, stosowane na nowoczesnych polach bitew - lecz również długie drągi czy harpuny, za pomocą których nieustraszeni Lodowi Barbarzyńcy polują na lewiatany. Z umiejętności tej korzystasz za każdym razem, gdy bohater walczy bronią drzewcowa - i zazwyczaj, gdy używa jej w innym celu.

Specjalizacje: Halabardy, kije, harpuny, włócznie.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Walka na kije; (Umysł) Rzut oszczepem; (Duch) Zastawienie drogi za pomocą skrzyżowanych halabard.

Broń lekka

„ To, co dotyka twoich pleców, to czubek mojego sztyletu. Tylko piśnij, a obejrzysz, jak wychodzi ci przez brzuch. "

Najlżejszy rodzaj uzbrojenia nie jest może tak imponujący, jak ogromny miecz dwuręczny czy groźny niczym elfia szabla, jednak przy jego pomocy można wcale skutecznie skrzywdzić bliźniego. W dodatku taka broń jest niewielka, poręczna i w wielu miejscach Wszechświata stanowi uzupełnienie eleganckiego stroju, prawdopodobnie nie będziesz więc musiał się z nią rozstawać. Umiejętności tej używasz zawsze, gdy walczysz bronią białą, zaliczającą się do grupy broni lekkiej, a więc zadającej jedno Automatyczne Draśnięcie.

Specjalizacje: Walka nożem, rzut nożem, kastety, bicze.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Cios kastetem; (Umysł) Rzut nożem; (Duch) Trzaśniecie z bicza.

Broń ręczna

„ Cięcie, pchnięcie, parada, tempo, trafienie. Bardzo ładnie, jeszcze raz."

Potrafisz posługiwać się najpowszechniejszą bronią Znanego Wszechświata - jednoręczną. Władasz zatem mieczem, toporem, maczugą czy szablą. Stanowi ona doskonały kompromis pomiędzy skutecznością a poręcznością, w wielu miejscach jest również symbolem statusu jej posiadacza. Umiejętności tej używasz zawsze, gdy walczysz bronią białą, zaliczającą się do grupy broni średniej, a więc zadającej dwa Automatyczne Draśnięcia.



Krasnoludzka sztuka pamiętnikarska

Obydwie nacje Krasnoludów rozmiłowane są w słowach - ich religia bazuje na świętych tekstach, uwielbiają opowiadać historie, kochają teatr i powieści. Nic więc dziwnego, że do najulubieńszych ich rozrywek należy pisanie pamiętników, dzienników czy relacji z podróży, a następnie udostępnianie rękopisów znajomym czy wręcz ofiarowywanie swych zapisków bibliotekom. Zwłaszcza ostatnio moda ta przybiera rozmiary epidemii i o ile niegdyś pamiętniki pisali ci, którzy mieli coś do powiedzenia, dziś z równym powodzeniem natknąć się można na arcyciekawą relację z egzotycznej podróży, fascynujący opis dworskich intryg i zwyczajów, jak na wspomnienia szewca, który nigdy nie opuścił rodzinnej wioski czy młodszego urzędnika, spędzającego całe dnie za biurkiem. Ciężko też o Krasnoluda, który w kieszeniach nie nosi niewielkiej książeczki i kopiowego ołówka, którym w wolnych chwilach robi notatki do swoich pamiętników.

Specjalizacje: Miecze, topory, maczugi, młoty, broń szermiercza.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Sztych rapierem; (Umysł) Rzut toporem; (Duch) Popis szermierczy.

Broń strzelecka

„Nie ruszaj się, draniu. Potrafię zestrzelić muchę z zadu monokyrosa pasącego się dwie doliny dalej — a teraz mierzę wprost w twoje oko. "

Potrafisz posługiwać się bronią, która razi przeciwnika na odległość. Władasz zatem łukiem, bronią niezbyt wprawdzie nowoczesną, lecz wciąż ogromnie skuteczną, kuszą Imperium Kryształowego czy nowomodnym wynalazkiem Krasnoludów: bronią kryształową. Umiejętnością tą posługujesz się zawsze, gdy strzelasz do wroga.

Specjalizacje: Łuki, Kusze, Karabiny kryształowe, Pistolety kryształowe.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Cios kolbą; (Umysł) Strzał z broni; (Duch) Utrzymanie pozycji snajperskiej przez kilka godzin.

Walka wręcz

„Co ty mi tu, koleś, podskakujesz?A w ryj chcesz?"
Nie potrzeba ci broni - ty sam jesteś bronią. Potrafisz poradzić sobie gołymi rękami nawet z uzbrojonym przeciwnikiem, a na dodatek dziesiątki bójek i burd wyrobiły w tobie odruch chwytania za pierwszy lepszy przedmiot i posługiwania się nim podczas walki. Jesteś specjalistą od improwizacji, w twoich rękach pozornie niewinny drobiazg zmienić się może w śmiercionośną broń. "Tej umiejętności używasz zawsze, gdy walczysz gołymi rękami lub przedmiotem, który nie został na broń srworzony.

Specjalizacje: Walka wręcz, broń improwizowana, walka pazurami.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Cios pięścią; (Umysł) Rzut kuflem; (Duch) Nauczanie tajemnych technik walki wręcz.



Sztuki socjalne

Ta grupa zawiera w sobie umiejętności związane z interakcją, niezbędne do prawidłowej komunikacji oraz podczas walki socjalnej. Jak łatwo się domyślić, sztuki socjalne wchodzą zwykle w kombinację z Duchem.

Etykieta

„Prawa noga w tył, zatocz nią łuk, plecy proste, ukłon pod kątem pięćdziesięciu pięciu stopni, prawa dłoń zatacza wdzięczne półkole nad podłogą, lewa z kapeluszem za plecami. Fatalnie. Kłaniasz się z gracją mojego konia. "

Twoim żywiołem jest dwór, ze wszystkimi jego subtelnościami - oraz każda sytuacja, w której jasne i precyzyjne reguły mówią, jak należy postępować. Dlatego świetnie radzisz sobie nie tylko na salonach, ale i w wojsku, rozmawiając z oficerami czy wśród ludzi półświatka, gdzie panuje specyficzna hierarchia. Umiejętności tej używasz za każdym razem, gdy wykorzystujesz ściśle określony obyczaj — czy to postępując zgodnie z protokołem, gdy zwracasz się odpowiednimi słowami do arystokraty lub tańczysz podczas balu tak, jak nakazuje moda, czy wykorzystując go dla swoich celów, na przykład podczas snucia intryg.
Specjalizacje: Taniec dworski, protokół, gry towarzyskie, intrygowanie, złodziejska etykieta, musztra.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Taniec; (Umysł) Analiza zależności w grupie dworzan; (Duch) Zachowanie stosowne do sytuacji.

Manipulacja

„ Też mi się tak wydawało. Że niby taki układny, taki miły, taki sympatyczny. Ale wierz mi, coś mu źle z oczu patrzy. Nie ma ludzi nieskazitelnych — za tą uroczą facjatą kryje się robaczywe serce, albo nie nazywam się... "
Posiadasz bardzo przydatny talent - potrafisz rozmawiać. Umiesz w związku z tym podpytać tak, by rozmówca nawet nie zorientował się, że właśnie zdradził ci ważną informację, potrafisz wzbudzić sympatię, zaufanie - a nawet głębsze uczucia. Umiejętnością tą posługujesz się przede wszystkim wówczas, gdy chcesz zmienić czyjeś nastawienie - kiedy próbujesz rozkochać w sobie piękną kobietę, wzbudzić przyjaźń bogacza czy zniechęcić nudziarza. Nadto, testujesz ją, kiedy konwersacja, którą prowadzisz, ma ukryty cel — usiłujesz dowiedzieć się czegoś nie pytając wprost lub coś zasugerować.

Specjalizacje: Uwodzenie, wyciąganie informacji, wzbudzanie sympatii, wzbudzanie litości, podjudzanie.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Sygnały niewerbalne; (Umysł) Sterowanie rozmową; (Duch) Uwodzenie.

Oszukiwanie

„Zapewniam, że nie szukasz mnie, tylko mojego bliźniaczego brata! Drań nie pierwszy raz robi coś tak paskudnego — i nie pierwszy raz muszę się za niego tłumaczyć. Błagam, jeśli go schwytasz, przyłóż mu i ode mnie."

Potrafisz kłamać jak z nut, podszywać się pod inne osoby, prowadzić podwójną grę i wprowadzać w błąd na wszelkie możliwe sposoby. Umiejętność ta nie jest może powodem do chwały, jej przydatność jest jednak niezaprzeczalna - pozwoli ci wykaraskać się z kłopotliwej sytuacji, wniknąć do nieprzyjacielskiej twierdzy w przebraniu żołnierza wrogiej armii czy podać się za wysokiego rangą urzędnika i pod pozorem inspekcji ograbić skarbiec. Umiejętności tej używa się, kiedy postać przebiera się za kogoś, kłamie, oszukuje podczas gier lub podaje za osobę, którą nie jest.

Specjalizacje: Przebieranie się, fałszywa tożsamość, oszustwa karciane, okłamywanie, wykręty.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Kopiowanie ruchów osoby, pod którą się podszywasz; (Umysł) Wykrywanie oszustwa; (Duch) Słodkie kłamstwa.

Przekonywanie

‚Ależ panie, pomyśl logicznie! Korzyści, które możesz wyciągnąć z naszego przedsięwzięcia są ogromne, wręcz niewyobrażalne. Chyba nie obawiasz się zaryzykować tych paru marnych groszy?"

Znasz techniki, które pozwalają sprzedać lód Lodowym Barbarzyńcom, przekonać Lodowego Elfa, by wybrał się na występ kabaretowy czy skłonić mieszkańca Dziewięciu Miast do przywdziania pokutnego wora. Umiesz sprytnie podejść przekonywanego, dobrać argumenty, które do niego trafią, połechtać próżność - i w efekcie nakłonić go do twoich propozycji. Umiejętności tej używa się zawsze, gdy bohater próbuje kogoś do czegoś przekonać - kiedy namawia strażnika do otwarcia wrót, kupca, by spuścił z ceny, arystokratę do opłacenia wyprawy badawczej czy króla, by darował mu życie.
Specjalizacje: Targowanie, logiczna argumentacja, schlebianie.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Dyskretne sygnały niewerbalne; (Umysł) Dostrzeżenie słabostek przekonywanego; (Duch) Przekonywanie

Występowanie

„A teraz, piękne panie i szanowni panowie, niewiarygodny Morosini, oklaskiwany we wszystkich światach stąd aż do Alexandreonu, w dowcipnym monologu na temat śmierci!"

Wiesz co robić, gdy staniesz na scenie, wobec głodnego rozrywki lub oczekującego w napięciu na twoje słowa tłumu. Potrafisz szturmem wziąć widownię, zyskać jej przychylność i zachwyt, co przydaje ci się nie tylko podczas występów, lecz również w każdej konfrontacji z grupą. Umiejętnością tą posługujesz się zawsze, gdy musisz komunikować się z większą liczbą słuchaczy i obserwatorów, a więc zarówno podczas występów, jak i przemawiając, zagrzewając do boju żołnierzy czy głosząc kazanie.

Specjalizacje: Aktorstwo, sztuka cyrkowa, przemawianie, opowiadanie dowcipów, nawracanie
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Akrobacje cyrkowe; (Umysł) Zapamiętanie kwestii; (Duch) Ognista mowa.

Zastraszanie

„Pozwól, że przedstawię ci mojego wiernego towarzysza: to Pan Topór. Każde nacięcie na jego trzonku to jeden martwy wróg. Policz je spokojnie i zastanów się - czy chcesz zostać następnym?"

Wystarczy, że groźnie zmarszczysz brwi lub wypowiesz lodowatym tonem pozornie niewinne zdanie, a twoi rozmówcy zaczną się pocić ze strachu. Nie musisz uciekać się do przemocy fizycznej, potrafisz bowiem doskonale stosować terror psychiczny. Umiejętnością tą posługujesz się zawsze, gdy chcesz kogoś do czegoś zmusić nie stosując bezpośredniej przemocy, choć czasem nią grożąc — to właśnie dzięki zastraszaniu osoba, której przykładasz nóż do gardła nie wątpi, że nie zawahasz się przed jego użyciem, a ktoś kogo niewinnie pytasz o zdrowie dzieci zaczyna obawiać się o ich bezpieczeństwo.

Specjalizacje: Otwarte groźby, grożenie przemocą, szantaż, zawoalowane groźby.
Przykładowe zastosowania:
(Ciało) Przyparcie do muru; (Umysł) Odkrycie, czego boi się zastraszany; (Duch) Pogróżki.

Dzieła sztuki Lodowych Elfów



Przybysze, po raz pierwszy stykający się z cywilizacją Lodowych Elfów mogą poczuć się nieco skonfundowani — miasta tej dumnej rasy pełne są niezwykłych dzieł sztuki, których autorów nikt nie pamięta, spotyka się też artystów, nie posiadających żadnego namacalnego dorobku. Wynika to ze specyficznego pojmowania sztuki - zdaniem Elfów, wartość ma nie tyle stworzone dzieło, co sam moment jego powstawania, gdy artysta daje dowód umiejętności i dowodzi swojej władzy nad tworzywem. Stąd Elfy cenią tancerzy, muzyków, czy poetów, nie uważają jednak za wartościowe tańca o ustalonych wcześniej krokach, partytury muzycznej czy zapisanego poematu, a sztuki plastyczne rozwijają się w ich społeczeństwie wyłącznie w charakterze dodatku do architektury. Ważna jest chwila, w której dzieło powstaje - a więc chwila improwizacji, dokonywanej w obecności koneserów sztuki, a nie rezultat. Nad takim stanem rzeczy ubolewają zwłaszcza mieszkańcy Dziewięciu Miast, którzy cenią piękno trwałe i często ronią łzy nad faktem, że arcydzieła Lodowych Elfów pojawiają się, by nieodwracalnie zniknąć, zamiast ozdobić czyjąś kolekcję.

Sztuki umysłowe

Do tej grupy zaliczają się wszelkie umiejętności związane z posiadaniem i wykorzystywaniem wiedzy. Najczęściej wchodzą w kombinację z Umysłem.

Medycyna

„ Wiem, że jest ohydne, ale musisz pić je trzy razy dziennie — i w żadnym wypadku nie wolno ci go niczym popijać. Przecież chcesz wyzdrowieć, prawda?"

Posiadasz umiejętność wręcz nieocenioną dla każdego poszukiwacza przygód - potrafisz opatrywać rany i leczyć choroby. Umiesz również sporządzić lekarstwo, ustalić przyczynę czyjejś śmierci, poprawnie zdiagnozować dolegliwość i znasz się na właściwościach leczniczych roślin. Umiejętności tej używa się za każdym razem, gdy w grę wchodzi zdrowie - od pierwszej pomocy, przez wysysanie jadu po ukąszeniu, odbieranie porodów po składanie kości - oraz gdy potrzebna jest wiedza z zakresu anatomii ras rozumnych, na przykład by ustalić przyczynę zgonu.

Specjalizacje: Zielarstwo, opatrywanie ran, pierwsza pomoc, leczenie chorób, patologia.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Opatrzenie siebie; (Umysł) Opatrzenie kogoś; (Duch) Przekonywanie pacjenta, by został w łóżku.

MeKanika

„Podaj mi, proszę, tamten pilnik. Nie, nie ten, tamten drugi. Nie widzisz, że ten nadaje się tylko do Kryształów Ognia, a tu jest potrzebny pilnik uniwersalny? Bogowie, z kim ja muszę pracować!"

Najnowsza nauka we Wszechświecie zajmuje się obrabianiem Kryształu, by nadawał się do użytku, i konstrukcją opartych o niego urządzeń. Dzięki niej wiesz, jak działają okrętowe silniki, potrafisz montować Kryształy w nadmetalowych przedmiotach i konstruować najrozmaitsze gadżety. Umiejętności tej używa się zawsze, gdy w grę wchodzi praca z Kryształem, nadmetalem lub wykorzystującymi je urządzeniami.

Specjalizacje: Szlifowanie Kryształu, obróbka nadmetalu, naprawa gadżetów, konstruowanie gadżetów, napęd okrętów.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Odkręcanie opornych śrub; (Umysł) Projektowanie gadżetu; (Duch) Prezentacja urządzenia.

Rzemiosło

„Ach, co za linia! Jakie subtelne zdobienia! I ten grawerunek — precyzyjny, wierny w każdym szczególe i z takim smakiem zakomponowany! Jest ostry, ale giętki, wyważony, dobrze leży w dłoni... Mistrzu, to najpiękniejszy widelec, jaki opuszcza twój warsztat."

Zarabiasz na życie tak, jak większość mieszkańców Znanego Wszechświata — wytwarzając i reperując przedmioty niezbędne innym. Choć biegły w swoim fachu i niezwykle zręczny, od artysty różnisz się rym, że twoje dzieła mają przede wszystkim zastosowanie praktyczne i nie tworzysz ich dla poklasku ani uzewnętrznienia tego, co ci w duszy gra. Rzemieślnicy cieszą się szacunkiem, niekiedy nawet podziwem, a prawdziwi mistrzowie swego fachu potrafią dzięki pracy rąk zdobyć ogromną fortunę. Umiejętności tej używa się zawsze, gdy bohater coś wytwarza lub reperuje - o ile nie jest to przedmiot oparty o technologię kryształową ani wykonany z nadmetalu, wówczas bowiem testuje się MeKanikę.

Specjalizacje: Kowalstwo, ciesielstwo, murarstwo, lutnictwo, złotnictwo, płatnerstwo, aptekarstwo, szkutnictwo.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Wykucie miecza; (Umysł) Projektowanie biżuterii; (Duch) Nauczanie tajników rzemiosła.

Strategia

„Kapitanie, wyruszy pan jeszcze tej nocy na czele dwóch pułków jazdy. Przekradnie się pan przez dolinę, zajmie tamte wzgórza i będzie czekał na rozkaz do ataku. Tymczasem pan, sierżancie, weźmie łuczników... "

Masz za sobą przeszkolenie oficerskie i potrafisz dowodzić w bitwie lądowej oraz gwiezdnej. Wiesz, jak rozmieścić oddziały, gdzie zaatakować i kiedy dać sygnał do odwrotu, umiesz też przewidywać posunięcia przeciwnika. Radzisz sobie zarówno na polu bitwy jak i nad planszą do vidów. Umiejętności tej używa się, gdy bohater czymś dowodzi, gra w gry strategiczne, przygotowuje i analizuje plany. Służy ona również do orientacji podczas walki - możesz ją przetestować, by zorientować się, która strona jest w bitwie górą, czy przeciwnik słabnie i którędy najlepiej uciekać. Pamiętaj, że za zagrzewanie do walki odpowiada Występowanie.

Specjalizacje: Walka okrętów, gra w vidy, dowodzenie oddziałem, dowodzenie armią, zaopatrzenie.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Wykrzykiwanie komend w bitewnym zgiełku; (Umysł) Ocena sił przeciwnika; (Duch) Dowodzenie w bitwie.

Sztuka

„Pani, czy możesz jeszcze raz podejść do okna i spojrzeć przez nie tym wzrokiem, tęsknym ale pełnym nadziei? Ach, pięknie! Błagam, zechciej pozować do mojego nowego obrazu!"

Widzisz świat inaczej, niż większość przeciętnych zjadaczy chleba - niektórzy pomawiają cię o geniusz, inni o szaleństwo. Potrafisz tworzyć rzeczy piękne, znaleźć niezwykłe rozwiązania nieprzeciętnych problemów, schlebić próżności mecenasa i zaskoczyć widzów szokującym dziełem. Umiejętności tej używa się, kiedy bohater zajmuje się działalnością twórczą - gdy rzeźbi, komponuje czy maluje akwarele. Pamiętaj przy tym, że do prezentacji dzieł służą zazwyczaj wstępy, a wykonywanie przedmiotów użytecznych to zajęcie dla rzemiosła.



Największy złotnik Wszechświata

Najzdolniejszy złotnik Znanego Wszechświata nie pochodził ze słynącego tym kunsztem Miasta Szmaragdów, lecz z położonego na uboczu, zamieszkanego przez ludzi świata O Leosil. Początkowo zajmował się wykonywaniem biżuterii dla zabawy, z czasem jednak jego sława stała się tak wielka, że władcy ustawiali się w kolejkach, by zamówić u niego klejnoty koronne, a najbogatsi i najelegantsi zabiegali o każdy drobiazg, wychodzący z jego warsztatu. Złotnik zaczął podróżować, a gdziekolwiek się pojawił, jego wytwory budziły zachwyt i zazdrość. Koniec końców, przed pięciu laty, mistrz zniknął bez wieści wraz z żaglowcem, który wiózł go do Terra Nostra, gdzie miał wykonać komplet pucharów dla Smoczego Króla. Niektórzy twierdzą, że zniknięcie było wynikiem intrygi zazdrosnych mistrzów z Miasta Szmaragdów, inni zaś, że to któryś z kolekcjonerów porwał złotnika, uwięził i zmusił, by pracował tylko dla niego. To jednak tylko pogłoski, a dzieci jubilera wciąż przeczesują Znany Wszechświat w poszukiwaniu choćby wzmianki o losie ojca.

Specjalizacje: Poezja, komponowanie, malowanie, rzeźba, improwizowanie na instrumencie muzycznym.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Rzeźbienie w marmurze; (Umysł) Komponowanie symfonii; (Duch) Poszukiwanie mecenasa.

Śledztwo

„ To, gdzie był wczorajszego wieczoru, już ustaliliśmy i teoretycznie stawia go to poza kręgiem podejrzanych. Pora jednak zadać sobie pytanie: jak długo tam zabawił?"
Dzięki nauce i doświadczeniu wiesz na co zwracać uwagę, gdy prowadzi się dochodzenie, i potrafisz przeprowadzić poprawne wnioskowanie na podstawie dowodów. Znasz prawo, procedury oraz wszelkie niuanse, wiążące się z poszukiwaniem przestępców, nie musisz jednak koniecznie tym właśnie się zajmować - śledztwo przydaje się zawsze, gdy trzeba odkryć jakąś tajemnicę. Umiejętności tej używa się do rekonstrukcji zdarzeń, rozumowania na podstawie dowodów, przeszukiwania pomieszczeń oraz wszelkich czynności tego rodzaju.

Specjalizacje: Przesłuchiwanie, analiza miejsca zbrodni, prawo, dedukcja.
Przykładowe zastosowania: (Umysł) Dostrzeganie detali; (Duch) Przesłuchanie.

Znajomość Wszechświata

„ W zasadzie ten gatunek nie występuje w światach o takim klimacie - pamiętaj jednak, że przed trzystu laty tu właśnie prowadzili badania mistrzowie z Akademii Zapachów, a te niezwykłe kwiaty są najpewniej pozostałością po ich ogrodach. "

Znany Wszechświat jest niewiarygodnie rozległy, przed tobą nie ma jednak tajemnic. Znasz zawiłości kultur zamieszkujących go ludów, orientujesz się w jego skomplikowanej geografii, biegle poruszasz się po meandrach historii i nie zaskoczą cię najdziwniejsze nawet istoty, zamieszkujące odległe i słabo poznane światy. Umiejętność tę testujesz, gdy w grę wchodzi geografia, historia czy biologia Znanego Wszechświata oraz kwestie, które są dla bohatera egzotyczne, jak zwyczaje innej kultury czy identyfikacja gatunku roślin, o których tylko czytał.

Specjalizacje: Geografia, historia, polityka, znajomość legend.
Przykładowe zastosowania: (Umysł) Rozpoznanie dziwacznej rośliny, (Duch) Wykład z historii.

Sztuki awanturnicze

Kolejna grupa zawiera umiejętności, które trudno jednoznacznie zaklasyfikować - łączy je jednak fakt, że rasowy poszukiwacz przygód nie powinien wychodzić z domu, póki się z nimi dobrze nie zaznajomi.

Postępowanie ze zwierzętami

„No, maleńka, teraz mnie nie zawiedź! Wspomnij na wszystkie marchewki, które ode mnie dostałaś i pędź, pędź jak wiatr! Musimy dotrzeć tam przed nimi. "

Umiesz osiodłać, dosiąść i powodować wierzchowcem. Mało tego - znasz się na hodowli zwierząt, potrafisz o nie zadbać, umiesz też zaprząc je i nimi powozić. Nie obca jest ci również sztuka tresury i wiesz co robić, by nie przestraszyć ani nie sprowokować zwierzęcia. Umiejętność tę testujesz, gdy bohater wchodzi w jakiegoś rodzaju interakcję ze zwierzęciem - czy to usiłuje je ujeździć, czy nauczyć nowej sztuczki, czy zdiagnozować chorobę, na którą cierpi. Jeśli korzystasz z zasady opcjonalnej może również warunkować twoją skuteczność podczas walki z konia.

Specjalizacje: Jazda na określonym gatunku zwierzęcia, opieka nad zwierzętami, powożenie, weterynaria, tresura.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Jazda wierzchem; (Umysł) Ocena jakości wierzchowca; (Duch) Tresowanie zwierzęcia.

Przetrwanie

„Na obiad upolowałem askodufela. Przyrządzimy go z ziołami, które rosną na tamtej polance i orzechami z tego drzewa. Do tego napijemy się mleczka, którym są wypełnione — ale uważajcie, idzie do głowy. Wiem, to żaden luksus, ale w końcu jesteśmy w lesie. "

Las jest twoim drugim domem i znakomicie radzisz sobie z dala od cywilizacji, kiedy zdany jesteś wyłącznie na siebie. Wiesz, gdzie zapolować na dany rodzaj zwierząt, potrafisz tropić, zaszyć się w lesie, przeżyć o korzonkach i jagodach, znaleźć wodę pitną i nie gubisz się w głuszy. Umiejętność testuje się, gdy bohater pozostawiony zostaje sam na sam z przyrodą - kiedy poluje, rozpala ognisko z mokrego drewna, buduje szałas, szuka wody czy usiłuje przejść na przełaj przez las i nie zgubić się przy tym dokumentnie.

Specjalizacje: Tropienie, przetrwanie w określonym środowisku, wyprawianie skór i futer, wiedza o zwierzętach, wędrowanie.

Przykładowe zastosowania: (Ciało) Podkradanie się do zwierzyny; (Umysł) Tropienie; (Duch) Naśladowanie odgłosów zwierzęcia.

Skradanie

„Halo, czy ktoś tu jest? Nie, musiało mi się wydawać. A przysiągłbym, że coś się poruszyło... Hej, gdzie jest dokument, który tu położyłem?!"

Już w dzieciństwie poruszałeś się cicho jak kot i potrafiłeś wykradać cukierki nie budząc podejrzeń niani. Umiesz przemieszczać się bez najmniejszego szmeru, ukryć się nie tylko za firanką czy po prostu nie rzucać się w oczy sprawiając wrażenie, że masz pełne prawo znajdować się w miejscu, w którym przebywasz. Umiejętności używa się za każdym razem, gdy bohater chce uniknąć zauważenia - czy to podczas śledzenia, czy kiedy bawi się w chowanego.

Specjalizacje: Przekradanie się, krycie się, śledzenie, niepozorny wygląd.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Skradanie się; (Umysł) Dostrzeżenie dogodnej kryjówki; (Duch) Udawanie służącego.

Spostrzegawczość

„ Cicho! Słyszycie? Od zachodu zbliżają się jeźdźcy. Jest ich przynajmniej czterech i bardzo im się spieszy!"

Każdy potrafi patrzeć i słuchać - ty nauczyłeś się słyszeć i widzieć. Wytrwale ćwiczyłeś swoje zmysły, by nie umykał ci nawet najmniejszy szczegół, dzięki czemu potrafisz jednym rzutem oka ocenić sytuację, wyczuć subtelny zapach perfum damy, która przechodziła korytarzem przed minutą, podsłuchać toczoną przyciszonym głosem rozmowę czy odróżnić wino znakomite od słabego. Umiejętności tej używa się za każdym razem, gdy bohater ma coś zauważyć lub czegoś wypatruje - lecz nie podczas przeszukiwania, wówczas bowiem stosuje się Śledztwo.

Specjalizacje: Wzrok, Słuch, Dotyk, Węch, Smak.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Wymacanie przedmiotu w ciemności; (Umysł) Dostrzeżenie zbliżających się jeźdźców; (Duch) Podsłuchiwanie.

Szelmostwo

„ Widzisz tego tam, Młody? Wygląda na dzianego. To co, ty na niego wpadasz i zaczynasz przepraszać, a ja w tym czasie odcinam mu sakiewkę?"

Trudnisz się tym, co spędza sen z powiek stróżów prawa. Potrafisz rzezać mieszki, otwierać zamki, wiesz jak sfałszować dokument, a jak obraz. Umiesz niepostrzeżenie wykraść bezcenny klejnot, podmienić ważne papiery, opracować skomplikowany plan wielkiego skoku czy dyskretnie wysłać kogoś na tamten świat. Umiejętności tej używa się, gdy bohater kradnie, włamuje się, dokonuje morderstwa czy zajmuje się inną szemraną działalnością - z wyjątkiem kłamstwa, oszukiwania i podawania się za kogoś, kim nie jest, powyższe posiadają bowiem własną umiejętność w Sztukach Socjalnych.

Specjalizacje: Trucizny, fałszerstwo, otwieranie zamków, kradzież kieszonkowa.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Kradzież kieszonkowa; (Umysł) Otwieranie zamków.

Wysportowanie

„Z mapy wynika, że korytarz liczy około pięćdziesięciu metrów. Wypełnia go śmiertelna trucizna, więc nie można zaczerpnąć oddechu. W dodatku w połowie zieje rozpadlina, szeroka na jakieś trzy metry — trzeba ją przeskoczyć. Damy radę?"

Starasz się dbać o swoją kondycję fizyczną i utrzymujesz ciało w stałej gotowości. Potrafisz pływać, wspinasz się, biegasz, skaczesz i podciągasz się na drążku, nie dostając przy tym zadyszki. Umiejętności tej używa się, gdy przetestować należy sprawność fizyczną bohatera i sprawdzić, czy przeskoczy szczelinę, wespnie się na mur czy przepłynie przez zalany korytarz na jednym oddechu.

Specjalizacje: Pływanie, wspinaczka, bieg, wstrzymywanie oddechu, uniki.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Bieganie, skakanie, podciąganie się na drążku; (Umysł) Ocena własnych możliwości; (Duch) Pokaz atletyczny.

Żeglowanie

„Żagle bitewne staw! Załoga, do dział! Kapitanie, melduję posłusznie, że jesteśmy gotowi do bitwy i że drogo sprzedamy naszą skórę."

Żeglowanie to sztuka trudna i niebezpieczna, a życie wśród gwiazd, choć nęci romantyzmem, jest w gruncie rzeczy morderczą harówką. To wszystko nie zraża cię jednak i na statkach rzadko bywasz w charakterze pasażera. Potrafisz pracować na żaglach, znasz się na węzłach, umiesz też poprowadzić okręt przez bezmiar przestrzeni i wiesz, kiedy nie należy gwizdać na

pokładzie czy którą ręką rozpoczynać buchtowanie lin. Umiejętność ta przydaje się, kiedy bohater zajmuje się czymś związanym z żeglugą, z wyjątkiem strzelania z dział (za które odpowiada artyleria) oraz grzebania w napędzie (co pozostaje w gestii meKaniki).

Specjalizacje: Prace pokładowe, nawigacja, znajomość przesądów, znajomość światów, ciesielka.
Przykładowe zastosowania: (Ciało) Zwijanie żagli; (Umysł) Sterowanie okrętem; (Duch) Dowodzenie załogą.

Sztuki magiczne

Ostatnia grupa zawiera umiejętności, z których korzystają jedynie nieliczni - aby zyskać do nich dostęp bohater musi posiadać Dar posługiwania się magią. Wyjątkiem w tym względzie jest Teoria Dróg, która jest wiedzą teoretyczną i posiąść ją może w zasadzie każdy. Zasady kombinowania tych Umiejętności z Cechami oraz szczegółowy opis ich zastosowania znajdziesz w Rozdziale 20.

Droga <wybierz >

„Przyjacielu, być może jeszcze się nie zorientowałeś, ale masz do czynienia z czarownikiem. Zejdziesz mi z drogi, czy mam cię do tego zmusić?"

To podstawowa umiejętność każdego maga - oznacza stopień twojego wtajemniczenia w arkana sztuki czarodziejskiej. Rodzaj Drogi determinowany jest przez rasę bohatera - nigdy nie może poznać innych Dróg. Do tej Umiejętności nie można wybierać specjalizacji.

Rękawica

„Słyszałeś, że Gnomy nie potrafią posługiwać się magią? No to patrz."

Niniejsza umiejętność zastępuje Gnomom umiejętności magiczne - tak, jak sama Rękawica rekompensuje ich brak w tym względzie zdolności. Dzięki niej bohater kontroluje magiczną energię, którą za pomocą Rękawicy uwalnia. Szczegóły korzystania z Rękawicy znajdziesz na stronie 314. Do tej umiejętności nie można wybierać specjalizacji.

Ścieżki

„Jak sobie życzysz - zaklęcie będzie działało długo, a jego efekt będzie dość nieprzyjemny. Pozostaje tylko je rzucić. Mocy, przybywaj!"

Umiejętność ta mierzy moc i potencjał czarownika — dzięki niej wiadomo, jak potężne czary rzuca, jak długo utrzymać się może ich efekt czy ile osób na raz jest w stanie zaczarować. Do tej umiejętności nie można wybierać specjalizacji.

Teoria dróg

„ Twierdzi, że nic nie pamięta? To znaczy, że uległ magii Lodowych Elfów. Obawiam się, iż w tej chwili niewiele można poradzić, proszę się jednak nie obawiać - z czasem efekt ustąpi. "

Posiadasz teoretyczne podstawy, niezbędne każdemu czarodziejowi - oraz wszystkim, którzy chcą zrozumieć prawidła, jakimi rządzi się magia. Teoria Dróg jest wiedzą teoretyczną, określającą, jak dużo wiesz o magii jako dziedzinie nauki - posiadać ją może zatem każdy, nie tylko czarodziej. Używa się jej zawsze, gdy bohater posługuje się czarem zamkniętym w Krysztale, usiłuje stwierdzić, czy gdzieś posłużono się magią czy określić, jaki potencjalny efekt może przynieść moc konkretnego rodzaju.
Specjalizacje: Znajomość dróg magii różnych ras, tworzenie zaklęć, posługiwanie się Kryształami z czarem, badania magiczne.

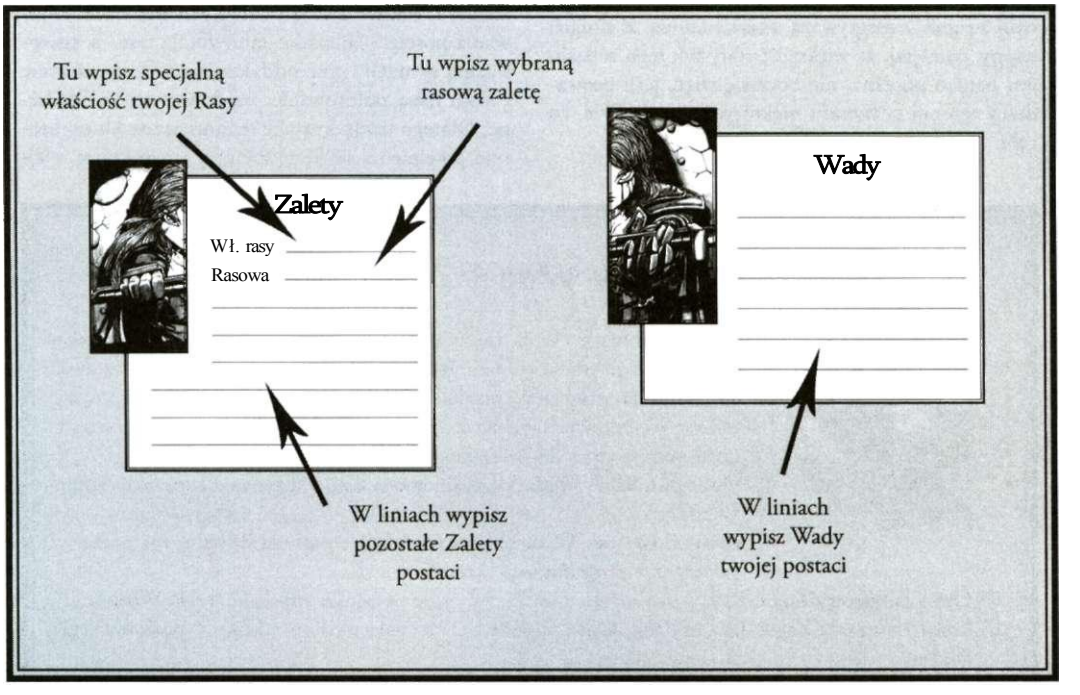




Rozdział 9

Zalety i Wady

Zalety i Wady to unikatowe, jedyne w swoim rodzaju właściwości, które posiadać może postać. O ile Cechy i Umiejętności determinują zdolności oraz wiedzę bohatera, to właśnie Zalety i Wady czynią go niepowtarzalnym, dodają charakteru i wyróżniają z tłumu. Omawiamy je wspólnie, są bowiem w istocie dość podobne - różnią się wyłącznie tym, że Zalety zapewniają bohaterowi dodatkowe korzyści, Wady natomiast sprawiają konkretne trudności, niekiedy wręcz przeciwne do efektów, które uzyskać można dzięki Zaletom. Dlatego właśnie, choć poniżej znajdziesz dwa odrębne katalogi statystyk tego rodzaju, wszystkie rozważania nad ich mechanicznym i fabularnym zastosowaniem dotyczą obydwu kategorii.



ROZDZIAŁ 9

Potencjał fabularny Zalet i Wad

Spośród wszystkich statystyk postaci Wady i Zalety mają chyba najoczywistszy potencjał fabularny, informują bowiem, cóż jest w postaci niezwykłego. Dlatego powinieneś w pierwszym rzędzie zadbać o to, by każda statystyka tego typu była wyraziście widoczna w fabularnym opisie postaci - niektóre fragmenty historii bohatera mogą być spowodowane oddziaływaniem którejś z nich, poza tym znakomita większość powinna przejawiać się w wyglądzie. Mało tego - niektóre cechy tego typu determinują zachowanie postaci oraz jej światopogląd, pamiętaj więc, by zaznaczać ich obecność również odgrywając postać.

Zalety oraz Wady mają jeszcze jedno ważne zastosowanie fabularne - są doskonałymi wątkami, które rozwinąć się mogą w scenariusz. Nie zdziw się, jeśli co jakiś czas przygoda lub jakiś jej fragment okaże się inspirowany którąś z Zalet lub Wad bohatera, Mistrz Gry używa ich bowiem często, by wzmocnić twój związek z rozgrywaną właśnie fabułą. Z drugiej strony, pamiętaj, że większość statystyk tego rodzaju jest bardzo potężna, nie bocz się więc, jeśli prowadzący zabroni ci wyboru niektórych z nich. Wie, co robi.

Potencjał mechaniczny Zalet i Wad

Spośród wszystkich statystyk postaci to Zalety i Wady mogą sprawiać najwięcej kłopotu - wszystko przez to, że działają według różnych reguł i uaktywniają się w rozmaitych sytuacjach. Szczęśliwie, masz ich stosunkowo niewiele, naucz się więc dobrze, kiedy możesz je stosować i jak z nich skorzystać. Gdy gracie, to twoim obowiązkiem jest wiedzieć, jak działają twoje współczynniki - jeśli nie jesteś pewien, sprawdź to przed sesją. Analogicznie, jeśli dochodzi do sytuacji, w której twoja Zaleta może zadziałać, sam przypomnij o tym prowadzącemu. On ma na głowie cały świat i nie powinieneś wymagać od niego, by pamiętał jeszcze o wszystkich twoich statystykach. Mało tego, jeśli uważasz, że w jakimś momencie powinna zadziałać twoja Wada, a Mistrz o tym zapomniał, zamiast cieszyć się w duchu, dyskretnie się przypomnij. W końcu dostałeś za tę Wadę punkty i uczciwość wymaga, byś swoje odcierpiał.

Zalety i Wady dotyczą rozmaitych sfer funkcjonowania postaci - niektóre modyfikują testy w specyficznej sytuacji, inne oddziałują na Cechy, trzecie znowu mają zastosowanie przede wszystkim fabularne. Dlatego trudno ustalić jednoznaczny klucz, którym powinieneś się kierować przy ich wyborze. Naj-

Limity Wad i Zalet



W grach fabularnych przyjmuje się zazwyczaj limity Zalet oraz Wad, które wykupić może postać - nadmierna ilość tych pierwszych destabilizować może bowiem rozgrywkę, przesada w drugich sprawia natomiast, że postaci stają się groteskowe. Radzimy ci zatem wybrać jedną lub więcej z poniższych zasad, regulujących ilość współczynników tego rodzaju.

- **Limit punktowy Wad.** Bohater może posiadać Wady za maksymalną sumę 10 punktów.
- **Limit ilościowy Wad.** Liczba Wad, które posiada Bohater nie może przekroczyć poziomu jego Szczęścia
- **Limit punktowy Zalet.** Zalety wykupywać można wyłącznie za punkty uzyskane dzięki Wadom.
- **Limit ilościowy Zalet.** Liczba Zalet, które posiada bohater, nie może przekroczyć poziomu jego Ducha.
- **Dodatkowe wzmocnienie Zalet.** Każdą Zaletę można wykupić do pięciu razy. Ich efekt kumuluje się.

Zakazane Zalety

Niektóre Wady i Zalety mogą być bardzo niebezpieczne dla rozgrywki. Dlatego właśnie prowadzący może - w trosce o dobro i równowagę gry - zabronić wybierania niektórych Wad i Zalet. Przy nazwie każdego z opisanych niżej atrybutów znajdziesz kwadracik, identyczny z tym, który znajduje się przy zasadach opcjonalnych. Jeśli jest zaznaczony, znaczy, że Zalety lub Wady nie wolno ci wykupić.

Jeżeli obłożona restrykcją Zaleta umieszczona jest w opisie twojej Funkcji Fabularnej, musisz wybrać drugą pozycję z pary, w której się pojawia. W wypadku, gdy obie Zalety jakiejś Funkcji zostały zaznaczone, wybierz dowolną inną Zaletę wartą tyle samo punktów.

ważniejsze, to zdecydować się na atrybuty zgodnie z koncepcją postaci - ba, podkreślające ją. Niektóre zalety wspomagać mogą ten aspekt bohatera, który ma być jego specjalnością - zwiększają jego szanse podczas walki, czynią go lepszym żeglarzem czy dyplomatą. W takiej sytuacji nie wahaj się i wybieraj śmiało to, co podkreśli najmocniejszą stronę bohatera.

Wady postaci pełnią bardzo istotną funkcję - są nie tylko pomocą podczas odgrywania postaci oraz szansą uzyskania dodatkowych punktów, lecz i tym, co czyni bohatera interesującym. Dobierz je zatem tak, by nie obrzydzić sobie postaci i spraw, by dzięki słabym stronom stała się ciekawsza. Zapewne zwrócisz przy tym uwagę na fakt, że niektóre Wady są pozornie niegroźne, nęcą więc darmowymi, nie obciążonymi konsekwencjami punktami. Jeśli chcesz dobierać atrybuty według takiego klucza, twoja wola. Ostrzegamy jednak, że w podręczniku Mistrza Gry szczegółowo radzimy, jak radzić sobie z podobnym cwaniactwem.

Wady i Zalety posiadają wprawdzie różny koszt, zaliczają się jednak do czterech grup. Pierwsza z nich warta jest 1 Punkt postaci - takie współczynniki zapewniają drobną korzyść, która doda postaci smaku, zagra jednak tylko w specyficznych sytuacjach. Druga grupa kosztuje (lub zapewnia) 3 punkty i obejmuje Wady i Zalety o dość ogólnym zastosowaniu, będące miłym uzupełnieniem możliwości bohatera. Grupa warta 5 punktów to współczynniki o znaczeniu kluczowym: jeśli je wybierasz, bardzo mocno determinujesz charakter i właściwości postaci. Czwarta wreszcie grupa obejmuje Wady i Zalety o zróżnicowanym koszcie: mogą one zaliczać się do każdej w pozostałych kategorii i samodzielnie możesz zdecydować, czy będą tylko drobnym smaczkiem, czy podstawowym rysem twojego herosa.

Ilość Wad i Zalet, które możesz wykupić, regulowana jest przez zasady alternatywne: zapytaj prowadzącego, na którą opcję się zdecydował. Większość z nich zakłada, że każdą Wadę i Zaletę możesz wybrać tylko raz. Zalety „Dziedzictwo", którą każda z postaci obowiązkowo otrzymuje za darmo nie wlicza się do żadnych limitów - lecz „Potężne dziedzictwo" i każdą inną związaną z nadmetalowym przedmiotem zaletę, za którą zapłacić musisz punktami, już tak.



Lista Zalet

Zalety za różną ilość punktów

- **Błyskawiczny refleks +1/+3/+5**

„I znowu pudło! Doprawdy, twój portret reagowałby szybciej od ciebie!"

Czy to skutkiem wyjątkowej inteligencji i spostrzegawczości, czy wrodzonym instynktom reagujesz na bodźce znacznie szybciej, niż przeciętny zjadacz chleba. Czasem wydaje ci się, że wszyscy wokół ruszają się jak muchy w smole i niekiedy zastanawiasz się, czy nie mógłbyś zarabiać na życie jako cyrkowiec, łapiąc wystrzelone w twoim kierunku strzały. Testując Reakcję rzucasz, odpowiednio, jedną, dwiema lub trzema dodatkowymi kośćmi.

- **Doskonałe dziedzictwo +1/+3/+5**

„Synu, ten pancerz należał do mojego ojca, i do jego ojca. Wykuł go osobiście Ghiraldo Muezzo, największy płatnerz ostatniego stulecia, a ozdobił Archangelico Buonconvento, nadworny rzeźbiarz Czarnoksiężnika. Dziś daję go tobie."

Nie wszystkie nadmetalowe przedmioty są sobie równe — cześć wykonali wioskowi kowale dla lokalnych władyków, inne zaś przez lata cyzelowane były w warsztatach największych mistrzów swojego fachu. Twoje dziedzictwo zalicza się do tej drugiej grupy - za każdy poziom tej Zalety jego jakość zwiększona jest, odpowiednio, o 1, 2 lub 3 poziomy. Szczegółowe zasady dotyczące jakości przedmiotów znajdziesz w Rozdziale 15. Zalety tej nie można wybrać dla fokusu.

- **Języki obce +1/+3/+5**

„ Oszalałeś? Wiesz, że właśnie śmiertelnie go znieważyłeś? Pewnie, takie są efekty, jak zamiast uczyć się języków kupuje się 'Rozmówki z Elfami'. "

Wycena Wad i Zalet

Wyceniając Wady i Zalety kierowaliśmy się możliwie ogólnymi przesłankami - przyjęliśmy, że w twoim serialu pojawi się trochę walki, trochę dyplomacji i międzygwiezdnej żeglugi. Zdarzają się jednak serie, w których część Wad czy Zalet w ogóle nie zagra. Przygotowując serial Mistrz Gry może zmienić koszt części Wad oraz Zalet - jeśli się na to decyduje, powinien posłużyć się następującymi wytycznymi:

- Czy Zaleta/Wada jest potężna? Zastanów się, czy dzięki tej właściwości bohater osiągnie duże korzyści lub poważnie utrudni mu ona życie.

- Czy Zaleta/Wada jest wszechstronna? Przemyśl, czy podczas twojej serii ta właściwość zagra w różnych okolicznościach, czy tylko w jednej, ściśle określonej sytuacji.

- Czy Zaleta/Wada pojawiać się będzie często? Ustal wreszcie, czy w planowanej serii często dochodzić będzie do sytuacji, w której statystyka zagra, czy też będzie można z niej skorzystać wyłącznie od wielkiego dzwonu.

Jeśli odpowiedziałeś twierdząco na wszystkie trzy pytania, koszt Wady lub Zalety powinien wynosić 5 punktów. W wypadku dwóch odpowiedzi twierdzących, zalicz ją do grupy 3-punktowej. Jeżeli odpowiedziałeś twierdząco tylko raz, niech kosztuje 1 punkt.

Wady i Zalety, które nie są ani potężne, ani wszechstronne, ani nie pojawiają się często nie powinny dawać ani kosztować żadnych punktów. Możesz z powodzeniem zabronić ich wybierana lub rozdawać je za darmo.

Język wspólny



W większości seriali fantastycznych wszystkie cywilizacje świata porozumiewają się po angielsku. Twój Mistrz Gry może więc przyjąć jedną z poniższych zasad alternatywnych:

Nie istnieje język wspólny. Każda kultura porozumiewa się własnym językiem i jeśli bohater nie posiada odpowiednich Zalet, potrafi komunikować się wyłącznie z rodakami.

Mowa wspólna jest bardzo ograniczona. Choć język wspólny istnieje, można w nim przekazywać wyłącznie najprostsze komunikaty. Gdy bohaterowie go używają, Mistrz Gry może w każdej chwili stwierdzić, że danej informacji nie da się w nim przekazać. Jeśli używasz tej opcji, koszt Zalety Języki obce spada do, odpowiednio 0/+1/+3.

Wszyscy mówią tym samym językiem. Jeśli jednak decydujesz się na tę opcję, wszystkie postaci automatycznie porozumiewają się językiem wspólnym, który poziomem skomplikowania nie różni się od pozostałych. Zaleta Języki obce kosztuje w tej sytuacji tylko 1 punkt za opcję wartą w myśl podstawowych zasad 5 punktów.

Jesteś osobą wykształconą i znasz języki obce. Jeden punkt oznacza, że potrafisz porozumiewać się, czytać i pisać w konkretnym, wybranym języku, trzy zapewniają ci znajomość języków wszystkich wielkich ras, przy pięciu potrafisz posługiwać się każdym możliwym językiem — jeśli jest szczególnie egzotyczny lub starożytny, musisz wykonać test Znajomości Wszechświata z Progiem Umysłu i EW ustalonym przez MG, by sprawdzić, czy potrafisz nim władać.

• Majętny +1/+3/+5

„Dobrze, wiem już, że na świecie są tylko trzy egzemplarze tego dzieła, że ilustrowano je ręcznie przed sześciuset laty i że brzegi kart pokryte są prawdziwym złotem. Ale wciąż nie odpowiedziałeś na moje pytanie — ile za nie chcesz?"

Jesteś szczęśliwym posiadaczem niewielkiej fortuny - być może odziedziczyłeś ją po przodkach, może wygrałeś w karty lub zaoszczędziłeś, pieczołowicie składając grosik do grosika. Żyjesz teraz na wysokiej stopie, otaczasz się pięknymi przedmiotami, a wszystko, czym się posługujesz, jest zawsze w najlepszym gatunku. Twoja początkowa gotówka mnożona jest, odpowiednio, przez dwa, trzy lub cztery. Dodatkowo, jeśli wykupiłeś zaletę za 1 punkt, automatycznie uznaje się, że na początku każdej sesji opłaciłeś styl życia „Godziwe warunki" - nie musisz wydawać na to pieniędzy. Jeśli przeznaczyłeś na tę zaletę 3 punkty, uznaje się, że automatycznie opłaciłeś „Dostatek", w wypadku pięciu punktów - „Bogactwo". Zasady dotyczące stylu życia znajdziesz w Rozdziale 15.

• Kompan (różny)

„Och, nie musisz się obawiać. Okruszek tylko tak groźnie wygląda — nie zrobi nikomu krzywdy. Przynajmniej, póki mu nie każę. "

Posiadasz wiernego kompana — zwierzę, które wychowałeś od maleńkości, skonstruowanego specjalnie dla ciebie golema lub wiernego służącego. Jest lojalny wobec ciebie i, jeśli zajdzie taka potrzeba, gotów narażać życie w twojej obronie. Wybierając tę zaletę ustal z Mistrzem Gry, kto będzie decydował, co robi twój kompan i wykonywał w jego imieniu testy - niektórzy prowadzący uważają, że skoro towarzysz jest niezależnym tworem o własnej woli, gracz nie może sprawować nad nim pełnej kontroli, inni zaś chętnie przerzucają na barki grającego odpowiedzialność za kolejnego bohatera niezależnego. Koszt i zasady tworzenia takiej postaci znajdują się w podręczniku Mistrza Gry.

• Mściciel +1/+3/+5

„Przebudziłeś się? I pewnie zastanawiasz się, co tu robisz — skrępowany w ciemności. Cóż, być może pamiętasz pewnego chłopca, którego rodziców skazałeś na powolną śmierć... "



Kiedyś, dawno temu, straszliwie cię skrzywdzono i wspomnienie tamtej chwili dręczy cię po dziś dzień. Co noc budzisz się zlany potem, przeżywając we śnie wciąż od nowa tamtą straszną chwilę - śmierć ukochanej, pożar rodzinnego domu czy utratę rodowego dziedzictwa - a w uszach bezustannie dźwięczy ci szyderczy śmiech tego, kto jest odpowiedzialny za twoje nieszczęście. Nie spoczniesz więc, póki nie wyrównasz rachunków. Wybierz krzywdziciela - gdy działasz przeciwko niemu, Efekt Dodatkowy wszystkich twoich testów zwiększony zostaje o 1. Koszt zalety zależny jest od wielkości grupy na której się mścisz: +1 to jedna lub kilka osób (na przykład gang, który zakłócił twój ślub), +3 oznacza organizację (w rodzaju koterii Lodowych Elfów), a +5 cały naród (choćby Imperium Kryształowe).

- **Nadmetalowe dziedzictwo 0**

„Poznajesz? To miecz mojego ojca, którego ty zabiłeś. Dziś jego broń wymierzy ci sprawiedliwość."

Tę Zaletę otrzymuje każdy bohater - oznacza ona, że odziedziczył lub w innych okolicznościach wszedł w posiadanie przedmiotu z nadmetalu. Co więcej, to właśnie dzięki Dziedzictwu rezonujesz z niezwykłą substancją i możesz korzystać ze wszystkich jej dobrodziejstw. Jeśli przedmiot, który wybierzesz, jest orężem, zalicza się on do grupy broni ręcznej (patrz Walka, Roz. 17). Jeśli jest zbroją, należy do kategorii średniej. Twoje Dziedzictwo obdarzone jest początkowo jedną Właściwością - patrz „Nadmetal", Rozdział 13.

- **Odporność na trucizny +1/+3/+5**

„Który kielich był zatruty? To proste — zatrułem oba. Tyle, że ja od lat uodporniałem się na ten jad, a tobie zostało jakieś pół godziny życia."

Nie wszyscy mieszkańcy Znanego Wszechświata lubią narażać się w bezpośredniej walce, a część kultur uznaje truciznę za zupełnie rozsądne rozwiązanie w walce z nieprzyjacielem. Ty od lat szykujesz się do zmagań z kimś takim - przyjmując regularnie niewielkie dawki śmiertelnych trucizn nauczyłeś swój organizm radzić sobie z toksynami. Za każdy poziom tej Zalety Efekt Wymagany testu, który wykonujesz, by zwalczyć truciznę, zmniejsza się o 1.

- **Słynny rodzic +1/+3/+5**

„ Wejdź, wejdź, moja droga! Naprawdę, jesteś żywym odbiciem matki. Ech, pamiętam, kochałem się w niej kiedyś jak szczeniak... Mniejsza jednak z tym, powiedz, co mogę zrobić dla córki osoby, która ocaliła nasz świat?"

Twój rodzic lub opiekun cieszył się sławą i powszechnym poważaniem, a pamięć o nim wciąż otwiera przed tobą niektóre drzwi. W wypadku kultur, w których nie istnieją zależności rodzinne - na przykład u Lodowych Elfów czy w Zakonach Rycerzy Kryształowych — funkcję rodzica przejmuje na potrzeby tej zalety, mentor, który wprowadził cię w dorosłość. Zacznij od opracowania sylwetki rodzica - czym się trudnił, jak wyglądasz, i jakie cechy wspólne sprawiają, że tak łatwo cię rozpoznać. Następnie wymyśl, odpowiednio, jeden, dwa lub trzy Słynne Czyny, których dokonał i wpisz je na kartę postaci. Ponadto, twoja startowa Reputacja wzrasta o 1, jeśli wykupiłeś zaletę za 3 punkty lub 2, jeśli kosztowała cię 5 punktów.

- **Zmysł równowagi +1/+3/+5**

„Przysięgam, panie! Przebiegła po krawędzi dachu, jakby to była podłoga, zeskoczyła z drugiej strony budynku - i zanim tam dobiegliśmy, już jej nie było!"

Być może urodziłeś się na statku lub w twoich żyłach płynie kropla kociej krwi - dość, że potrafisz doskonale balansować ciałem i utrzymywać równowagę. Nie straszny ci chybotliwy pokład żaglowca, bez trudu biegasz po kalenicach dachów i tańczysz na linach — a wszystko dlatego, że dzięki tej Zalecie obniżasz Efekt Wymagany testów związanych z zachowaniem równowagi o, odpowiednio, 1, 2 lub 3. Jeśli EW takiego testu spadnie do zera, znaczy, że nie musisz go wykonywać.

Zalety za 1 punkt

- **Atrakcyjny +1**

„Inne? To tam były również inne kobiety? Jakoś nie mogę sobie przypomnieć... Za to ta jedna - bracie, śniła mi się całą noc!"

Niczym magnes przyciągasz spojrzenia osób płci przeciwnej, nawet jeśli nie odznaczasz się wyjątkową urodą. Cóż - po prostu masz w sobie to „coś" lub umiesz zachować się w sposób, który sprawia, że pod twymi ofiarami miękną kolana i wnet gotowe są związać się z tobą nie bacząc na konsekwencje i trudności. Ty zaś możesz cynicznie to wykorzystywać lub zupełnie nie zdawać sobie sprawy ze swego magnetyzmu i dziwić się zastępom adoratorów. Tak czy inaczej, Efekt Wymagany wykonywanych przez ciebie testów Uwodzenia zmniejszony zostaje o 1.

- **Bezradny +1**

„ Och, jak dobrze, że się pan zjawił... Jakoś zupełnie nie mogę poradzić sobie z tym drobiazgiem. Chyba pomoże pan słabej kobiecie?'

Jesteś mistrzem wyzwalania instynktów opiekuńczych u płci przeciwnej - perfekcyjnie grasz bezbronną kobietkę lub biednego misia. Wystarczy, że spojrzysz błagalnie, konspiracyjnym szeptem zapytasz o radę, upuścisz coś czy niegroźnie się skaleczysz, a nawet najbardziej nieczułe serce mięknie. Tę zaletę wykupić możesz tylko, jeśli prowadzący używa zasad nastawienia. Nastawienie osób płci przeciwnej wobec ciebie automatycznie wzrasta o jeden poziom.

- **Duelista+1**

„Nie ważne, czy zdawałeś sobie sprawę ze znaczenia swoich słów. Obraziłeś mnie, moją Koterię i mojego Cesarza. Odpowiesz za to jutro o pierwszym brzasku - wybierz broń."

Wychowałeś się w kulturze, która niezwykle ceni sobie dobre imię, a pojedynki zdarzają się niemal codziennie. Twoi rodzice zadbali, byś od najmłodszych lat uczył się, jak bronić honoru swojego i rodziny, a stary szermierz, który wpajał ci prawidła posługiwania się bronią, wyszkolił cię szczególnie dobrze w walce jeden na jednego. Dziś nie wahasz się ani chwili, gdy ktoś rzuci ci rękawicę i bez lęku stajesz na ubitej ziemi, gdy zagrożona jest twoja godność. A że jesteś w tym szczególnie wprawny, kiedy walczysz z pojedynczym przeciwnikiem i poza wami w walce nie bierze udziału nikt inny, Efekt Dodatkowy twoich testów trafienia zwiększony jest o 1.

- **Dziecię natury +1**

„Zabierz ten bandaż, strasznie mnie pod nim swędzi. Tam, skąd pochodzę mówi się: nie ma takiej rany, której nie wyleczy spokój i kąpiel w borowinach. "

Nigdy nie miałeś zaufania do dusznych szpitali, kolorowych pigułek i przemądrzałych łapiduchów. Nie

potrafisz wytrzymać w łóżku, a bezustanna troska ze strony pielęgniarzy działa ci na nerwy. Wszystko, czego ci trzeba, by wylizać się z ran, to szałas na skraju przyjemnej polanki, czysta woda i spokój. Gdy odpoczywasz na łonie natury, Efekt Wymagany testów zdrowienia spada o 1.

- **Muzykalny +1**

„A więc czeka nas sąd bogów. O ile dobrze zrozumiałem, albo uda nam się dobyć dźwięk ze świętego rogu, albo te dzikusy nas zjedzą. Na szczęście ten ich róg bardzo przypomina waltornię, na której kiedyś grywałem... "

Posiadasz słuch absolutny, nienaganne wyczucie rytmu oraz ogromny talent wokalny. Gdy weźmiesz do ręki instrument muzyczny, natychmiast dobywasz z niego przyjemną melodię, choćbyś widział go po raz pierwszy w życiu i wystarczy ci przez kwadrans obserwować tancerzy, by bez problemu włączyć się w skomplikowane tańce dziwacznych kultur. Efekt Dodatkowy wszystkich testów tańca, śpiewu i gry na instrumencie, które wykonujesz, zwiększa się o 2. Nadto, jeśli używasz zasady specjalizacji, przyjmij że bohater automatycznie specjalizuje się w grze na wszystkich instrumentach.

- **Nienaganny gust +1**

„Kapelusz z szerokim rondem? Zwariowałeś? Po pierwsze, nie pasuje ci do butów, po drugie, takich rzeczy nie nosi się o tej porze roku. "

Wychowałeś się wśród osób wybrednych i od dziecka odznaczasz się doskonałym gustem - nie zadowala cię byle co. Wiesz, jak ubrać się na bal, a jak do gospody, nie nosisz strojów wykonanych z kiepskich materiałów, wyczuwasz nawet kroplę wody w winie i fałszywą nutkę w rozpisanej na dziesiątki instrumentów symfonii. Efekt Dodatkowy wszystkich wykonywanych przez ciebie testów socjalnych wykonywanych podczas pierwszego spotkania zwiększony zostaje o 1. Niestety, gdy napotkasz tę samą osobę po raz kolejny, Zaleta nie zapewnia ci tej premii. Dodatkowo automatycznie wykrywasz tandetne podróbki - nie można oszukać cię podczas zakupów.

- **Niezwykły głos +1**

„Co za piękne przedstawienie! Pewnie, troszkę naiwne - ale kiedy główny bohater wygłosił swój monolog, spłakałam się jak dziecko."

Twój głos jest szczególnie dźwięczny, donośny i przyjemny dla ucha. Gdy zaczynasz mówić, inni milkną, by cię posłuchać - niezależnie od tematu, który poruszasz. Kiedy śpiewasz rzewną pieśń, po policzkach słuchaczy cieknąą grochowe łzy, a gdy zagrzewasz ich do boju, wnet odpowiadają ci okrzyki pełne werwy. Efekt Dodatkowy wszystkich przeprowadzanych przez ciebie testów związanych z opowiadaniem, śpiewem i dowodzeniem zwiększony zostaje o 1.

- **Obrońca +1**

„Zostaw tę panią, draniu. I chodź tu — zobaczymy, czy będziesz taki odważny w walce z większym od siebie. "

Jesteś do szpiku kości rycerski - nie możesz znieść, gdy komuś, kto nie potrafi się obronić, dzieje się krzywda. Zawsze gotów jesteś stanąć pomiędzy krzywdzicielem, a krzywdzonym, własną piersią zasłonić osobę słabszą i niezdolną do walki lub podjąć rękawicę w czyimś imieniu. Wspaniały z ciebie materiał na obrońcę uciśnionych - lub ochroniarza, który za ogromne pieniądze dba o czyjeś bezpieczeństwo. Za każdym razem, gdy podczas walki ochraniasz kogoś, kto samodzielnie nikogo nie atakuje, Efekt Dodatkowy wykonywanych przez ciebie testów trafienia wzrasta o 1.

- **Oddany sprawie +1**

„Dzisiaj w nocy przekopałem bibliotekę i sądzę, że odkryłem słaby punkt tej bestii. Jeśli wyruszymy natychmiast, trafimy do jej kryjówki przed zmrokiem. Sen? Wyśpię się, jak skończymy. "

Twój żarliwy charakter i niespożyta energia powodują, że kiedy czujesz się naprawdę potrzebny, zdolny jesteś do wielkich wyrzeczeń w imię sprawy. Wszystko, co dotyczy ciebie, odsunięte zostaje wówczas na bok, rezygnujesz ze snu, posiłków, odpoczynku i wszelkich przyjemności byle jak najlepiej wywiązać się z zadania - czuwać przy chorych, strzec kogoś, kto wymaga ochrony czy przeszukiwać starożytne rękopisy w poszukiwaniu wskazówki, która pomoże ocalić świat. Kiedy podejmujesz działanie, które ma na celu dobro innych, nie musisz jeść i spać przez liczbę dni równą Duchowi. Potem jednak musisz odpoczywać przez taki sam okres czasu.

- **Sielskie dzieciństwo +1**

„Nie powinniśmy przyjmować zaproszenia na kolację! Pamiętam — kiedy byłem mały, niania opowiadała mi historię o człowieku, który jadł jedzenie władcy Agraonu i przykro się to dla niego skończyło. "

Dorastałeś otoczony dobrobytem, miłością i troską - gdy wracasz dziś myślą do tamtych czasów, pamiętasz je jako pasmo niekończących się harców, zabaw i realizacji zachcianek. Najwyraźniej przypominasz sobie jednak wyczekiwane z utęsknieniem długie, zimowe wieczory, kiedy twoja siwiuteńka jak gołąbek niania siadywała przy kominku i snuła piękne, niesamowite historie. Słuchałeś ich z zapartym tchem i nawet dziś potrafisz powtórzyć każde słowo opiekunki. Dlatego właśnie możesz wydać punkt Szczęścia, by przypomnieć sobie legendę związaną z jakimś miejscem, rzeczą lub osobą.

• Urodzony kucharz +1

„ To było naprawdę wspaniałe. Nie jadłem tak dobrze... W gruncie rzeczy chyba nigdy nie jadłem czegoś tak pysznego. I pomyśleć, że obozujemy na samym środku bagien, a przedwczoraj skończył nam się prowiant. "

Wystarczy dać ci kociołek, trochę wody i wiązkę trawy, a przygotujesz potrawę godną królewskiego stołu. Znasz się na kuchni rozmaitych kultur, bezbłędnie rozróżniasz wina, potrafisz dobierać przyprawy i piękJesteś przy tym niewiarygodnie utalentowanym kucharzem - Efekt Dodatkowy wszystkich wykonywanych przez ciebie testów gotowania zwiększony jest o 2. Dodatkowo, możesz smacznie gotować posiadając bardzo ograniczone składniki, w rodzaju suszonego mięsa, wody i ziół.

• Wytrawny pijak +1

„Gospodarzu, jeszcze raz to samo dla mnie i mojego przyjaciela. Ej, Raszid, nie śpij, pijemy dalej!"

Pół życia spędziłeś na rautach, balach i przyjęciach lub szlajając się po karczmach. A że praktyka czyni mistrza, opanowałeś doskonale arkana sztuki spożywania napojów wyskokowych. Dzięki tej zalecie zyskujesz kontrolę nad wpływem, jaki wywiera na ciebie alkohol - upijasz się tylko, gdy chcesz. Nadto, precyzyjnie określasz rodzaj, markę i rocznik napitku, potrafisz wskazać źródło jego pochodzenia i sporządzać naprawdę interesujące drinki.



Zalety za 3 punkty

- **Błyskotliwy +3**

„Dzisiaj rano, kiedy poszedłem tam, gdzie nawet Imperator chadza bez zbroi, wpadł mi do głowy pewien pomysł...

Co tu dużo mówić - jesteś szalenie inteligentny. Twój umysł pracuje na znacznie wyższych obrotach, wpadasz na niekonwencjonalne rozwiązania, w mgnieniu oka rozwiązujesz skomplikowane zagadki i potrafisz dyktować kilka listów równocześnie. Zapewne jesteś przy tym odrobinkę ekscentryczny - cóż to jednak byłby za geniusz, gdyby nie barwiła go kropelka szaleństwa? Gdy wykonujesz test związany z kojarzeniem faktów i myśleniem twórczym (w przypadkach spornych decyduje MG) każda jedynka, którą wyrzucisz podczas testu, daje ci nie jeden, a dwa Efekty. Nie tracisz przy tym prawa do przerzutu, a więc potencjalnego trzeciego Efektu.

- **Charyzmatyczny +3**

„Naprzód, przyjaciele! Przed nami śmierć lub zwycięstwo! Jeśli zwyciężymy, odbierzemy nagrodę jutro, jeśli zaś zginiemy, czeka nas już dzisiaj, w Kryształowym Raju!"

Jest w tobie coś, co sprawia, że ludzie cię słuchają. Być może to szczególny blask twoich oczu, może niezniszczający sprzeciwu tembr głosu lub entuzjazm, który tak łatwo się udziela - niezależnie od powodu, potrafisz porwać za sobą tłum, przekonać opornych do swoich pomysłów i sprawić, by żołnierze poszli za tobą na śmierć. Gdy wykonujesz test związany z występami publicznymi, dowodzeniem lub rzut na trafienie w walce socjalnej, każda jedynka, którą wyrzucisz, daje ci nie jeden, a dwa Efekty. Nie tracisz przy tym prawa do przerzutu, a więc potencjalnego trzeciego Efektu.

- **Członek Gildii Rękawic +3 (tylko Gnomy)**

„Najpierw szlifujemy Kryształ, a potem wprawiamy go tutaj. Następnie, zaciskając dłoń, możemy rzucać czar, który w nim zamknięto. "

Spośród wszystkich ras Znanego Wszechświata, tylko Gnomom los poskąpił zdolności posługiwania się magią - wrodzonego Daru, który posiadają niektórzy przedstawiciele innych narodów. Sprytny ludek poradził sobie jednak z tym ograniczeniem, konstruując słynne Rękawice, umożliwiające wielokrotne wykorzystanie zaklęć, zamkniętych w Kryształach przez Obdarowanych czarowników. Zaletę tę wykupić może wyłącznie Gnom - jeśli się na nią decyduje, otrzymuje, zamiast nadmetalowego Dziedzictwa, Rękawicę. Szczegółowy opis tej Zalety znajdziesz w Rozdziale 21, poświęconym magii.

- **Dodatkowe dziedzictwo +3**

„Zakon przyodziewa mnie w nadmetalową zbroję i daje mi nadmetalowy oręż. To właśnie przy ich pomocy ukażę ci, jak bardzo błądzisz, heretyku. "

Jesteś niezwykłym szczęściarzem - posiadasz więcej niż jeden rezonujący z tobą nadmetalowy przedmiot. W ten sposób możesz wejść w posiadanie dwóch rodzajów broni, nadmetalowego miecza i zbroi, lub - jeśli jesteś magiem - dodatkowego, obok fokusu, przedmiotu dowolnego rodzaju. Nadliczbowy przedmiot posiada jedną Właściwość, a jeśli jest orężem, zalicza się do broni ręcznej.

- **Doskonała pamięć +3**

„Na ścianie wymalowany był ptak, podobny do żurawia, stojący na jednej nodze i rozwijający skrzydła. W szponach trzymał okrągły kamień, na którym wypisane były astońskie znaki, a pod nimi gwiazda o siedmiu ramionach. Wiesz, co to znaczył"

Natura obdarzyła cię fenomenalną pamięcią - często wystarcza ci rzut oka na przedmiot, by potem opisać go z najdrobniejszymi szczegółami. Bez trudu zapamiętujesz mapy, nigdy nie zapominasz twarzy, a jeśli coś przeczytałeś, wystarczy, że zamkniesz oczy, by przywołać obraz dokumentu, w którym rzecz zapisano. Pamiętaj jednak, że zapamiętywanie nie jest równoznaczne z rozumieniem i możesz zapamiętywać szyfry czy rebusy, by potem ze szczegółami odtworzyć je w obecności kogoś, kto zdoła sobie z nimi poradzić. W każdej chwili możesz wydać punkt Szczęścia, by zapytać Mistrza Gry o jakiś szczegół czegoś (lub kogoś), co widziałeś albo zajścia, w którym brałeś udział.

- **Koleś +3**

„Maramujo? Pewnie, że znam Maramujo. Służyliśmy razem na El Deseo, w czasach, kiedy dowodził nim Arias Donayre y Martil, co to awansował później na... "

Spędziłeś wiele czasu wśród przedstawicieli jakiegoś fachu - żołnierzy, marynarzy, żebraków czy czaro-

dziejów - i do dziś czujesz się w ich towarzystwie jak ryba w wodzie. Potrafisz godzinami rozmawiać o żaglach, narzekać na bosmanów czy dywagować na tematy teoretyczne, dostępne wyłącznie uczonym. Znasz też wszystkie niepisane zasady - wiesz, jak zwracać się do czarodzieja, co przynosi pecha i jak odwrócić zły los, potrafisz śpiewać właściwe piosenki i snuć odpowiednie anegdoty. Fakt, że tak dobrze potrafisz posługiwać się językiem wybranej grupy sprawia, że Efekt Wymagany wszystkich testów podczas interakcji z jej przedstawicielami (wyjąwszy walkę) zmniejszony zostaje o 1.

• Końskie zdrowie +3

„Ejże, przecież wczoraj jeszcze leżał połamany. I dzisiaj chce ruszać dalej? Niewiarygodne. "

Jesteś osobą o żelaznej kondycji, która potrafi wylizać się szybko z najcięższych nawet obrażeń. Być może wychowałeś się w warunkach tak twardych, że drobiazgi w rodzaju chorób, obrażeń i złamań nie mogły przeszkadzać ci w pracy, a może wytrzymałość jest wynikiem zdrowego trybu życia lub wrodzonej odporności organizmu. Tak czy inaczej, po każdym udanym Teście Zdrowienia leczysz dodatkową Ranę.



• Mistrz ucieczek +3

„Szybko, za nim! Wbiegł w ten ślepy zaułek! Cholera, chłopcy, gdzie on się podział?"

Jeśli coś ci w życiu naprawdę wychodzi, to ratowanie własnej skóry. Potrafisz pędzić niczym wiatr, na krótkich dystansach prześcignąć konia i zgubić najuważniejszy nawet patrol, który ruszy twoim śladem. Gdy jesteś ścigany i uda ci się choć na chwilę zniknąć z oczu pogoni, możesz wydać punkt Szczęścia, by rozpłynąć się jak kamfora i ujawnić dopiero, gdy pościg przestanie ci zagrażać.

• Nieuchwytny +3

„Gdzie on jest, kobieto!? Wiem, że gdzieś tu się ukrył - i przysięgam, jak go dopadnę, zabiję!"

Masz nieopisane szczęście i niewiarygodne wręcz wyczucie chwili - szóstym zmysłem wyczuwasz, że zaraz zostaniesz nakryty i niemal zawsze udaje ci się ukryć przed wzrokiem postronnych. Nieważne, czy miejsce, w którym się chowasz, jest do tego wręcz stworzone, czy też nie ma w nim w zasadzie niczego, co może zapewnić kryjówkę - kiedy już, już wydaje się, że zostaniesz przyłapany gdzieś, gdzie nie powinieneś przebywać, zawsze okazuje się, że zdążyłeś w jakiś sposób zniknąć, uwieszając się parapetu, kryjąc za otwierającymi właśnie drzwiami, czy zawisając bez ruchu pod sufitem. Dzięki tej Zalecie możesz wydać punkt Szczęścia, by automatycznie się ukryć - pod warunkiem, że w chwili ukrywania nikt cię nie obserwuje.

• Oczytany +3

„ Tak, jestem pewien, że to nadaje się do jedzenia. Czytałem w 'Dziennikach Rozbitka' o człowieku, którzy żywił się czymś takim przez bity rok i miał się świetnie."

Od dziecka wolałeś towarzystwo książek, niż ludzi. Początkowo sięgałeś głównie po literaturę piękną i z wypiekami na twarzy chłonąłeś przygody dzielnych bohaterów. Z czasem jednak przerzuciłeś się na książki cięższego kalibru - kroniki, rozprawy naukowe, traktaty filozoficzne i relacje z podróży. Oczywiście, nie pamiętasz wszystkiego - nauczyłeś się jednak dość, by Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez ciebie testów związanych z wiedzą obniżał się o 1.

- **Odporność elementalna +3**

„Nic mi nie jest. Najwyraźniej jego karabin zasilany jest Kryształem Powietrza - a ja od dziecka jestem uodporniony na magię tego żywiołu."

Obdarzony jesteś na poły magiczną odpornością na obrażenia elementalne. Oczywiście, wciąż możesz się utopić, spalić lub roztrzaskać o ziemię, spadając z dużej wysokości — lecz już magiczne i nadnaturalne ataki, oparte o któryś z żywiołów, działają na ciebie zdecydowanie słabiej. Wybierz żywioł - ataki elementalne wykonywane przy jego pomocy zadają ci tylko połowę obrażeń (zaokrąglane w dół).

- **Pogromca więzów +3**

„Przysięgam, panie kapitanie, sprawdziłem pęta dwa razy! I kazałem go skrępować najmocniejszym węzłem, jaki znają nasi marynarze! Nie mam pojęcia, jak się z tego wyplątał, ani gdzie się teraz podziewa!"

Ponad wszystko kochasz wolność - a przynajmniej tak tłumaczysz wszystkim fakt, że dzięki niezmiernie giętkim dłoniom oraz szczęśliwym zbiegom okoliczności zawsze udaje ci się wyswobodzić z więzów. W duchu pochlebiasz sobie, że nie upleciono jeszcze sznura, z którego byś się nie urwał, ani kajdan dość ciasnych, by spętać się na dłużej. Dzięki swym umiejętnościom możesz zarabiać na scenie, dając publiczne pokazy - lub mieć pewność, że umkniesz z każdej niewoli. W każdej chwili możesz wydać punkt Szczęścia, by uwolnić skrępowane dłonie.

- **Pojętny +3**

„Bardzo dobrze, Girolamo. Pozostali uczniowie powinni brać z ciebie przykład — ledwie wczoraj pokazałem wam alfabet, a ty już płynnie czytasz."

Twój chłonny umysł wciąż głodny jest wiedzy - potrafisz uczyć się niezmiernie szybko i z doskonałym efektem. Niezależnie od tego, czy ktoś cię instruuje, czy tylko podpatrujesz lub samodzielnie dochodzisz do wiedzy i umiejętności, bardzo szybko doskonalisz się we wszystkim, czym masz ochotę się zająć. Limit Punktów Doskonalenia, które możesz jednorazowo wydać na podniesienie poziomu Umiejętności zwiększony jest o 2.

- **Potężne dziedzictwo +3**

„Dwuręczny miecz z nadmetalu? Nie sądziłem, że ktoś w ogóle wytwarzał broń tego rodzaju."

Osobnik, po którym odziedziczyłeś swoją nadmetalową broń nie lubił rozwiązań skromnych oraz subtelnych i wierzył, że w każdej sytuacji warto pójść na całość. Dlatego oręż lub zbroja, który ci zostawił, zalicza się do kategorii ciężkiej. Jeśli twoim nadmetalowym dziedzictwem jest fokus, wprawiony weń Kryształ ma poziom 3.

- **Przeznaczony do wielkości +3**

„ Czasem męczy mnie to całe bohaterstwo. Ale cóż - tak już jest ten Wszechświat urządzony, że jeden podkuwa konie, inny powstrzymuje niewypowiedziane zło."

Gdy przyszedłeś na świat, na niebie zalśniła kometa, nikczemny władca skonał w strasznych mękach, w środku zimy rozkwitły kwiaty, a w dalekim zakątku Wszechświata mnisi od siedmiuset lat zajmujący się modłami oraz kontemplacją wpadli w euforię, spalili swój klasztor i poszli między ludzi głosić dobrą nowinę. Jesteś prawdziwym bohaterem i przeznaczenie nie pozwoli ci zginąć marnie, nim wypełnisz misję, do której się urodziłeś. Efekt Wymagany wykonywanych przez ciebie Testów Przetrwania jest zawsze o 1 niższy.

- **Przyjaciel zwierząt +3**

„Dobry wilczek, miły wilczek... Przestań gryźć mojego kolegę i chodź tutaj... Właśnie tak, bardzo dobrze. Prawda, że urocze zwierzę? Taki wielki pieszczoch."

Masz doskonałe podejście do zwierząt - instynktownie darzą cię sympatią i zaufaniem. Prawdopodobnie dorastałeś na wsi, od dziecka ucząc się, jak obłaskawiać inwentarz, nie można jednak wykluczyć, że jesteś prawdziwym dzieckiem lasu lub zwyczajnie lubisz i rozumiesz zwierzęta, które w mig twoją sympatię wyczuwają. Efekt Wymagany wszystkich testów związanych z interakcją ze zwierzętami (wyjąwszy walkę), które wykonujesz, obniżony zostaje o 1. Ponadto zwierzę nigdy cię nie zaatakuje, o ile go nie sprowokujesz.

- **Silna wola +3**

„Żałosne. Sądziłeś, że to wystarczy, by mnie przekabacić? Wracaj do swoich mocodawców i powiedz im, że nigdy nie poprę ich sprawy."

Jesteś nieporuszony niczym skała - niełatwo sprawić, byś zmienił zdanie lub uległ namowom. Gdy obstajesz przy swoim, wszelkie próby perswazji, przekupstwa, pochlebstwa i pogróżki rozbijają się o pancerz twojej woli niczym fale o wysokie klify. Jeśli chcesz,

potrafisz być chłodny, gdy inny popadają w rozgorączkowanie i trwać przy swoim zdaniu w obliczu najsroższych nawet argumentów. Kiedy przeciwnik usiłuje nagiąć twoją wolę - również podczas walki socjalnej — nie przerzuca wyrzuconych jedynek.

• Spostrzegawczy +3

„ Tak, jesteśmy tu sami. Jeśli nie liczyć tego osobnika, nieudolnie skrytego za kotarą ani podsłuchujących po drugiej stronie kominka - doprawdy, szpieg nie powinien kasłać."

Świat jest dla ciebie daleko bogatszy, niż dla innych, dostrzegasz bowiem znacznie więcej. Nie umknie ci ani podejrzany szczegół wyglądu pozornie niewinnego obywatela, ani jadowity robak, który próbuje ukąsić cię, gdy odpoczywasz z głową opartą o siodło, ani nawet kurz na najwyższych półkach biblioteczki, gdzie nie zagląda nawet najbardziej wymagająca pani domu. Efekt Wymagany wszystkich testów spostrzegawczości, które wykonujesz, zmniejszony zostaje o 1.

• Szczęściarz +3

„Strzała trafiła mnie prosto w pierś - na szczęście, ugodziła wprost w medalion i odbiła się, nie czyniąc mi krzywdy. W chwilę później dach wreszcie się zawalił i przygniótł łucznika. Ja miałem fart - stałem dokładnie pod dziurą w sklepieniu. "

Od dziecka uśmiechało się do ciebie szczęście - gdy nie przygotowałeś się do lekcji, nauczyciel brał wolne, kiedy wspinałeś się na drzewa nie łamały się pod tobą gałęzie i nigdy nie przyłapano cię na kradzieży słodyczy. Dorosłeś, a fart wciąż cię nie opuszcza - twoje życie jest wolne od drobnych nieprzyjemności, które uprzykrzają życie innym. Kiedy dodajesz punkt Szczęścia do testu, wybierz jedną kostkę z Puli, którą będziesz rzucać. Jeśli wypadnie na niej jedynka, natychmiast odzyskujesz wydany punkt.

• Trik +3

„Ha! Zobaczymy, jak poradzisz sobie z tym!"

Nauczyciel, który wpajał ci prawidła posługiwania się orężem lub zasady prowadzenia dysputy, nauczył cię kilku sztuczek, których zwykle nie zdradza się początkującym. Potrafisz dzięki temu zaskoczyć przeciwnika niekonwencjonalną techniką walki i znaleźć sposób na najtwardszych nawet wojowników. Zaczynasz grę znając dodatkowy trik.

• Urodziwy +3

„Mówię ci, ależ on był przystojny! Ta burza czarnych włosów, to spojrzenie, róża, powiewająca peleryna... Myślałam o nim przez całą noc. Czemu ci dobrzy nie wyglądają tak zabójczo?"

Należysz do osób o przyjemnej aparycji. Samemu ustal, czy jesteś osobą szczególnie przystojną, obdarzoną harmonijnymi i klasycznymi rysami, czy też jest w tobie coś, co przykuwa uwagę - niezwykły blask oczu, szczególnie atrakcyjna sylwetka, burza lśniących włosów albo ujmująca twarz, która wprawdzie nie jest szczególnie piękna, ale nie sposób przejść wobec niej obojętnie. Dzięki temu właśnie Efekt Dodatkowy wszystkich wykonywanych przez ciebie testów socjalnych zwiększony zostaje o 1.

• Uzdolniony +3

„Radziłbym ci zwrócić uwagę na tego ucznia. Być może nie wyróżnia się dziś niczym szczególnym, ale nos podpowiada mi, że za kilka lat wyrośnie z niego prawdziwy geniusz."

Jesteś osobą szalenie wszechstronną i obdarzoną ogromnym potencjałem - gdy regularnie nad sobą pracujesz, potrafisz osiągnąć spektakularne efekty. Na razie nie jesteś jeszcze szybszy, mądrzejszy ani silniejszy, niż inni, możesz mieć jednak pewność, że bardzo szybko wybijesz się ponad przeciętność. Limit Punktów Doskonalenia, które możesz jednorazowo wydać na podniesienie poziomu Cechy zwiększony jest o 1.

• Wrodzony talent +3

„Imponujące, imponujące. A potrafisz zrobić tak?"

Na świecie wielu jest wprawnych rzemieślników, kompetentnych szermierzy czy dobrze wykonujących swoją pracę żeglarzy, ale tylko kilku z nich posiada naprawdę wybitny talent. Ty zaliczasz się do tego elitarnego grona - wybrana czynność przychodzi ci z niewymuszoną łatwością, a efekty, które z jej pomocą osiągasz, przyprawiają o grymas zazdrości wszystkich kształconych w tej samej dziedzinie zawodowców. Decydując się na tę Zaletę, wybierz Umiejętność, która nie należy do grupy Sztuk walki. Gdy ją testujesz, każda jedynka, którą wyrzucisz podczas testu, daje ci nie jeden, a dwa Efekty. Nie tracisz przy tym prawa do przerzutu, a więc potencjalnego trzeciego Efektu.

Zalety za 5 punktów

• Błysk geniuszu +5

„Przyznaję, położyłem bestię pierwszym ciosem. Ale to nie do końca moja zasługa — po prostu potwór obrócił się w ostatniej chwili i mój miecz trafił go prosto w oko, dochodząc do mózgu."

Pozornie niczym się nie wyróżniasz, czasem jednak twoim działaniom zdarza się otrzeć o doskonałość. W tych rzadkich momentach udaje ci się wyprowadzić szczególnie celne pchnięcie, stworzyć naprawdę wybitne dzieło sztuki czy przeprowadzić okręt trasą, której nikomu wcześniej nie udało się przebyć. Potem moment heroicznego uniesienia mija — i często sam zachodzisz w głowę, jakim cudem udało ci się dokonać rzeczy pozornie niemożliwej. Po wykonaniu testu możesz wydać punkt Szczęścia, by podwoić jego Efekt Dodatkowy.

• Charakterystyczny +5

„Wysoki na jakieś dwa metry, drewniana noga, tatuaż na twarzy, ubrany w stylu astońskim, na plecach dwa dwuręczne miecze, podróżuje na elfim monokyrosie? Nie, na pewno go nie widziałem."

Nie sposób pomylić się z kimś innym - jest w tobie coś, co od razu zapada w pamięć. Być może jesteś szczególnie wysoki, twoje oblicze znaczy znamię lub blizna, odznaczasz się niezwykłymi rysami twarzy, dziwnym kolorem włosów lub niecodziennym strojem. Wyróżniać może cię również zachowanie — wyszukane maniery, hałaśliwy sposób bycia, doskonałe poczucie humoru lub celne, cyniczne uwagi. Niezależnie od powodu, wyróżniasz się tak bardzo, że gdy podnosisz Reputację, płacisz za to tylko połowę Punktów Doskonalenia.

• Dar+5

„Zacna pani, twój syn objawia Dar posługiwania się magią. Wobec tego czuję się w obowiązku oferować swoje usługi jako jego mistrz i nauczyciel."

Urodziłeś się posiadając cechę, którą czarodzieje określają mianem Daru. Gdy byłeś mały, wokół działy się dziwne rzeczy, rodzice postanowili więc oddać cię do odpowiednich szkół, gdzie twój Dar został oszlifowany, a surowi pedagodzy nauczyli cię, jak z niego korzystać. Dzięki ich wysiłkom jesteś dziś pełnoprawnym czarodziejem, posługującym się magią swojej rasy - zyskujesz dostęp do wszystkich umiejętności magicznych, a twoje dziedzictwo z nadmetalu to czarodziejski fokus. Szczegóły dotyczące magii znajdziesz w Rozdziale 20. Uwaga! Tej zalety nie mogą posiadać Gnomy.

• Legendarna cecha +5

„Przyznaję, jest dość silny, jak na człowieka. Ale czy zdoła wygiąć tę sztabę, o tak?"

Masz wszelkie predyspozycje by prześcignąć przedstawicieli swojej rasy siłą, geniuszem, charyzmą lub fartem. Na razie nie wyróżniasz się aż tak bardzo z tłumu swoich rodaków, z czasem jednak będą musieli zdejmować na twój widok czapki z szacunkiem. Wykupując tę Zaletę wybierz Cechę - możesz podnieść ją dzięki Doskonaleniu do poziomu 8. Nie możesz wybrać Cechy, będącej mocną stroną twojej rasy, a jeśli wskażesz stronę słabą, Zaleta pozwoli ci podnieść ją do poziomu 7. Legendarną cechę wybrać można tylko jeden raz, nawet jeśli używacie zasad umożliwiających wielokrotne wykupywanie Zalet.

• Liczna rodzina +5

„Nie martwcie się, w tym mieście mieszka mój wujaszek, Pascqual. Nie widzieliśmy się wprawdzie od pogrzebu stryjecznej babki Cataliny, ale przecież nie odmówi pomocy swemu ukochanemu siostrzeńcowi i jego druhom."

Masz więcej krewnych, niż potrafisz spamiętać, a rozłożyste gałęzie twojego drzewa genealogicznego sięgają w każdy zakamarek Wszechświata. Mało tego, twoja rodzina trzyma się razem, widujesz więc ich wszystkich podczas zlotów rodowych oraz podobnych uroczystości. Za każdym razem, gdy przybędziesz do nowego świata możesz poprosić Mistrza Gry, by przetestował twoje Szczęście z Progiem Szczęścia, z Efektem Wymaganym 2. Jeśli test zakończy się powodzeniem, w pobliżu rezyduje któryś z twoich krewniaków - każdy Efekt Dodatkowy oznacza kolejnego członka rodziny. W wypadku ras, które nie posiadają rodzin - jak Lodowe Elfy czy Rycerze Kryształowi - zastąp krewnych przedstawicielami tej samej Koterii czy Zakonu.

• Mistrz improwizacji +5

„To proste — zobaczyłem, że jego chwyt słabnie, więc wykręciłem ostrze, kiedy sparował mój miecz, a broń wypadła mu z ręki. Nie, nikt mnie nigdy tego nie uczył."

Potrafisz błyskotliwie improwizować i zawsze w niemal w cudowny sposób wykorzystać nadarzającą się sposobność, czasem udaje ci się więc osiągnąć efekt, do którego inni dążą latami. Mimo braku formalnego treningu potrafisz powtórzyć zaobserwowany cios czy błyskotliwy wywód lub zupełnie nieświadomie wykonać czynność powszechnie uważaną za sprytną sztuczkę, dostępną wyłącznie nielicznym. W każdej chwili możesz wydać punkt Szczęścia, by posłużyć się akcją trikową, której nie posiadasz. Z Zalety tej możesz skorzystać również, gdy wpadasz w Furię.

- **Poszukiwacz wrażeń +5**

„Rubin Króla Omara? Powiadasz, że trzymają go w skarbcu na szczycie wieży, której dniem i nocą strzeże dwa tuziny wyszkolonych gwardzistów? A samo pomieszczenie najeżone jest pułapkami? Znakomicie, wchodzę w to."

Twoim żywiołem są nocne eskapady do pilnie strzeżonych miejsc, schadzki z kobietami, których ojcowie i mężowie dysponują całą armią kompetentnych drabów, desperackie ucieczki w ostatniej chwili, walka z przeważającymi siłami i wszystko, co ryzykowne. Choć bezustannie pakujesz się w kłopoty, gwiazdy zdają się nad tobą czuwać. Kiedy wykonujesz test umiejętności w sytuacji, która wiąże się z dużym ryzykiem (w przypadkach spornych rozstrzyga Mistrz Gry) każda jedynka, którą wyrzucisz, daje ci nie jeden, a dwa Efekty. Nie tracisz przy tym prawa do przerzutu, a więc potencjalnego trzeciego Efektu.

- **Prawdziwy przyjaciel +5**

„Pewnie, że cię szukałem. Taki już mam zwyczaj — kiedy mój przyjaciel przepada bez wieści w zupełnie nieznanym mu świecie, ruszam jego tropem. Bo a nuż się beze mnie nie odnajdzie?"

Masz prawdziwego, wiernego i oddanego przyjaciela, który posiada niesamowitą umiejętność zjawiania się w odpowiednim miejscu o właściwym czasie. Pojawia się, kiedy wpadniesz w kłopoty, z radością pomaga ci się z nich wyplątać, wypija z tobą kufelek czy dwa, a potem odchodzi w swoją stronę. Raz na sesję możesz poprosić Mistrza Gry, by wykonał test twojego Szczęścia z Progiem Szczęście, z Efektem Wymaganym równym 3. Jeśli test zakończy się powodzeniem, przyjaciel przybędzie ci z pomocą. Efekt Dodatkowy określa szybkość, z jaką się pojawi.

- **Siłacz +5**

„Zażądałem w zamian tyle złota, ile zdołam udźwignąć. A ten naiwniak, tutejszy król, zgodził się na to bez mrugnięcia okiem. No, to czeka go spora niespodzianka. "

Ułomkiem to ty nie jesteś. Cieszysz się ogromną krzepą, nieważne, czy od urodzenia, czy dzięki długim godzinom treningu. Twoją siłę widać zapewne na pierwszy rzut oka, zdradza ją bowiem góra mięśni - możesz jednak należeć do grona osób, które określa się mianem „żylastych" i nikt nie posądzi cię o szczególną moc w rękach, dopóki mu nie przyłożysz. Efekt Wymagany wszystkich testów związanych z użyciem siły, które wykonujesz (z wyjątkiem testów trafienia) zmniejszony zostaje o 1. Ponadto, gdy walczysz bez broni zadajesz dodatkowo jedno automatyczne Draśnięcie.

- **Sokole oko +5**

„ Widzisz strażnika, tam, na murze? Nie, na lewo od baszty. Ja zastrzelę go z kuszy, a tym w tym czasie przekradniesz się do wejścia. Jak to - za daleko? Zapewniam, wpakuję mu bełt prosto w oko."

Dzięki kombinacji naturalnego talentu, sokolego wzroku i szalenie pewnej ręki potrafisz niezwykle celnie strzelać. Podczas walki najpewniej czujesz się, gdy trzymasz w dłoni rękojeść wiernego pistoletu, lub kiedy policzek muska ci pierzysko strzały. Trafiasz przecież zawsze tam, gdzie chcesz - i pozbywasz się dzięki temu nieprzyjaciół w sposób bezpieczny, efektywny i higieniczny. Kiedy strzelasz z broni kryształowej, łuków, kusz i podobnego oręża każda jedynka, którą wyrzucisz podczas testu, daje ci nie jeden, a dwa Efekty. Nie tracisz przy tym prawa do przerzutu, a więc potencjalnego trzeciego Efektu.

- **Sympatyczny +5**

„Hej, przyjacielu! Jak miło cię spotkać! Nie widzieliśmy się od tak dawna — opowiadaj, co u ciebie?"

Jesteś osobą, na którą nie można się długo gniewać, a twój ujmujący uśmiech i ciepła osobowość torują ci drogę do każdego serca. Oczywiście, to, jak wykorzystasz swoją ujmującą osobowość zależy wyłącznie od ciebie - pod maską poczciwości może kryć się robaczywe serce, możesz jednak być również dokładnie tym, na kogo wyglądasz - równym gościem, co to każdemu pomoże, każdego wysłucha i z każdym

się dogada. Gdy wykonujesz test socjalny (również w walce socjalnej) każda jedynka, którą wyrzucisz, daje ci nie jeden, a dwa Efekty. Nie tracisz przy tym prawa do przerzutu, a więc potencjalnego trzeciego Efektu.

- **Twardziel +5**

„ Uderz mnie zatem, najmocniej jak potrafisz. Włóż w ten cios całe serce, bo to jedyny, jaki pozwolę ci bezkarnie zadać."

Wychowałeś się w twardych warunkach, zahartowałeś w boju lub odznaczasz się niezwykłą odpornością, dzięki której nie łatwo cię zranić. Najmocniejsze nawet ciosy kwitujesz lekkim grymasem i wzruszeniem ramion, jesteś też w stanie doprowadzić każdego kata do głębokiego kryzysu zawodowego. Twoje ciało jest twarde niczym dębowe drewno i za każdym razem, gdy otrzymujesz obrażenia, zmniejszają się one o 1 Draśnięcie.

- **Urodzony wojownik +5**

„Pani, obserwuję przez cały wieczór, z jaką gracją stąpasz po parkiecie. Wybacz mi śmiałość, ale dostrzegam w tobie ogromny talent - czy uczynisz mi zaszczyt i pozwolisz mi uczyć cię szermierki?"

Walczysz, jakbyś urodził się z bronią w ręku - gdy dzierżysz swój wierny miecz czy topór, nie straszny ci żaden przeciwnik. Oręż wydaje się przedłużeniem twojej woli, władasz nim lekko, z polotem, finezją i gracją, której brak niekiedy nawet bardzo doświadczonym wojownikom. Posiadasz szczególne predyspozycje do posługiwania się jakimś rodzajem broni - wybierz go, gdy decydujesz się na tę Zaletę. Gdy się nim posługujesz, każda jedynka, którą wyrzucisz podczas testu, daje ci nie jeden, a dwa Efekty. Nie tracisz przy tym prawa do przerzutu, a więc potencjalnego trzeciego Efektu.

- **Złotousty +5**

„Ależ, panie strażniku! Wyszłam o tej porze, bo doniesiono mi, że mój brat, który mieszka w pobliżu, zapadł na straszliwą chorobę!. Chyba nie zatrzyma pan kobiety, spieszącej do umierającego krewniaka, który poza nią nie ma nikogo na świecie?"

Już od dziecka potrafiłeś wyłgać się z każdej sytuacji, wprawnie zwalając na kogoś winę lub uderzając w płacz. Z wiekiem twoje umiejętności wzrosły jeszcze i dziś potrafisz kłamać z szybkością atakującej kobry, byle tylko ocalić skórę. Jesteś przy rym niezmiernie przekonujący - być może potrafisz zawsze wymyślić wiarygodnie kłamstwo, a może umiesz tak namieszać w głowie słuchacza, że gotów jest uwierzyć w każdą bzdurę. Kiedy znajdziesz się w kłopotliwej sytuacji, możesz wydać punkt Szczęścia, by automatycznie przekonać kogoś o swojej dobrej woli i niewinności.

- **Zwinne palce +5**

‚A to ziarnko ryżu, na którym wyryłem cały tekst 'Czynów Aleksandreosa'. Niestety, jeśli spojrzysz przez szkło powiększające, zobaczysz, że niektóre ryciny nie wyglądają tak dobrze, jak bym chciał."

Masz dłonie prawdziwego artysty, o smukłych, zręcznych palcach - lub przeciwnie, krótkie i pozornie niezgrabne, w rzeczywistości jednak zdolne do ogromnej precyzji. Jako osobnik szczególnie uzdolniony manualnie potrafisz wykonywać czynności wymagające ogromnej dokładności i wyczucia, w rodzaju konstruowania mechanizmów czy rzeźbienia strof poematów w ziarnkach piasku. Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez ciebie testów związanych z czynnościami manualnymi zmniejsza się o 1.

- **Zwinny jak łasica +5**

„ Co za wdzięk, co za gracja, co za zwinność! Doprawdy, przyjacielu, ta dziewczyna marnuje się w trupie cyrkowej. Gdybyś przyjął ją do swojej szkoły tańca, zrobiłaby furorę na dworze."

Jesteś doskonałym materiałem na tancerza lub linoskoczka. Poruszasz się ze zwinnością i niewymuszoną gracją, zawsze miękko lądujesz i potrafisz wykonywać salta w powietrzu. W twoich ruchach może czaić się drapieżność tygrysa, możesz też poruszać się płynnie i miękko, niczym górski strumień. Swej gibkości zawdzięczasz fakt, że Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez ciebie testów Ciała, które wiążą się ze zwinnością (poza testami trafienia podczas walki) zmniejszony zostaje o 1.



Lista Wad

Wady za różną ilość punktów

• Fobia -1/-3/-5

„Nie założę ubrania! Ubranie jest złe. Nigdy nie ufaj nikomu, kto je nosi. Nie wiadomo, co się pod takim ubraniem kryje."

Dławi cię irracjonalny lęk przed czymś powszechnym i zasadniczo nieszkodliwym - jeśli znajdujesz się w sytuacji, której się obawiasz, lub w pobliżu źródła grozy, pula kostek, którą wykonujesz testy, spada odpowiednio o jeden, dwa lub trzy. Przedmiotem fobii nie może być żadna rzecz spotykana wyłącznie w jednym świecie lub niebyt powszechna: musisz wybrać coś, z czym możesz zetknąć się przy każdej okazji, na przykład ciemność, broń, koronki, magię, podróże gwiezdnymi żaglowcami, Astończyków czy napoje alkoholowe. Ostatnie słowo w kwestii wyboru fobii należy do Mistrza Gry.

• Marne dziedzictwo -1/-3/-5

„Miecz wykuł dla mnie tatko, bo nie mogliśmy sobie pozwolić na kupno gotowego. Przyznaję, płatnerzem to on nie był - ale przynajmniej miał dobre chęci. "

Niektóre przedmioty z nadmetalu wykonywane są przez mistrzów - czasem jednak zdarza się, że bryłka cennej substancji wpada w ręce amatora. Być może wywodzisz się z biednej rodziny albo urodziłeś na zapomnianym świecie, w którym najwybitniejszy z kowali nie zostałby nawet czeladnikiem w szanującej się kuźni. W każdym razie, twoje nadmetalowe dziedzictwo jest w najlepszym wypadku kiepskawe. Za każdy poziom tej Wady jakość przedmiotu z nadmetalu, który posiadasz, zmniejszona zostaje odpowiednio o 1, 2 lub 3 poziomy. Informacje na temat jakości ekwipunku znajdziesz w Rozdziale 15. Wady tej nie można wybrać dla fokusu.

• Powolny -1/-3/-5

„Do licha! Ależ mogłem mu podczas dzisiejszego śniadania przygadać! Czemu najlepsze pomysły nachodzą mnie dopiero przed zaśnięciem?"

Szybkość reakcji nie jest twoją najmocniejszą stroną i zanim zorientujesz się w sytuacji na tyle, by coś zrobić, ta zwykle ulega zmianie. Nie potrafisz w związku z tym złapać rzuconego w twoją stronę przedmiotu,

Punkty za Wady?



W procesie tworzenia postaci przyjmujemy, że wybór Wad zapewnia dodatkowe punkty na tworzenie postaci, nie jest to jednak jedyna metoda. Dlatego polecamy zdecydować się na jedno z poniższych rozwiązań:

- **Wady dają punkty.** W myśl tej opcji Wady zapewniają dodatkowe punkty, o których mowa powyżej. Metoda ta pozwala wprawdzie stworzyć wyjściowo bardziej zaawansowaną postać, ma jednak tę słabą stronę, że cwani gracze mogą próbować wybierać takie Wady, które przyniosą im punkty, nie sprawią jednak trudności.
- **Wady dają Doskonalenie.** Opcja ta zakłada, że wszystkie Wady warte są podczas tworzenia postaci 0 punktów. Jeśli jednak gracz zdecyduje się na którąś z nich, a ta utrudni mu życie podczas przygody, otrzyma po jej zakończeniu dodatkowe Punktów Doskonalenia. Ich ilość zależy od tego, jak poważnie Wada zaszkodziła bohaterowie - jeśli gracz sam ją wyeksponował by dodać swojej postaci smaczku, dostaje 1 PD. Jeżeli heros nie mógł wykonać ważnej czynności ze względu na Wadę, dostaje dodatkowo 3 PD. Jeśli Wada naraziła jego i jego towarzyszy na śmiertelne niebezpieczeństwo, otrzymuje 5 PD. Podczas jednej sesji możesz otrzymać Doskonalenie za jedną tylko Wadę - nawet, jeśli zagrało kilka z nich, otrzymujesz premię wyłącznie za tę, która odegrała największą rolę.

zawsze przegapiasz okazję do ciętej riposty, a w walce każesz na siebie czekać. Gdy testujesz Reakcję rzucasz, odpowiednio, jedną, dwiema lub trzema kośćmi mniej. Uwaga! Twoja Reakcja nie może spaść poniżej jednej kości.

• Ubogi -1/-3/-5

„Dwa złote cekiny, mówi pan? A ile kosztuje ten z tyłu? Że niby jest dziurawy? Nie szkodzi, załata się. Biorę. "

Wywodzisz się z ubogiej rodziny, przegrałeś wszystko w karty albo rodzice dali ci na drogę nazwisko i garść dobrych rad. Zapewne fakt, że nosisz połatane ubrania, a twój nadmetalowy miecz tkwi w wytartej i pozbawionej ozdób pochwie nieco cię zawstydza - być może jednak idziesz przez życie z podniesionym czołem, nie zważając, że w dziurawych butach chlupie ci woda. Tak, czy inaczej, dzielisz swoje startowe funduje przez, odpowiednio, dwa, trzy lub cztery i taką właśnie kwotą możesz dysponować. Wszystkie posiadane przez ciebie przedmioty są uważane za jeden poziom jakości słabsze, niż w rzeczywistości (nie dotyczy nadmetalowego dziedzictwa). Ponadto, jeśli wybrałeś wariant za 5 punktów, wykupienie stylu życia kosztuje cię dwukrotnie drożej. Uwaga! Nie możesz wziąć wady „Rozbitek".

• Uzależnienie -1/-3/-5

„ Tylko jeden kieliszeczek! Proszę, przecież mi nie zaszkodzi. Obiecuję, jeden kieliszek i kończę. Macie na to moje słowo."

Hulaszczy tryb życia lub chęć osiągnięcia sukcesu za wszelką cenę sprawiły, że dziś nie możesz obyć się bez jakiejś substancji. Niezależnie, czy jest to alkohol, lekarstwo czy egzotyczny narkotyk wytwarzany na jednym tylko świecie, jeśli nie przyjmujesz go codzienne, przestajesz przerzucać podczas testów jedynki. Cena Wady zależy od dostępności i ceny substancji - 1 punkt otrzymujesz, jeśli jesteś uzależniony od czegoś niezbyt drogiego i powszechnie dostępnego (na przykład alkoholu). Uzależnienie od rzeczy drogiej lub szalenie egzotycznej warte jest 3 punkty - 5 punktów otrzymasz, jeśli musisz płacić za przedmiot swojego uzależnienia fortunę i w dodatku jest on dostępny tylko w jednym, jedynym świecie.

Wady za 1 punkt

• Brak podzielnej uwagi -1

„Proszę, nie teraz! Widzisz, że jestem zajęty! Więc poproś ich ode mnie, żeby zaatakowali nas za pół godziny. "

Nie lubisz, kiedy coś odwraca twoją uwagę - a że nie potrafisz jej dzielić, umiesz zajmować się tylko jedną rzeczą naraz. Gdy uciekasz, nie zwracasz uwagi na otoczenie, a jeśli pracujesz nad czymś precyzyjnym, na przykład otwierasz zamek, potrafisz nie zauważyć, że wokół zaczęła się walka. Za każdym razem, kiedy musisz przejmować się kilkoma kwestiami na raz (na przykład atakującym potworem, powoli obniżającym się sufitem sali i taszczeniem rannego przyjaciela) tracisz jedną kość ze wszystkich testów.



Muzahim ibn Jahim al-Rakaszi

Nie ulega kwestii, że brat Króla Ka-Dis, Muzahim al-Rakaszi, jest obłąkany - zdarzają mu się napady szaleństwa, podczas których zupełnie traci nad sobą panowanie, biega po pałacu i krzyczy w ekstazie, innym znów razem zapomina, kim jest, wymyśla fałszywą tożsamość i przez jakiś czas wierzy w jej prawdziwość. Chcąc zadbać o brata, a jednocześnie pozbyć się go z pałacu, król Harun mianował nieszczęśnika ambasadorem Astonii w Mieście Gnomów, nie uważając tego stanowiska za szczególnie istotne. Rychło okazało się, że pozycja, w której znalazł się szaleniec, jest niezmiernie ważna i władca postanowił odwołać z niej szalonego brata. Wówczas jednak wydarzył się cud — okazało się, że żaden z ambasadorów pozostałych ras przez pięć lat nie zorientował się, iż Muzahim jest obłąkany, co więcej, wszyscy okazali się bardzo go cenić. Tajemnica powodzenia Muzahima pozostaje niewyjaśniona, piastuje jednak wciąż swoje stanowisko, a jego szaleństwo jest pilnie strzeżonym sekretem.

- **Jąkała -1**

„U...u...u...waga! Za...za...za...raz za...za...za... wali się sufit!"

Cierpisz na irytującą przypadłość, która sprawia, że za każdym razem, gdy jesteś zdenerwowany, zacinasz się i nie możesz wykształsić ani słowa. Gdy jesteś rozluźniony, możesz być prawdziwą duszą towarzystwa - wystarczy jednak odrobina stresu, a zacinasz się na amen. Kiedy chcesz coś - cokolwiek - powiedzieć w wielkim podnieceniu, musisz wykonać test Manipulacji z progiem Ducha o Efekcie Wymaganym ustalonym przez Mistrza Gry (1, jeśli sytuacja jest dość spokojna, 3 kiedy w grę wchodzi sprawa życia i śmierci).

- **Luki w wykształceniu -1**

„I co z tego, ze chodziłem do najlepszej szkoły? Zdałem do niej, żeby rwać panienki na szkolnych imprezach! Jasne, że nie wiem, co znaczy ten napis!"

Owszem, rodzice starali się, byś odebrał staranne wykształcenie, ty jednak wagarowałeś lub spałeś na lekcjach. Dziś nie potrafisz przypomnieć sobie nawet twarzy nauczyciela, a choć twoje kajety zapisane są drobnym maczkiem, powtarza się w nich wyłącznie zdanie: „będę pilnie odrabiał zadania". Niestety, z czasem okazało się, że pozornie nieprzydatna erudycja jest bardzo potrzebna w życiu. Gdy wykonujesz test związany z wiedzą, nie przerzucasz jedynek.

- **Nieatrakcyjny -1**

„Sigismondo? Och, jest uroczy, to naprawdę dobry kolega, taki uczynny i serdeczny. Ale żeby się w nim zakochać? Proszę cię, nie bądź śmieszna. "

Nie musisz być szczególnie niełady - w gruncie rzeczy możesz być nawet całkiem przystojny. Co z tego, skoro jesteś osobą wyzutą z seksapilu, która dziesiątki razy słyszała już, że jest doskonałym przyjacielem. Efekt Wymagany testów uwodzenia, które wykonujesz, wzrasta o 2.

- **Niemuzykalny -1**

„Nie znoszę, kiedy orkiestra tak hałasuje. Nie wiem, co was w tym tak podnieca — moim zdaniem muzyka to tylko przeszkoda dla konwersacji. "

Nie jesteś w stanie rozpoznać melodii hymnu własnego państwa. Muzyka taneczna, przy której tak chętnie bawią się twoi rówieśnicy to dla ciebie nieznośny hałas. Na gitarze, owszem, grywasz, lecz niechętnie - karty się ślizgają. Automatycznie nie udają ci się wszystkie testy śpiewu, tańca i gry na instrumentach.

- **Niesławny rodzic -1**

"A, syn Szkarłatnego Connora. Znałem dobrze twojego ojca, och, jak bardzo dobrze... Wiem, czego można spodziewać się po jego potomku. Straż, pojmać ich!"

Twój rodzic, opiekun lub nauczyciel był niesławnym łotrem - i choć się w niego nie wdałeś, wszyscy zdają się podejrzewać cię o jak najgorsze inklinacje. Przez lata starałeś się zaprzeczyć złej opinii, w końcu jednak uznałeś, że daleko łatwiej nie przyznawać się do nikczemnego rodzica. Niestety, jesteś do niego diablo podobny i co rusz trafiasz na kogoś, komu twój rodziciel wyrządził jakąś krzywdę. Rozpoczynasz grę, posiadając na koncie dwa negatywne Słynne Czyny.

- **Osobisty wróg -1**

„Fergal Mac Diunn! Znowu się spotykamy. Tym razem jednak biorę cały Wszechświat na świadka, że nie ujdziesz z życiem."

Jesteś szczęśliwym posiadaczem oddanego, osobistego wroga, na dodatek obdarzonego niesamowitym talentem pojawiania się w najmniej odpowiednim momencie. Osobnik ów zrobi wszystko, by pomieszać ci szyki - przekupi twoich służących, wyzwie cię na pojedynek, zniszczy przedmiot, którego szukasz czy publicznie cię zelży. Twój Mistrz Gry już dobrze wie, co z nim robić - twoim zdaniem jest tylko ustalić, w jakich okolicznościach obdarzył cię tak szczególnym uczuciem i do czego konkretnie zmierza: czy chce cię zabić, czy wystarczy mu, na przykład, publiczne upokorzenie.

- **Słaba głowa -1**

„ Gossspodarzu, jeszsze raz to samo... Pyszszny jest ten poncz, niech mnie, wypiję drugi kubek. A potem zaśpiewamy. "

Wystarczy, że lody są podlane rumem - i od razu chce ci się śpiewać. Zazwyczaj unikasz alkoholu i kiedy co jakiś czas zdarza ci się napić, ma to zawsze opłakane skutki - lub przeciwnie, uwielbiasz stan upojenia i cieszy cię, że chwiać się zaczynasz już po pierwszym kufelku. Automatycznie nie udają ci się wszystkie testy związanie z upojeniem.

ROZDZIAŁ 9

Dzieci Przeklętego Kniazia



Według legendy, Wszewołod Izasławic był ostatnim kniaziem Pospolitych Elfów i to właśnie on toczył ostatnią, przegraną wojnę z władcą Lodowych Elfów Alexandreasem. Gdy ruszał do bitwy, która miała zadecydował o losie jego ludu, jego żona była przy nadziei. Opuszczając dwór, Wszewołod klął się na wszystko, co święte, że powróci - jednak dokładnie w chwili, gdy narodził się jego syn, Alexandreas zadał mu śmiertelny cios, decydując tym samym o wyniku wojny i skazując naród Wszewołoda na tysiąclecia niewoli.

Ród Izasławiców istnieje po dziś dzień, ciąży jednak na nim przerażająca klątwa, będąca wynikiem pochopnych słów nieszczęsnego kniazia. Wiadomo, że wszyscy wywodzący się z niego mężczyźni są urodziwi, zdolni i niezmiernie charyzmatyczni, odznaczają się też białymi włosami. Niestety, pisane im jest umrzeć w chwili, gdy ich nowo narodzony syn po raz pierwszy zaczepnie powietrza. Nieszczęśni potomkowie buńczucznego króla żyją więc w cieniu okrutnego wyboru - mogą poświęcić życie dla przedłużenia linii, lub żyć długo, wiedząc że wraz z nimi umrze ród.

• Ścigany -1

„Popatrz, tu też ktoś porozklejał plakaty z twoja podobizną. Musisz być naprawdę sławny. Co tam jest napisane? Poszukiwany żywy lub martwy?"

Ciąży na tobie wyrok śmierci — sam określ, czy wydany słusznie i opisz sytuację, która doprowadziła do skazania cię. Być może faktycznie popełniłeś ohydną zbrodnię, może jednak wszystko to jest wynikiem tragicznego zbiegu okoliczności lub ponurej intrygi twych wrogów. Niezależnie od przyczyn, nie możesz wrócić do ojczyzny i za każdym razem, gdy przybywasz do nowego świata. Mistrz Gry rzuca jedną kością. Jeśli wyrzuci 4 lub mniej, znaczy, że łowcy głów dotarli ram wcześniej i już na ciebie czekają...

• Śmieszny akcent -1

„Co sie śmiejes, kolesko? Bohatera ześ nie widzioł? A może cosik ci pseskadza? No, godoj, abo zamilc. "

Niektórzy twierdzą, że śmiesznie się wysławiasz, ty jednak nigdy tego nie zauważyłeś - mówisz, jak cię tatko nauczyli. Inna sprawa, że kiedy po raz pierwszy opuściłeś miejsce zamieszkania i pojechałeś do stolicy, twoi rodacy pytali, z jakiego świata pochodzisz. Niezależnie od tego, czy twój akcent zdradza prowincjusza, czy afektowanego arystokratę, Efekt Wymagany testów socjalnych, które wykonujesz poza rodzinnym światem wzrastają o 1.

• Uczulony -1

„Kto tu wpuścił tego puszaka? Nie wiesz, że... khe, khe, khe... "

Masz nieszczęście zaliczać się do szeregów alergików. Wybierz substancję — gdy znajduje się w pobliżu kichasz, dławisz się, twoją skórę pokrywają bąble i nie przerzucasz jedynek podczas testów. Nie możesz uczulić się na substancję występującą wyłącznie w jednym świecie lub niezbyt powszechną — musisz wybierać spośród rzeczy w rodzaju cukru, soli, metalu, pyłków wszystkich kwiatów, sierści wszystkich puszystych zwierząt i podobnych. Ostatnie słowo w kwestii wyboru substancji uczulającej ma zawsze Mistrz Gry.

• Wrażliwy na zimno/gorąco -1

„Do licha, co za ziąb! Nie wiem, jak wy znosicie takie zimy... Co? Tak wygląda wasze lato?!"

Wychowałeś się w szczególnie gorącym lub zimnym miejscu i stąd bierze się twoja wrażliwość na, odpowiednio, mróz lub upał. Nie pomaga noszenie futrzanej szuby ani przewiewna koszula i korkowy kapelusz: kiedy jest ci za ciepło lub zbyt zimno tracisz kość ze wszystkich testów.

• Wstydliwe pochodzenie -1

„Nieważne, skąd pochodzę. Nie będziemy o tym rozmawiać. Liczy się przecież tu i teraz, prawda?"

Nie lubisz mówić o swojej przeszłości - i masz po temu bardzo dobre powody. Być może jesteś bękartem, dzieckiem kogoś uważanego za obłąkańca, może wychowałeś się na ulicy lub spędziłeś kilka lat w więzieniu. W każdym razie, jeśli twój sekret się wyda, Efekt Wymagany wszystkich testów socjalnych (wyjąwszy walkę socjalną) w kontaktach ze znającymi twoją tajemnicę wzrasta o 1.

• Zapominalski -1

„Dobrze, szybko, póki jest nieprzytomny - musimy wlać mu do ust zawartość kryształowej buteleczki. Zaraz, zaraz, gdzie ja ją wsadziłem?"

Jesteś osobą niewiarygodnie wręcz roztargnioną i pewnego dnia zapomnisz własnej głowy. Za każdym razem gdy chcesz użyć przedmiotu ze swojego ekwipunku, musisz wykonać test Szczęścia z Progiem Szczęścia o Efekcie Wymaganym 2. Jeśli zakończy się fiaskiem, okazuje się, że gdzieś zapodziałeś potrzebą rzecz - zostawiłeś na poprzednim postoju, pożyczyłeś, ale nie pamiętasz komu i tak dalej. Nie zdarza ci się nas szczęście zapominać nadmetalowego dziedzictwa.

• Zły gust -1

„Prawda, że piękny? Urzekł mnie zwłaszcza ten wielki, czerwony kamień, który złotnik w niego wprawił. Świetnie współgra z moją ulubioną różową koszulą w niedźwiedzie i turkusowym kubrakiem. "

Zawsze ubierasz się z klasą — uwielbiasz złote łańcuchy na gołej klacie, połączenia różu i turkusu, gustowne pierścienie z wielkimi oczkami i tak dalej. Posiadasz zupełnie nieprawdopodobny dar tworzenia absurdalnych i groteskowych połączeń kolorystycznych oraz dobierania nie pasujących do siebie dodatków - i szalenie liberalne poczucie smaku, które takie rzeczy dopuszcza. Jakkolwiek byś się zatem nie wystroił, i tak wyglądasz komicznie - Efekt Dodatkowy wszystkich wykonywanych przez ciebie testów socjalnych wykonywanych podczas pierwszego spotkania zmniejszony zostaje o 1. Szczęśliwie, gdy napotkasz tę samą osobę po raz kolejny, Wada nie modyfikuje wyników testów.

Wady za 3 punkty

• Antytalent -3

„Po co rzuciłeś mi ten pistolet? Co ja niby miałem z nim zrobić? Przecież wiesz, że nie mam pojęcia, jak się z tego strzela - a kiedy nas mordują, nie mam głowy, żeby się uczyć."

Bywają ludzie niezbyt uzdolnieni w jakimś kierunku — ale ty jesteś prawdziwym antytalentem. I wcale nie znaczy to, że jakaś czynność wychodzi ci kiepsko, jesteś bowiem do tego stopnia pozbawiony uzdolnień, że nie potrafisz się nawet do niej zabrać — gdy sytuacja cię do tego przymusza, stajesz bezradny, kompletnie nie wiedząc, co robić. Wybierz Umiejętność, którą posiadasz na minimum 3 poziomie. Aby wykonać jej test - niezależnie od okoliczności - musisz wydać punkt Szczęścia.

• Brudas -3

„Być może faktycznie trudno przebywać z nim w jednym pomieszczeniu. Ale pamiętaj, że schludność nie jest najważniejszą cechą, której oczekujemy od zwiadowcy. "

Niezależnie, jak często się myjesz, chodzisz wiecznie brudny i poplamiony. Być może prześladuje cię uporczywy pech albo wyniosłeś z domu wstręt do mydła i masz zwyczaj myć się tylko z okazji nowego roku. Tak, czy inaczej, nieestetycznie wyglądasz, niełądnie pachniesz i strach podać ci rękę, by jej nie ubrudzić. Efekt Dodatkowy testów socjalnych (wyjąwszy walkę socjalną), które wykonujesz spada o 2. Jeśli test dotyczy interakcji z Astończykiem, Efekt Dodatkowy spada o 4.

• Choroba gwiezdna -3

„ Och, czy ten rejs nigdy się nie skończy? Mój żołądek zachowuje się, jakby poszedł na tańce. Czy długo jeszcze będę musiał tak cierpieć? "

Spośród wszystkich rzeczy na świecie najbardziej nienawidzisz międzygwiezdnej żeglugi. Kiedy tylko trafiasz na pokład okrętu, natychmiast zaczyna cię mdlić i kręci ci się w głowie. Nieważne, czy leżysz na koi, czy starasz się wpatrywać w gwiazdy dookoła - i tak prędzej czy później musisz przechylić się przez reling i przez długie godziny podziwiać Przestrzeń pod wami. Gdy jesteś na statku nie przerzucasz jedynek podczas wykonywania testów.

- **Domator -3**

„Jak to — nie podajecie tu bastafinków? To co mam zjeść na obiad? W dodatku muszę poskarżyć się na warunki w pokoju — w nocy było strasznie gorąco, a pościel jest żółtawa. W domu zawsze śpię w białej pościeli. "

Szczerze wierzysz, że wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej - i kiedy zmuszony jesteś podróżować, czujesz się zagubiony i rozdrażniony. Nie lubisz nowych miejsc, źle sypiasz w nieznanym otoczeniu, denerwują cię cudzoziemcy, a dziwaczne jedzenie przyrządzane podejrzanym sposobem w paskudnych, zagranicznych knajpkach staje ci w gardle. Kiedy po raz pierwszy trafiasz w nowe miejsce, nie przerzucasz jedynek podczas testów.

- **Dziwaczny wygląd -3**

„ W jego wyglądzie było coś niepokojącego. Nie chodzi o to, że był brzydki, czy coś w tym rodzaju, nie odznaczał się też szczególną urodą. Ale na jego widok aż przeszły mnie ciarki — zupełnie nie wiem, dlaczego. "

Nie chodzi o to, że jesteś szpetny, jest jednak w tobie coś, co odróżnia cię od innych i sprawia, że każdy czuje się nieswojo w twoim towarzystwie. Być może jesteś po prostu brzydki, a twoją twarz znaczą pryszcze i znamiona - może jednak jesteś wręcz nieludzko piękny, a twoja idealnie symetryczna twarz wzbudza nie tyle podziw, co zabobonny lęk. Może też chodzić o coś daleko subtelniejszego - na przykład różnobarwne oczy, fakt, że nigdy się nie uśmiechasz lub że nie rzucasz cienia. Efekt Wymagany wszystkich testów socjalnych, które wykonujesz podczas interakcji z osobami, które nie przywykły do twego wyglądu oraz wszystkich testów uwodzenia wzrasta w twoim przypadku o 1.

- **Gapa -3**

„Oddział Rycerzy Kryształowych? Nie zauważyłem. Chociaż, w gruncie rzeczy, ktoś musiał zostawić te ślady całkiem niedawno, chyba na mojej warcie... "

Potrafisz przegapić żaglowiec, przelatujący tuż przed twoim nosem. Twojej uwadze umykają wszelkie detale i subtelności, nie nadajesz się na tropiciela, a dowód rzeczowy znalazłbyś tylko pod warunkiem, że najpierw byś się o niego potknął. Gdy wykonujesz test spostrzegawczości, nie przerzucasz jedynek.

- **Grubianin -3**

„Dziendoberek, panie królu! Jak zdrówko? Jakbym ja, kurde, mieszkał w takiej chacie, jadł takie żarełko, bym złego słowa nie powiedział. A właśnie, nie szkodzi, że przeszkadzam w śniadanku?"

Twoi rodzice nie wpoili ci zasad dobrego wychowania - nic dziwnego, że wyrosłeś na osobę kompletnie wyzutą z manier, niewrażliwą i gruboskórną. Nie dość, że nie potrafisz zachować się przy stole, to zawsze udaje ci się strzelić niewybrednym żartem w towarzystwie dam, obrazić kogoś nieprzemyślaną wypowiedzią czy wzbudzić sensację strojem, grubiańskim komentarzem lub ochrypłym rechotem, którym wybuchasz w środku eleganckiego przyjęcia. Podczas testów socjalnych (wyjąwszy walkę socjalną) nie przerzucasz wyrzuconych jedynek.

- **Kiepska koordynacja -3**

„No dobrze, przyznaję, to był niezły strzał. Ale tak naprawdę celowałem w tego drugiego. "

Masz wprawdzie dobry wzrok i całkiem pewną rękę, coś jest jednak nie tak z ich koordynacją - nigdy nie trafiasz tam, gdzie celowałeś. Nie potrafisz ani rzucić do celu, ani doń strzelić i żywisz wcale uzasadnione obawy, że nie sprawdziłbyś się też jako artylerzysta. Gdy wykonujesz test wymagający celności - na przykład z czegoś strzelasz - nie przerzucasz wyrzuconych jedynek.

- **Nieprzyjaciel zwierząt -3**

„Niemożliwe. To bardzo spokojny zwierzak. Pani przyjaciel musiał go jakoś sprowokować — może próbował zabrać mu jedzenie?"

Z jakiegoś powodu zwierzęta odczuwają wobec ciebie instynktowną niechęć. Być może bierze się ona z rzeczy, na które nie masz wpływu, na przykład zapachu, możliwe jednak, że jest reakcją na twoją wobec nich odrazę lub strach. Tak czy inaczej, możesz zapomnieć o karierze dżokeja lub powożeniu psim zaprzęgiem. Gdy wykonujesz test związany z przedstawicielami świata zwierząt, nie przerzucasz jedynek. Co gorsza, agresywne zwierzęta zawsze rzucają się w pierwszej kolejności na ciebie.

- **Nieskomplikowany -3**

"Ahgun będzie bić."

Jesteś osobą o prostej, choć wyrazistej osobowości. Twoje życie wewnętrzne nie należy do szczególnie zajmujących i wystarczy spędzić w twoim towarzystwie godzinkę, by poznać cię na wylot. Posiadasz w związku z tym tylko dwie cechy charakteru.

- **Niewiarygodny -3**

„Ludzie! Ludzie! Na naszą wioskę maszerują Rycerze Kryształowi, są za tamtym wzgórzem! Do broni! Hej, czemu nikt nie reaguje?"

Choćbyś mówił najczystszą prawdę wszyscy i tak uważają, że kłamiesz - być może bierze się to ze sposobu, w jaki wykrzywiasz twarz albo z nerwowego tiku powieki. Możliwe też, że pracowicie wyrobiłeś sobie reputację notorycznego oszusta, więc każdy na wszelki wypadek wątpić będzie w to, co mówisz. Nie pomoże bicie się w piersi, szczere łzy ani błagania - Efekt Wymagany wszystkich testów Przekonywania, które wykonujesz, wzrasta o 2.

- **Nikt ważny -3**

„Nie, za nic w świecie! Znowu zaciągniecie mnie na jakąś głupią przygodę, z której wy wrócicie w glorii, obładowani skarbami, a ja cały w bandażach!"

Święcie wierzysz, że nie jesteś nikim ważnym i nie tobie pisane są wielkie czyny. Czasem z zazdrością patrzysz na przyjaciół, którzy dokonują heroicznych wyczynów i w głębi serca skrywasz przekonanie, że rzeczy, które im uchodzą na sucho ty przypłaciłbyś ciężkim kalectwem. I, jakby na potwierdzenie twoich przekonań, za każdym razem, gdy się wychylisz, dzieje się coś przykrego. Efekt Wymagany Testów Przetrwania, które wykonujesz, wzrasta o 2.

- **Odludek -3**

„Odejdźcie i zostawcie mnie w spokoju. Zostałem pustelnikiem właśnie po to, żeby uciec od takich, jak wy!"

Nigdy nie przepadałeś za innymi, drażni cię gwar głosów, nie lubisz tłoku i nie znosisz, kiedy ktoś patrzy ci na ręce. Do szału doprowadzają cię mądre rady i sugestie, jak masz zrobić coś, na czym się przecież znasz, nienawidzisz niezobowiązująco gawędzić, a próby pracy w grupie zawsze kończą się w twoim wypadku karczemną awanturą. Nie możesz korzystać z zasad współpracy ani grupowej walki z jednym przeciwnikiem.

- **Prostaczek -3**

„Pewnie, wiem wszystko o Lodowych Elfach. To te ogoniaste potworki, które żyją na pustyniach i uważają, że Kryształ jest święty, tak?"

Nigdy do końca nie zrozumiałeś, na co mogliby ci się przydać nauczyciele i książki. Lekcje zawsze wydawały ci się nudne i wolałeś całymi dniami uganiać się z kolegami, nigdy nie splamiłeś się odrobieniem pracy domowej, a kiedy czytasz, poruszasz ustami. Wada ta może być wynikiem twoich skłonności lub warunków, w których się wychowałeś - jeśli jesteś, na przykład, synem owdowiałego smolarza. Efekt Wymagany wszystkich testów wiedzy, które wykonujesz, wzrasta o 1.

- **Obżartuch -3**

„ Tak, to było całkiem niezłe. Zakąska — prima sort, zupa też niczego sobie, ale ta pieczeń! Kruchutka, aromatyczna, świetnie korespondująca z ciężkim tortem, podanym na deser. Wszystko to naprawdę rozbudziło mój apetyt. Chętnie bym coś przegryzł."

Nie, nie jesteś gruby. Po prostu lubisz dobrze zjeść, a kiedy już jesz, to za trzech - całe szczęście, że nie widać po tobie zbędnych kilogramów. Jeśli przez sześć godzin nie najesz się do syta, podczas testów nie przerzucasz jedynek - myślisz wyłącznie o jedzeniu. Nadto, zawsze burczy ci wtedy w brzuchu, oczywiście w najmniej odpowiednich momentach.

- **Słaba wola -3**

„Mówił tak przekonująco, że byłam gotowa się zgodzić. Ale po rozmowie z tobą... Sama już nie wiem, może on jednak nie ma racji?

Łatwo cię przekabacić, szybko ulegasz wpływom i właściwie nigdy nie masz własnego zdania. Być może wynika to z potrzeby akceptacji, a może tak łatwo zapalasz się do wszystkiego, że każdy pomysł wydaje ci się znakomity. W związku z tym jesteś ulubionym klientem domokrążców i najlepszym przyjacielem misjonarzy. Gdy przeciwnik usiłuje nagiąć twoją wolę - również podczas walki socjalnej - Efekt Wymagany testów, które wykonuje, spada o 1.

- **Słabość elementalna -3**

„ Całe szczęście, tylko nas drasnął, prawda, Conall? Hej, Conall, co ci jest? Żyjesz?"

Jesteś osobą szczególnie podatną na obrażenia elementalne. Szczęśliwie, nie zwiększa to twojej wrażliwości na obrażenia zadawane przez spadające kamienie, nie zajmujesz się łatwiej ogniem ani nie topisz, gdy tylko znajdziesz pod wodą — lecz magiczne i nadnaturalne obrażenia związane z żywiołami to już zupełnie inna para kaloszy. Wybierz żywioł - ataki elementalne wykonywane przy jego pomocy zadają ci dwa razy więcej obrażeń.

• Ubogie dziedzictwo -3

„Łotrze, drżyj przed Ostrzem Błyskawic! Dobrze brzmi? Nie jestem pewien, czy to najlepsza nazwa dla sztyletu. .. "

Osobnik, który przekazał ci twoją nadmetalową broń znajdował upodobanie w przedmiotach subtelnych i nie rzucających się w oczy lub był zwyczajnie skąpy. Możliwe też, że jako któreś z kolei dziecko musisz zadowalać się ochłapami spadku po bohaterskim ojcu. Twoja nadmetalowa broń lub zbroja, choćby nie wiedzieć jak pięknie zrobiona i kunsztownie wykonana, należy do grupy lekkiej. Jeśli twoim dziedzictwem jest fokus, wprawiony weń Kryształ ma zaledwie poziom 1.

• Uprzedzony -3

„ Wszyscy wysoko urodzeni są tacy sami. Zgraja nierobów, pasożytów, którzy żyją z naszej ciężkiej pracy. Nic, tylko bale, przyjęcia, stroje - a ty, obywatelu, pracuj od świtu do nocy, i tak zabierzemy ci pieniądze. Mówię ci, będzie z tego rewolucja. "

Od dziecka darzysz niechęcią jakąś grupę zawodową lub społeczną, czy to z powodu wyniesionych z domu uprzedzeń, czy dlatego, że zawdzięczasz im paskudne wspomnienia. Nieważne, czy będą to marynarze, żebracy, arystokraci czy czarodzieje - nie potrafisz zachowywać się w ich towarzystwie swobodnie i z trudem opanowujesz okazywanie im jawnej niechęci. Efekty Wymagane wszystkich testów socjalnych (wyjąwszy walkę) podczas kontaktów z przedstawicielami tej grupy wzrastają o 1.

• Wstręt do walki -3

„Nie uważam przemocy za żadne rozwiązanie. Panowie, odłóżcie te pałki i porozmawiajmy jak dorośli. "

Brzydzisz się przemocą, unikasz brutalności i wierzysz, że wszyscy powinni żyć w przyjaźni — albo nie znosisz brudzenia rąk, a nad walkę przedkładasz nikczemną intrygę. W związku z tym nie poświęcasz szczególnej uwagi treningowi bojowemu i gdybyś był zmuszony walczyć, z trudem przyszłoby ci ustalenie, za który koniec trzyma się miecz. Niezależnie od jego przyczyn, twój wstręt do bezpośredniego starcia sprawia, że podczas walki nie przerzucasz wyrzuconych jedynek.

Wady za 5 punktów

• Brak dziedzictwa -5

„Sądzisz, że ktoś, kto nie rezonuje z nadmetalem nie może być bohaterem? Przyznaję, muszę starać się dwa razy bardziej — ale, u licha, i mnie się wreszcie uda!"

Od pozostałych bohaterów odróżnia cię fakt, że sam bohaterem nie jesteś. Nie dość, że nie posiadasz przed-



Kto się pod własnym dachem nie urodzi, ten pod własnym ciachem nie zamieszka

Popularny w Dziewięciu Miastach przesąd głosi, że dziecko, które nie przyjdzie na świat w rodzinnym domu, nigdy nie zazna w nim szczęścia i będzie wędrować po Wszechświecie, bezskutecznie usiłując zagrzać gdzieś miejsce. Dlatego brzemienne mieszkanki napowietrznych platform jak ognia boją się podróży, a jeśli jakiejś kobiecie zdarzy się zajść w ciążę poza ojczyzną, robi wszystko, by powrócić do domu przed rozwiązaniem. Wiąże się to jednak ze szczególnym ryzykiem — nie dość, że podróżowanie w stanie błogosławionym nigdy nie jest bezpieczne, to dziecko urodzone na statku szczególnie skazane jest na los tułacza.

miotu z nadmetalu, to nawet gdy go zdobędziesz, nie przyda ci się szczególnie. Nie rezonujesz i nigdy nie będziesz rezonować z nadmetalem. Nie możesz też wykupić Zalety Dar.

• Inny -5

„Mówię ci, z nim jest coś nie tak. Niby Lodowy Elf, jak każdy inny — ale sam widziałem, jak się uśmiechał i mile zagadnął do Dżamili. I wiesz co? Wszystkich Elfów się boję, a ten jest jakiś taki sympatyczny. "

Jesteś inny - coś wyróżnia cię spośród wszystkich, wśród których wyrastałeś. Dokładne przyczyny musisz określić samemu — może dorastałeś uwięziony w domu przez despotycznych rodziców, wychowały cię zwierzęta, jesteś bękartem odsuniętym od wszelkich praw i przywilejów lub kolor twoich oczu sprawia, że rodacy uważają cię za wcielenie zła i unikają jak zarazy. W każdym razie, nie otrzymujesz z tego powodu specjalnej właściwości wybranej przez ciebie rasy. Ponadto, gdy wykonujesz test socjalny związany z interakcją z twoim rodakiem jego Efekt Dodatkowy jest zawsze równy 0.

• Kiepskie zdrowie -5

„Hej, kto otworzył okno? Strasznie ciągnie po nogach. Sądzę, że... a psik!"

Jesteś osobą wątłą i słabowitą - wystarczy na ciebie dmuchnąć, byś się przeziębił. Jeśli jest za zimno, dostajesz dreszczy, jeśli za gorąco, masz udar jak w banku—a gdy zdarzy ci się spotkać osobę chorą, możesz od razu pomaszerować do medyka. Gdy uda ci się test leczenia, leczysz o jedną Ranę mniej, nie wykonujesz też rzutów, by obronić się przed chorobą. Jeśli można czymś się zarazić, zapadasz na to automatycznie.

• Łamaga -5

„No co? Każdemu chyba zdarza się przewrócić! W dodatku beznadziejny ten korytarz, marmurowe płyty odstają, a czerwony dywan ma fałdy, o które łatwo zahaczyć stopą."

Nie należysz do osób szczególnie gibkich i, szczerze mówiąc, nawet najłatwiejsze ćwiczenia wykonujesz z trudem. Wspinaczka, nawet po drabinie, to dla ciebie przeżycie traumatyczne, a próby grania w gry zespołowe nieodmiennie kończą się kompromitacją. Żartują z ciebie, że sam nie potrafiłbyś zawiązać sobie sznurowadeł, na wszelki więc wypadek nosisz wyłącznie trzewiki. Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez ciebie testów związanych ze zręcznością i gibkością ciała (również testów trafienia) zwiększa się o 1.

• Mania czystości -5

„Błe, ohyda! Nie wejdę tam! Tam jest brudno! Cały się poplamię! Zachoruję i umrę!"

Nie możesz znieść, gdy coś cię plami — jeśli się zabrudzisz, musisz się natychmiast przebrać i umyć. Wytrwale polujesz na każdy najmniejszy pyłek, który ma czelność osiąść na twoim stroju, za nic w świecie nie wejdziesz do kałuży i nie położysz się spać w nie wykrochmalonej pościeli. Oczywiście, niektóre miejsca - na przykład podziemia, pełne skarbów jaskinie czy błotniste gościńce - są w związku z tym dla ciebie kompletnie niedostępne. Gdy jesteś brudny, podczas testów nie przerzucasz jedynek.

• Mięczak -5

„Pomocy! Ratunku! Niech ktoś powstrzyma ten krwotok! Przysięgam, już nigdy więcej nie będę przyszywał guzików. "

Wystarczy, że wbijesz sobie drzazgę, a już padasz nieprzytomny. Z trudem znosisz ból, boisz się widoku krwi, a przyjacielskie klepnięcie w plecy pozostawia na twojej łopatce opuchnięty siniec. Zawsze, gdy zostajesz trafiony, otrzymujesz dodatkowe Draśnięcie.

• Mydłek -5

„No bo ja już jestem taki przyjacielski, Jakoś nie umiem się na nikogo pogniewać. Nawet na osobę, która doprowadziła mnie do bankructwa."

Owszem, jesteś miły, cierpliwy, układny czy ugrzeczniony, nie płonie w tobie jednak wewnętrzny ogień, który rozgrzewa serca prawdziwych bohaterów. Nigdy się nie złościsz ani nie szalejesz z radości - i dlatego właśnie nie możesz wpadać w Furię.

• Niezgrabny -5

„ Ups! No i się potłukło. To nie było nic ważnego, prawda?"
Masz, jak to mówią, dziurawe ręce. Bez przerwy coś upuszczasz, rozlewasz czy tłuczesz, a powierzenie ci pracy nad delikatnym mechanizmem byłoby katastrofalną pomyłką. Efekt Wymagany wykonywanych przez ciebie testów, wymagających zręczności manualnej zostaje zwiększony o 2.

ROZDZIAŁ 9



Próba Rycerzy Proroka

Każdego roku, w rocznicę śmierci Proroka, z położonych na szczytach gór klasztorów wyruszają stroniący zwykle od ludzi magowie Zakonu Wody. Przez wiele tygodni przeczesują światy Imperium, odwiedzając najmniejsze nawet osady i sprawiając, że na ich mieszkańców pada blady strach. Magowie nie rozmawiają z pospolitymi ludźmi - tym zajmują się zwyczajni rycerze Zakonu Wody. Ponurzy, zakapturzeni czarodzieje czekają, aż ich podwładni przyprowadzą do nich wszystkie zamieszkujące dane miejsce dzieci, urodzone przed trzema laty, następnie zaś poddają je Próbie. Nikt nie wie, na czym ona w istocie polega - wiadomo tylko, że czarownik rysuje laską krąg wokół zgromadzonych dzieci, a gdy skończy, wypełniają go natychmiast błękitne płomienie, które nie palą i nie wydzielają żaru. Gdy magiczny ogień gaśnie, część dzieci pada, nieprzytomna z wyczerpania. Świadomość i siły zachowują tylko te, które rezonują z nadmetalem. To one właśnie są obiektem poszukiwań - Rycerze Wody bez słowa zabierają je, by magowie mogli odkryć, do którego Zakonu powinny zostać przeznaczone. Pozostałe pozostawia się do dyspozycji rodziców - dzieci zwykle dochodzą do siebie w ciągu kilku dni.

- **Pech -5**

„Schowałem się za firanką — grubą, aksamitną i sięgającą do samej ziemi. Skąd mogłem wiedzieć, że ten drań akurat postanowi ją odsłonić, żeby oglądać pokaz sztucznych ogni?"

Nazwijmy rzecz po imieniu - masz pecha. Nie jesteś w stanie zabłysnąć i każda spektakularna akcja, której się podejmujesz kończy się jakimś niemiłym akcentem - nieszczęśliwym upadkiem, karygodną gafą lub komicznym lapsusem. Zawsze, gdy uzyskasz podczas testu więcej niż dwa punkty Efektu Dodatkowego, dzieje się coś nieprzyjemnego — zapominasz kwestii, odklejają ci się sztuczne wąsy, upuszczasz broń czy coś tłuczesz. Aby zapobiec nieprzyjemnemu zdarzeniu musisz wydać punkt Szczęścia.

- **Pomocnik -5**

„Tak, zdołałem pokonać zło, które gnębiło waszą wioskę. Hej! To nie on je pokonał, to ja! Dlaczego nikt mnie nie słucha?"

Choćbyś nie wiedzieć jak się starał, wszystkie twoje bohaterskie czyny przypisywane są komuś innemu. Być może wyglądasz i zachowujesz się jak służący, jesteś tak niepozorny, że nikt nie zwraca na ciebie uwagi, lub twoja urocza buzia sprawia, że wszyscy traktują cię protekcjonalnie. Niezależnie od powodów podniesienie Reputacji kosztuje cię dwa razy więcej Punktów Doskonalenia.

- **Przeciętniak -5**

„ W szkole miałem dobre oceny. Ale musiałem w tym celu siedzieć godzinami nad książkami. A taki Jorge to nigdy się nie uczył a i tak zawsze był lepszy. Ech, świat nie jest sprawiedliwy."

Słowo, które najlepiej cię określa to „solidny" - kiedy się do czegoś zabierasz, robisz to porządnie, według przepisu, jednak bez odrobiny polotu. Z całą pewnością nie nadajesz się więc na artystę, zapewne nie wynajdziesz też przełomowych technik rzemieślniczych ani nie przejdziesz do historii jako najbardziej twórczy i niekonwencjonalny szermierz swojego pokolenia. Wybierz Cechę - Efekt Dodatkowy wszystkich testów, w których jest Progiem, zostaje zmniejszony o połowę.

- **Rozbitek -5**

„ Wiem, że łazi bez przerwy w obszarpanych spodniach i unika mycia. Tak, to ciężkie do zniesienia. Mało tego — wyobraź sobie, że z każdego obiadu zabiera główne danie i ukrywa je gdzieś, na potem."

Kiedyś, przed laty, miałeś pieniądze, pozycję i prestiż. Potem okręt, którym płynąłeś, rozbił się na gwiezdnym szlaku, a ty cudem przetrwałeś, uczepiony resztek szalupy. Następne lata spędziłeś w bezludnym świecie, za jedynych towarzyszy mając zwierzęta - i siedziałbyś tam do tej pory, gdyby nie przepływa-

jący żaglowiec, który wiózł bohaterów. Odwykłeś jednak od towarzystwa i dlatego Efekt Dodatkowy wszystkich testów socjalnych (wyjąwszy walkę socjalną oraz zastraszanie), które wykonujesz, zmniejszony zostaje o dwa. Do tego rozpoczynasz grę posiadając wyłącznie koszulę, poszarpane spodnie oraz swoje nadmetalowe dziedzictwo.

• Słabeusz -5

„Hej, pomóżcie mi! Wieko tego kufra jest strasznie ciężkie, nie dam rady sam go unieść!"

Natura poskąpiła ci mięśni - albo sam zaniedbałeś swoją kondycję fizyczną. Nie możesz poszczycić się szczególnie imponującą muskulaturą, twoje ręce przypominają patyki i możesz zapomnieć o podnoszeniu ciężarów tak ogromnych, jak na przykład opasła księga. Jesteś więc albo chuderlakiem, albo osobą, której mięśnie zastąpił dobrze podhodowany tłuszcz. Tak, czy inaczej, Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez ciebie testów związanych z użyciem siły zwiększa się o 1. Podczas walki zadajesz o 1 Draśnięcie mniej.

• Słaby w obronie -5

„I znowu trafienie! Mój uczniu, jeśli tak zamierzasz walczyć z prawdziwym przeciwnikiem, to lepiej naucz się zabijać go, zanim zada ci pierwszy cios. "

Nigdy nie udało ci się opanować trudnej sztuki jednoczesnego koncentrowania na ataku i na obronie. O ile z tym pierwszy nie masz problemów, defensywa zawsze przychodzi ci z trudem. Nauczyciel fechtunku złamał na twoim grzbiecie niejedną trzcinę - to jednak nie pomogło i po dziś dzień nie umiesz skutecznie chronić się podczas walki. W walce przeciwnicy trafiają cię, jakby twoje Mistrzostwo w używanej broni było niższe o 1 (minimum 1).

• Wrodzona słabość -5

„Niestety, kiedy byłem maty, upadek z konia przykuł mnie na prawie dwa lata do łóżka. Moi koledzy brykali, a ja co najwyżej popatrywałem przez okno - i po dziś dzień nie odzyskałem pełnej sprawności."

Obciążony jesteś wrodzoną wadą, która sprawia, że nigdy nie dorównasz swoim rodakom siłą, rozumem, charakterem lub szczęściem. Choćbyś nie wiedzieć jak się starał, nigdy nie osiągniesz na tym polu rezultatów powszechnych wśród przedstawicieli twojej rasy. Wykupując tę Wadę wybierz Cechę. Jej początkowy poziom wynosi 1, nie możesz podczas tworzenia postaci wykupić jej powyżej 4, a za Doskonalenie rozwinąć powyżej 6. Nie możesz wybrać Słabej strony swojej rasy.

• Wygodnicki -5

„Pst, Cristoval, śpisz? Bo ja nie mogę zasnąć. Coś mnie strasznie gniecie w plecy. Na dodatek jestem głodny. Myślisz, że ktoś mógłby przygotować dla mnie coś do jedzenia? Albo jakiś środek na te muszki — bez przerwy po mnie łażą... Och, jestem taki nieszczęśliwy. "

Jesteś osobą nawykłą do wygód, która nie wyobraża sobie nocy spędzonej pod gołym niebem i dostaje dreszczy na samą myśl, że istnieją miejsca, w których nie ma prawideł do butów oraz wyszukanych deserów. Za każdym razem, gdy spędzasz noc pod gołym niebem lub przepada ci jeden z podstawowych posiłków (śniadanie, obiad lub kolacja) Efekt Wymagany wszystkich wykonywanych przez ciebie testów wzrasta o 1. Efekt kumuluje się i utrzymuje do czasu, gdy zaspokoisz wszystkie powyższe potrzeby.



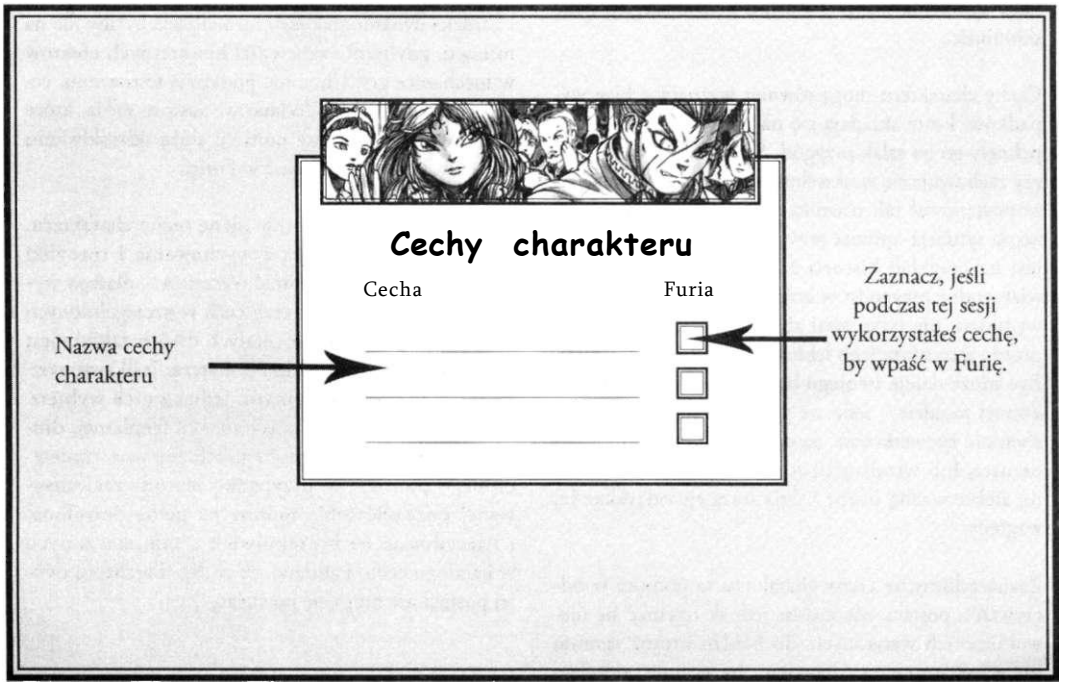


Rozdział 10

Cechy charakteru

Charakter bohatera

Cechy Charakteru opisują — oczywiście, w uproszczony sposób - osobowość postaci i determinują jej zachowanie. Różnią się jednak od pozostałych współczynników postaci tym, że ani się ich nie testuje, ani nie wpływają bezpośrednio na sposób przeprowadzania czy wynik testów. W dodatku postać nie musi być im niewolniczo posłuszna — nawet najszlachetniejszy rycerz miewa gorszy dzień, kiedy wściekły jest na cały świat, a najpodlejszemu łajdakowi zdarza się odruch litości. Cechy charakteru egzystują zatem na pograniczu opisu fabularnego i mechanicznego. Są przede wszystkim drogowskazem, który ma przypominać ci stale, jaka jest twoja postać. Nie znaczy to jednak, że konsekwentne ich odgrywanie nie zapewnia żadnych korzyści w mechanice gry.



ROZDZIAŁ 10

Potencjał fabularny cech charakteru

Charakter bohatera to przede wszystkim sposób jego odgrywania - a trzy cechy, które zapisujesz na jego karcie, mają ci przypominać, że twoja postać różni się od ciebie i w jaki sposób zazwyczaj się zachowuje. Oczywiście, jak zauważyliśmy powyżej, nie jest to bezwzględna reguła, od której nie wolno ci odstąpić. Charakter jest też najważniejszą składową motywacji postaci, a więc narzędziem, dzięki któremu prowadzący będzie wplątywał bohatera w kolejne perypetie.

Obydwie te własności przekładają się również na historię bohatera. Kiedy się nad nią zastanawiasz, spróbuj ustalić, czy bohater zawsze legitymował się takimi właśnie cechami charakteru, czy też w dzieciństwie zachowywał się nieco inaczej, lecz wydarzenia zmieniły jego sposób widzenia świata. Jeśli taka sytuacja miała miejsce, postaraj się ustalić, co doprowadziło do przemiany herosa - i wymyśl, czy jest ktoś, kto pamięta go z lat młodości i w momencie ewentualnego spotkania przypisywał mu będzie niegdysiejsze skłonności.

Cechy charakteru mogą również wyznaczać bieg wypadków, które składają się na dzieje bohatera i popchnęły go na szlak przygód. Skoro bowiem podczas gry zachowuje się w określony sposób, przyjąć należy, że postępował tak również w przeszłości (chyba, że zaszła sytuacja opisana powyżej). Tak skonstruowana jest na przykład historia Marco di Mirandeo: niewiarygodne przygody, w które co rusz się wplątuje, są wynikiem nie tylko serii zbiegów okoliczności, lecz przede wszystkim jego lekkomyślności i porywczości. Być może dzieje twojego bohatera są oparte na podobnej zasadzie - jeśli, na przykład, nadmierna szlachetność spowodowała, że postradał majątek na rzecz oszusta, lub wrodzona próżność sprawiła, iż zraził do siebie ważną osobę i dziś stara się odzyskać jej względy.

Zaznaczaliśmy, że cechy charakteru są pomocą w odgrywaniu postaci, nie musisz jednak trzymać się niewolniczo ich wytycznych. To bardzo istotna sprawa, nie warto dopuszczać bowiem, by w imię „dobrego odgrywania postaci" popsuć sobie lub innym zabawę. Gry fabularne są rozgrywką grupową i jak w każdej grupie trzeba niekiedy chodzić na ustępstwa — odgrywaj zatem postać wtedy, gdy sprawia ci to przyjemność i nie drażni pozostałych uczestników zabawy. Szczególnie eksponuj charakter herosa w chwilach dramatycznych, kiedy podjąć ma ważną decyzję czy z jakiegoś powodu zmaga się ze sobą. Jeśli jednak masz do wyboru - odegranie cechy charakteru i w konsekwencji zerwanie sesji, eliminację postaci innego gracza czy sprowokowanie poważnego konfliktu w drużynie lub zachowanie kompromisowe, choć sprzeczne z osobowością postaci, zawsze lepiej postawić na wspólną zabawę. Niech twój bohater zrzędzi pod nosem, marudzi, że sam nie wie, czemu godzi się na ustępstwo - lecz postąpi tak, by wszyscy byli zadowoleni. Przecież spotkaliście się dla rozrywki, a nie aktorskich popisów.

Potencjał mechaniczny cech charakteru

Choć charakter jest przede wszystkim narzędziem fabularnym, dzięki któremu postać staje się wyrazistsza i bardziej dynamiczna, jego formalizacja byłaby nie na miejscu, gdyby nie zapewniał konkretnych efektów w mechanice gry. Choć nie podlegają testowaniu, cechy charakteru mają dodatkowe zastosowania, które szczegółowo opisaliśmy poniżej: służą odzyskiwaniu Szczęścia i pozwalają wpaść w Furię.

Każdy bohater posiada trzy różne cechy charakteru. Pierwsza z nich wynika z wychowania i specyfiki otoczenia, w którym postać wyrastała - dlatego wybrać ją należy spośród trzech cech wyszczególnionych w opisie rasy. Dobór pozostałych dwóch zależny jest od metody konstruowania bohatera. Jeśli tworzysz go sposobem uproszczonym, jedną z nich wybierz z listy zamieszczonej w opisie funkcji fabularnej, drugą natomiast spośród pełnego ich zestawu, umieszczonego poniżej. W przypadku metody zaawansowanej pozwolić sobie możesz na pełną dowolność i zdecydować na którekolwiek z zamieszczonych w katalogu cech. Pamiętaj, że cechy charakteru twojej postaci nie mogą się powielać.

Odzyskiwanie Szczęścia

Kiedy bohater zachowuje się w sposób, który dyktuje mu jedna z cech charakteru, tak jak zaznaczono w opisie, Mistrz Gry może nagrodzić go, przyznając mu z powrotem wydany punkt Szczęścia. Zazwyczaj dzieje się tak, kiedy zachowanie zgodne z charakterem stawia bohatera w niekorzystnej sytuacji, lub kiedy postępując wbrew cechom charakteru zyskałby więcej - nie jest to jednak reguła bezwzględna. Najważniejszym elementem procesu odzyskiwania Szczęścia jest odgrywanie wiarygodnej, spójnej i ciekawej postaci. Pamiętaj przy tym, że ostateczną instancją jest tu Mistrz Gry - jeśli uzna, że za jakieś zachowanie punkt Szczęścia się nie należy, znaczy, że musisz bardziej się postarać, może też nagrodzić szczególnie udany aktorski popis kilkoma punktami. Aby ułatwić ci orientację, kiedy możesz liczyć na odzyskanie Szczęścia w związku z daną cechą charakteru, zamieściliśmy w ich opisie przykładowe sytuacje, w których rzecz może nastąpić. Podobnie jednak, jak w wypadku Specjalizacji (patrz Umiejętności) listy te nie są zamknięte ani kompletne: nie możemy przewidzieć, do jakich sytuacji dojdzie podczas waszych sesji. Kieruj się zatem intuicją i wyczuciem - jeśli dobrze odgrywasz swojego bohatera, nie minie cię nagroda.

Odzyskiwanie Szczęścia



W „Crystalicum" odzyskiwanie punktów Szczęścia jest bezpośrednio związane z odgrywaniem cech charakteru postaci - jeśli jednak nie jesteś zwolennikiem tej odmiany gier fabularnych, która stawia na wcielanie się w postaci, możesz z powodzeniem rzecz zmienić, decydując się na zasadę opcjonalną. Odzyskiwanie Punktów Szczęścia może się więc odbywać na cztery sposoby:

- **Punkty Szczęścia odzyskuje się wyłącznie przez odgrywanie cech charakteru.** Nie istnieje żaden inny sposób - musisz odgrywać postać, jeśli chcesz odzyskiwać Szczęście. Ta metoda wymusza postępowanie w sposób zgodny z charakterem bohatera, spowoduje jednak, że odzyskiwanie Szczęścia będzie znacznie wolniejsze i może doprowadzić do sytuacji, w której zostanie ono zupełnie zablokowane. Wystarczy, że nie nadarzy się sytuacja, w której gracz postąpi zgodnie z osobowością postaci.
- **Punkty Szczęścia odzyskuje się pomiędzy sesjami.** W tej metodzie cechy charakteru służą wyłącznie za pomoc w odgrywaniu. Punkty Szczęścia odzyskiwać się będzie po zakończeniu sesji i każdą kolejną grę bohaterowie zaczną z maksymalną ich ilością. Zyskujemy w ten sposób pewność, że wszyscy odzyskiwać będą Szczęście z tą samą prędkością.
- **Punkty Szczęścia odzyskuje się po każdej przespanej nocy.** Jeśli chcesz uniezależnić odzyskiwanie Szczęścia od charakteru i zapewnić jednocześnie bohaterom dostęp do ogromnej ich ilości przyjmij, że ich poziom wraca do maksimum po każdej nocy, którą spokojnie prześpią (nawet, jeśli bohaterowie stali na warcie - wystarczy, że żadne niebezpieczeństwo nie zakłóci ich odpoczynku).
- **Punkty Szczęścia odzyskuje się przez odgrywanie cech charakteru oraz po zakończeniu sesji.** Ta metoda łączy dwa pierwsze rozwiązania: za każdym razem, gdy gracz postąpi zgodnie z charakterem bohatera, odzyskuje jeden punkt Szczęścia. Ponadto, po zakończeniu sesji Szczęście wraca do maksymalnego poziomu. W ten sposób zmniejszasz znaczenie odgrywania postaci, choć całkiem go nie eliminujesz i gwarantujesz jednocześnie, że wszyscy prędzej czy później odzyskają swoje Szczęście.

ROZDZIAŁ 10

Szczęście i Furia

Przeglądając listę cech charakteru zwrócisz pewnie uwagę, że wybierając niektóre z nich będziesz z łatwością odzyskiwać Szczęście, inne zaś zapewniają je wyłącznie w szczególnych okolicznościach. Analogicznie, niektóre pozwolą ci wpaść w Furię właściwie podczas każdej walki, inne natomiast powodują szał niezmiernie rzadko. I my zdajemy sobie z tego sprawę i staraliśmy się konstruować cechy charakteru według następującego klucza: niektóre dają łatwy dostęp do Szczęścia i trudny do Furii, inne zaś odwrotnie, zapewniają częstą Furę, ale trudno przy ich pomocy odzyskać Szczęście. Miej to na uwadze, gdy będziesz dokonywać wyboru - i pamiętaj, że przedstawione w opisie sytuacje to tylko przykłady, a decyzję o tym, czy w danej sytuacji cecha charakteru zapewni ci korzyść należy do ciebie i Mistrza Gry.

Furia

Zdarza się niekiedy, że bohater znajduje się pod działaniem emocji tak silnych, że traci nad sobą panowanie. Choć takie sytuacje bywają niebezpieczne, szał sprawia również, że dokonać może czynów wielokrotnie przerastających jego możliwości. Chwile wielkich namiętności opisane są w mechanice gry przez zasady Furii - nazwa ta jest jednak umowna i zapoznając się z nimi pamiętaj, że szał ów niekoniecznie wywołany jest gniewem i możemy mieć do czynienia na przykład z „szałem twórczym". Wprawdzie Furia oddziałuje przede wszystkim na triki i dokładne jej działanie opiszemy w rozdziale im właśnie poświęconym, wspominamy o niej jednak również tutaj, gdyż moment, w którym bohater może w nią wpaść zależy przede wszystkim od jego charakteru.

Furia to chwila, w której bohater działa w natchnieniu lub niewiarygodnym gniewie, dając z siebie wszystko. Wpaść w nią może każdy, lecz tylko w specjalnych okolicznościach - do tak niezwykłych czynów postać zdolna jest wyłącznie na skutek bardzo silnych emocji, w rodzaju niepowstrzymanego gniewu czy szału. Dlatego właśnie z Furii bohater skorzystać może wyłącznie, gdy znajdzie się u kresu wytrzymałości psychicznej lub coś się w nim przełamie. To zaś dzieje się, kiedy postać jest w silnym stresie, związanym z jedną z jego cech charakteru. W Furię wpaść zatem można, kiedy bohater czuje się upokorzony, zagrożony - czy przeciwnie, w jakiejś sytuacji cecha charakteru dodaje mu skrzydeł. Przykładowo, osoba kochliwa może skorzystać z zasad Furii, kiedy broni życia swojej ukochanej - lecz również w chwilę po przyjęciu oświadczyn. Pierwsza Furia wynikać będzie z gniewu i pozwoli herosowi pokonać znacznie potężniejszego przeciwnika. Druga to uniesienie, dzięki któremu napisze najpiękniejszy wiersz.

Słowem, bohater może wpaść w Furię za każdym razem, gdy emocje, jakie odczuwa w związku z którąś cechą charakteru są tak potężne, że zupełnie zaćmiewają rozsądek.

W opisie każdej cechy zamieściliśmy przykładowe sytuacje, w których postać, posiadająca daną cechę, może wpaść w Furię — znów jednak, nie wyczerpują one możliwości i o tym, czy okoliczności doprowadzają bohatera do szału zdecydować musisz wraz z Mistrzem Gry, w oparciu o to, co właśnie stało się na sesji. Dalsze reguły posługiwania się Furią znajdziesz w Rozdziale 12, poświęconym trikom.



Lista Cech Charakteru

Agresywny

„No bo mnie zdenerwował. Nie zamierzam siedzieć cicho, kiedy przy mnie obrażają moich przyjaciół. "

Trudno byłoby nazwać cię osobą spokojną - wciąż się złościsz, wciąż z czymś walczysz, a gdy zdarzy ci się akurat nie mieć przeciwnika, czujesz się nieswojo. Agresja nie musi iść w parze z brutalnością, więc niekoniecznie rzucasz się z pięściami na osobę, która cię zdenerwuje. Równie często sięgać możesz po przemoc językową - docinki, zniewagi czy próby umniejszania przeciwnika. Ważne, że nie potrafisz usiedzieć spokojnie, kiedy coś cię zdenerwuje ani ugryźć się w język zanim powiesz coś nieprzyjemnego. Czasem jest to wynikiem braku manier lub źle pojętej szczerości, która karze ci mówić prawdę prosto z mostu. Równie dobrze jednak agresja łączyć się może z przewrażliwioną godnością osobistą i bezustannym doszukiwaniem się zniewagi lub nadmierną miłością własną, nie znoszącą nawet cienia braku szacunku. Niekoniecznie musisz wybuchać złością - niekiedy maniery lub silna wola pozwalają ci stłumić szał i zareagować z zimną uprzejmością, z którą kogoś obrażasz lub wyzywasz na udeptaną ziemię.

Szczęście: Kiedy bohater wpada w złość, choć powinien zachować spokój lub daje się sprowokować.
Furia: Kiedy ktoś obrazi bohatera lub go zdenerwuje.

Bezlitosny

„Nic mnie nie obchodzą twoje dzieci, żony i krajanie. Przestań się mazać i umieraj jak mężczyzna."

Jesteś osobą o niezłomnych zasadach, która wierzy, że uleganie wpływom to objaw słabości i braku charakteru. Dlatego właśnie twoje uszy zamknięte są za wszelkie prośby i apele o zmiłowanie, które określasz pogardliwym mianem skomlenia. Prosić cię o litość, to jakby błagać burzę, by powstrzymała pioruny, a osoba, która w ten sposób się poniża zasługuje w twoich oczach na los dwakroć straszniejszy od tego, który zamierzałeś jej zgotować. Twoje kamienne serce może być wynikiem wyszkolenia, podczas którego precyzyjnie wytępiono u ciebie ludzkie uczucia - być może jednak sam padłeś kiedyś ofiarą straszliwej przemocy, skutkiem której umarło w tobie wszelkie miłosierdzie. Nie musisz przy tym być osobą szczególnie okrutną czy nikczemną - to, że odmawiasz pomocy i nie oszczędzasz swych wrogów nie znaczy jeszcze, że gdziekolwiek się udasz, krok w krok za tobą podąża pożoga i zniszczenie.

Szczęście: Kiedy bohater odmawia udzielenia pomocy, choć stawia go to w złym świetle.
Furia: Kiedy ktoś natarczywie prosi bohatera o miłosierdzie, błaga o łaskę dla siebie lub innych.

Ciekawski

„Niepokoi mnie, co oni robią tyle czasu za zamkniętymi drzwiami. Jeśli mnie podsadzisz, zajrzę tam przez lufcik. "

Świat jest dla ciebie gigantyczną zagadką, która tylko czeka na rozwiązanie. Nie marnujesz żadnej okazji, by dowiedzieć się czegoś nowego, choć sposoby i tematy, które cię zajmują bywają najróżniejsze. Niektórzy ciekawscy gotowi są podróżować na kraj Wszechświata, byle tylko zobaczyć nieznany gatunek zwierzęcia czy zdobyć rzadki przedmiot, inni godzinami ślęczą po bibliotekach, kolejni jeszcze są najzwyczajniej w świecie wścibscy i całe dnie spędzają na podglądaniu uczciwych ludzi. Kiedy twoja ciekawość zostanie na dobre rozpalona, gotów jesteś na największe ryzyko i poświęcenie, byle ją zaspokoić. Przyczyną ciekawości bywa zazwyczaj wrodzona łub nabyta pasja poznawcza - ktoś taki charakteryzuje się pewną bezinteresownością w zdobywaniu wiedzy - bądź nieznośna nuda, która każe wtykać nos w nie swoje sprawy i interesować się życiem innych.

Szczęście: Kiedy bohater naraża się na niebezpieczeństwo lub nieprzyjemności, żeby się czegoś dowiedzieć czy nadużywa czyjegoś zaufania, żeby zaspokoić ciekawość.
Furia: Podczas walki, w której bohater został zaskoczony lub kiedy ktoś uporczywie coś ukrywa.

Egoista

„ Taki tam skarb. Możecie mi wierzyć, w leżu potwora nie było zupełnie nic interesującego — ot, kilka pordzewiałych zbroi. Rubin Omara musi znajdować się gdzie indziej."

Jesteś zadziwiająco stały w uczuciach - kochasz wyłącznie siebie. Przekonany, że należy ci się wszystko, co najlepsze na świecie, gotów jesteś dążyć do celu po trupach - czy przynajmniej wykorzystywać nadarzające się okazje, nie biorąc przy tym pod uwagę przyjaciół. Oczywiście, nie jesteś megalomanem, który z trudem egzystuje w normalnym społeczeństwie



i ograniczasz się do zdrowego przeświadczenia, że to tobie należy się zawsze największy kawałek tortu. Mało tego, gotów jesteś iść na kompromis czy delikatnie się poświecić, jeśli masz pewność, że rzecz ci się opłaci, lub przynajmniej zapewni święty spokój od czyjegoś marudzenia. Powiada się zwykle, że egoizm jest cechą charakterystyczną dla rozpieszczonych jedynaków i zapewne jest w tym stwierdzeniu ziarnko prawdy, choć przejawiać go może z powodzeniem każda istota, którą przyzwyczajono do tego, że jej zachcianki zawsze zostają spełnione, nadmiernie ambitna lub zwyczajnie niewrażliwa.

Szczęście: Kiedy bohater zapewnia sobie jakąś korzyść kosztem pozostałych członków drużyny, na przykład zajmując jedyny pokój w gospodzie, wypijając ostatni bukłak wody czy zatajając przed pozostałymi zdobycz.
Furia: Kiedy bohater otrzyma podczas walki pierwszą Ranę lub odmawia mu się czegoś, co dostają inni.

Fanfaron

„Było ich dwunastu, a ja uzbrojony byłem wyłącznie w zaostrzony patyk. Cóż więc było mi robić — skoczyłem w ich stronę, dźgnąłem pierwszego w oko, wyrwałem mu szablę, a potem odwróciłem się do pozostałych. "

Twoje bohaterskie czyny mogą przyćmić dokonania największych nawet herosów - pod warunkiem, że to ty o nich opowiadasz. Kiedy snujesz jakąś historię nie możesz się powstrzymać przed jej podkoloryzowaniem. Tłumaczysz sobie, że skłonność do ubarwiania powoduje, że historia jest ciekawsza, z drugiej jednak strony często nie udaje ci się przekazać ważnych danych w sposób wiarygodny i nie budzący wątpliwości. Fanfaronada niekoniecznie musi być wynikiem kompleksów, powoduje ją bowiem zarówno wybujała wyobraźnia, jak i chęć pozostawania w centrum uwagi czy zabawiania towarzystwa. Uprawiają ją zwykle osoby pozbawione wybitnych w jakimś względzie zdolności, nie jest jednak niczym niezwykłym, gdy prawdziwy mistrz dodaje smaku swoim przygodom czy opisuje coś w sposób kompletnie nieprzystający do rzeczywistości.

Szczęście: Kiedy na skutek swojej opowieści bohater zmuszony jest narazić się na niebezpieczeństwo, by nie stracić twarzy.
Furia: Kiedy ktoś zadaje bohaterowi kłam i przytacza autentyczną wersję wydarzeń.

Formalista

„Nie, nie i jeszcze raz nie! Zioła te miesza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, nigdy przeciwnie!"
Święcie wierzysz, że wszystko powinno robić się według ustalonego przepisu i nigdy nie łamiesz reguł. Nie oznacza to koniecznie poszanowania dla prawa, równie dobrze możesz być też niewolniczo posłuszny ludowym zwyczajom, przykazaniom swojej religii, etykiecie, przepisom kucharskim a nawet metodom i hierarchii złodziejskiej. Ważne, że nie wyobrażasz sobie postępowania wbrew przyjętemu raz kodeksowi i przestrzegasz go co do joty, dbając nie tyle o ducha, co o literę. Drażni cię ponadto, gdy ktoś nie respektuje twoich reguł i zwykle pouczasz go, jak powinien postępować - a jeśli to nie pomoże, gotów jesteś wszcząć awanturę. Formalizm jest niemal zawsze wynikiem bardzo rygorystycznego wychowania, w wielkim poszanowaniu dla zwyczaju i wszelkich zasad, lub wedle ścisłego kodeksu religijnego. Obdarzeni tą cechą uważają zwykle, że postępując właściwie osiągają lepsze efekty, dają dowód manier lub szlachetności - albo przekonani są, że łamanie zasad grozi tragicznymi konsekwencjami.

Szczęście: Kiedy bohater postępuje zgodnie z przyjętymi przez siebie zasadami.
Furia: Kiedy ktoś łamie zasady, którym bohater hołduje.

Hojny

„Biedaku, ależ musi ci być zimno. Proszę, weź mój płaszcz — nie martw się, kupię sobie nowy. "

Pieniądze zawsze były dla ciebie ważne, nie dla bogactwa jednak, lecz dla dobra, które można za ich pomocą uczynić. Hojność nie jest wyłącznie przymiotem zamożnych - wręcz przeciwnie, często zdarza się, że to właśnie osoba uboga chętnie dzieli się swoimi skromnymi środkami. Twoja szczodrość przejawiać się może rozmaicie i nie musisz koniecznie wypełniać monetami miseczek żebraków - równie dobrze możesz finansować szlachetne przedsięwzięcia, patronować artystom, zatrudniać pracowników, których nikt inny zatrudnić nie chce, czy chętnie podejmować nawet kłopotliwych gości. Jedno jest jednak pewne - nie lubisz osób, które mają węża w kieszeni, a świadomość, że niektórzy siedzą na workach pieniędzy i za nic nie podzielą się z tymi, którym mniej się w życiu szczęści bywa dla ciebie nie do zniesienia. Jeśli idzie o powód twojej szczodrobliwości, może być najróżniejszy - poczynając od wyniesionego z domu przekonania, że silny powinien pomagać słabym, poprzez nakaz religijny, aż po próbę odwdzięczenia się w ten sposób nieznanym darczyńcom, którzy kiedyś wydobyli cię z biedy.

Szczęście: Kiedy bohater dzieli się z innymi: postawi kolejkę w karczmie, sfinansuje przyjaciołom rejs do innego świata czy odda pieniądze żebrakowi.
Furia: W konfrontacji z jawnym skąpstwem lub biedą, której nie może zaradzić.

Kochliwy

„Rosal? Dawno już zapomniałem o Rosal, zresztą, w gruncie rzeczy to było szczeniackie uczucie. Przyjacielu, ja płonę z miłości — dniami i nocami rozmyślam tylko o Giuliettcie!"

Jesteś osobą żarliwą, w piersiach której gorzeje gorący płomień miłości na śmierć i życie - problem jedynie w tym, że obiekty tej miłości zmieniają się z ogromną częstotliwością. Wystarczy, że zobaczysz kogoś atrakcyjnego - a już krew szybciej krąży w twoich żyłach i gotów jesteś iść choćby na koniec świata, byle przypodobać się ukochanej osobie. Za każdym razem twoje uczucie jest szczere - a przynajmniej ty jesteś o tym głęboko przekonany. W rzeczywistości twoje miłostki płoną ogniem jasnym, lecz krótkotrwałym, co może być wynikiem słabego charakteru, ogromnej miłości własnej, która każe ci bezustannie potwierdzać własną atrakcyjność lub straszliwego lęku przed odrzuceniem. Jakiekolwiek byłyby powody, nie jesteś cynikiem - gdy kochasz, to prawdziwie, choć może niezbyt wytrwale. Gotów też jesteś dowodzić swojej miłości, a gdy ta wreszcie się wypali lub, co gorsza, zostaniesz odrzucony, popadasz w czarny nastrój i desperujesz.

Szczęście: Kiedy bohater zakocha się w kolejnej osobie.
Furia: Kiedy coś grozi ukochanej przez bohatera istocie.

Lider

„ Co to za obijanie się? Przecież dwa razy wam mówiłem, co macie zrobić, kiedy mnie nie będzie. "

Urodziłeś się na oficera. Uwielbiasz dowodzić - najlepiej czujesz się komenderując podwładnymi, prowadząc drużynę do walki, stojąc na kapitańskim mostku lub wydając polecenia służbie. Nie lubisz sprzeciwu i w wypadku, gdy ktoś próbuje postąpić inaczej, niż zaplanowałeś, gotów jesteś do upadłego wykazywać, że popełnia fatalny błąd. Jeszcze bardziej nie znosisz, kiedy ktoś podważa twoje kompetencje jako dowódcy i otwarcie się buntuje. Skłonność do komenderowania innymi jest niemal zawsze związana z bardzo wysokim mniemaniem o sobie - tylko ktoś, kto uważa się za nieomylnego, wierzy, że wszyscy powinni stosować się do jego zaleceń. Lider nie musi wcale być rzutkim i charyzmatycznym oficerem - tę samą cechę charakteru posiada przemądrzały akademik, który zawsze ma na podorędziu gotowe rozwiązanie problemu czy uparty staruszek, który nie spocznie, póki nie poustawia wszystkich po swojemu.

Szczęście: Kiedy bohater sprawi, że ktoś, kto nie jest jego podwładnym, zastosuje się do jego poleceń.
Furia: Kiedy ktoś otwarcie się bohaterowi przeciwstawia i odmawia podporządkowania.

Malkontent

„Byłem pewien od samego początku. Przecież mówiłem: 'nie idźmy tam, to pułapka'. No, ale oczywiście nikt mnie nie słuchał."

Choćbyś nie wiem jak się starał, i tak zawsze dostrzegasz tylko złe strony sytuacji. Każdy plan jest twoim zdaniem niewykonalny, a każdy cukierek za mało słodki. Mało tego - zawsze spodziewasz się najgorszego i przekonany jesteś, że wszędzie czai się niebezpieczeństwo z którym nijak nie zdołasz sobie poradzić. Oczywiście, nie zatrzymujesz swoich podejrzeń dla siebie - na wszelki wypadek bezustannie żalisz się przyjaciołom i snujesz przed nimi czarne wizje.

ROZDZIAŁ 10

Osoby marudne są zwykle dumne ze swojej umiejętności przewidywania, a nieumiejętność czerpania z życia przyjemności nazywają życiowym doświadczeniem. Jest to najczęściej wynikiem zgorzknienia, spowodowanego ciężkimi przeżyciami, lub maskowanego tchórzostwa. Czasami powoduje je również niechęć do zmian - bezustanne marudzenie ustaje, kiedy bohater znajduje się w miejscu, które zna i zajmuje tym, do czego przywykł.

Szczęście: Kiedy marudzenie gracza rozzłości któregoś z pozostałych członków grupy.
Furia: Kiedy sprawdzają się czarne wizje bohatera.

Milczek

"..."

Zazwyczaj trzymasz się na uboczu, nie wdajesz w czcze pogaduszki - robisz swoje i nie widzisz powodów, by nad tym deliberować. Zwykle milczek nie przepada za towarzystwem, to jednak nie musi być regułą - może nawet być osobą niezmiernie towarzyską, lecz tak nieśmiałą, że w obecności innych nie jest w stanie wykształcić słowa. Upodobanie do samotności wiąże się często z rozczarowaniem cywilizacją i wyróżnia osoby dotknięte przez los lub zmęczone bezustannym zgiełkiem. Powodem może jednak być również wychowanie z dala od innych, w samotnej chatce wśród głuszy lub za nieprzebytymi murami zamku. Tak czy inaczej trzymasz się zawsze na uboczu, unikasz wylewności i drażnią cię osoby nachalne, które nie potrafią uszanować twojego stylu życia, nachodzą cię i próbują się zaprzyjaźnić. Zwłaszcza, że miewasz serdecznych przyjaciół, za których mógłbyś oddać życie - tyle, że nie rzucasz im się na szyję przy byle okazji i nie lubisz bezustannie z nimi szczebiotać

Szczęście: Kiedy bohater robi, co zamierzył, nie wtajemniczając w swoje plany reszty drużyny.
Furia: Kiedy bohater walczy w pojedynkę, zdany jest na własne siły lub ktoś nie respektuje jego potrzeby prywatności.

Naiwny

„Kupiłem tę mapę od pewnego starego marynarza. Zapłaciłem słono, ale było warto — żeglarz zaklinał się, że wskazuje drogę do skarbu"

Należysz do osób uporczywie trwających w przekonaniu, że wszyscy wokół są zasadniczo dobrzy, a ciebie samego nie może przecież spotkać żadna przykrość. Dlatego automatycznie zakładasz, że osoba, z którą rozmawiasz, nie ma żadnych ukrytych intencji, jest wobec ciebie szczera i uczciwa. I choć czasem zdarza ci się paść ofiarą nieuczciwego sklepikarza czy intryganta, święcie wierzysz, że nieprzyjemna przygoda zdarzyła ci się przez przypadek. Nie znosisz za to nadmiernej podejrzliwości, a osoby, które pomawiają innych o nikczemność lub brak uczciwości potrafią bardzo szybko wyprowadzić cię z równowagi - zwłaszcza, jeśli to ty stajesz się obiektem ich posądzeń. Twój charakter może być wynikiem młodego wieku, wychowania w cieplarnianych warunkach, religijności, wrodzonego idealizmu lub zwyczajnej głupoty.

Szczęście: Gdy bohater daje się nabrać, choć oszustwo jest szyte grubymi nićmi, ufa komuś niegodnemu zaufania czy w podobny sposób okazuje naiwność.
Furia: Kiedy ktoś oskarża bohatera o coś, czego ten nie zrobił lub posądza o matactwa.



Dzieci Świtu

Na mroźnej Ochuromie świt trwa przez wiele godzin - słońce wznosi się nad horyzont w czasie, w którym na pobliskim Alexandreonie mijają trzy dni. Barbarzyńcy wierzą, że dzieci urodzone w tym czasie mają szczególne przeznaczenie, łącząc w sobie błogosławieństwo Dnia z mocą Nocy. Faktycznie zresztą, większości z nich pisane jest zostać wodzem, potężną szamanką - lub przedsięwziąć ważną misję, gdy bowiem na szali znajduje się przyszłość plemienia, jego los składa się niemal zawsze w ręce Dziecka Świtu.

Okrutny

„ Czemu go skrzywdziłem? Bo mogłem. "

Czerpiesz radość z zadawania bólu - tylko słysząc krzyki cierpienia czujesz się naprawdę spełniony. Okrucieństwo przejawiać się może w rozmaity sposób i równie dobrze możesz z przyjemnością maltretować nieprzyjaciół, jak zadawać cierpienie psychiczne, upokarzać rozmówców lub snuć zawiłe intrygi, których ofiary wpadają w straszliwe kłopoty nie mając pojęcia, komu zawdzięczają swój los. Trudno podać jednoznaczną przyczynę okrucieństwa, niektórzy twierdzą bowiem, że właściwość taka jest wynikiem nadmiernie surowego lub przesadnie łagodnego wychowania, inni zaś obarczają winą skłonności wrodzone. Niełatwo też zidentyfikować osobę, którą cieszy zadawanie cierpienia, większość kultur piętnuje bowiem takie skłonności i prawdziwi okrutnicy muszą ukrywać swoje pasje. Niezależnie od tego, czy krzywdzisz innych jawnie, czy też podstępem, jedno jest pewne - nie należysz do osób, którym dobrze jest wejść w drogę.

Szczęście: Kiedy ktoś cierpi, fizycznie lub psychicznie, za przyczyną bohatera lub gdy ma on możność napawania się cudzym nieszczęściem.
Furia: Kiedy ktoś nie chce poddać się cierpieniu i zachowuje godność, kiedy postać stara się go udręczyć lub gdy ktoś nie okazuje lęku i szacunku wobec bohatera.

Opanowany

„Spokojnie, nie gorączkuj się tak. Weź głęboki oddech, policz do dziesięciu i powiedz spokojnie, o co niby masz do mnie pretensję."

Nie łatwo wyprowadzić cię z równowagi - jesteś nieporuszony niczym skała i zupełnie uodporniony na emocje. Niekoniecznie wynika to z silnej woli, opanowaniem odznaczają się bowiem również osoby zbyt głupie, by wpaść w szał, szczególnie cierpliwe lub wychowane w przekonaniu, że okazywanie emocji jest nieprzystojne i plebejskie. Opanowanie jest więc zwykle powodem do chluby, nic więc dziwnego że nie znosisz osób, które przy byle okazji dają się ponieść emocjom i wszystkich uznajesz za furiatów lub mazgajów. Nie oznacza to jednak, że nie odczuwasz emocji - boisz się, cieszysz czy smucisz jak każdy inny, potrafisz jednak opanować nerwy i zachować kamienny spokój w każdej sytuacji. Zazwyczaj odznaczasz się ponadto tą właściwością, że choć bardzo trudno cię poruszyć, kiedy już ktoś wyprowadzi cię z równowagi wybuchasz gwałtownie i potężnie, a potem bardzo powoli się uspokajasz.

Szczęście: Kiedy bohater uspokoi towarzysza lub nie reaguje, choć stawia go to w złym świetle.
Furia: Kiedy postać walczy z przeciwnikiem, który dał się ponieść emocjom.

Pochopny

„Zobaczyłem, że jeden zmyka, a czterech go goni, więc mu pomogłem, jakoś nie przyszło mi do głowy, że to złodziej, uciekający przed strażą. "

Gdy inni tracą czas na jałowe rozważania, ty działasz. Nie potrafisz znieść bezczynności i do akcji popycha cię niecierpliwość lub burza uczuć, których nie potrafisz opanować. Choć pochopność może się wiązać i z agresją, i z ryzykanctwem, w gruncie rzeczy różni się od nich na poziomie podstawowym - osoba pochopna działa, zanim pomyśli, niekoniecznie jednak przeciwko komuś albo robiąc coś niebezpiecznego. O konsekwencjach nie myślisz, ponieważ twój osąd zaciemniają emocje lub nie przychodzi ci do głowy, by chwilę się zastanowić. Przewrotnie, możesz też być osobą lubującą się w dzieleniu włosa na czworo, którą życie nauczyło, że jeśli nie zacznie działać w tej samej chwili, w której wpadła na jakiś pomysł, na dobre ugrzęźnie w deliberacjach. Tak czy inaczej, postępujesz gwałtownie, pod wpływem impulsu i potrzeby chwili, nie tracąc czasu na rozważanie konsekwencji i snucie planów.

Szczęście: Kiedy bohater da się podpuścić lub działa, nim pomyśli.
Furia: Kiedy bohater trafi podczas walki pierwszym ciosem lub na skutek nieprzemyślanego działania wpakuje się w ogromne kłopoty.

Podejrzliwy

„Mówię wam, coś źle mu z oczu patrzy. Nie ufam takim typkom, jak nasz przewodnik - skąd mamy wiedzieć, że w ogóle wie, dokąd idziemy?"

Doskonale wiesz, że każdy ma coś na sumieniu, a sprawiedliwi, uczciwi i szlachetni zdarzają się tylko w bajkach. Być może odebrałeś gorzką lekcję od życia i starasz się zabezpieczyć przed ponowną zdradą lub oszustwem, albo od dziecka przekonywano cię, że nikomu nie możesz ufać - w każdym razie wszędzie widzisz nieprzyjaciół i węszysz podstęp. Bardzo trudno zdobyć twoje zaufanie i nawet towarzysze z dru-

żyny mogą być pewni, że zawsze będziesz patrzył im na ręce. Nie nadajesz się też do stałych związków, bezustannie podejrzewasz bowiem zdradę. Co gorsza, najprawdopodobniej uważasz przesadną ostrożność za swoją największą zaletę i nadziwić się nie możesz, że ktoś może przejawiać beztroskę i niefrasobliwie dawać się wpuścić w maliny. Twoja podejrzliwość może mieć charakter ogólny, możesz też posiadać jakąś *idee fixe* i wszędzie wietrzyć spisek Lodowych Elfów, zamach na swoje życie lub złodziei, którzy chcą pozbawić cię majątku.

Szczęście: Kiedy bohater działa przeciwko komuś, kogo podejrzewa, choć nie ma dowodów winy lub gdy bezpodstawnie kogoś oskarża.
Furia: Kiedy ktoś w drużynie zostanie zaskoczony, a bohater nie.

Poważny

„Nie rozumiem co w tym zabawnego. Opowiadam, jak było i tyle, a wy rżycie jak źrebaki."

Na twojej twarzy nigdy nie gości nawet cień uśmiechu. Niekoniecznie jesteś przy tym osobą szczególnie opanowaną - wręcz przeciwnie, wielu poważnych słynie z popędliwości. Niestety, zwyczajnie brak ci poczucia humoru lub jest ono tak specyficzne, że bawią cię rzeczy, które nikomu innemu nie wydają się komiczne. Nie da się właściwie prześledzić przyczyn powagi, brak poczucia humoru jest bowiem najczęściej wrodzony. Może się jednak zdarzyć, że ktoś tak bardzo boi się śmieszności, że nie pozwala sobie na uśmiech lub ma o sobie bardzo wysokie mniemanie i uważa śmiech za poniżający. Przyczyną bywa również straszliwe nieszczęście, które pozostawiło w duszy ranę tak głęboką, że uniemożliwia ona odczuwanie radości. Szczęśliwie, ten ostatni rodzaj powagi z czasem słabnie i zupełnie przechodzi.
Szczęście: Kiedy na sesji gracz powstrzyma się od śmiechu, choć reszta drużyny pokłada się z uciechy.
Furia: Kiedy ktoś jawnie lekceważy bohatera.

Próżny

„Lustereczko, powiedz przecie, kto jest najpiękniejszy w calutkim Wszechświecie?"

Zawsze przyjaźniłeś się z lustrem, a godziny wpatrywania się we własne oblicze wyrobiły u ciebie przekonanie, że natura obdarzyła cię niepoślednią urodą, ogromną inteligencją lub niesamowitym talentem. A że nie należysz do osób zachłannych, z przyjemnością dzielisz się swoim największym skarbem - samym sobą - z innymi, zwłaszcza, jeśli wyrażą odpowiedni podziw. Uwielbiasz zatem stroić się i przebierać, by wrażenie, jakie sprawiasz, nie spowszedniało i złościsz się, kiedy ktoś ignoruje twoją oczywistą niezwykłość. Przyczyną takiego stanu rzeczy może być wychowanie lub uwaga osoby znacznej i opiniotwórczej, rzucona w niewłaściwym momencie i dotycząca twojego wyglądu lub zdolności. Najczęściej jednak osoby próżne same odkrywają swoją niezwykłość - a to, jak ją wykorzystają, zależy od warunków, które je ukształtowały.

Szczęście: Kiedy bohater po raz pierwszy pokaże się w nowym stroju, wzbudzi okrzyki zachwytu czy zamówi dzieło sztuki na swoją cześć.
Furia: Kiedy ktoś zniszczy strój lub zaszkodzi aparycji postaci czy w jej przytomności publicznie zachwyca się kimś innym.

Religijny

„ Od trzydziestu lat każdego ranka medytuję, by uczynić moją duszę na podobieństwo Kryształu. Wybacz, ale nie zamierzam zaniedbać obowiązku, ponieważ ci się spieszy."

Siłę do działania daje ci głęboka, żarliwa wiara i rygorystyczne przywiązanie do prawideł swojej religii. Możesz być osobą od dziecka wychowywaną w wierze, które z jakiś powodów nie przeżyło fazy buntu i odejścia od kościoła, lub gorliwym neofitą, próbującym dorównać pobożnością oraz gorliwością najbardziej świątobliwym kapłanom. Nie musisz być przy tym fanatykiem, który ze wszystkich sił próbuje nawrócić cały świat na swoją religię - z równym powodzeniem okazać się możesz osobnikiem głęboko tolerancyjnym, który nie ma nic przeciwko innowiercom, dopóki oni nie wtrącają się do twojej wiary. Analogicznie, wybierać możesz między rozmaitymi formami i powodami praktykowania, od ślepego przywiązania do rytuału, właściwego dewotom, po koncentrację na duchu, a nie literze prawa kościelnego. Niezależnie od sposobu zachowania, twoja wiara jest równie gorliwa i starasz się nie zaniedbywać swoich wobec niej obowiązków, burzysz się też, gdy ktoś nastaje na twoją religię lub z niej drwi.

Szczęście: Kiedy bohater praktykuje obrzędy swojego kościoła, choć wygodniej lub bezpieczniej byłoby mu ich zaniechać.
Furia: Kiedy ktoś obrazi uczucia religijne bohatera.



Romantyk

„Milczysz, okrutny świecie? A zatem bogów nie ma, a szczęście jest tylko iluzją, pod którą skrywa się podłość najgorsza ze wszystkich. Czemuż życie jest takim piekłem, czemuż cierpię za was wszystkich, niezdolnych do prawdziwej miłości?"

Ze swoją skłonnością do przesady, notoryczną egzaltacją, poczuciem wyobcowania oraz chęcią poświęcenia za gorszych od siebie jesteś osobą co najmniej kolorową. Szczególny zespół zachowań, który sprawia, że zachowujesz się niczym bohater powieści, jest prawie na pewno pozą, dzięki której dodajesz sobie niezwykłości lub podkreślasz wyższość, jaką odczuwasz nad innymi, nie można jednak wykluczyć, że przeczytałeś o jedną książkę za dużo i naprawdę uwierzyłeś w dziwaczne ideały romantycznego bohatera. Twoim żywiołem są płomienne mowy, wygłaszane na chwilę przed podjęciem wyzwania, desperackie ataki na przeważające siły wroga oraz burzliwe, niespokojne i ekscentryczne zachowanie w towarzystwie, podkreślające, że nie czujesz się jego częścią. Możesz też wierzyć w jakąś dziwaczną teorię lub hołdować niezwykłemu kodeksowi postępowania - na przykład być święcie przekonanym, że cierpienie Pospolitych Elfów jest przyczyną ekspansji Imperium Kryształowego lub teatralnie opuszczać przyjęcia, podczas których dyskutuje się o pieniądzach.

Szczęście: Gdy bohater zachowujesz się teatralnie, choć grożą mu za to niebezpieczne konsekwencje.
Furia: Kiedy bohaterowi do śmierci pozostaje tylko jedna rana lub kiedy jego egzaltacja zostaje wykpiona.

Rozpieszczony

„ Gospodarzu, wszyscy bardzo ubawiliśmy się twoim żartem, ale teraz zabierz ten podejrzanej proweniencji płyn i przynieś prawdziwe wino. "

Nawykłeś do przepychu i dobrze czujesz się wyłącznie w sytuacji, gdy możesz zaspokoić wszystkie swoje zachcianki. Nigdy nie zadowalasz się byle czym i masz nienaganny, choć bardzo wyszukany, gust. Nie należysz do osób skłonnych do wyrzeczeń, a konieczność odmawiania sobie podstawowych potrzeb - w rodzaju spania na miękkim łóżku, jadania wyszukanych deserów czy picia najlepszego wina - nieodmiennie wprawia cię w fatalny nastrój. W autentyczny gniew wpadasz, kiedy ktoś nie szanuje twoich potrzeb lub - co gorsza - zniszczy coś, co do ciebie należy i co uważasz za składnik swojego dobrobytu. Twoje przywiązanie do wygód może być wynikiem wychowania w przekonaniu, że należy ci się wszystko, co najlepsze lub wyrafinowanego gustu, który sprawia, że nie potrafisz cieszyć się rzeczami prostymi. Z drugiej strony, jeśli wyrosłeś w skrajnej nędzy i własną, ciężką pracą doszedłeś do bogactwa odmawianie sobie wygód może budzić w tobie lęk przed powrotem na dno.

Szczęście: Kiedy bohater zapewnia sobie luksus, choć powinien z czegoś zrezygnować czy odmawia przyjęcia lub otwarcie krytykuje coś, co jest dla niego zbyt skromne.
Furia: Kiedy zniszczony zostanie cenny i rzadki przedmiot, należący do bohatera albo ktoś odmawia mu prawa do luksusu.

Rozrzutny

„Och, wiem, że te pieniądze były nam potrzebne, by wrócić do domu - ale ten naszyjnik był tak piękny, że nie mogłam się oprzeć."

Trudno nazwać cię osoba stałą czy nieugiętą, uwielbiasz bowiem ulegać kaprysom i realizować chwilowe zachcianki. Najzwyczajniej na świecie nie potrafisz oprzeć się pokusie, marnujesz więc pieniądze na kompletnie nieprzydatne przedmioty, ekskluzywne potrawy czy egzotyczne przyjemności. Zazwyczaj nie czerpiesz też z tego żadnych korzyści, będąc przekonanym, że przyjemność użyteczna nie jest w gruncie rzeczy przyjemnością. Przyzwyczajenie to może być wynikiem bogactwa, którego zawsze byłeś pewien, bardzo słabej woli i trudności z podejmowaniem decyzji lub wrodzonego hedonizmu. Nie lubisz

też, gdy ktoś cię poucza czy moralizuje, a na sugestie, że gdybyś oszczędzał, doszedłbyś już do majątku reagujesz zwykle wzruszeniem ramion lub stwierdzeniem, że lepiej jest być szczęśliwym biedakiem, niż odmawiającym sobie wszystkiego bogaczem.

Szczęście: Kiedy bohater trwoni oszczędności lub ulega zachciankom.
Furia: Kiedy nie stać go na coś, zabrania mu się wydawania pieniędzy lub musi wybrać tylko jedną z kilku rzeczy.

Rycerski

„Nie martw się, zacna kobieto. Znajdę osobnika, który postawił ciebie i twoje dzieci w tak żałosnym położeniu i dopilnuję, by poniósł srogą karę. "

Należysz do rzadkiego gatunku osób, które potrafią zachowywać się naprawdę po rycersku. Czujesz zatem ogromną odpowiedzialność za słabszych od siebie, nie potrafisz zignorować nieprawości i starasz się zawsze zachowywać tak, by twoje postępowanie mogło posłużyć za powszechny wzór. Niekoniecznie musi to oznaczać nienaganne maniery lub bezwzględną uczciwość - nie zniesiesz jednak, by ktoś obrażał w twoim towarzystwie kobiety, napadał na osobę, która nie potrafi się obronić czy nie okazywał należnego szacunku lepszym od siebie. Skłonność ta jest najpewniej wynikiem wychowania w domu, w którym hołdowało się starym, dobrym tradycjom, może mieć jednak za przyczynę gorącą chęć dorównania słynnym herosom, o których bohater tylko słyszał lub czytał. Nic nie stoi więc na przeszkodzie, by po rycersku zachowywał się zakochany w romantycznych opowieściach chłop lub ekscentryczny kupiec, który przeczytał o jedną książkę przygodową za dużo.

Szczęście: Kiedy bohater ujmuje się za słabszym, staje w obronie kobiet lub tradycji.
Furia: Kiedy żeńska postać zostanie podczas walki trafiona lub ktoś znieważa w towarzystwie bohatera damę.

Ryzykant

„No i o co tyle krzyku? Przecież nic mi się nie stało. Jestem gotowa zaryzykować jeszcze raz. "

Kochasz dreszczyk emocji - tylko gdy robisz coś naprawdę ryzykownego czujesz, że żyjesz. Uzależnienie od adrenaliny może przejawiać się w rozmaity sposób i niekiedy łatwo pomylić je z porywczością. Nie daj się jednak zwieść - o ile osobnik porywczy nie potrafi zapanować nad emocjami, ty ryzykujesz własnowolnie, tylko dlatego, że sprawia ci to przyjemność. Będziesz więc wspinać się bez zabezpieczenia, wdawać w bójki lub regularnie stawać do pojedynków - wszystko po to, by otrzeć się o śmierć i znów wymknąć jej się z uśmiechem na ustach. Powodem ryzykanctwa może być wspomniane już uzależnienie od adrenaliny - gdy kiedyś zdarzyło ci się zrobić coś niebezpiecznego i od tego czasu nie potrafisz powstrzymać się, by tego nie powtarzać. Również dobrą przyczyną jest megalomania, gdy przekonany jesteś o swej niezniszczalności, lub swoista krótkowzroczność - nie przychodzi ci do głowy, że coś może się źle skończyć. Ryzykanctwo charakterystyczne jest dla osób młodych lub zblazowanych, które nie mają nic do stracenia.

Szczęście: Kiedy bohater robi coś niebezpiecznego, choć zdaje sobie sprawę z zagrożenia.
Furia: W konfrontacji z potężniejszym przeciwnikiem lub kiedy ktoś próbuje przemówić bohaterowi do rozumu i wybić mu z głowy ryzykanctwo.

Skąpy

„Nie, nie stać nas na to. Właściwie to nie stać nas na nic. Musimy oszczędzać."

Nie znasz przyjemniejszego odgłosu, niż brzęk monety upadającej na stos zgromadzony w twoim skarbcu. Sama myśl, że możesz wydawać pieniądze, wywołuje u ciebie dreszcze i zawroty głowy, popierasz rygorystyczne kary dla złodziei, a żebraków obchodzisz szerokim łukiem. Ubierasz się i jadasz biednie, byle nie marnować bezcennego majątku, i skłonny byłbyś posunąć się do oszustwa, jeśli miałoby zapewnić ci dodatkową korzyść. Zapewne wychowałeś się w biedzie i doszedłeś do majątku wyjątkowo ciężką pracą - lub wciąż go nie zgromadziłeś, poprzysiągłeś jednak sobie, że kiedyś żyć będziesz jak sam król. Niechęć do ponoszenia wydatków nie musi jednak wynikać zawsze z wad charakteru - być może każdą zarobioną monetę oddajesz swojej przymierającej głodem rodzinie, ratujesz przed upadkiem sierociniec, w którym się wychowałeś lub od ust sobie odejmujesz, byle kupić synkowi ubranie i elementarz.

Szczęście: Kiedy bohaterowi uda się zarobić i odłożyć większą sumę lub zdecyduje się na przedmiot czy usługę gorszej jakości, byle zaoszczędzić.
Furia: Kiedy bohater zostanie okradziony lub naciągnięty i odkryje stratę.

CECHY CHARAKTERU

Sprawiedliwy

„ Głęboko ci współczuję przyjacielu, wierzę, że nie miałeś wyjścia, a zamordowany był nikczemnikiem. Prawo stanowi jednak, że za zabójstwo czeka cię stryczek. "

Jeśli osoba uczciwa bezbłędnie rozróżnia dobro od zła, ty wiesz zawsze co jest słuszne. Jesteś sprawiedliwy, bezstronny i nie ulegasz wpływom - niestety, przy okazji brak ci miłosierdzia. Nie czynisz też dla nikogo wyjątków, przykładając tę samą miarę do przyjaciół i ludzi kompletnie ci obcych. Masz bowiem tak wielki szacunek do uniwersalnych zasad sprawiedliwości, że postępujesz zgodnie z ich literą nawet, jeśli jest to sprzeczne z twoją wolą lub oznacza konieczność popełniania czynu ohydnego, w rodzaju doniesienia na członka rodziny poszukiwaczom czarnoksiężników z Imperium Kryształowego. Jeśli idzie o zasady, którym pozostajesz wierny, zazwyczaj wywodzą się z kodeksu prawa twojej ojczyzny, możesz jednak również postępować zgodnie z przykazaniami Kościoła, przestrzegając ich co do litery, lub stać na straży zasad wywodzących się z jakiegoś systemu filozoficznego lub tradycji. Narzucasz sobie zatem podobny rygor, jak formalista - z tym, że on postępuje zawsze według przepisów, ty zaś oceniasz, czy jakiś czyn był słuszny, czy nie.

Szczęście: Gdy bohater zachowuje się sprawiedliwie wbrew własnej woli.
Furia: Kiedy przeciwnik postaci walczy nieczysto, w konfrontacji z matactwem i oszustwem.

Subtelny

„Proszę wybaczyć mi moja bezpośredniość, ale wydaje mi się, iż właściwym w tej sytuacji byłby ten sam model zachowania, który przyjął Prorok tuż po powrocie do ojczyzny."

Nie znosisz grubiaństwa i zawsze starasz się zachowywać w sposób nienaganny lub bardzo boisz się, że jeśli zdarzy ci się zachować niewłaściwie, utracisz sympatię przyjaciół. Niezależnie od powodów postępujesz zawsze taktownie i — przede wszystkim — delikatnie. Dlatego właśnie często unikasz mówienia wprost, pozostawiając zasadniczą treść komunikatu inteligencji rozmówcy lub owijając w bawełnę dla dodania wypowiedzi szyku. Zazwyczaj działa to na twoją korzyść, sprawiasz bowiem wrażenia osoby szalenie dobrze wychowanej - niekiedy jednak utrudnia ci przekazywanie istotnych wiadomości, którymi podzielić się powinieneś jak najszybciej. Do szału doprowadza cię brak manier i choć nie wybuchniesz w konfrontacji z chamem stekiem przekleństw, przeciwstawisz mu się siłą i godnością osobistą.

Szczęście: Kiedy bohaterowi uda się przekazać wiadomość, której pozostali gracze nie znają, w sposób możliwie zawoalowany, bez nazywania rzeczy po imieniu.
Furia: Kiedy przeciwnik postaci zachowuje się grubiańsko czy w konfrontacji z prostactwem.

Szczery

„Szczerze mówiąc, uważam, że pieczeń jest nieco łykowata, a sos mdły i za słabo doprawiony. Za to wino — znakomite, choć podane w niewłaściwych kieliszkach. "



Rycerskie poszukiwania

Zakończona niedawno wojna domowa, która nadszarpnęła potęgę Imperium Kryształowego, nie przyniosła rozstrzygnięcia i tron Imperatora wciąż pozostaje pusty. Bratobójcze waśni pomiędzy Rycerzami Kryształowymi sprawiły ponadto, że wielu z nich utraciło zaufanie wobec przywódców swoich Zakonów. Niejeden z nich postanowił w związku z tym uczynić wszystko, by na tronie potomków Proroka zasiadł prawowity władca - to jednak niemożliwe, póki Imperium nie odzyska symbolu godności władcy, Kryształowej Ręki, utraconej podczas wyprawy przeciw Astonii. Początkowo poszukujący Ręki Rycerze działali samotnie, ostatnio jednak zaczynają tworzyć nieformalne bractwo, a święty cel jednoczy ich mocniej, niż przynależność zakonna. Jak na razie nie odnieśli sukcesu - wierzą jednak niezachwianie, że już wkrótce odzyskają artefakt, a wówczas objawi się prawowity dziedzic Proroka i Imperium odzyska chwałę i potęgę.

ROZDZIAŁ 10



Okrucieństwo Lodowych Elfów

Lodowe Elfy mają reputację istot okrutnych, dla przyjemności zadających innym ból - i nie jest to opinia zupełnie niezasłużona. Faktycznie, podczas setek lat dominacji Cesarstwa, za jego przyczyną cierpiały niezliczone ilości mieszkańców Znanego Wszechświata - zwłaszcza, jeśli odważyli się sprzeciwiać Lodowym Elfom lub usiłowali prowadzić z nimi dyplomatyczną grę. Nieprawdziwe jest jednak przekonanie, iż zadawanie bólu sprawia przedstawicielom tej rasy przyjemność, jest bowiem wynikiem filozofii, której hołdują poddani Cesarza. Dla Lodowego Elfa życie jest niekończącą się próbą odporności, charakteru i siły psychicznej, a wszystkie istoty ocenia się według sukcesów, które w nich odnoszą. Elfie tortury dawały męczonym możliwość wykazania cnót, które Lodowe Elfy cenią bardziej niż życie - faktycznie, ci nieliczni, którzy zdołali sprostać wyrafinowanej próbie bólu stawali się obiektem najwyższego szacunku Elfów.

Nigdy nie kalasz ust kłamstwem. Być może jesteś do szpiku kości uczciwy i uważasz łganie za proceder plugawy, zbyt prostolinijny, by wymyślić sensowne oszustwo lub tak dumny, że nie czujesz potrzeby tajenia niczego - w każdym razie gdy coś mówisz, można dać temu wiarę. Bezwzględna szczerość niekoniecznie musi obejmować kłamstwa grzecznościowe, w rodzaju zapewnienia, że gospodyni wygląda uroczo, jeśli chcesz mimo wszystko uchodzić za człowieka kulturalnego. Najczęściej jednak cecha ta jest bolesna dla twojego otoczenia, mówisz bowiem bezpośrednio i nie dbasz o to, że kogoś zranisz. Nadto, możesz rozumieć szczerość dosłownie i snuć intrygi, które nie będą wymagały mówienia nieprawdy, lub zachowywać się otwarcie i nigdy nie działać potajemnie.

Szczęście: Gdy bohater bez względu na konsekwencje mówi prawdę.
Furia: Kiedy ktoś szkodzi drużynie nie bezpośrednio, intrygując przeciw niej, nasyłając na nią zabójców i tak dalej lub gdy szczerość bohatera zostaje wykorzystana przeciwko niemu.

Szlachetny

„ Cóż, nie mogłem znieść jej spojrzenia, więc obiecałem, że odnajdziemy jej narzeczonego. Przecież to dla nas pestka, a dla niej naprawdę wiele znaczy. "

Ujmując rzecz najprościej - jesteś osobą o dobrym sercu, która chętnie i bezinteresownie pomaga innym. Nigdy nie szukałeś z tego powodu poklasku, nie robisz tego również dla własnej korzyści. Po prostu uważasz, że tak powinno się postępować i gdyby wszyscy pomagali sobie z równą werwą, Wszechświat byłby miejscem piękniejszym i lepszym. Oczywiście, nie musisz być przy tym naiwnym idealistą o jasnej twarzy - równie interesująca jest szlachetność niechętna, gdy niosący pomoc wstydzi się i unika rozgłosu lub każdy dobry czyn okrasza sarkaniem oraz zastrzeżeniami, że w gruncie rzeczy jest podły, robi jednak wyjątek. Szlachetność bywa zwykle wynikiem wychowania, wrodzonej wrażliwości na cierpienie oraz religijności, czasem jednak wynika z traumatycznego przeżycia, które przekonało charakteryzującego się nią osobnika do zmiany zapatrywań na bezinteresowną pomoc.

Szczęście: Kiedy bohater komuś pomoże, narażając się przy tym na niebezpieczeństwo lub nieprzyjemności.
Furia: Kiedy któryś z pozostałych członków drużyny odniesie w walce pierwszą Ranę, gdy bohater nie jest w stanie udzielić pomocy lub ktoś odmawia udziału w szlachetnym przedsięwzięciu.

Tchórzliwy

„Nie mam pojęcia, jak to się skończyło. Kiedy sprawy przybrały zły obrót, wziąłem nogi za pas — i miałem szczerą nadzieję, że pozostali pójdą za moim przykładem. "

Gdy trzeba, jesteś odważny jak lew — rzecz w tym, że taka potrzeba do tej pory nie zaszła. Każda istota żywa odczuwa lęk, ty jednak dajesz mu zapanować nad sobą i w obliczu zagrożenia najzwyczajniej w świecie uciekasz, kryjesz się lub trzęsiesz jak osika. Tchórzostwo ma rozmaite oblicza - jeśli się go wstydzisz, pewnie będziesz pozował na nieustraszonego i dopiero w krytycznej chwili dasz się ponieść strachowi. Równie prawdopodobne jest maskowanie lęku pozorem roz-

sądku - nim drużyna zrobi coś ryzykownego, będziesz do utarty tchu tłumaczył, jak wiele może w wyniku tak pochopnego czynu stracić. Zdarzają się jednak i tchórze, którzy nie wstydzą się zajęczego serca i zupełnie otwarcie mówią o swoim braku odwagi, a gdy przychodzi do niebezpieczeństwa, bez żenady potwierdzają swoje słowa. Możesz, oczywiście, bać się jakiejś szczególnej sytuacji lub rzeczy, lub lękać każdego niebezpieczeństwa.

Szczęście: Gdy bohater ucieka przed tym, czego się boi.
Furia: Gdy bohater nie ma dokąd uciec przed źródłem swojego lęku.

Uczciwy

„Proszę, oto cała suma. Z przyjemnością zwracam ci ją w terminie - wyznam, że fakt, iż jestem ci dłużny, bardzo ciążył mi na sumieniu. "

Należysz do osób, którym bez strachu można powierzyć pieczę nad dużą sumą pieniędzy, dzieckiem lub bezcennym dziełem sztuki. Postępujesz zawsze w zgodzie z własnym sumieniem i bardzo wyraźnie odgraniczasz dobro od zła, a uczciwość od jej braku. Nigdy nie próbujesz udowodnić sobie, że okradanie kogoś, kto tego nie odczuje, by wspomóc biedaka jest czynem moralnym, ani że zemsta jest najlepszym sposobem wyrównywania rachunków. Zasady moralne wyniosłeś prawdopodobnie z domu, gdzie przykładem świecili rodzice, możesz jednak być również osobą rygorystycznie religijną, która nigdy nie złamie przykazań swego kościoła, albo nawróconym grzesznikiem, który wyraźnie rozgranicza między dobrem i złem, zdarzyło mu się bowiem znaleźć również po drugiej stronie moralności. W gniew wpadasz, kiedy ktoś próbuje skusić cię do zerwania z zasadami lub wykorzysta twoje zaufanie by wbić ci sztylet w plecy.

Szczęście: Kiedy bohater oprze się pokusie i odrzuci korzystną propozycje, która wymagałaby od niego kompromisu z sumieniem.
Furia: Kiedy ktoś próbuje przekupić bohatera czy w walce z osobą, która oszukała drużynę.

Uparty

„Nie zgadzam się. Powtarzam — powinniśmy pójść w prawo. Widzę, że na lewo od nas z pewnością znajduje się jakaś osada, ale skąd mamy wiedzieć, że akurat tam nas nakarmią?"

Jako osobnik o niezłomnej woli dumny jesteś z tego, że nigdy nie dajesz się przekonać - faktycznie, niektórzy twierdzą, że woleliby dyskutować z osłem. Upór może wynikać z wielu powodów - być może jesteś tak zadufany w sobie, że nie potrafisz przyznać racji komuś innemu, może czujesz się dobrze wyłącznie, kiedy postępujesz wedle utartych schematów i wszelka innowacja budzi w tobie obawy, czy szczycisz się stałością poglądów i uważasz, że kiedy już raz się na coś zdecydowałeś, nie możesz się z tego wycofać. Na argumenty reagować możesz z kamiennym spokojem, po prostu puszczając je mimo uszu i robiąc swoje, lub agresywnie, zapamiętale kłócąc się, aż zmęczony przeciwnik nie wycofa się z dyskusji. Na domiar złego nigdy nie dostrzegasz, że twój upór doprowadził do czegoś złego, precyzyjnie wyłapujesz za to sytuacje, w których to ty miałeś rację i dbasz, by kompani o tym nie zapomnieli.

Szczęście: Kiedy korzystniej byłoby ustąpić, ale bohater i tak nie daje się przekonać lub gdy mimo wszystko nie zmienia poglądów na coś lub w stosunku do kogoś.
Furia: Kiedy towarzysze bohatera zaczynają wycofywać się z walki lub w inny sposób porzucają jego i jego upór na pastwę losu.

Uwodziciel

„Jest śliczna, miła, bogata i tak rozkosznie naiwniutka... Jej serduszko jest gotowe, bym je zerwał jak dojrzały owoc."

Nie wiesz, czym jest prawdziwe uczucie, odczuwasz jednak bardzo silny przymus jego symulowania. Ilekroć na horyzoncie dostrzegasz osobę płci przeciwnej, wnet rozpoczynasz flirt - czasem niezobowiązujący, innym znów razem mając na uwadze konkretne korzyści. Przyczyny takiego postępowania są bardzo podobne do motywów osoby kochliwej - jesteś niewolnikiem własnych instynktów albo rozkochanym w sobie lowelasem czy zakompleksionym w głębi serca osobnikiem, który bezustannie musi potwierdzać swoje o sobie mniemanie. Odróżnia cię jednak fakt, że działasz z pełną świadomością i bezprzykładnym cynizmem - zamiast spalać się z miłości wolisz działać, choćbyś nic do obiektu swoich awansów nie czuł.

Szczęście: Kiedy bohater zainicjuje flirt, ciągnie go bez względu na konsekwencje lub odmawia jego zakończenia, choć nic nie czuje do obiektu swych awansów.
Furia: W walce z osobą, która odrzuciła bohatera lub stanęła na przeszkodzie romansowi, który ten zamierzał podjąć.

ROZDZIAŁ 10

Wierny

„Pst, to ja. Naprawdę sądziliście, że was zostawię? Nic się nie bójcie — zaraz przetną wasze więzy i uciekamy z tego lochu."

Co tu dużo mówić — można na tobie polegać. Należysz do osób lojalnych, które nie porzucają przyjaciół nawet w najgorszych okolicznościach, chętnie im pomagają i gotowe są dać się pokroić za tego, z kim czują się związane. Nie zdradzisz, nawet dla największych korzyści, nie odwrócisz się plecami - zawsze trwasz na posterunku. Być może jesteś osobą zaślepioną, która nie dostrzega wad swojego idola, patrzy weń jak w obraz i gotowa jest zrobić wszystko, byle cieszyć się jego sympatią. Równie prawdopodobne jest jednak, iż doskonale dostrzegasz wady osób, którym jesteś wierny, z jakiegoś jednak powodu nie porzucasz ich: być może za sprawą przyjaźni lub miłości, większej niż ewentualne rozczarowania, a może przez honor, nie pozwalający ci złamać danego słowa. Tak, czy inaczej, będziesz trwał u boku tych, z którymi się związałeś, niepomny burz, rozczarowań, klęsk i niebezpieczeństw. Wybierz zatem, komu jesteś wierny - swemu władcy, przyjaciołom z drużyny, narzeczonej, dowódcy, rodzicom i tak dalej - i tego się trzymaj.

Uwaga! Kiedy decydujesz się na tę cechę charakteru nie musisz od razu wybierać, kto cieszy się twoją lojalnością. Możesz zdecydować już podczas gry - póki jednak nie podejmiesz decyzji, nie będziesz odzyskiwać Szczęścia ani wpadać w Furię. Gdy już dokonasz wyboru, nie możesz go zmienić, póki żyje osoba, której jesteś wierny.

Szczęście: Gdy działasz na korzyść osoby, wobec której jesteś lojalny, a na niekorzyść własną - na przykład narażasz się dla niej na niebezpieczeństwo lub upokorzenie czy odmawiasz korzyści.
Furia: Kiedy coś zagraża osobie, wobec której jesteś wierny, lub ktoś stara się podważyć twoją lojalność.

Zazdrosny

„A jak na niego patrzyli! Nie spocznę, póki nie nauczę się tańczyć lepiej, niż on!"

Jest w tobie ogromna potrzeba bezustannego udowadniania swojej wyższości i nie potrafisz znieść, gdy ktoś okazuje się lepszy od ciebie lub posiada coś, czego ty zdobyć nie możesz. Podświadomie bezustannie porównujesz się do wszystkich, których spotykasz i zdarza ci się obdarzyć dopiero poznaną osobę ogromną niechęcią tylko dlatego, że wydaje się przewyższać cię urodą, umiejętnościami lub bogactwem. Oczywiście, czasami potrafisz się przełamać, w gruncie rzeczy życie jest jednak dla ciebie nie kończącą się walką o prymat we wszystkim, czym się zajmujesz. Cecha ta może być wynikiem głęboko zakorzenionych kompleksów, których nabawić się mogłeś będąc drugim dzieckiem, zawsze porównywanym ze starszym bratem, lub w szkole, jeśli nie odnosiłeś w niej sukcesów. Z drugiej strony powodem zazdrości może być poczucie wyższości, które często zdarza się u wychowanych w przekonaniu o własnej wspaniałości i nie znoszących konkurencji jedynaków.

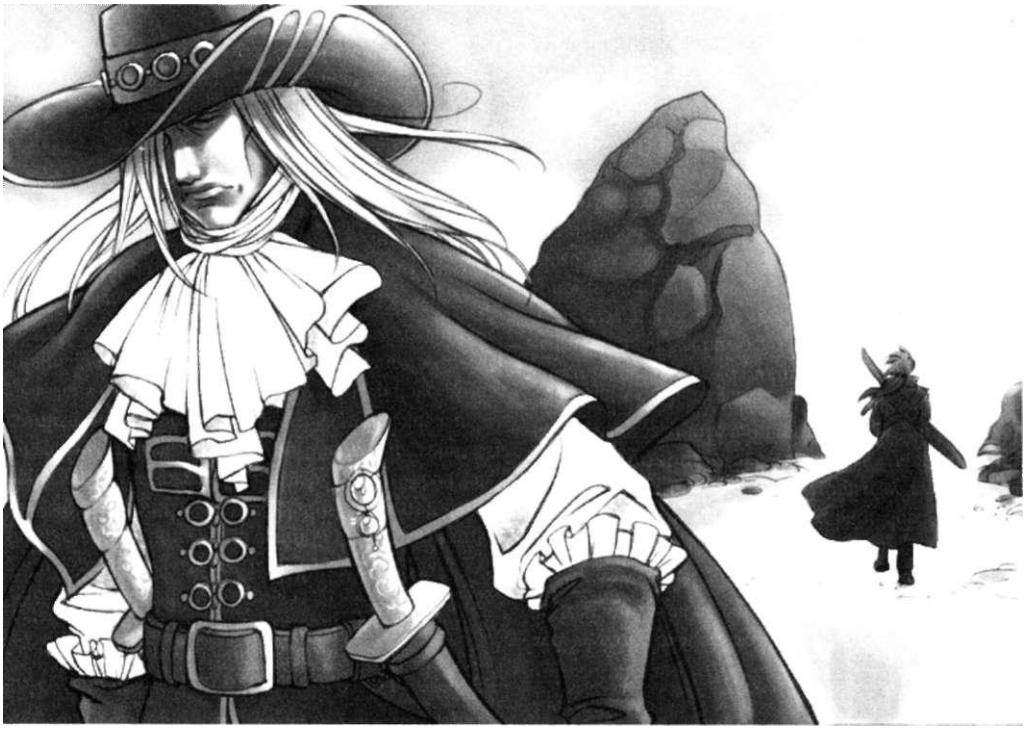
Szczęście: Kiedy bohaterowi udaje się dowieść swojej wyższości nad osobą o porównywalnych lub wyższych zdolnościach.
Furia: Kiedy ktoś o niższych kompetencjach okazuje się lepszy od bohatera.

Zbuntowany

„A niby dlaczego możesz mi mówić, co mam robić? To, że jesteś moim ojcem nie czyni mnie jeszcze twoim niewolnikiem. "

Miewasz notoryczne kłopoty ze stróżami porządku, nie uznajesz bowiem żadnej władzy ani autorytetów, z premedytacją łamiesz zakazy i sprzeciwiasz się wszystkiemu, co uznasz za ograniczenie wolności. Twój bunt nie musi jednak być wymierzony we władze i zwalczać możesz na przykład konwenanse, z premedytacją zachowując się niewłaściwie, instytucjonalną religijność, starając się poruszać sumienia kościelnych hierarchów lub wdając się w teologiczne dysputy, czy podział społeczny, opowiadając się za powszechnym zrównaniem w prawach. Możesz mieć również charakter ogólny — wówczas z przekorą będziesz negował wszelkie ograniczenia i nakazy. Buntownicy wywodzą się z rozmaitych środowisk, przyczyny buntu mogą więc być najrozmaitsze - począwszy od wiary w lepsze jutro, poprzez umiłowanie wolności, po niechęć wobec warunków, w których się dorastało. Równie rozmaite bywają przejawy zbuntowania — niektórzy bohaterowie będą notorycznie wchodzić w konflikt z prawem lub orężnie walczyć z uciskiem, inni zaś ograniczą się do prowokacyjnego zachowania.

Szczęście: Gdy bohater prowokacyjnie się czemuś przeciwstawia.
Furia: W konfrontacji z osobą postawioną wyżej



w hierarchii społecznej lub otoczoną większym szacunkiem, lub gdy ktoś próbuje zmusić bohatera do podporządkowania się.

Zdeterminowany

„ Tak, miałem się tu z wami spotkać dwa dni temu. Zrozumcie jednak, trafiłem na wielki turniej vidów — i musiałem, po prostu musiałem, pokazać im, kto jest mistrzem tej gry."

Jesteś osobą szczęśliwą - twoje życie ma cel. Być może dążysz do mistrzostwa w jakiejś dziedzinie rzemiosła lub sportu, może pragniesz, by twoje imię zapisało się w annałach historii lub by twoja ojczyzna stała się największą atrakcją turystyczną Znanego Wszechświata. W każdym razie, kiedy tylko masz po temu możliwość, gotów jesteś zapomnieć o wszystkim i wszystkich, byle przybliżyć realizację swojego zamierzenia. W kąt idą zobowiązania, przyjaciele, rodzina - liczy się wyłącznie urzeczywistnienie marzeń. Być może wychowałeś się w domu, w którym za wszelką cenę dążono do tego właśnie celu i twoja obsesja jest tylko odbiciem przekonań rodziców, może uwierzyłeś w wielką, dziejową misję albo jesteś tak zapatrzony w siebie, że zrobisz wszystko, byle znaleźć się na szczycie. Decydując się na tę cechę charakteru wybierz swój cel: musi on być sformułowany precyzyjnie i możliwy do realizacji, w rodzaju: „chcę zostać nauczycielem w akademii szermierki", „pragnę dowodzić własnym okrętem", a nawet „chcę, by Pospolite Elfy odzyskały wolność". Odpadają natomiast cele zbyt ogólne („niech mnie szanują!") albo ewidentnie niemożliwe do zrealizowania („moim celem jest wyeliminowanie biedy ze Znanego Wszechświata").

Uwaga! Kiedy decydujesz się na tę cechę charakteru nie musisz od razu wybierać swojego celu. Możesz zdecydować się już podczas gry - póki jednak nie podejmiesz decyzji, nie będziesz odzyskiwać Szczęścia ani wpadać w Furię. Gdy już dokonasz wyboru, nie możesz zmienić życiowego celu — chyba, że zdołasz go osiągnąć.

Szczęście: Kiedy bohater rzuca wszystko, byle realizować swój wielki zamiar lub wystawia się z tego powodu na niebezpieczeństwo

Furia: Gdy ktoś usiłuje powstrzymać herosa na drodze do realizacji marzenia lub kiedy podjęte w tym celu działanie kończy się fiaskiem.



Rozdział 11

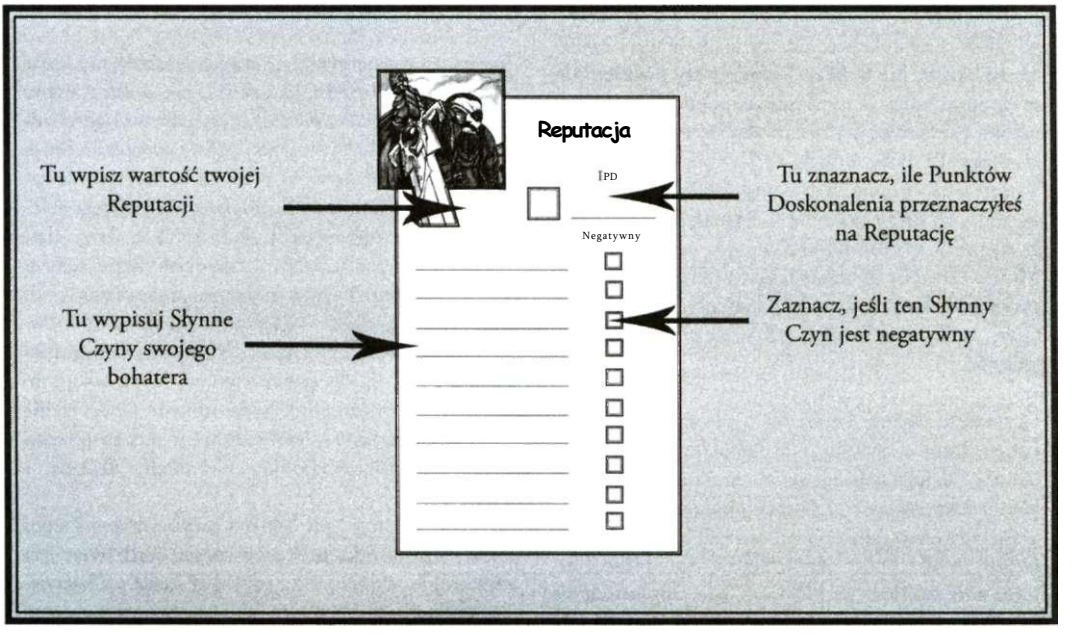
Reputacja

Sława i potęga

Z czasem czyny bohaterów zyskiwać będą coraz większy rozgłos, a oni sami zaczną słynąć w całym Znanym Wszechświecie. Miernikiem tej właśnie sławy - oraz, po części, możliwości postaci jest Reputacja. Współczynnik ten nie tylko pozwala zorientować się, jak wiele osób słyszało o naszym herosie i jego dokonaniach, lecz mierzy również jego zdolność do dokonywania nadludzkich wyczynów. Przyjmij zatem, że im Reputacja wyższa, tym bliżej twojemu bohaterowi do postaci legendarnych.

Z czego składa się Reputacja

Na Reputację składają się dwa elementy - sam współczynnik, który mierzy, jak bardzo bohater jest znany, oraz katalog jego wyczynów, pozwalający ustalić, czym konkretnie zasłynął. Gdy rozpoczynasz grę, Reputacja postaci równa jest 1 i nie posiada ona żadnych Sławnych Czynów na koncie — pierwszy poziom statystyki oznacza tylko, że jest osobą wyjątkową i rokuje wspaniałe nadzieje na przyszłość. W przeciwieństwie do większości statystyk, Reputacja nie ma



ROZDZIAŁ 11



Złota Kompania

Jednym z najsłynniejszych oddziałów najemnych, służących Dziewięciu Miastom, jest Złota Kompania. Składa się ona z nieustraszonych żeglarzy - wojowników, specjalizujących się w walkach na pokładach międzygwiezdnych żaglowców. Każdy z nich został wybrany osobiście przez dowódcę oddziału, jednookiego kondotiera nazwiskiem Corso Baldo i musiał przez cały rok dowodzić swojej wartości, służąc na pokładzie okrętu kompani, Acuto d'Oro w charakterze zwykłego majtka. Dopiero po tym okresie rekrut przechodzi Złoty Chrzest, a w skórę jego ramion i pleców wtopione zostają złociste nici, tworząc na skórze połyskliwy, skomplikowany rysunek orła. Od tej pory wolno mu nosić złotą zbroję i zwać się Złotym Kompanem - zyskuje tym wiernych towarzyszy, na których zawsze będzie mógł liczyć oraz reputację honorowego i nieugiętego wojownika, od lat towarzyszącą słynnemu oddziałowi.

maksymalnego limitu poziomów — gromadzić ją możesz i powiększać przez całe życie.

O ile kolejne poziomy Reputacji wykupywać będziesz za Doskonalenie (szczegółowe reguły znajdziesz dalej), Sławne Czyny pojawiać się będą na karcie postaci automatycznie, kiedy tylko ich dokonasz.

Rzecz działa bardzo prosto: po zakończeniu każdego epizodu (nie sesji, a epizodu właśnie) Mistrz Gry może nakazać ci wpisać na kartę jakiś wyczyn, którego udało ci się dokonać. Znaczy to, że słowo o twoim czynie poszło już w świat i prędzej czy później ktoś przypomni sobie, że to właśnie ty pokonałeś potwora, ocaliłeś księżniczkę czy uratowałeś miasto przed plagą szczurów. Pamiętaj jednak, że Sławnych Czynów nie możesz wpisywać na kartę samowolnie - nawet, jeśli uważasz, że jakieś dokonania wymagają tego rodzaju nagrody, musisz uzyskać w tym celu akceptację Mistrza Gry. Nie spodziewaj się też, że po każdym odcinku twój katalog dokonań wzbogaci się o kolejny Czyn, zapisuje się bowiem tylko rzeczy naprawdę wyjątkowe.

Oczywiście, Słynne Czyny nie ograniczają się do dokonań, które okrywają imię bohatera nieśmiertelną chwałą. Do listy dopisuje się również przypadki szczególnej nikczemności, czy spektakularnej słabości - a więc momenty, gdy bohater zawiódł lub dopuścił się czegoś, co od tej pory plamić będzie jego opinię. Dlatego, nim zaczniesz pacyfikować wsie, dopuszczać się rabunków lub uciekniesz z zapłatą, nie wypełniwszy zadania, pomyśl dwa razy, bo być może słowo o takim wyczynie przyćmi chwałę bohatera, którą mogłeś się okryć. Słynne Czyny o negatywnym wydźwięku zapisuje się na karcie w rej samej tabeli, w której umieszczasz dokonania chwalebne, zaznaczając ich niepochlebny wydźwięk. W przyszłości może się okazać, że pamięć o twoich breweriach utrudni ci życie.

Do czego służy Reputacja

Reputacja to, oczywiście, narzędzie fabularne, które pozwala Mistrzowi Gry ocenić, jak dobrze znany jest twój heros i w związku z tym pakować go w odpowiednie dla osoby o jego statusie perypetie. Prócz tego jednak statystyka ta ma dwa bardzo istotne zastosowania, którymi ty posługiwać się będziesz daleko częściej. Po pierwsze, krok w krok ze sławą idzie potęga - dlatego to właśnie wysokość Reputacji reguluje, ile Akcji Trikowych możesz wykorzystać podczas sesji, rym jednak zajmiemy się szczegółowo w rozdziale poświęconym trikom. Po wtóre, wspomnienie twoich mężnych czynów sprawi, że napotkani po raz pierwszy nieznajomi będą odnosić się do ciebie przyjaźniej, zyskasz większe szanse u płci przeciwnej oraz wyższe wynagrodzenie za ewentualne zlecenia.

Za każdym razem, gdy bohater przybywa do jakiegoś świata (lub konkretnej jego części, jeśli świat jest szczególnie rozległy — na przykład każde z Dziewięciu Miast potraktujemy tu oddzielnie) wykonuje test

Jak bardzo jestem popularny?

Wprawdzie sama popularność postaci zależy od Efektu Dodatkowego, na początek ustalić musisz - oczywiście, wraz z Mistrzem Gry - Efekt Wymagany testu Reputacji. Jeśli bowiem test oblejesz, oznacza to, że pies z kulawą nogą o tobie w danym miejscu nie słyszał. Choć ostatnie słowo należy, jak zawsze, do prowadzącego, pomocą służyć wam może poniższa tabela

EFEKT WYMAGANY	MIEJSCE
0	Świat, w którym bohater dokonał kiedyś Słynnego Czynu
1	Świat sąsiadujący z globem, w którym bohater dokonał Słynnego Czynu
2	Wielkie i ludne centrum handlu - na przykład Dziewięć Miast
3	Centrum regionu — na przykład stolica któregoś z międzygwiezdnych państw
4	Świat leżący w obrębie międzygwiezdnego państwa, w którym bohater dokonywał bohaterskich czynów
5	Świat położony z dala od miejsc, w których bohater bywał
6	Zabity deskami świat bardzo odległy od miejsc dotychczasowych wyczynów bohatera



Reputacji z Progiem Szczęścia - jego wynik określi, czy ktoś słyszał tu o naszym Bohaterze. Efekt Wymagany testu zależny jest od tego, jak daleko od miejsca, w którym dokonał mężnych czynów, heros się znalazł. Efekt Dodatkowy testu jest miarą popularności naszego bohatera w danym miejscu.

Przykład: Przeżywszy kilka przygód, Straceniec cieszyć się zaczyna Reputacją 4. Gdy przybywa do Terra Nostra, ojczyzny Smoczych Krasnoludów, wykonuje test — rzuca czterema kostkami (wysokość Reputacji) i osiąga wyniki 2, 2, 3 i 8. Ponieważ jego Szczęście wynosi 4, a więc taki jest Próg testu, Astończyk uzyskuje 3 Efekty.

Terra Nostra to świat wielki i ludny, centrum sieci handlowej Krasnoludów, Mistrz Gry stwierdza, że Efekt Wymagany testu wynosi 2, co znaczy, że Straceniec uzyskał jeden Efekt Dodatkowy.

Każdy Efekt Dodatkowy, który bohater uzyskał w Teście Reputacji, zamienia się na Efekt Reputacji, którym bohater może podczas pobytu w danym miejscu dysponować. Służy on poprawie nastawienia napotkanych Bohaterów Niezależnych i można go wykorzystać podczas testów socjalnych. W tym celu gracz deklaruje, że korzysta z Efektu Reputacji i wskazuje Słynny Czyn, na który będzie się powoływał - pamiętaj jednak, że musi on być adekwatny do sytuacji, której test dotyczy. Jeśli więc chcesz lepiej kogoś zastraszyć, wskazać musisz Czyn, który dowodzi twojej szczególnej siły lub desperacji, a gdy starasz się o pracę, wylegitymować się musisz dokonaniem związanym z przedmiotem zajęcia - czyli jeśli słyniesz jako tancerz i zwycięzca turnieju bardów, nie pomoże ci to wkraść się w łaski Wielkiego Łowczego i uzyskać zgodę na upolowanie rzadkiego stworzenia. Jeśli bohater nie ma na koncie Słynnego Czynu, który przydałby mu się w danym teście, nie może skorzystać z Efektu Reputacji. Zwróć też uwagę, że bohater może powołać się na ten sam Czyn w wielu testach socjalnych (o ile sytuacja na to pozwala), jeżeli jednak chce wydać więcej niż jeden Efekt Reputacji podczas jednego testu, za każdy z nich musi wylegitymować się innym dokonaniem.

Przykład: Straceniec uzyskał jeden Efekt Dodatkowy w teście Reputacji. Znaczy to, że podczas pobytu na Terra Nostra może posłużyć się jednym Efektem Reputacji.



Zostałeś rozpoznany!

• Zasady podstawowe zakładają, że Reputację wykorzystuje wyłącznie gracz — a jeśli Mistrz Gry chciałby skorzystać z faktu, że heros jest znany, może to zrobić bez żadnych obostrzeń. Jeśli jednak chciałbyś, by przypadkowe rozpoznanie odbywało się wedle ściślejszych zasad przyjmij następującą opcję: Mistrz Gry dysponuje taką samą ilością Efektów Reputacji, jak gracz i może wykorzystać je, by ktoś przypadkowo bohatera rozpoznał - wydając jeden Efekt powoduje, że jego tożsamość poznaje jedna osoba. By uniknąć rozpoznania, heros musi wydać Punkt Szczęścia. Słynny Czyn, w związku z którym dochodzi do przypadkowego rozpoznania, wybiera oczywiście prowadzący.

Kiedy już ustalisz, na jakie dokonania będziesz się powoływać, możesz wydać Efekty Reputacji. Każdy z nich zamienia się w automatyczny Efekt w teście socjalnym, który wykonujesz. Raz wydany, Efekt Reputacji przepada - pula odnowi się dopiero, kiedy wolno ci będzie wykonać kolejny test Reputacji.

Przykład: Podczas bytności na Terra Nostra Straceniec spotyka powabną Ka-Dis, poszukującą przewodnika, który przeprowadzi ją przez niebezpieczny, pustynny szlak. Wprawdzie nasz awanturnik nigdy o nim nie słyszał, kotka wpadła mu jednak w oko. Decyduje się przekonać ją, że powinna wyruszyć właśnie z nim. Wskazuje przy tym zapisany na karcie Słynny Czyn — w czasie jednej z poprzednich przygód udało mu się przemierzyć samotnie lodowe pustkowie, co dowodzi jego wprawności jako przewodnika. Następnie testuje Przekonywanie, dzięki któremu ma zamiar wmówić kotce, iż fakt, że jest na Terra Nostra po raz pierwszy nie ma znaczenia wobec jego traperskich umiejętności. Progiem testu jest Duch (5 w wypadku Stracenca), a Mistrz Gry ustala, że Efekt Wymagany wynosi 3 (nieznajomość świata jest poważną wadą u przewodnika). Straceniec rzuca 4 kostkami (tyle wynosi jego Przekonywanie) i wyrzuca 3, 5, 7 i 9. To o jeden efekt za mało - Straceniec wykorzystał jednak Dodatkowy Efekt testu Reputacji, by powiększyć Efekt tego rzutu o 1. W sumie osiąga więc trzy - i szansę spędzenia z uroczą Ka-Dis kilku dni sam na sam.



Nastawienie a Reputacja

• **Używamy zasad Nastawienia.** Nastawienie to opcjonalny mechanizm, który pomaga Mistrzowi Gry mierzyć, jak odnoszą się do bohatera napotkane osoby. Jeśli prowadzący z niego korzysta, polecamy, by wydane Efekty Reputacji nie przekładały się na automatyczne efekty podczas testów socjalnych, lecz zmieniały Nastawienie wybranych przez gracza osób na korzystniejsze — oczywiście, o 1 za każdy wydany punkt. Analogicznie, Zła Reputacja nie zwiększa wówczas Efektu Wymaganego testu, lecz zmienia Nastawienie na gorsze.



Pomylona tożsamość

• Czasami zdarza się, że ktoś skojarzy imię bohatera, pomyli się jednak i przypisze mu wyczyny, których nigdy nie dokonał. Jeśli stosujesz tę zasadę opcjonalną, zdarzyć się może właśnie taka sytuacja. Za każdym razem, kiedy gracz rzuca kością po wydaniu Efektów Reputacji i wypadnie na niej 10, znaczy, że słuchacz myli postać z kimś innym. Reputacja działa wówczas normalnie, jednak rozmówca jest przekonany, że bohater zrobił coś, z czym nigdy w życiu nie miał do czynienia i będzie się zachowywał w sposób adekwatny do swojej wiedzy. Zasada ta może być źródłem wielu zabawnych nieporozumień, jednak nim się na nią zdecydujecie, zastanówcie się, czy nie będzie działać wam za bardzo na nerwy.

Zła Reputacja

Jak wspomnieliśmy wcześniej, do bohatera przylgnąć może negatywna opinia. Jeśli masz na koncie złe uczynki, może się okazać, że ktoś, owszem, słyszał o tobie, lecz niekoniecznie pochlebne opinie. By to sprawdzić, rzuć jedną kością za każdym razem, kiedy wydajesz Efekty Reputacji. Jeśli wypadnie liczba równa lub mniejsza od ilości negatywnych Słynnych Czynów, jakie zapisałeś na karcie postaci, osoba którą próbowałeś nastawić do siebie przychylnie przypomina sobie któryś z nich. Reputacja działa wówczas odwrotnie - wydane Efekty, zamiast zmienić się w efekty automatyczne, podnoszą Efekt Wymagany testu socjalnego. Szczęśliwie, jeśli nagrzeszyłeś w życiu co niemiara, a bardzo zależy ci na pomyślnym rezultacie jakiegoś testu, możesz uniknąć rzutu kością. Wystarczy, że oprócz Efektów Reputacji wydasz przed rzutem punkt Szczęścia.

Przykład: Straceniec ma na koncie jeden negatywny czyn - uwiódł pewną arystokratkę tylko po to, by ukraść jej klejnoty. Kiedy wydaje Efekty Reputacji, by podnieść swoje szanse w teście z poprzedniego przykładu, rzuca kostką. Wypada na niej 1, a więc liczba równa ilość negatywnych Słynnych Czynów, których się dopuścił. Ka-Dis, którą przekonuje, przypomina sobie zatem, iż jej rozmówca jest cynicznym uwodzicielem, a Efekt Wymagany testu Przekonywania wzrasta do 4. Mało tego - wydany Efekt Reputacji nie zmienia się w automatyczny Efekt testu, co oznacza, iż Straceniec zostaje z dwoma raptem Efektami. Wysłuchawszy go, kotka prycha tylko, po czym odwraca się i odchodzi.

W niektórych sytuacjach zasada działa dokładnie odwrotnie. Kiedy zależy ci, by wykorzystać swoje grzeszki - na przykład kiedy usiłujesz kogoś zastraszyć, wkupić się w łaski okrutnego pirata czy udowodnić, że jak nikt nadasz się do wypełnienia nikczemnego zadania, wskazujesz na jaki negatywny Słynny Czyn chcesz się powołać. Rzucasz następnie kostką - jeśli wynik jest równy lub mniejszy ilości pozytywnych Słynnych Czynów, które masz na koncie, przekonywany przypomina sobie, jak to okazałeś szlachetność czy szczodrość i negatywna opinia pryska jak bańka mydlana. Zamiast uzyskać automatyczne efekty w teście socjalnym, podnosisz Efekt Wymagany, według mechanizmu opisanego powyżej.



Co to znaczy „sławny"?

Reputacja służy przede wszystkim do zmiany nastawienia bohaterów niezależnych, jednak ilość Efektów Dodatkowych uzyskanych w jej teście oznacza również, jak bardzo znany jest w danym świecie bohater. Jeśli chcesz dowiedzieć się, jak przeciętni mieszkańcy świata reagują na herosa, zajrzyj do poniższej tabeli. Pamiętaj przy rym, że zestawienie poniższe wpływa wyłącznie na opis fabularny tła: nie modyfikuje ani możliwości stosowania Efektów Dodatkowych (na przykład ograniczając je do konkretnej grupy), ani nie zapewnia bohaterowi żadnych dodatkowych korzyści. Po prostu - określa, jak wiele osób obróci się za nim na ulicy, kto wskaże go palcem czy opowiadać będzie o jego wyczynach.

Efekt Dodatkowy testu Reputacji	Sława bohatera
0	Nikt nie słyszał tu o bohaterze - dla mieszkańców świata jest zwykłym, przeciętnym przybyszem.
1	O bohaterze słyszeli wyłącznie często podróżujący do innych światów przedstawiciele jego profesji.
2	Imię herosa słyszeli wszyscy zamieszkujący świat przedstawiciele jego profesji.
3	Bohater jest stosunkowo sławny: każdy w miarę obyty mieszkaniec świata słyszał o nim.
4	Heros jest powszechnie rozpoznawany, a w karczmie można usłyszeć historię o jego czynach.
5	Postać jest powszechnie rozpoznawana i podziwiana, a lokalni łowcy autografów ustawiają się do niej w kolejce.
6	Lokalny idol - wszyscy podziwiają tu bohatera, dzieci bawią się w jego przygody, a nastolatki wieszają nad łóżkiem jego podobiznę.



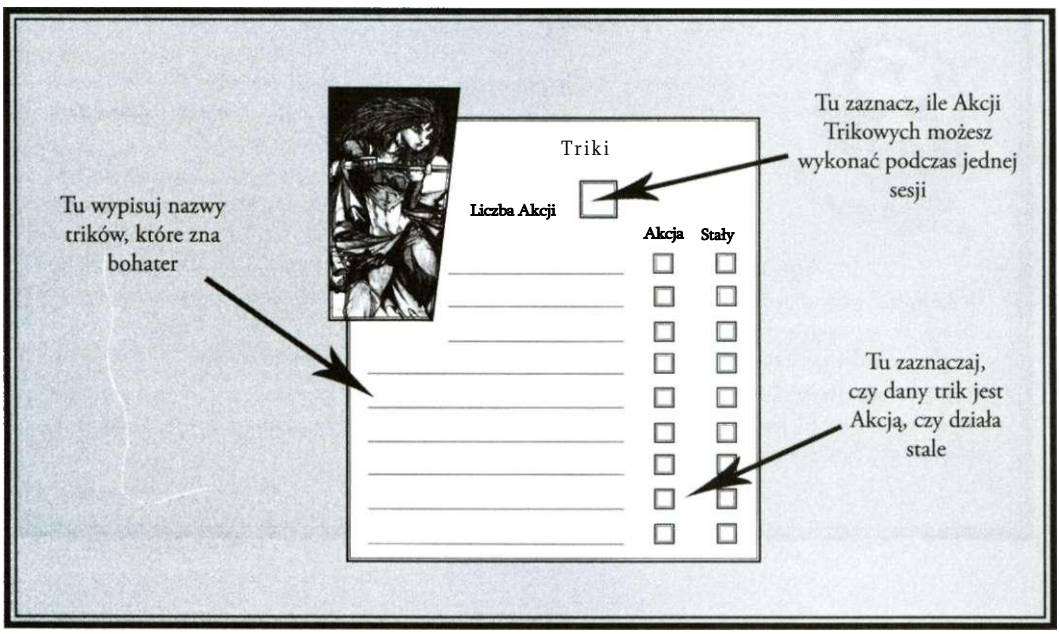
Rozdział 12

TRIKI

Triki to specyficzne zdolności, sztuczki i tajemnice zawodowe, oznaczające wysoki poziom wtajemniczenia w jakąś dziedzinę życia. W przeciwieństwie do Wad i Zalet nie mają charakteru wrodzonego, nie stanowią też o niezwykłości postaci - każdy może się ich przecież nauczyć. Są za to swoistym miernikiem potęgi bohatera, im większą bowiem liczbą trików potrafi się posługiwać, tym skuteczniejsze i bardziej spektakularne są jego działania. Każdy trik to as w rękawie herosa, daje mu bowiem ogromną przewagę nad potencjalnymi przeciwnikami i zwiększa znacznie potencjał Furii, gdy już w nią wpadnie.

Potencjał fabularny trików

Gdy będziesz studiować listę trików, zapewne zadasz sobie pytanie, czym w gruncie rzeczy - poza faktem, że można się ich nauczyć - różnią się od Zalet. Rozróżnienie to widać szczególnie wyraziście na poziomie opisu fabularnego. Zalety powinny być widoczne, każda z nich bowiem wyróżnia herosa i czyni go jedynym w swoim rodzaju. Znajomości trików po bohaterze nie widać - to jego asy, ukryte w rękawie, sztuczki, po które sięga tylko w określonych sytuacjach, ukryte, póki się nimi nie posłuży. Jeśli chcesz



szczególnie wyraziście oddać tę właściwość podczas zabawy, zataj listę trików, które znasz, przed resztą drużyny i pozwól, by zaskoczeni współgracze pytali „jak to zrobiłeś?", gdy się którymś z nich posłużysz.

Triki, jak każda składowa postaci, są dobrym materiałem na historyjkę. Skoro je znasz, pewnie kiedyś się ich nauczyłeś, możesz więc zastanowić się nad tym, w jakich okolicznościach do tego doszło. A że wykraczają one znacznie poza zakres zwyczajnej wiedzy, osoby nauczycieli mogą być nader kolorowe i interesujące. Analogicznie, choć nikt nie zabrania ci wykupywania kolejnych trików bez konsekwencji fabularnych, możecie przyjąć, że sztuczki takiej nauczyć się można tylko od kogoś, kto już ją zna. Poszukiwanie ekscentrycznych nauczycieli zajmujących się dziwaczną dziedziną wiedzy może stanowić interesujący materiał na wątek poboczny serialu - choć jeśli wykorzystywać będziecie ten motyw zbyt często, zacznie was pewnie nużyć. Stąd, choć warto co jakiś czas zadbać o nauczyciela triku, nie popadaj w przesadę i nie przetrząsaj Znanego Wszechświata w poszukiwaniu kolejnego mistrza za każdym razem, kiedy chcesz nauczyć się czegoś nowego.

Rodzaje trików

Triki dzielą się na dwie odmiany: triki stałe oraz akcje trikowe. Na pierwszą z nich składają się wszystkie zdolności, które, gdy raz się je posiądzie, funkcjonują bez przerwy i nie wymagają podejmowania żadnego działania. Do trików takich zalicza się, na przykład, szczególnie dobra kondycja fizyczna, znajomość tajników jakiegoś zawodu czy wzrok, nawykły do ciemności. Druga grupa obejmuje wszystkie triki, które są właśnie tym, co sugeruje ich nazwa: sztuczkami, sprytnymi manewrami, które trzeba dopiero wprowadzić w życie. Znajdziesz tu zatem wszelkie tajne pchnięcia i sekretne manewry podczas walki, argumenty nie do odparcia, sztuczki strzeleckie i tak dalej.

Przyczyna takiego podziału jest prosta: triki stałe, gdy bohater już się ich nauczy, działają bez przerwy i nie trzeba w żaden sposób ich aktywować. Akcje trikowe z kolei wymagają deklarowania. Nie musisz zatem stwierdzać, że oto twoja postać posługuje się podwyższoną odpornością, trzeba jednak wyraźnie określić, iż niniejszym stosuje swoją tajemną technikę walki. Użycie akcji trikowej zadeklarować możesz w każdej chwili, chyba, że akurat trwa walka - wów-



Ile trików?

Podstawowe zasady przyjmują, że bohater może posiadać dowolną liczbę trików. Jeśli uważasz jednak, że powinno się je jakoś ograniczyć, możesz posłużyć się poniższymi zasadami opcjonalnymi:

- **Triki dla wszystkich!** W myśl tej reguły bohater może nabywać triki bez ograniczeń. Spowoduje to zapewne, że dysponować będzie dużą gamą tego rodzaju zdolności.
- **Triki dla rozumnych!** Niniejsza zasada głosi, że bohater może znać nie więcej trików, niż wynosi poziom jego Umysłu. Dzięki niej nie ograniczasz wprawdzie przesadnie liczby trików dostępnych w początkowych fazach gry, stawiasz jednak zaporę nie do przekroczenia - bohater nigdy nie może poznać więcej, niż siedmiu (w niektórych przypadkach ośmiu trików).
- **Triki dla sławnych!** Ilość trików, które zna bohater, nie może w myśl tej wersji przekroczyć poziomu jego Reputacji. Dzięki tej zasadzie postać będzie rozwijać się bardzo równomiernie, w początkowych etapach gry bardzo mocno ograniczasz jednak dostępność sztuczek.

czas deklarujesz ją, gdy przyjdzie twoja kolej (co omówimy dokładnie w Rozdziale 17).

Przykład: Marco di Mirandeo zna dwa triki — Argumentum ad amicitiam *oraz Wytrawnego interlokutora. Drugi z nich to trik stały, więc za każdym razem, gdy bierze udział w sporze, Efekt Dodatkowy testów wykonywanych przez jego przeciwnika spada automatycznie o 1. Pierwszy natomiast to Akcja trikowa i jeśli Marco chce dodać do testu Manipulacji tyle kości, ile wynosi jego Reputacja, musi wcześnie wyraźnie to zadeklarować.*

Każda postać rozpoczyna grę, znając jeden trik - możesz go wybrać zarówno spośród akcji trikowych, jak trików działających stale. Kolejne zdolności tego rodzaju wykupywać będziesz za Punkty Doskonalenia - szczegóły znajdziesz w poświęconym im Rozdziale 22. Na razie wystarczy ci wiedza, że każdy trik — zarówno stały, jak akcję trikową - wykupić można tylko raz, a jedynym sposobem na kumulację efektów jednego triku jest wykorzystanie go kilka razy podczas Furii (patrz niżej).

Akcje trikowe i Reputacja

Akcje trikowe to bardzo potężne narzędzia, dostępne przede wszystkim legendarnym bohaterom. Dlatego właśnie każda postać posłużyć się może akcjami trikowymi skończoną ilość razy. Niezależnie od tego, jak wiele zdolności tego rodzaju posiada, podczas jednej sesji (sesji, nie odcinka) sięgnąć może do swojego arsenału akcji trikowych tylko tyle razy, ile wynosi poziom jej Reputacji. Herosi, o których słyszał cały Wszechświat, śmiało dokonują niesamowitych wyczynów, a początkujący bohaterowie z rzadka robią coś naprawdę spektakularnego. Triki stałe nie podlegają takiemu ograniczeniu i skoro już się ich nauczyłeś, korzystasz z nich zawsze.

Przykład: Reputacja Straceńca wynosi 4— czyli czterokrotnie podczas sesji może on zadeklarować, że korzysta z Akcji Trikowej. Oczywiście, za każdym razem z jednej.



Triki wielokrotne

Jeżeli uważasz, że triki są zbyt słabe, możesz pozwolić bohaterom wykupywać je wielokrotnie - ich efekty wówczas się kumulują. Zanim jednak zdecydujesz się na tę opcję, dokładnie przestudiuj listę sztuczek i zastanów, czy ich kumulacja nie zaburzy równowagi gry i nie uczyni bohaterów zbyt potężnymi. Jeżeli chcesz umożliwić graczom wybór jednego triku kilkakrotnie, zaznacz jedną z poniższych opcji. Jeśli nie zaznaczysz żadnej, przyjmuje się, że każdy trik wykupić można tylko raz.

- **Poziom trików ogranicza Duch.** W myśl tej opcji każdy trik wykupić można maksymalnie tyle razy, ile wynosi Duch bohatera. Jeśli się na to decydujesz, sztuczki staną się bardzo potężnym narzędziem.
- **Poziom trików to 3.** Jeśli zdecydujesz się na tę zasadę, każdą sztuczkę można będzie wykupić trzy razy. Opcja ta zwiększa potencjał sztuczek, nie winduje go jednak tak bardzo, jak poprzednia.

Niezależnie od opcji, jeśli pozwalasz graczom wykupywać triki wielokrotnie, koszt triku w Punktach Doświadczenia za każdym razem wzrasta - mnóż podstawowy koszt, który znajdziesz w Rozdziale 22 przez „poziom" triku: jeśli gracz wykupuje go po raz drugi, cena wzrasta x2, jeśli po raz trzeci - x3 i tak dalej.



Ile akcji trikowych?

Liczba akcji trikowych dostępnych dla bohatera w czasie jednej sesji jest ograniczona - możesz jednak manipulować ich limitem, wybierając którąś z poniższych zasad:

- **Liczba trików równa jest Reputacji.** To podstawowa zasada, opisana powyżej: wedle jej litery bohater może skorzystać z tylu akcji trikowych podczas jednej sesji, ile wynosi poziom jego Reputacji.
- **Liczba trików równa jest Efektom Reputacji.** Druga opcja pozostawia więcej w rękach losu .Zakłada ona, że bohater może skorzystać z rylu akcji trikowych podczas sesji, ile efektów dodatkowych wyrzucił w teście Reputacji. Oczywiście, nie musi w tym celu wydawać jej Efektów - ich liczba określa tylko limit akcji trikowych. Dzięki tej zasadzie bohater nigdy nie może mieć pewności, jak wieloma trikami będzie dysponował i im mniej jest gdzieś znany, tym mniejsza będzie ich ilość. Z drugiej strony, w światach, których mieszkańcy bez trudu go rozpoznają posiadać może większy limit trików, niż by to wynikało z Reputacji, podczas testu przerzuca bowiem jedynki.

Triki za Szczęście. Zasadę tę połączyć możesz wraz z jedną z powyższych opcji. Głosi ona, że kiedy bohater wyczerpie już limit trików (ustalony według wybranego schematu), może wciąż korzystać z akcji trikowych, za każdym jednak razem musi wydać punkt Szczęścia. Zastosowanie tej opcji pozwoli postaciom, zwłaszcza początkującym, naprawdę pobawić się akcjami trikowymi, może jednak zachwiać równowagą gry.

Działanie Furii

W rozdziale poświęconym cechom charakteru zapoznałeś się po raz pierwszy z Furią, czyli chwilą, w której bohater wpada w uniesienie i wspina się na wyżyny swoich możliwości. Wiesz także, że w Furię wpaść można wyłącznie w bardzo szczególnych okolicznościach, związanych z jedną z cech charakteru bohatera. Pora zatem, byś dowiedział się, co dokładnie się stanie, kiedy bohater korzysta z tej możliwości.

Gdy zaistnieje okoliczność, pozwalająca postaci skorzystać z Furii, możesz zadeklarować, że tak właśnie się dzieje. Postać pozostaje w stanie uniesienia do chwili, gdy wykona jakiś test - najprawdopodobniej będzie to atak na przeciwnika, który doprowadził ją do Furii, nie można jednak wykluczyć, że w szale twórczym wykona niezwykłe dzieło czy wyjątkowo dobrze wypełni jakieś zadanie. Tuż przed wykonaniem owego testu możesz wybrać kilka Akcji Trikowych, które znasz. Wszystkie one składają się na działanie Furii - co znaczy, że dzięki niej wykonujesz niejako w jednej chwili kilka akcji trikowych. Limit trików, które składają się na Furię równy jest Reputacji bohatera plus jeden - a więc gdy początkująca postać wpadnie w Furię, wykonuje jednocześnie dwie Akcje Trikowe.

Triki, wchodzące w skład Furii łączyć można w dowolnej kombinacji, możesz więc zarówno używać wielu różnych trików, jak i wielokrotnie wykorzystać tę samą akcję. W wypadku kilkukrotnego skorzystania z jednego triku jego efekt kumuluje się. Oczywiście, wszystkie wybrane akcje trikowe muszą dotyczyć tego samego działania - nie można w jednej chwili zaatakować, zatańczyć i przekonać kogoś do swojego zdania.

Jeśli postać zdecyduje się już na kombinację trików, a test, który następnie wykonuje, nie powiedzie się, Furia przenosi się na następną rundę. Musisz jednak powtórzyć tę samą akcję i zastosować tę samą kombinację trików. W stanie Furii bohater trwa do chwili wykonania udanego testu, chyba że działanie, które podejmuje, przestaje być wykonalne - na przykład bezskutecznie atakowany przeciwnik zostanie zabity, nim bohater go dosięgnie. W tym wypadku Furia przepada.

Gdy wpadasz w Furię pamiętaj, by dać jej wyraz również na poziomie opisu fabularnego. Nie wystarczy, że zmarszczysz brwi i podniesiesz głos - tak objawia się zwyczajny gniew. Prawdziwa Furia bohatera jest zjawiskiem na pograniczu magii i towarzyszyć jej powinny czarodziejskie fajerwerki, rozbłyski i inne efekty - im bardziej widowiskowe, tym lepiej. Oczywiście, możesz w tym względzie zdać się na opis Mistrza Gry i przyjąć jego pomysł na twoją Furię wraz z dobrodziejstwem inwentarza, warto jednak postarać się, by szał twojego bohatera wyglądał niepowtarzalnie - i opisywać go samemu.

Przykład: Straceniec, szczęśliwy posiadacz Reputacji 4, zna trzy Akcje Trikowe: Brutalny atak, Rozbrojenie i Tajemny Sztych. Od dłuższej chwili walczy z aroganckim przeciwnikiem, szermierzem z Dziewięciu Miast. W pewnym momencie oponent, starając się unieruchomić Astończyka próbuje przyszpilić jego stopę do podłogi. Zamiar nie udaje się wprawdzie, szabla szermierza przecina jednak lśniącą skórę buta na całej jego długości. To zniewaga, której próżny kot nie może zdzierżyć — upokorzony, wpada w Furię.

Ponieważ Reputacja Stracenca to 4, może on podczas Furii skorzystać z aż pięciu Akcji Trikowych, wykonując je w dowolnej kolejności. Astończyk decyduje się zacząć od Rozbrojenia, następnie wykonać dwa Brutalne ataki i dwa Tajemne sztychy.

Powietrze wokół kota wypełnia się magicznym światłem, a on sam skacze ku przeciwnikowi. Jego szabla kreśli w powietrzu ognisty łuk. Akcja zaczyna się od Rozbrojenia — Astończyk wykonuje stosowny test i oto broń jego przeciwnika upada na podłogę, drżąc od siły uderzenia. Kolejne Akcje, Brutalny atak i Tajemny sztych, znajdują zastosowanie dopiero, jeśli przeciwnik zostanie trafiony, Straceniec wykonuje zatem (korzystając wciąż z jednej akcji) test trafienia. 1 tym razem mu się udaje - a zatem, Straceniec rzuci za trafienie aż ośmioma dodatkowymi kostkami (Ciało Stracenca x2, czyli Brutalny atak x2). Mało tego — Efekt Dodatkowy testu trafienia zwiększa się o 4 (Mistrzostwo kota w walce bronią ręczną x2, czyli Tajemny sztych x2). Wszystko to znaczy, że przeciwnik Stracenca znalazł się w naprawdę poważnych tarapatach.



Częstotliwość Furii

Furia to niezmiernie potężne narzędzie, zwłaszcza, jeśli bohater posiada wysoką Reputację. Stąd określić musisz, jak często bohaterowie wpadać będą w szał, korzystając z jednej z poniższych zasad.

- **Jedna Furia.** Najbardziej restrykcyjna zasada głosi, iż bohater może wpaść w Furię tylko raz w ciągu sesji. Stosując ją zyskujesz pewność, że gracze dwa razy się zastanowią, nim skorzystają z tej możliwości i będą starali się zachować swoją Furię na naprawdę wyjątkową okazję - a tym samym stanie się ona czymś bardzo rzadkim.
- **Trzy Furie.** Tę zasadę proponujemy ci jako domyślną. Zakłada ona, że każda z trzech Cech Charakteru bohatera może raz na sesję wywołać u niego Furię. W ten sposób dajemy graczom możliwość maksymalnie trzykrotnego skorzystania z Furii, za każdym jednak razem w innych okolicznościach. Oczywiście, nie może tu być mowy o żadnych targach - podczas jednej sesji nie można dwa razy wpaść w Furię za przyczyną tej samej Cechy Charakteru, nawet, jeśli okoliczności będą różne.
- **Furia za Szczęście.** Najbardziej liberalna reguła głosi, że za każdym razem, gdy zaistnieją okoliczności, w których postać może wpaść w Furię może wydać punkt Szczęścia i z niej skorzystać. W ten sposób sprawiamy, że Furia będzie zjawiskiem dość częstym i powszechnym. Zanim zdecydujesz się na tę opcję, bardzo uważnie się zastanów, zbyt duża ilość Furii jest bowiem niezmiernie destrukcyjna dla równowagi gry i możesz w ten sposób popsuć zabawę całej grupie.

ROZDZIAŁ 12

Lista trików

Na zamieszczonej poniżej liście znajdziesz zarówno akcje trikowe, jak triki działające stale. Aby ułatwić ci wybór, podzieliliśmy katalog na dwie części — najpierw zapoznasz się z trikami stałymi, a potem z akcjami.

Triki stałe

Bezszelestny bieg

Skradanie wcale nie jest takie trudne — wystarczy stąpać cicho i powoli. Ty szczęśliwie wyeliminowałeś z tego równania drugi człon i potrafisz poruszać się tyleż bezszelestnie, co szybko. Efekt Wymagany testów skradania, które wykonujesz, zmniejsza się o połowę - ponadto, możesz skradać się, idąc szybkim krokiem, a nawet biegnąc.

Ciężkozbrojny

Broń ciężka: dwuręczne miecze, ogromne topory i straszliwe maczugi budzą w tobie tyleż respekt, co wielkie zainteresowanie. Spędziłeś długie godziny, wymachując ogromnym żelazem i udało ci się opracować techniki, dzięki którym potrafisz wyprowadzić nim naprawdę błyskawiczny atak. Broń ciężka, którą się posługujesz, nie zmniejsza twojej Reakcji.

Czytanie z ruchu warg

Są rzeczy, o których lepiej nie mówić na głos, nie zawsze też da się wszystko usłyszeć. Tobie wystarczy jednak, że widzisz mówiącego - jeśli tylko nie zasłonił ust, czujesz jakby szeptał ci wprost do ucha. Jeśli widzisz ruch ust osoby mówiącej w znanym ci języku, potrafisz rozpoznać słowa, które wymawia.

Dodatkowy atak

W bardzo wysokim stopniu opanowałeś sztukę władania orężem, wypracowałeś też fantastyczny refleks i szybkość ruchów. Dlatego właśnie możesz podczas Rundy walki wykonać dodatkowy atak. Następuje on na Reakcji niższej o jeden, niż pierwszy z twoich ataków. Jeżeli miałoby to oznaczać, że dodatkowy atak wyprowadzić możesz dopiero na Reakcji 0, w tej rundzie możliwość ponownego zaatakowania przepada. Aby wykupić ten trik, musisz mieć Reputację na poziomie 5 lub wyższą.

Lekki chód

Niektórzy sądzą, że jest w tym magia - tak naprawdę jednak rzecz sprowadza się do właściwego wybierania miejsca, w którym można postawić stopę. To dzięki opanowaniu tej techniki gdy idziesz, nie zostawiasz śladów - nawet, jeśli stąpasz po śniegu lub błocie. Nie musisz więc tracić czasu na ich zacieranie - testy wytropienia cię są zawsze zwiększone o twoje Mistrzostwo w Przetrwaniu (minimum 2), nawet, jeśli nie deklarowałeś zacierania śladów.



Nauczyciele szermierki

Mieszkańcy Dziewięciu Miast z ochotą doskonalą się w sztuce szermierczej, wierząc przy tym, że przewagę podczas walki zyskuje się dzięki znajomości sekretnych pchnięć oraz tajemnych parad, przed którymi nie sposób się obronić. Dlatego każdy, kto marzy o karierze nauczyciela szermierki spędza długie lata, próbując opracować własną, niepowtarzalną technikę, a każdy mistrz miecza zna tajniki fechtunku, przekazywane z pokolenia na pokolenie nielicznej grupie wybranych. Najwybitniejsi z nauczycieli pozostają na usługach rodów szlacheckich — niektórzy pochodzą nawet z rodzin, od pokoleń trudniących się nauką przedstawicieli konkretnego rodu. Inni otwierają szkoły, w których za słoną opłatą uczyć się może każdy. Oczywiście, nie brakuje też oszustów, którzy podają się za mistrzów tajemnych sztychów, wpajając uczniom nieprawidłowe odruchy i idiotyczne posunięcia, przedstawione w odpowiednio zagmatwany sposób.

Mistrz uników

Kiedy studiowałeś walkę, uzmysłowiłeś sobie, że równie istotna, jak umiejętność zadawania ciosów, jest zdolność schodzenia im z drogi. Od tej pory ćwiczysz zapamiętale sztukę uników. Dlatego, kiedy deklarujesz unik, Efekt Wymagany testów, które wykonujesz w tej rundzie, zwiększa się o 1 mniej, niż by to wynikało z zasad (zasady dotyczące Uników znajdziesz w Rozdziale 18).

Niezwykła żywotność

Należysz do osób o ogromnej determinacji i już zdarzyło ci się stanąć oko w oko ze śmiercią i mimo wszystko przeżyć. Trzymasz się więc życia z całych sił - dlatego, by cię zabić, trzeba zadać ci o jedną Ranę więcej, niż by to wynikało z zasad.

Nocny łowca

Dużo czasu spędzałeś, ćwicząc z zawiązanymi oczyma, przemierzając nieoświetlone korytarze i włócząc się po nocy. Twoje oczy przywykły w związku z tym do słabego światła. Wszystkie ujemne modyfikatory związane z oświetleniem zmniejszone zostają w twoim przypadku o 1.

Nożownik

Sztylet to broń dyskretna, elegancka, łatwa do ukrycia i posiadająca nieskończoną ilość zastosowań. Bywa również straszliwie niedoceniana - niektórzy patrzą z pogardą na niewielkie ostrze nie wiedząc, że wystarczy liznąć nieco anatomii, by uczynić ze sztyletu prawdziwie śmiercionośne narzędzie. Ty nie ulegasz temu złudzeniu i kiedy walczysz sztyletem wręcz, zadaje dwa automatyczne Draśnięcia (jakby był bronią ręczną). Kiedy jednak rzucasz nożem, używasz normalnych zasad obrażeń. Jeśli walczysz dwoma sztyletami, Pula kości, którą rzucasz, zmniejsza się tylko o 1.

Podwójny strzał

Niewiele jest we Wszechświecie rzeczy tak pewnych jak fakt, że dwa pistolety kryształowe są lepsze niż jeden. Mając to na uwadze, ćwiczyłeś podzielność uwagi i precyzję niezbędną do tego, by posługiwać się dwoma broniami jednocześnie. Kiedy strzelasz z dwóch pistoletów, nie tracisz kostek z testu ataku.



Prędki w czarach

Twój nauczyciel magii bardzo poważnie traktował slogan głoszący, że dzięki czarom jest się zawsze przygotowanym na wszystko. Dlatego nauczył cię, jak przygotowywać zaklęcia możliwie jak najszybciej. Kiedy przygotowujesz czar, rzucasz dodatkową kostką.

Rycerz w lśniącej zbroi

W Imperium Kryształowym mówi się, że człowiek wart jest tyle, co jego zbroja. Mając w pamięci tę maksymę wszystkie ćwiczenia bojowe wykonywałeś w pancerzu i nauczyłeś się wprawnie w nim poruszać — choć stwierdzenie, że jest dla ciebie jak druga skóra byłoby nieco przesadne. Ujemny modyfikator Reakcji, wynikający z noszenia zbroi, jest w twoim przypadku o 1 mniejszy.

Skrupulatny

Przykładasz wielką wagą do dokładności, nauczyłeś się bowiem, że nie warto robić niczego byle jak. Wybierz umiejętność - Efekt Dodatkowy wszystkich jej testów zwiększony będzie o 1. Ten trik wykupywać możesz wielokrotnie, za każdym razem dla innej umiejętności. Nie możesz wybrać umiejętności walki, dopóki twoja Reputacja jest mniejsza niż 3.

ROZDZIAŁ 12



Barbarzyńskie podchody

Tradycyjny podział na tajemnice męskie i kobiece obejmuje u Lodowych Barbarzyńców wszystkie czynności, prócz najprostszych. Pieczołowicie strzeżone sekrety wzbudzają chorobliwa ciekawość zwłaszcza u młodych członków plemienia, którzy niedawno osiągnęli wiek dorosły i nie tracą okazji, by się wykazać. Próby podkradania tajemnic przeciwnej płci są w wioskach barbarzyńców czymś zupełnie nagminnym, choć przyłapanych na tym procederze surowo się karze. Ci, którym udało się podpatrzyć coś, czego nie powinni oglądać, cieszą się wśród rówieśników opinią szczwanych i godnych szacunku - nigdy jednak nie używają zdobytej wiedzy. O ile bowiem podkradanie sekretów jest próbą sprytu i zręczności, korzystanie z nich byłoby niemożliwą do zmycia plamą na honorze.

Specjalizacja magiczna

Czarownik, który wprowadził cię w świat magii, był szczególnie obeznany z jedną ze Ścieżek Magii, dlatego w twoim szkoleniu kładł na nią szczególny nacisk. Dzięki temu potrafisz posługiwać się wybraną Ścieżką, jakby była o 1 poziom wyższa, niż to wynika z twojej umiejętności Ścieżki. Ten trik możesz wykupić tylko raz, więc wybierz Ścieżkę rozważnie.

Szósty zmysł

Żyjesz w ciągłym zagrożeniu, prawdziwym czy wyimaginowanym, i wyrobiłeś w sobie odruch sprawdzania, czy nikt się na ciebie nie zaczaił. Efekt Wymagany testów zaskoczenia, które wykonujesz, spada o 1.

Sztuka walki

Idziesz przez życie ze świadomością, że pewnego dnia ktoś może cię zaatakować, a ty nie będziesz miał akurat pod ręką oręża. Dlatego włożyłeś wiele wysiłku w to, by nauczyć się walczyć gołymi rękami. Kiedy walczysz bez broni, zadajesz jedno automatyczne Draśnięcie i możesz ranić przeciwników zakutych w zbroje, jakbyś posługiwał się bronią lekką. Ponadto, podczas ataków wręcz, które wyprowadzasz, Efekt Dodatkowy liczy się normalnie (zasady dotyczące walki bez broni znajdziesz w Rozdziale 17).

Szybki jak wiatr

Twój nauczyciel miał dziwaczny zwyczaj - co jakiś czas znienacka rzucał się na ciebie z pięściami. Początkowo brałeś cięgi, z czasem jednak twój refleks poprawił się do tego stopnia, że potrafiłeś obronić się przed jego atakiem. Próg twoich testów Reakcji zwiększony zostaje o 1.

Szyfr

Czasem zdarza się, że trzeba przekazać jakąś informację w sposób dyskretny i zrozumiały tylko dla powołanych osób. Wówczas niezastąpioną pomocą jest jakiś rodzaj szyfru. A że zdarzało ci się znaleźć w takiej sytuacji, opanowałeś tajemny kod — sposób zapisu, system tajnych gestów, stworzony sztucznie język czy metodę przekazywania tajnych wiadomości w pozornie niezobowiązującej konwersacji. Dzięki temu możesz przekazywać informacje osobom, które również znają ów szyfr, bez ryzyka, że dostaną się w niepowołane ręce. Ten trik możesz wykupywać wielokrotnie, za każdym razem ucząc się innego szyfru.

Tajemnica rzemiosła

Studiowałeś jakąś umiejętność tak zapamiętale, że prawdziwy jej mistrz, zauroczony twoim oddaniem, zdradził ci tajemnicę swego fachu. Od tej pory wszystko, co związane z tym zajęciem przychodzi ci bez trudu. Wybierz umiejętność - Efekt Wymagany jej testów, które wykonujesz, zmniejsza się o 1 - choć nigdy nie może spaść poniżej 1. Ten trik wykupywać możesz wielokrotnie, za każdym razem dla innej umiejętności. Nie możesz wybrać umiejętności walki, póki twoja Reputacja jest mniejsza niż 3.

Twardy jak stal

Niektórzy wojownicy - na przykład mistrzowie sztuk walki - potrafią wytrenować tak żelazne mięśnie, że jeśli je napną, ostrza odbijają się od ich skóry, nie czyniąc im krzywdy. Zaliczasz się do ich grona - kiedy ktoś atakuje cię za pomocą broni, zadaje ona o jedno automatyczne Draśnięcie mniej. Zdolność ta nie kumuluje się z działaniem zbroi - czyli, jeśli nosisz lekki pancerz, wciąż powstrzymuje on tylko jedno automatyczne Draśnięcie.

Uważny obserwator

Podczas długich godzin treningu bardzo wyostrzył się twój zmysł obserwacji - bez trudu dostrzegasz przedmioty niewielkie, znajdujesz rzeczy ukryte i zwracasz uwagę na pozornie nieistotne drobiazgi. Dzięki napiętej uwadze Próg testów spostrzegawczości, które przeprowadzasz, zwiększa się o 1.

Walka bronią strzelecką

Zdarzyło ci się kiedyś stanąć oko w oko z ponurą prawdą: na własnej skórze przekonałeś się, że broń kryształowa ma ograniczoną liczbę ładunków. Dlatego właśnie nauczyłeś się radzić sobie w takiej sytuacji - chwytasz broń za lufę i używasz jak maczugi, co robisz tak umiejętnie, że jeszcze nie udało ci się jej uszkodzić. Podczas walki wręcz z użyciem broni kryształowej traktuj pistolety jak broń lekką a karabiny jak broń ręczną — używaj stosownych umiejętności i modyfikatorów obrażeń.

Wcielenie taktu

Niektórzy sądzą, że elegancja to rzecz wrodzona - ty jednak, który spędziłeś długie godziny na nauce grzeczności wiesz, że tak naprawdę wystarczy uważnie obserwować osobę, z którą się rozmawia, by nie palnąć w jej towarzystwie gafy. Jesteś wcieleniem taktu - za każdym razem, gdy nieświadomie mógłbyś popełnić nietakt lub złamać zwyczaj, o którego istnieniu nie wiesz, Mistrz Gry ma obowiązek ostrzec cię przed tym.

Wyczucie Czerwonego Księżyca

Pośród wielu zagrożeń, które czają się w Znanym Wszechświecie szczególnie ponurą sławą cieszy się Czerwony Księżyc - upiorne ciało niebieskie, którego światło przyprawia o szaleństwo i potrafi przemienić zwyczajną istotę w potwora. Przygotowałeś się więc na spotkanie z jego tworami - potrafisz automatycznie wyczuć bliską obecność istoty skażonej przez Księżyc, niezależnie od tego, czy ją dostrzegłeś i czy skaza objawia się w widoczny sposób.

Wytrawny interlokutor

Brałeś udział w dziesiątkach dysput z najtęższymi dyskutantami Wszechświata i nie straszna ci dziś ani rozprawa sądowa, ani naukowa dysputa. Uśmiechasz się tylko, gdy rozmówca wytacza najcięższe polemiczne działa, a sztuczki, które stosuje się podczas rozmowy nie robią na tobie wrażenia. Efekt Dodatkowy przeciwstawnych testów socjalnych, które wykonuje twój rozmówca, zmniejszony zostaje o 1. Dotyczy to również walki socjalnej.

Zaprawiony w walce

Nieraz zdarzyło ci się solidnie oberwać - i za każdym razem zdołałeś się wylizać. Niezależnie od tego, czy lanie sprawiał ci szkolny brutal, czy surowy nauczyciel szermierki, udało mu się osiągnąć pewien skutek: uodporniłeś się na ból i rany. Twój Próg Ran zwiększa się o 1.

Znawca trucizn

Życie w dzikiej dżungli i Dziewięciu Miastach ma tę wspólną cechę, że nigdy nie ma się pewności, czy posiłek, który właśnie zjadasz, nie jest aby trujący.



Te rozterki masz już jednak za sobą - wystarczy, że powąchasz i delikatnie skosztujesz jakiejś substancji, by z całą pewnością zorientować się, że jest niebezpieczna dla zdrowia. Automatycznie wykrywasz truciznę i substancje szkodliwe bez ryzyka zatrucia.

Akcje trikowe

Akcje trikowe oznaczone **(n)** wymagają posłużenia się bronią z nadmetalu.

Argumentum ad amicitiam

Argumentum ad amicitiam to termin stosowany w krasnoludzkich podręcznikach prowadzenia dyskusji. Pod nazwą tą kryje się argumentacja polegająca na odwołaniu się do przyjaznych uczuć, które rozmówca żywi — lub może żywić — wobec twojej osoby. Gdy posługujesz się tym trikiem, otrzymujesz tyle dodatkowych kości do testu Manipulacji, ile wynosi twoja Reputacja.

Argumentum ad antiauitatem

Krasnoludy, twórcy *ars dictandi,* sztuki retorycznej, przywiązują wielką wagę do obyczaju, opisują więc argument, polegający na powołaniu się na prastarą tradycję, jako jeden z najskuteczniejszych sposobów zwycięstwa w sporze. Gdy stosujesz tę sztuczkę, zwiększasz Efekt Dodatkowy testu socjalnego o twoje Mistrzostwo w Etykiecie.

Argumentum ad baculum

Zabieg ten, opisywany w krasnoludzkich podręcznikach dyskutowania, polega na zastosowaniu wobec osoby, z którą się polemizuje, bezpośredniej groźby. Gdy stosujesz tę sztuczkę, otrzymujesz tyle dodatkowych kości do testu Zastraszania, ile wynosi twoja Reputacja.

Argumentum ad ignorantiam

Potrafisz udowodnić, że przeciwnik nie umie dowieść swoich tez, umiejętnie zarzucając mu głupotę i brak wykształcenia. Sztuczkę tę zastosować można podczas przeciwstawnych testów socjalnych - dzięki niej Umiejętność przeciwnika zmniejszona zostaje na potrzeby jednego testu o połowę (zaokrąglając w dół). Z triku korzystać możesz zarówno wówczas, gdy jesteś w teście stroną atakującą czy broniącą się.

Argumentum ad metum

Potrafisz tak zagrać na czyichś lękach, by skierować jego podejrzenia i obawy na konkretną osobę lub grupę. Gdy stosujesz tę sztuczkę, automatycznie zmieniasz czyjeś Nastawienie wobec obmawianego o 1 za każde dwa punkty Reputacji, które posiadasz. Efekt utrzymuje się przez jeden dzień.
Uwaga! Zanim wykupisz ten trik upewnij się, że Mistrz Gry posługuje się zasadami Nastawienia.

Argumentum ad vanitatem

Argumentum ad vanitatem to nazwa wywodząca się z krasnoludzkiej sztuki retorycznej i oznaczająca argument odwołujący się do próżności dyskutanta. Umiesz zatem fenomenalnie schlebiać. Gdy stosujesz tę sztuczkę, otrzymujesz tyle dodatkowych kości do testu Przekonywania, ile wynosi twoja Reputacja.

Argumentum ad verecundiam

Powołanie na niepodważalny autorytet uchodzi, zdaniem krasnoludzkich mistrzów, za błąd argumentacyjny, działa jednak z piorunującą siłą zwłaszcza na tych, których łatwo onieśmielić przywołaniem znanego nazwiska. Ty potrafisz wykorzystać ren efekt po mistrzowsku - dzięki tej akcji możesz zastąpić na potrzeby jednego testu umiejętność socjalną umiejętnością wiedzy.

Atak na odległość (n)

Choć przecinasz nadmetalową bronią wyłącznie powietrze, potrafisz sprawić, iż cios dosięgnie istotę, której inaczej nie miałbyś szans ugodzić. Dzięki tej akcji możesz zaatakować wręcz przeciwnika nie związanego z tobą walką, a znajdującego się nie dalej, niż ilość metrów równa sumie twojego Mistrzostwa w walce bronią oraz Ducha.

Brutalny atak

Nauczyłeś się, jak włożyć w cios całą siłę, potrafisz więc zaatakować przeciwnika być może niezbyt finezyjnie, ale za to skutecznie. Kiedy posługujesz się tą akcją, wykonujesz normalny test ataku bronią do walki wręcz, zwiększasz jednak Pulę kości, którą rzucasz, o wartość twojego Ciała.

Celny strzał

Sztuka skutecznego posługiwania się bronią dystansową w ogniu walki nie polega na tym, by szybko z niej strzelać - ale by szybko celować. Dzięki rygorystycznym ćwiczeniom nauczyłeś się oddawać celny strzał przy minimalnej ilości czasu potrzebnej na wycelowanie, dzięki temu umiesz trafić w szczelinę w pancerzu czy szczególnie wrażliwe miejsce. Gdy posługujesz się tą akcją, wykonujesz normalny test ataku bronią dystansową, ale zwiększasz Pulę, którą rzucasz, o liczbę kości równą twojemu Umysłowi.

Desperacka parada

Gdy nabierze się nieco obycia z bronią z łatwością można się zorientować, że oto przeciwnik postawił nas w pozycji, w której nie da się już obronić przed jego ciosem. A przynajmniej tak mu się wydaje - ty potrafisz bowiem podjąć desperacką próbę obrony i wykaraskać się z pozornie przegranej sytuacji. Z tej akcji skorzystać możesz tylko, jeśli w tej rundzie nie wykonałeś jeszcze akcji. Jeśli przeciwnik cię trafił, możesz wykonać test umiejętności walki, której używasz, z progiem Umysłu. Jeżeli uda ci się uzyskać więcej Efektów, niż nieprzyjaciel w teście ataku, w ostatniej chwili blokujesz jego cios. W tej rundzie nie możesz już wykonywać żadnych akcji.

Grad strzał

Choć wydawać by się mogło, że broń kryształowa odeśle na zawsze łuk do lamusa, jest jeszcze parę sztuczek, dzięki którym wprawny łucznik pobije każdego strzelca, posługującego się nowomodnym orężem. Gdy wykonujesz tę akcję, możesz wystrzelić wiele strzał jednocześnie - i to do różnych celów. Rzuć za atak - za każdy Efekt, który uzyskałeś w teście, możesz zdecydować, że strzelasz po raz kolejny. Nie musisz jednak rzucać za atak po raz drugi czy trzeci - po prostu, każda kolejna strzała zmniejsza Efekt testu trafienia o 1. Jeśli więc uzyskałeś w teście trafienia pięć Efektów, możesz wystrzelić tylko 1 strzałę, która trafia w cel z Efektem 5, dwie, które trafiają, jakbyś wyrzucił 4 Efekty, trzy, które wystrzeliwujesz, jakbyś uzyskał w teście 3 Efekty i tak dalej. Każda strzała zadaje normalne obrażenia, a maksymalna ich ilość, które wystrzeliwujesz w turze nie może przekroczyć twojej Reputacji (minimum 2).

Intuicja strzelecka

Choć najważniejszym czynnikiem, warunkującym celność strzału, jest dobry wzrok, prawdziwi mistrzowie władania bronią kryształową potrafią trafić w cel posługując się wyłącznie słuchem i intuicją. Dzięki temu trikowi możesz strzelić do celu, którego nie widzisz, bez żadnych ujemnych modyfikatorów wynikających z tego tytułu. Oczywiście, cel musi być wciąż w zasięgu strzału.

Mistrz dedukcji

Wiadomo, że przeszłość człowieka odciska na nim niezatarte piętno - i to właśnie to piętno nauczyłeś się odnajdywać i interpretować. By posłużyć się tym trikiem wykonaj test Śledztwa z progiem Umysłu - za każdy Efekt Dodatkowy dowiadujesz się jednego faktu z przeszłości obserwowanej właśnie osoby, wywodząc go z jej wyglądu. Efekt Wymagany testu równy jest 1, jeśli istota wywodzi się z twojej rasy, 2, jeśli z nacji pokrewnej (na przykład Człowiek z Dziewięciu Miast, gdy pochodzisz z Imperium, czy Kalb, gdy jesteś Ka-Dis) lub 3, jeśli nie masz nic wspólnego z kulturą, z której pochodzi.

Mistrz przetrwania

Kiedyś znalazłeś się w miejscu tak nieprzyjaznym, jak to tylko możliwe; i niemal przypłaciłeś tę eskapadę śmiercią głodową. Od tamtej pory przywiązujesz wielką wagę do poszukiwania pożywienia i z dumą możesz powiedzieć, że znajdujesz je w najbardziej nawet wrogim środowisku. Akcja ta trwa godzinę i po jej zakończeniu znajdujesz automatycznie dość jedzenia, by starczyło go na jeden posiłek dla jednej osoby.

Nauczyciel z powołania

Niektórzy posiadają dar przekazywania wiedzy, inni zaś w pocie czoła uczą się, jak wpoić innym umiejętności, które sami posiedli. Nieważne, w jaki sposób opanowałeś tę sztukę — dość, że dziś jesteś świetnym nauczycielem. By posłużyć się tym trikiem wykonaj test Przekonywania z Progiem Ducha, by podnieść Efekt Dodatkowy najbliższego testu umiejętności osoby, którą instruujesz, o wartość twojego Mistrzostwa w tej umiejętności. Efekt Wymagany testu równy jest Mistrzostwu ucznia w umiejętności, której starasz się go nauczyć.

ROZDZIAŁ 12



Architekci krajobrazu

Popularne porzekadło powiada, że w Mieście Gnomów można zaleźć wszystko. Z pewnością same Gnomy bardzo się o to starają, usilnie próbując odtworzyć w swojej ojczyźnie wszystko, co ciekawe we Wszechświecie. Efektem tych usiłowań jest na przykład Park Miejski, w którym obejrzeć można najciekawsze krajobrazy Znanego Wszechświata - sąsiadują tu ze sobą pustynie Astonii, tajga rodem z Alexandreonu i łagodne, zielone wzgórza Planety, wszystko odtworzone ze sztucznych materiałów. Kreowaniem ich zajmują się specjaliści z Gildii Krajobrazu, cieszący się w Mieście opinią wybitnych artystów. Wiodą oni ciekawe życie, przemierzając Wszechświat w poszukiwaniu interesujących widoków, następnie zaś powracając do Miasta i zaprzęgając całą armię podwładnych do ich odtworzenia. Dzień oddania do użytku nowej części parku jest dla członka Gildii Krajobrazu wielkim świętem - gośćmi otwarcia są zwykle wszyscy ważni mieszkańcy Miasta, a udane dzieło gwarantuje autorowi sławę i popularność.

Ogłuszenie

Jeśli trzeba szybko zakończyć walkę lub wziąć wroga żywcem, niezastąpiona okazuje się umiejętność pozbawienia go przytomności. Nauczyłeś się jak uderzyć przeciwnika płazem broni - lub pięścią - tak, by osunął się na ziemię bez zmysłów. By przeprowadzić tę akcję wykonaj zwykły test ataku. Jeśli liczba zadanych obrażeń będzie wyższa, niż Duch atakowanego, pada on nieprzytomny. Samodzielnie wróci do siebie po tylu rundach, ile obrażeń zadałeś. Obrażenia, dzięki którym pozbawiłeś kogoś przytomności, nie zmieniają się w Draśnięcia.

Osłabienie obrony (n)

Atakując bezpośrednio broń przeciwnika sprawiasz, że staje się ona powolna i ociężała, tak że nie sposób skutecznie sparować nią błyskawicznego sztychu. Gdy wykonujesz tę akcję, rzuć za atak i oblicz obrażenia - te ostatnie nie zamieniają się jednak w Draśnięcia. Zamiast tego, trik obniża Efekt Wymagany, by trafić przeciwnika w kolejnych rundach o 1. Efekt utrzymuje się przez ilość rund równą obrażeniom ataku.

Oślepienie (n)

Potrafisz sprawić, że twoja nadmetalowa broń rozbłyska blaskiem oślepiającym na chwilę przeciwnika. Gdy wykonujesz tę akcję, rzuć za atak i oblicz obrażenia - te ostatnie nie zamieniają się jednak w Draśnięcia. Zamiast tego trik sprawia, że trafiony w kolejnych turach stosuje modyfikatory testów, jakby znajdował się w zupełnej ciemności. Efekt utrzymuje się przez ilość rund równą obrażeniom ataku.

Paraliż (n)

Broń wykonaną z nadmetalu i jej właściciela łączy cudowna więź, którą wykorzystać można na rozmaite sposoby. Ty nauczyłeś się, jak spowodować, by magiczna energia oręża poraziła mięśnie przeciwnika. Gdy wykonujesz tę akcję, rzuć za atak i wylicz obrażenia — te ostatnie nie zamieniają się jednak w Draśnięcia. Zamiast tego, trik zmniejsza pulę kości, którymi rzuca trafiony przeciwnik podczas wszystkich testów o wartość równą twojemu Mistrzostwu we władaniu bronią. Efekt utrzymuje się przez ilość rund równą obrażeniom ataku.

Przeszywające spojrzenie

Nauczyłeś się patrzyć spojrzeniem zimnym i bezwzględnym, w którym dostrzec można zapowiedź strasznego losu - a to sztuka bardzo przydatna, gdy chce się złamać czyjegoś ducha. Gdy wykonujesz tę akcję, dodaj swoje Mistrzostwo w Zastraszaniu do umiejętności, którą posługujesz się w teście przeciwstawnym - również w teście trafienia. Z triku skorzystać możesz wyłącznie, jeśli masz kontakt wzrokowy z przeciwnikiem.

Przyspieszenie (n)

Dzięki pośrednictwu nadmetalowej broni wypełniasz swoje ciało magiczną energią, która przyspiesza twoje ruchy i wyostrza zmysły. Trik ten wykonujesz zamiast ataku i w tej rundzie nie możesz już podejmować żadnych akcji. W kolejnych rundach twoja Reakcja zostaje zwiększona o 1. Efekt utrzymuje się przez liczbę rund równą Duchowi.

Przyszpilenie

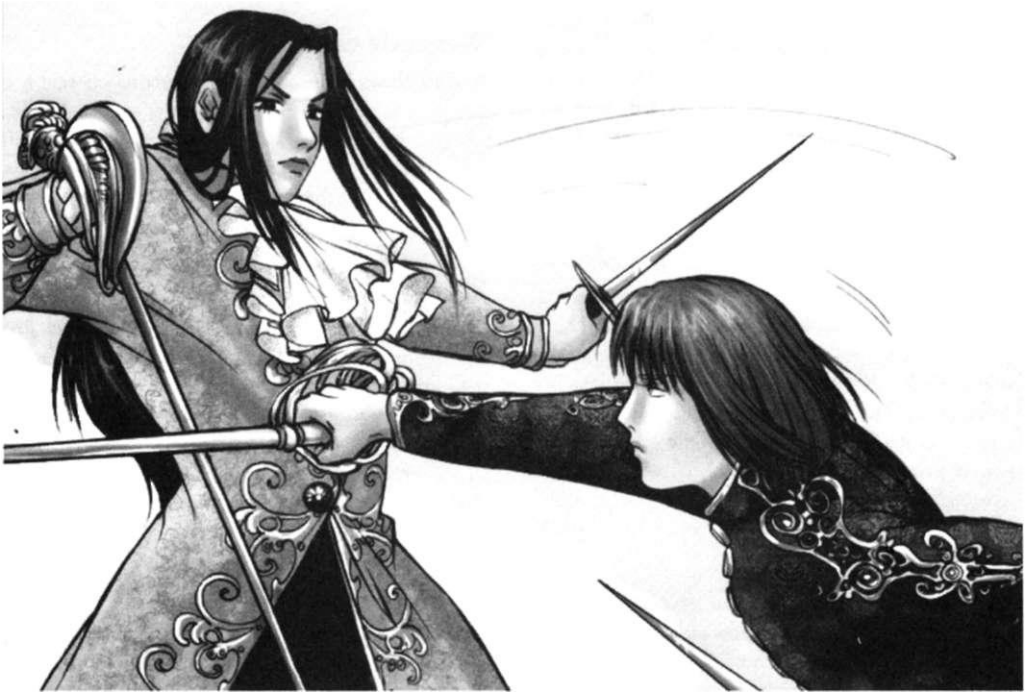
Opanowałeś trudną sztukę takiego ciskania nożami, by nie skrzywdzić celu, przyszpilić go jednak do ściany lub podłogi, przeszywając luźne elementy jego stroju. Kiedy wykonujesz tę akcję, rzuć nożami według normalnych zasad, nie zadawaj jednak obrażeń. Zamiast tego Reakcja celu zmniejsza się o tyle, iloma nożami rzuciłeś, plus 1 za każdy Efekt Dodatkowy testu trafienia. Jeśli spadnie w związku z tym do 0, przyszpilony nie może działać w tej Rundzie, następną zaczyna jednak oswobodzony.

Rozbrojenie

Czasem lepiej kogoś upokorzyć, niż zabić, a pozbawienie możliwości obrony bywa lepszym finałem starcia, niż eliminacja przeciwnika. Dlatego nauczyłeś się specyficznego ciosu, który pozwala ci wytrącić broń z dłoni nieprzyjaciela. Wykonaj zwykły test ataku - jeśli się powiedzie, pozbawiasz osobę, z którą walczysz, broni. Efekt Dodatkowy określa ilość metrów, na którą została odrzucona. Przy pomocy tego triku nie można rozbroić przeciwnika walczącego bronią naturalną w rodzaju pazurów, kłów czy rogów.

Spowolnienie (n)

Gdy posługujesz się tą sztuczką, magiczna energia nadmetalowej broni przenika ciało przeciwnika i spowalnia jego ruchy. Gdy wykonujesz tę akcję, rzuć za atak, nie wyliczaj jednak obrażeń. Zamiast tego, trik powoduje obniżenie Reakcji celu o jeden. Efekt utrzymuje się do końca walki. Istota, której Reakcja została zmniejszona do zera zawsze działa ostatnia.



Strzał ostatniej szansy

Największą wadą broni kryształowej jest to, że tak szybko się rozładowuje, a osoba z nią obeznana precyzyjnie wie, ile razy jeszcze przeciwnik może z niej wystrzelić. Ty jednak znalazłeś sposób na takich mądrali - kiedy posługujesz się tą akcją możesz wydać Punkt Szczęścia, by wystrzelić z rozładowanej broni kryształowej. Z każdego egzemplarza rozładowanej broni można strzelić tylko raz - sztuczkę można powtórzyć z danym orężem dopiero, gdy zostanie naładowany i znów wyczerpany.

Szał twórczy

Opanowałeś trudną sztukę koncentracji - kiedy pracujesz umysłowo, nic nie jest w stanie rozproszyć twojej uwagi ani spowodować, że rzucisz swoje zajęcia. Dzięki temu kiedy wykonujesz Akcję Długotrwałą z Progiem Umysłu wystarczy, że osiągniesz połowę Efektów, by pomyślnie ją zakończyć.

Tajemny sztych

Każdy nauczyciel fechtunku marzy o tym, że uda mu się opracować tajemne pchnięcie - szczególny cios, dzięki któremu można zakończyć walkę w sposób efektowny i skuteczny. Twój mistrz należał do szczęśliwców, którym rzecz się udała — i nauczył cię, jak wykonywać jego sekretny manewr. Kiedy wykonujesz tę akcję, rzuć normalnie za atak. Efekt Dodatkowy testu zwiększony zostaje o twoje Mistrzostwo w walce bronią.

Tygrysi skok

Ćwicząc z ogromnym ciężarem przywiązanym do pleców nauczyłeś się skakać wysoko i daleko. Dzięki tej akcji oddać możesz skok na odległość pięciu metrów i więcej. W tym celu wykonać musisz test Wysportowania z progiem Ciała o Efekcie Wymaganym 1 plus 1 za każdy metr powyżej 5. Nie musisz do tego ani się przygotowywać, ani brać rozbiegu. Lądując, automatycznie łapiesz równowagę.

Uzdrowienie (n)

Koncentrując się i przyzywając magiczną energię potrafisz sprawić, że niszczycielski potencjał twej broni zostaje odwrócony, uzdrawiając zamiast zadawać rany. Efekt ten wykonujesz zamiast ataku i nie możesz wykonać żadnych innych akcji w rundzie. Na jej koniec możesz uleczyć jedną Ranę swoją lub znajdującego się w pobliżu towarzysza.

Wielokrotny atak (n)

Wykorzystując magiczne właściwości nadmetalowej broni potrafisz wpaść w szał, w którym zdolny jesteś jednym ciosem razić kilku przeciwników. Gdy posługujesz się tą sztuczką, możesz zaatakować jednocześnie maksymalnie rylu znajdujących się w twoim zasięgu przeciwników, ile wynosi twoja Reputacja. Wykonaj test ataku o Efekcie Wymaganym równym EW trafienia najtrudniejszego do ugodzenia przeciwnika. Zadane Draśnięcia możesz rozdzielić dowolnie pomiędzy wszystkich zaatakowanych.

Władza nad zwierzętami

Potrafisz obłaskawiać oraz tresować zwierzęta - czasem wystarczy, że na nie spojrzysz, by pokornie podkuliły ogon i zachowały się tak, jak tego oczekujesz. Dzięki temu trikowi możesz zadeklarować jedną akcję, którą wykonać ma zwierzę, pozostające w zasięgu twojego wzroku. Istota nie ma żadnego wyboru - musi zachować się zgodnie z twoim poleceniem.

Wyssanie magii (n)

Nadmetalowa broń jest bardzo czuła na energię magiczną, a ty potrafisz skłonić ją do jej wysysania. Gdy wykonujesz tę akcję, rzuć za atak oblicz obrażenia - te ostatnie nie zamieniają się jednak w Draśnięcia. Zamiast tego pozbawiasz trafionego maga możliwości rzucania czaru na tyle Rund, ile obrażeń byś zadał.

Wzmocnienie obrony (n)

Wykonując skomplikowany układ szermierczy kreślisz nadmetalową bronią w powietrzu magiczne linie, które zmniejszają impet ciosów przeciwnika. Trik ten wykonujesz zamiast ataku i oprócz niego nie możesz podejmować w tej rundzie żadnych akcji. Efekt Wymagany, by trafić cię w tej i kolejnych rundach wzrasta o 1. Efekt utrzymuje się przez ilość rund równą twojemu Duchowi.

Zabójca

Nie każda walka trwa w nieskończoność i polega na długiej wymianie ciosów. Wyszkolony zabójca wie, jak uderzyć, by pozbawić ofiarę życia już pierwszym

ciosem — pod warunkiem oczywiście, że ta nie jest na niego przygotowana. Gdy korzystasz z tej akcji, rzuć za atak, nie zadajesz jednak obrażeń. Zamiast tego wydaj Punkt Szczęścia, by automatycznie zadać trafionemu tyle Ran (nie draśnięć, ale Ran właśnie), ile wynosi twoje Mistrzostwo w posługiwaniu się bronią. Z tej sztuczki skorzystać możesz wyłącznie, gdy atakujesz z zaskoczenia. Aby wykupić ten trik, musisz mieć Reputację na poziomie 7 lub wyższą.

Zatrucie (n)

Potrafisz skłonić magiczną energię, przenikającą nadmetalowy oręż, by wniknęła w ciało przeciwnika, zadając mu ból i rany przez dłuższą chwilę. Gdy wykonujesz tę akcję, rzuć za atak i wylicz obrażenia — te ostatnie nie zamieniają się jednak w Draśnięcia. Zamiast tego, trik zadaje w każdej rundzie, począwszy od tej, ilość Draśnięć równą twojemu Mistrzostwu we władaniu bronią. Efekt utrzymuje się przez ilość rund równą obrażeniom ataku.

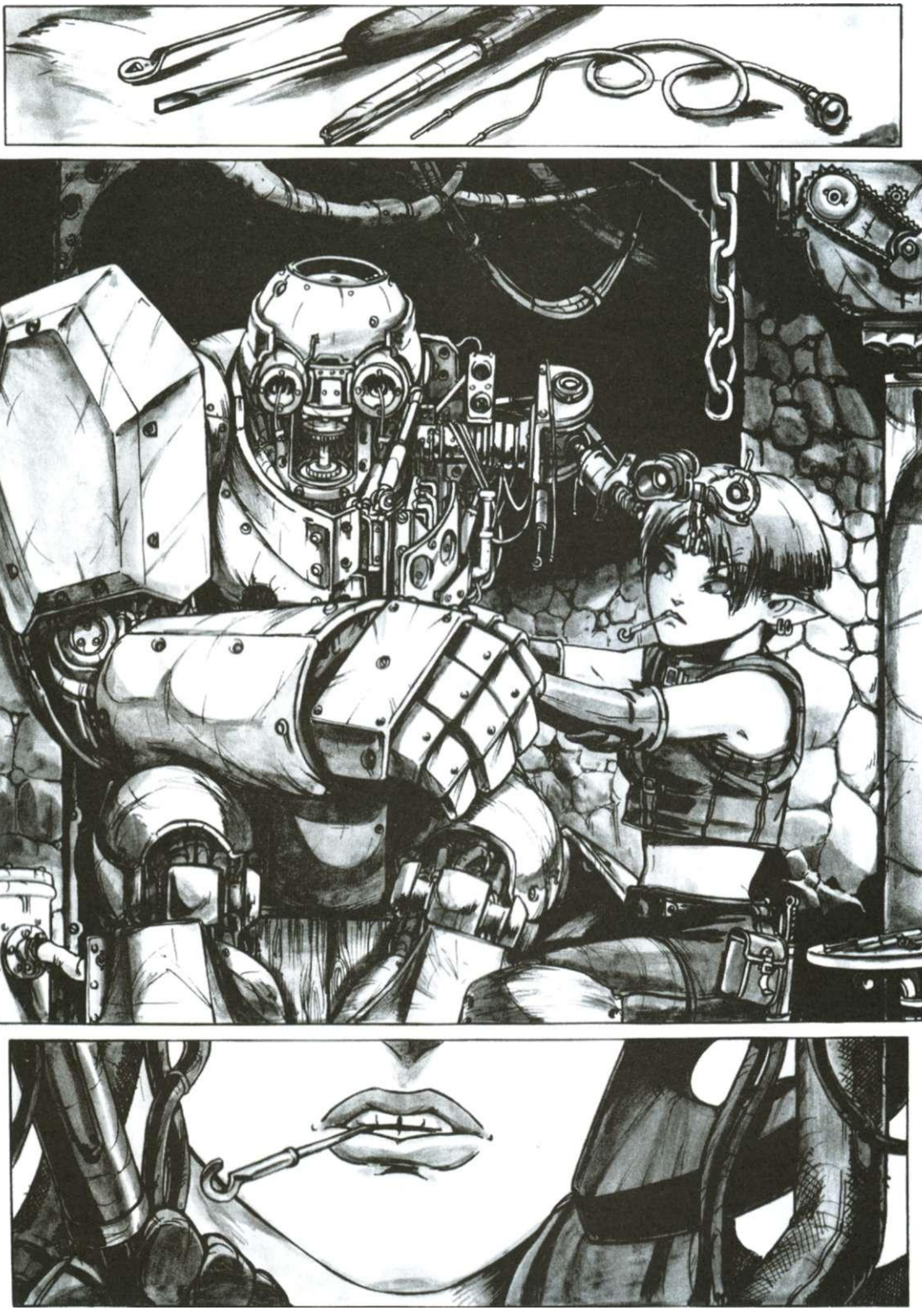
Znaczące spojrzenie

Potrafisz posłać komuś znaczące spojrzenie. A gdy mówimy tu o „znaczącym spojrzeniu", idzie o wyraz twarzy i oczu, z którego upoważniona osoba czyta, niczym z książki. Dzięki tej rzadkiej umiejętności możesz komunikować się bez słów - by skorzystać z tej akcji, musisz wykonać test Manipulacji z progiem Ducha, by przekazać prostą informację nic nie mówiąc i nie wykonując gestów. Efekt Wymagany testu równy jest ilości słów w przekazywanym komunikacie.

Zniszczenie zbroi

Obserwując orła atakującego żółwia zdałeś sobie sprawę, że kluczem do pokonania opancerzonego przeciwnika jest zniszczenie jego zbroi. Udało ci się potem nauczyć technik druzgotania pancerzy i niszczenia tarcz. Kiedy posługujesz się tą akcją, rzuć za atak, ale nie wyliczaj obrażeń. Zamiast nich obniżasz wartość zbroi lub tarczy przeciwnika o 1 (choć nie zmniejszasz przy tym ujemnych modyfikatorów, które musi stosować). Jeśli zastosujesz ten trik wielokrotnie na tej samej zbroi lub tarczy, efekt kumuluje się. Jeśli wartość opancerzenia spadnie do zera, znaczy, że przedmiot został zniszczony całkowicie. Aby zastosować tę sztuczkę wobec zbroi i tarczy z nadmetalu trzeba posługiwać się nadmetalową bronią.





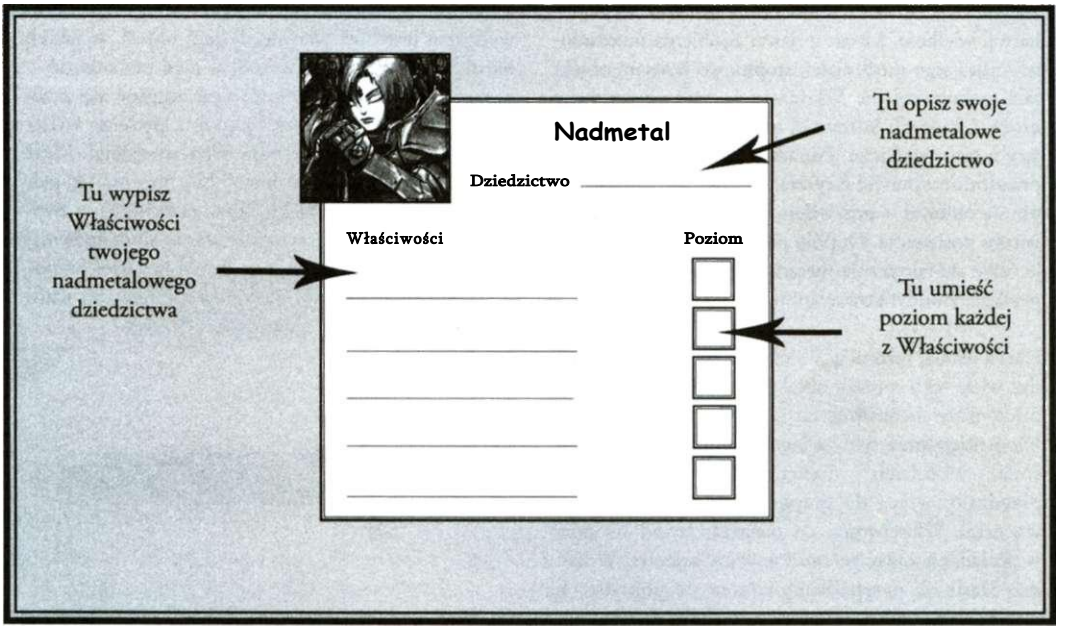
Rozdział 13

NADMETAL

Nadmetal to niezwykła substancja, wydobywana w niektórych światach. W stanie surowym przypomina na pierwszy rzut oka srebro. Posiada szereg intrygujących zastosowań, z których najpowszechniej wykorzystywaną jest zdolność przewodzenia energii z i do Kryształu, dzięki której możliwe jest, na przykład, konstruowanie słonecznych żagli i napędów okrętowych. Poza tym, niektórzy przedstawiciele ras rozumnych posiadają zdolność oddziaływania na wykonane z nadmetalu przedmioty - mówi się o nich, że „rezonują". To właśnie oni, uzbrojeni w nadmetalowy oręż i zakuci w wykonane z tej substancji zbroje, stają się prawdziwymi bohaterami Znanego Wszechświata - i to właśnie w ich szeregi zalicza się twoja postać.

Nadmetalowe dziedzictwo

Każda z postaci, w które wcielać się będziecie podczas gry w „Crystalicum" otrzymuje nadmetalowe dziedzictwo (chyba, że obciążona jest stosowną Wadą) — a więc jeden przedmiot wykonany z tej niezwykłej substancji, który wszedł w jej posiadanie jeszcze przed rozpoczęciem zabawy i z którym rezonuje. Zalicza się tym samym do bardzo wąskiej grupy istot, które potrafią sprawić, że nadmetalowy obiekt wchodzi w związek z ich duszą, wraz z nią się zmienia i potężnieje - tylko w rękach kogoś takiego cudowna substancja ujawnia swoje niezwykłe możliwości. Nic



ROZDZIAŁ 13



Zwierciadło duszy

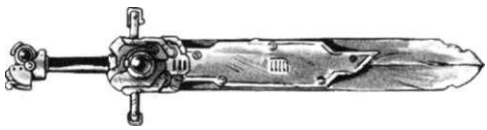
• Jeśli chcesz naprawdę mocno związać nadmetalowe dziedzictwo z duszą bohatera, przyjmij, że można wykupywać tylko takie Właściwości, które korespondują z jedną z cech charakteru postaci. Nie podajemy przy rym, które konkretnie moce wchodzą w związek z określonymi cechami - zdaj się w tym względzie na własne i MG wyczucie. Przecież reguła ta ma nie tyle ograniczać osoby, którym marzy się różnorodność możliwości dziedzictwa, co promować odgrywanie bohatera o spójnej psychologii.

więc dziwnego, że od osoby posiadającej nadmetalowe dziedzictwo oczekuje się bohaterstwa, od dziecka posiada bowiem ogromną przewagę nad innymi przedstawicielami swojej rasy.

Przedmiot wykonany z nadmetalu w rękach osoby, która nie potrafi z nim rezonować, zachowuje się dokładnie tak samo, jak analogiczny obiekt stalowy - miecz tnie, a zbroja chroni od ciosów - odznacza się jednak znacznie większą wytrzymałością i odpornością, która powoduje, że przedmioty nadmetalowe prosty lud uważa za niezniszczalne. Jeśli jednak obiekt taki trafi w ręce kogoś, kto zacznie z nim rezonować, zmienia się tak, by jak najlepiej współgrać z jego duszą. Zmiany te obejmują zarówno wygląd - barwę, wielkość, kształt a nawet zdobienia przedmiotu - jak i jego możliwości, stopniowo bowiem obiekt taki zyskuje kolejne Właściwości, czyli niesamowite moce, z których korzystać może wyłącznie rezonujący z nim właściciel. Ponadto, jeśli w nadmetalowy przedmiot wprawić Kryształ, ten będzie samoczynnie się ładował - oczywiście, tylko w rękach prawowitego posiadacza. Dopóki przedmiot z kimś rezonuje, staje się faktycznie nienaruszalny - nie można go przekuć, zmodyfikować ani nawet ozdobić.

Każda osoba, rezonująca z nadmetalem, może posiadać wiele tego rodzaju obiektów, jednak dany przedmiot może rezonować na raz tylko z jedną osobą. Nie istnieją przy tym żadne techniki, umożliwiające zmianę właściciela - dopiero po śmierci posiadacza przedmiot wraca do pierwotnego wyglądu i traci wszystkie Właściwości, co oznacza, że od tej pory w posiadanie objąć go może kolejny bohater. W bardzo rzadkich przypadkach zdarza się ponadto, iż potężny przedmiot nie wraca do pierwotnego stanu wraz ze śmiercią właściciela i pozwala nowemu posiadaczowi korzystać ze wszystkich Właściwości, którymi dysponował za życia jego poprzednika. Niektórzy uważają ten stan za prawdziwe błogosławieństwo, inni jednak przestrzegają, że na zachowujących się w ten sposób obiektach ciążyć może klątwa, zgubna dla każdego, kto sięgnie po niepokorny przedmiot.

Tworząc bohatera powinieneś poświęcić nieco czasu na dokładną analizę jego dziedzictwa. Na początek zastanów się, jakiego rodzaju przedmiotem dysponuje - możesz wybierać z pełnej gamy obiektów wykonywanych z metalu, od broni poczynając, na biżuterii kończąc, choć zapewne najbardziej oczywistym wyborem jest oręż właśnie. Potem określ, w jakich okolicznościach heros wszedł w jego posiadanie - nadmetalowych przedmiotów nie kupuje się przecież na straganach - i czy wie, kto i kiedy go wykonał oraz kim był poprzedni jego właściciel. Masz w tym względzie pełną dowolność, możesz się jednak spodziewać, że obiekt, który przechodzi w twojej rodzinie z ojca na syna nie stanie się najpewniej tematem przygody - a miecz, który znalazłeś na polu, wśród zboża, i nie masz pojęcia, jak tam trafił może okazać się osią scenariusza.



NADMETAL

Kiedy uporasz się z powyższymi pytaniami, postaraj się dokładnie wyobrazić sobie swoje dziedzictwo. Nadmetalowe przedmioty zmieniają się, by jak najlepiej oddać charakter właściciela, postaraj się więc opracować obiekt, którego wygląd będzie świadczył o tobie. Nie zaniedbuj go - nadmetal jest bardzo ważnym elementem „Crystalicum" i powinieneś przywiązywać do niego równie dużą wagę, jak do samego bohatera.

Nadmetal w mechanice gry

Bohater rozpoczyna rozgrywkę posiadając jeden nadmetalowy przedmiot — możesz samemu określić jego rodzaj. Jeśli decydujesz się na broń, należy ona do broni ręcznej, zbroja natomiast jest zbroją średnią (chyba, że wybrane przez ciebie Wady lub Zalety mówią inaczej). Jeśli posiadasz zaletę Dar (lub Rękawica, w wypadku Gnoma), rolę twojego nadmetalowego dziedzictwa spełnia fokus (lub, odpowiednio, Rękawica). Jeśli decydujesz się na noże do rzucania, przyjmuje się, że posiadasz ich sześć, traktowane są jednak jak jeden przedmiot - wszystkie posiadają tę samą Właściwość i nie rozwija się ich oddzielnie.

Każdy nadmetalowy przedmiot charakteryzuje się następującymi cechami: po pierwsze, jeśli z kimś rezonuje, nie można go zniszczyć ani zmienić inaczej, niż poprzez nadanie kolejnych Właściwości (patrz niżej). Ponadto, jeśli wprawić w niego Kryształ, ten samoczynnie się ładuje - więcej na ten temat znajdziesz w kolejnym Rozdziale. Wszystkie nadmetalowe przedmioty posiadają wreszcie Właściwości, czyli specjalne moce, które ujawniają się w rękach właściciela. Początkowy przedmiot posiada jedną, wybraną z poniższej listy Właściwość — kolejne wykupywać będziesz za Punkty Doskonalenia (na zasadach podanych w poświęconym im Rozdziale 22).

Bohater może posiadać wiele nadmetalowych przedmiotów, zarówno, jeśli zacznie grę z odpowiednią Zaletą, jak i w wypadku, gdy otrzyma jakiś już w czasie rozgrywki. O tym, czy zacznie z takim obiektem rezonować nie decydują żadne testy, a zasady przyznawania dodatkowych nadmetalowych przedmiotów zna Mistrz Gry. Z punktu widzenia gracza istotne jest tylko jedno ograniczenie: limity Właściwości nadmetalu dotyczą sumy przedmiotów, z którymi rezonuje bohater, a nie pojedynczych egzemplarzy. Możesz zatem posiadać jeden obiekt o dużej mocy, lub kilka słabszych.



Ile Właściwości?

Właściwości nadmetalu bywają bardzo potężne, a fakt że można wykupywać je wielokrotnie, może bardzo poważnie naruszyć równowagę gry. By nieco rzecz ustabilizować proponujemy wprowadzić jedno z poniższych ograniczeń.

- **Limit Właściwości wynika z Ducha.** Tę zasadę przyjmujemy za domyślną. Mówi ona, że nadmetalowe przedmioty bohatera mogą posiadać w sumie tyle poziomów Właściwości, ile wynosi Duch postaci. Znaczy to, że heros o Duchu 5 może posiadać nadmetalową broń o pięciu Właściwościach na poziomie 1, jednej Właściwości na poziomie 5, lub o dowolnej innej ich kombinacji - pod warunkiem, że nie przekracza ona limitu.
- **Limit Właściwości jest stały.** W myśl tej zasady nadmetalowy przedmiot posiadać może dowolną liczbę Właściwości, lecz maksymalny poziom każdej z nich wynosi 3. Dzięki temu przedmioty posiadać będą bardziej zróżnicowany wachlarz możliwości, nie staną się jednak przesadnie potężne.
- **Precz z limitami.** Ostatnia zasada stanowi, że każdy przedmiot może posiadać dowolną liczbę Właściwości o dowolnych poziomach. Opcję tę polecamy tylko Mistrzom Gry, którzy są absolutnie pewni, że ogromny wzrost mocy nadmetalowych obiektów nie zakłóci przebiegu serialu i sądzą, że zdołają nad nim zapanować.

ROZDZIAŁ 13

Za każdym razem, kiedy przedmiot z nadmetalu otrzymuje kolejną Właściwość (lub nowy jej poziom), zmiana ta obejmuje również opis fabularny. Zawsze, gdy wykupujesz kolejny poziom Właściwości, zmienia się wygląd twojego dziedzictwa - staje się potężniejsze, większe, bardziej zdobne i efektowne. Pamiętaj przy tym cały czas, że zmiany te są zwierciadłem duszy bohatera i dbaj, by przedmiot wciąż pozostawał w zgodzie z tym, co nasz heros czyni. Jeśli zatem wcielamy się w szlachetnego i mężnego rycerza, jego miecz będzie lśnił blaskiem, a ostrze będzie proste i jasne - w wypadku postaci bezlitosnej i okrutnej z kolei, miecz ozdobią czaszki i łańcuchy, a klinga pełna będzie zadziorów. Oczywiście, nikt nie wymaga od ciebie aż takiej ostentacji - powyższy przykład jest przejaskrawiony, by tym wyraźniej pokazać ci tę zależność.



Właściwości nadmetalu

Każdą z wymienionych poniżej Właściwości wykupywać można wielokrotnie, a ich efekt kumuluje się. Początkowo, przedmiot posiada jedną Właściwość na poziomie 1. Niektóre cechy da się zastosować tylko w przedmiotach określonego typu - zaznaczamy ten fakt w nawiasie, tuż po nazwie Cechy.

Czujny (dowolny rodzaj przedmiotu)

Twoje dziedzictwo odznacza się wyjątkową uwagą - możesz więc bez strachu postawić je na straży. Gdy nakażesz przedmiotowi wartować, sprawi on, że automatycznie zorientujesz się, gdy ktoś zbliży się do niego na odległość 10 metrów. Jeśli pogrążony będziesz akurat we śnie, obudzisz się.

Dopasowana (zbroja)

Zbroja zupełnie nie krępuje ruchów - nosi się ją lekko, niczym jedwabną koszulę. Ujemny modyfikator testów, wynikający z jej użytkowania, zmniejszony zostaje o 1.

Doskonały (przedmiot, nie będący bronią lub zbroją)

Przedmiot wydaje się posiadać własną pamięć i wiedzę, co więcej, aktywnie wspiera swojego właściciela w wykonywaniu czynności, z myślą o których powstał. Gdy wykonujesz przy jego pomocy test umiejętności, do której został stworzony, (a więc przygotowujesz czar z pomocą fokusu czy wyznaczasz kurs przyrządami nawigacyjnymi), Efekt Dodatkowy zwiększony zostaje o 1.

Efektowny (przedmiot dowolnego typu)

Przedmiot jest niezmiernie efektowny, wręcz piękny - tak, że trudno oderwać od niego wzrok. Dzięki temu jego posiadacz rzuca 1 dodatkowa kostką we wszystkich testach socjalnych.

Gniazdo (przedmiot każdego typu)

W przedmiocie znajduje się gniazdo, w które można wprawić Kryształ. Jeśli zostanie w nim umieszczony, będzie samoczynnie się ładował. Więcej informacji na temat Kryształów znajdziesz w Rozdziale 14.

Krwawej furii (broń)

Gdy walczysz swoim orężem, ogarnia cię niekiedy krwawy szał, w którym jesteś wręcz niepowstrzymany. Dzięki temu możesz wpaść w Furię o 1 raz więcej, niż to wynika z zasad. Oczywiście, musi to nastąpić podczas walki i po zaistnieniu odpowiednich okoliczności. Każdy poziom tej Właściwości pozwala ci dodać do wywołanej w ten sposób Furii 1 dodatkowy trik.

Lśniąca (zbroja)

Twój pancerz lśni jasnym blaskiem, oślepiając przy okazji przeciwnika. Reakcja walczących z tobą istot spada o 1.

Niepozorna (broń)

Twoja broń jest nieśmiała - lub podstępna - i stara się nie ujawniać swojej prawdziwej potęgi. Każdy poziom tej Właściwości nie dość, że nie powoduje zmiany wyglądu oręża, to maskuje jedną inną Właściwość lub jeden Kryształ. Moc działa tylko, kiedy broń jest w pochwie - gdy dobędziesz oręża, objawi swoją prawdziwą potęgę.

Odporna (zbroja)

Obdarzona tą właściwością zbroja jest szczególnie odporna na ciosy i doskonale chroni cię przed obrażeniami. Zadane ci obrażenia zmniejszają się o 1 dodatkowe Draśnięcie. W przeciwieństwie do działania zwyczajnej zbroi, Draśnięcie to może być wynikiem udanego testu obrażeń.

Ostra (broń)

Broń jest nadnaturalnie ostra — przecina upadające na jej klingę liście i tnie kamienie, jakby ulepiono je z masła. Ilość automatycznych Draśnięć, które zadaje, wzrasta o 1.

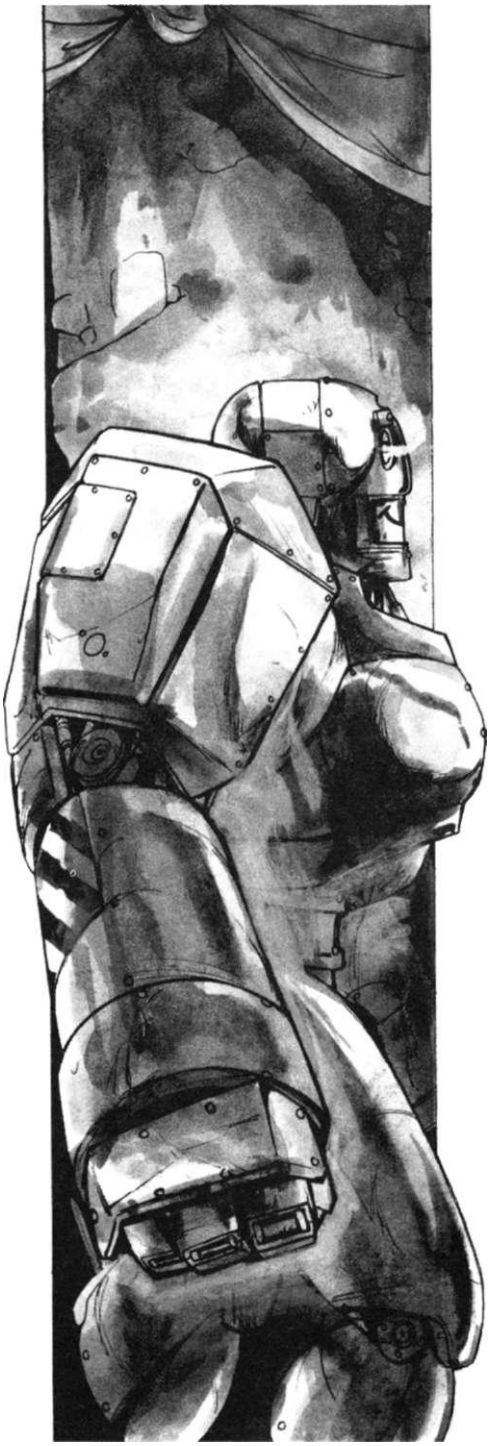
Parująca (broń)

Broń sama wyczuwa nadchodzący cios i blokuje go, nim zdoła cię sięgnąć. Efekt Wymagany, by cię trafić, wzrasta o 1.

Szybka (broń)

Broń jest niezmiernie lekka, dobrze leży w dłoniach i wydaje się poruszać w rytm myśli bohatera. Gdy nią walczysz, twoja Reakcja zwiększona zostaje o 1.





Tajemnicy czarownika (fokus)

Niezwykła właściwość tego skłonnego do tajemnic przedmiotu maskuje fakt, że jego posiadacz kumuluje magiczną energię do rzucenia czaru. Choć w rzeczywistości mag przygotowuje zaklęcie, nie sposób tego dostrzec — by zauważyć, iż wokół czarownika gromadzą się fale mocy, należy wykonać test Teorii Dróg z Progiem Umysłu o EW 1. Każdy poziom tej Właściwości zwiększa Efekt Wymagany tego testu o 1.

Tropiciela (broń)

Twoja broń to nie tylko śmiercionośny oręż, ale i narzędzie niezastąpione w leśnej głuszy. Gdy ją posiadasz, rzucasz dodatkową kostką podczas testów Przetrwania - broń wskazuje kierunek, w którym masz się udać, łatwiej nią porąbać drewno i skrzesać ogień i tak dalej.

Ukryta zbroja (biżuteria)

Ten skromny drobiazg ma niezwykłą moc - potrafi przeobrazić się w zbroję, w którą automatycznie się przyoblekasz. Przemiana trwa zawsze jedną Rundę. Zbroja należy do grupy lekkich, lecz każdy kolejny poziom tej Właściwości podnosi jej klasę o 1. Właściwość wykupić można maksymalnie trzy razy. Stworzona w ten sposób zbroja jest pełnoprawnym przedmiotem z nadmetalu i może posiadać własne Właściwości.

Ukryty oręż (biżuteria)

Gdy masz przy sobie ten pierścień lub bransoletę, nigdy nie jesteś bezbronny - wystarczy przywołać jego moc, a zmieni się w broń. Przemiana trwa zawsze jedną Rundę. Broń należy do grupy lekkich, lecz każdy kolejny poziom tej Właściwości podnosi jej klasę o 1. Właściwość wykupić można maksymalnie trzy razy. Stworzona w ten sposób broń jest pełnoprawnym przedmiotem z nadmetalu i może posiadać własne Właściwości.

Wierny (przedmiot każdego typu)

Przedmiot służy tylko swemu panu i gdy ktoś obcy próbuje się nim posłużyć, stawia mu aktywny opór. Po pierwsze, gdy osoba nie będąca właścicielem obiektu stara się go podnieść, musi wykonać test Ciała o Efekcie Wymaganym 1. Po drugie, zadaje swojemu panu o 1 Draśnięcie mniej.

Wirująca (broń)

Twój oręż dwoi się i troi, by obronić cię przed jak największą liczbą przeciwników jednocześnie. Kiedy atakuje cię kilku nieprzyjaciół i trafisz jednego z nich, wszystkim pozostałym zadajesz automatycznie 1 Draśnięcie (trafionemu zaś - normalne obrażenia). Draśnięcie zadane w ten sposób może być zanegowane przez zbroję. Każdy poziom tej Właściwości zwiększa ilość automatycznych Draśnięć, zadanych pozostałym przeciwnikom, o 1.

Włamywacza (dowolny rodzaj przedmiotu)

Twoje dziedzictwo nie lubi, gdy jesteś ograniczany. Dlatego pozwala ci otworzyć każdy zamek - wystarczy, że go dotkniesz. Przedmiot otwiera automatycznie zamek o Efekcie Wymaganym, by się do niego włamać, równym 1. Każdy dodatkowy poziom tej Właściwości pozwala otworzyć zamek trudniejszy do sforsowania.

Wykrywająca (broń lub fokus)

Twoje dziedzictwo nie pozwoli, by skrzywdzili cię starożytni wrogowie twego rodu. Wybierz rasę (lub cechę „mag" albo „potwór") - gdy jej przedstawiciel znajdzie się w promieniu 10 metrów od ciebie, przedmiot zaczyna lśnić. Obiekt nie wykrywa członków drużyny, nawet, jeśli należą do wybranej grupy — jest do nich przyzwyczajony. Kolejne poziomy tej Właściwości zwiększają zasięg wykrywania, możesz jednak wykupić ją ponownie, dla kolejnej grupy istot. Traktuje się ją wówczas jako osobną Właściwość, z nowymi poziomami.

Wysysająca życie (broń)

Twoja broń posiada ponurą zdolność wysysania energii życiowej z przeciwników. Za każdą Ranę, którą nią zadasz, odzyskujesz 1 Draśnięcie. Każdy poziom tej Właściwości powoduje odzyskanie kolejnego Draśnięcia.

Wzmacniający (przedmiot dowolnego typu)

Gdy masz przy sobie swoje nadmetalowe dziedzictwo wiesz, że nic nie jest w stanie złamać cię ani powstrzymać. Dzięki temu właściwie nie czujesz bólu - twój Próg Ran wzrasta o 1.





Caledwlch, awatar Ziemi

Powszechnie uważa się, że najpotężniejszą istniejącą współcześnie bronią z nadmetalu, mogącą śmiało rywalizować z legendarną szablą Alexandreosa, jest Caledwlch, miecz będący w posiadaniu Cernacha Ó Mael Muire. Mistrz Zakonu Ziemi wszedł w posiadanie ostrza w tajemniczych okolicznościach, podejmując przed laty samotną wyprawę w głąb bagien Baddon, świata będącego siedzibą Zakonu Ziemi. Wiadomo, że miecz posiadał już wtedy ogromne moce, a z czasem jego potęga jeszcze wzrosła. Nie na tym polega jednak jego niezwykłość. Niektórzy twierdzą, że miecz jest źródłem mądrości i strategicznych talentów Cernacha — czy wręcz, że Mistrz rozmawia ze swoją bronią. Dało to początek przekonaniu, że w potężnym awatarze uwięzione są dusze wszystkich poprzednich Mistrzów Zakonu Ziemi, i że to oni dzielą się wiedzą i doświadczeniem ze swym następcą.

Zabójca potworów (broń)

Twój oręż szczególnie dobrze sprawdza się, gdy bronisz niewinne istoty przed straszliwymi potworami - a więc zajmujesz tym, czym powinien trudnić się bohater Broń zadaje dodatkowe automatyczne Draśnięcie potworom.

Zawołany (przedmiot dowolnego typu)

Jeśli zawołać ten przedmiot głośno po imieniu, sam przylatuje do ręki właściciela z odległości 1 metra. Kolejne poziomy tej Właściwości zwiększają dystans, z którego można dziedzictwo przywołać. Jeśli obiekt nie ma własnego imienia, moc nie działa.

Ze skrytką (dowolny rodzaj przedmiotu)

W przedmiocie tym możesz ukryć drobny obiekt, w rodzaju listu, Kryształu czy pierścienia. Nadmetal wchłania go bez śladu i oddaje wyłącznie na twój wyraźny rozkaz. Za każdy poziom tej Właściwości możesz ukrywać jeden dodatkowy drobiazg.

Zestrojony (przedmiot nie będący zbroją)

Przedmiot wydaje się stworzony z myślą o swoim właścicielu - doskonale leży w dłoni, jest lekki, poręczny i wydaje się słuchać każdej myśli. Gdy wykonujesz przy jego pomocy test umiejętności, do której został stworzony, (a więc atakujesz bronią czy wyznaczasz kurs przyrządami nawigacyjnymi), rzucasz dodatkową kością.



Legenda o nadmetalowych liczach

Niektórzy mieszkańcy Znanego Wszechświata, w szczególności ludzie, wierzą że nadmetalowy przedmiot, który nie utracił mocy po śmierci właściciela, jest obiektem niebezpiecznym dla każdego, kto spróbuje się nim posługiwać. Zachowanie właściwości oznacza bowiem, że dusza zabitego wniknęła w przedmiot i teraz czeka tylko na okazję, by opętać ciało nowego posiadacza obiektu. Niektórzy utrzymują nawet, że szczególnie osobnicy nikczemni i podli celowo uczą się opanować zjawisko zaklęcia własnej duszy w nadmetalowym przedmiocie, by w ten sposób zyskać nieśmiertelność. Tak czy inaczej, legenda nazywa ducha, egzystującego w wykonanym z niezwykłej substancji obiekcie, liczem.



Nazwy nadmetalowych przedmiotów

W mangach i anime często zdarza się, że przedmiot nie tylko posiada własne, unikatowe imię, ale również nazwę, określającą, jak bardzo jest potężny. Jeśli chcesz posługiwać się tego rodzaju terminologią, pozwalającą bez pudła ustalić, jak dużą moc obiekt posiada, posługuj się poniższym kodem:

[nazwa własna przedmiotu] [nazwa rodzaju przedmiotu] [nazwa ilości Właściwości] [Żywioł]

Pierwszy człon to unikatowe imię przedmiotu, na przykład „Vipera".

Drugi określa rodzaj obiektu - miecz, naszyjnik, zbroja i tak dalej.

Nazwę ilości Właściwości znajdziesz w poniższym zastawieniu:

1 i 2 Właściwości - przedmiot siły
3 i 4 Właściwości - przedmiot władzy
5 i 6 Właściwości - przedmiot mocy
7 i 8 Właściwości - przedmiot potęgi
9 i więcej Właściwości - przedmiot - awatar

Nazwa Żywiołu pochodzi od wprawionych w przedmiot Kryształów - jeśli pochodzą z różnych Żywiołów, wykorzystuje się ten, którego Kryształów jest w przedmiocie najwięcej lub (w razie równej ilości) które zostawały wprawione najwcześniej.

Przykłady:
Vipera, szabla siły Powietrza
Caledwlch, miecz - awatar Ziemi

Zwierciadlany (przedmiot dowolnego typu)

Przedmiot ten pozwala odbić wystrzelony w twoim kierunku promień energii z broni kryształowej. Właściwością tą możesz posłużyć się tylko, jeśli w tej rundzie nie wykonywałeś jeszcze akcji i jeśli z niej skorzystasz, nie możesz potem zaatakować. Odbity strzał godzi w osobę, która do ciebie wystrzeliła, z efektem, jaki osiągnęła ona w teście trafienia. Jeśli promień trafi, zadaje 1 kostkę obrażeń, plus automatyczne Draśnięcia broni. Każdy poziom tej Właściwości zwiększa pulę kości obrażeń.





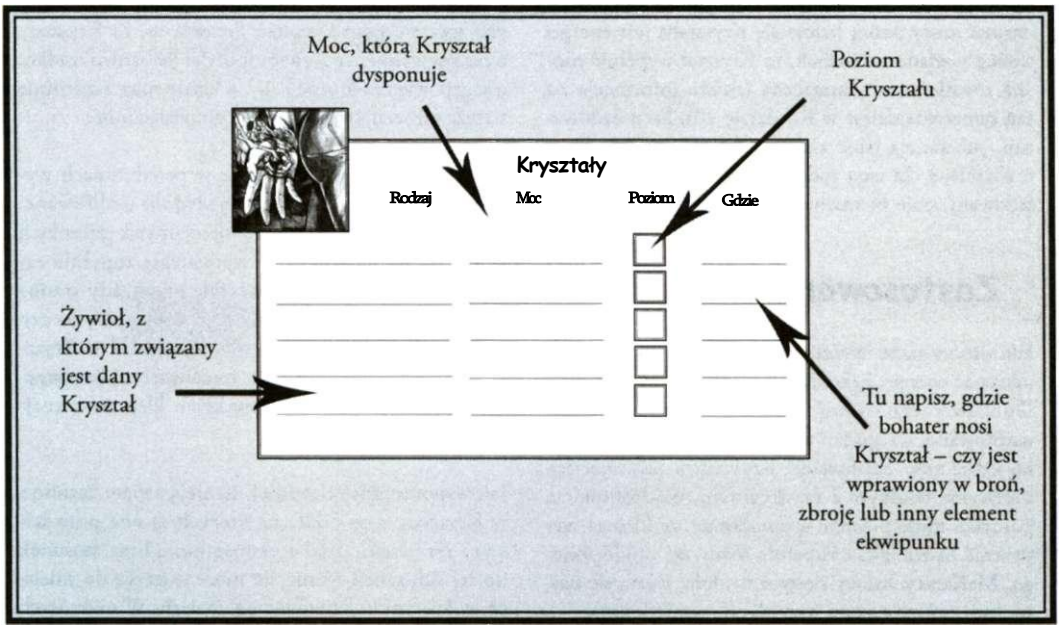
Rozdział 14

KRYSZTAŁY

Kryształ to substancja, która czyni Znany Wszechświat tak niezwykłym. Bez niej niemożliwe byłyby międzygwiezdne podróże, sztuka magiczna, cudowne MaKiny, broń kryształowa i cały szereg przedmiotów oraz zjawisk, które mieszkańcy uniwersum „Crystalicum" mają za normalne. Sam Kryształ bywa uznawany za substancję świętą, zwyczajny, choć cenny minerał czy dobro pospolite, użyteczne jak drewno czy kamień. Przemierzając Wszechświat, bohaterowie co rusz natkną się na Kryształy i najpewniej sami będą się nimi posługiwać, pora więc najwyższa, by bliżej zapoznać się z niezwykłym minerałem.

Kryształ w postaci naturalnej

O ile nadmetal jest substancją niezwykle rzadką, Kryształy występują w każdym świecie, w którym pojawiło się życie (z jednym wyjątkiem - mimo setek lat poszukiwań na Kryształy nie natrafiono na Planecie). Oczywiście, niektóre światy - jak Terra Nostra, świat Krasnoludów - posiadają bogate złoża, inne zaś są niezwykłej substancji niemal zupełnie pozbawione. Znajduje się go zawsze pod ziemią, w żyłach przerastających rozmaite rodzaje skał i nie



ma reguły, w jakich miejscach pojawia się częściej. Złoża nie mają właściwie żadnej mocy, pozbawione są bowiem dostępu światła słonecznego, niezbędnego, by Kryształ okazał swoje niezwykłe właściwości.

Kryształ występuje w czterech odmianach, związanych z czterema żywiołami. Na pierwszy rzut oka różnią się one barwą: Kryształ Ziemi jest zielony, Kryształ Wody - niebieski, Kryształ Ognia czerwony, Powietrza zaś pozbawiony jest koloru i zupełnie przejrzysty. Poza tym, naładowane energią słoneczną Kryształy różnych odmian przejawiają zupełnie różne moce. Nie wiadomo, co dokładnie wywołuje zróżnicowanie magicznego minerału, zwłaszcza że w jednym złożu znajdowano wielokrotnie wszystkie cztery jego typy. Jedyne, co uczonym udało się ustalić na pewno, to fakt że w światach o określonym klimacie dominuje konkretny rodzaj Kryształu. Wszędzie więc, gdzie sucho i gorąco, znajduje się najwięcej Kryształów Ognia, tam natomiast, gdzie panuje wieczny mróz, dominują Kryształy Powietrza. Spór akademików o to, czy to klimat determinuje, jakie Kryształy rodzą się najczęściej, czy też odwrotnie, trwa i nic nie wskazuje na to, by miał znaleźć rozwiązanie.

Naturalną właściwością Kryształu, dla której stał się tak cenny i pożyteczny, jest fakt, że potrafi on magazynować energię, którą następnie powoli oddaje, wytwarzając konkretne efekty. Najpopularniejszym rodzajem mocy, którą ładuje się Kryształy, jest energia słońca - wiadomo jednak, że Kryształ wypełnić można również mocą magiczną (dalsze informacje na ten temat znajdziesz w Rozdziale 20). Po naładowaniu, substancja lśnić zaczyna delikatnym blaskiem o właściwej dla tego rodzaju minerału barwie - rozładowany, staje się matowy.

Zastosowania Kryształu

Jak wspomniano wyżej, naładowany Kryształ może oddawać energię, generując przy tym określony efekt. Dokładny jego rodzaj zależy od tego, jak klejnot oszlifowano, co znaczy, że dany Kryształ emituje tylko jedną moc. Szlifowanie Kryształów jest zajęciem niezwykle trudnym i ryzykownym, najdrobniejsza pomyłka może bowiem spowodować, że klejnot wytwarzać będzie efekt zupełnie różny od zamierzonego. MeKanicy, którzy się tym trudnią, cieszą się największą estymą pośród wszystkich rzemieślników.

W Znanym Wszechświecie Kryształy znajdują cztery podstawowe zastosowania. Po pierwsze, stosuje się je w charakterze napędu najrozmaitszych urządzeń: zasilają więc silniki statków gwiezdnych, oświetlają i ogrzewają domy czy umożliwiają Gnomom tworzenie golemów. Słowem, jeśli spotykasz się z cudem techniki, działającym według zasad, których nie rozumiesz, możesz mieć pewność, że wewnątrz lśnią Kryształy. Drugie zastosowanie jest właściwie pochodną pierwszego i opracowano je całkiem niedawno: krasnoludy odkryły przed kilkudziesięciu laty, jak konstruować broń kryształową, a więc pistolety i karabiny, emitujące wiązki energii pochodzące z Kryształu. Technologia ta znalazła powszechne uznanie i rozpowszechnia się coraz bardziej, wciąż jednak daleko jej do doskonałości, a oparty na niej oręż bywa zawodny i niezbyt skuteczny. Działająca na tej samej zasadzie artyleria jest natomiast sprawą daleko bardziej zwyczajną, a Znany Wszechświat posługuje się nią z powodzeniem od kilku wieków.

Dwa pozostałe zastosowania Kryształu są daleko szlachetniejsze i bardziej tradycyjne. Po pierwsze, wykorzystuje się go do czynienia magii - by czarodziej mógł rzucić zaklęcie, musi posługiwać się fokusem, w który wprawiono stosowny rodzaj minerału. Co ciekawe, nigdy jeszcze nie udało się oszlifować Kryształu tak, by nadał się on do fokusu - wykorzystuje się w nich wyłącznie naturalnie wydobyte egzemplarze o bardzo specyficznym kształcie. Sprawia to, że Kryształy o zastosowaniu magicznym spotyka się bardzo rzadko, osiągają więc zawrotne ceny, a każdy mag zazdrośnie strzeże minerału będącego w jego posiadaniu.

Kryształy instaluje się wreszcie w przedmiotach wykonanych z nadmetalu. Odpowiednio oszlifowane, przygotowane i osadzone w specjalnych gniazdach zestrajają się z obiektem i wytwarzają zupełnie zadziwiające, magiczne efekty. Dlatego każdy szanujący się bohater stara się, by jego wierny oręż - czy inne nadmetalowe precjozum — wyposażyć w Kryształ, który zwielokrotni jego możliwości. Listę przykładowych możliwości niezwykłych klejnotów znajdziesz poniżej.

Jak wspomniano wcześniej, istnieją światy zasobne w Kryształy oraz takie, na których są one prawdziwym rarytasem. Stąd i zastosowanie oraz stosunek do tej substancji różnić się może zależnie do miejsca, w którym bohaterowie się znaleźli. W niektórych

miejscach, szczególnie ludnych i bogatych, widok minerału nie będzie nikogo dziwił, a wiele prostych, domowych czynności odbywać się będzie za jego pośrednictwem - tu przykładem niech będą choćby krasnoludzkie podziemne miasta, oświetlane w całości mocą niezwykłej substancji. Zdarzają się również miejsca, w których kryształy widuje się rzadko i darzy ogromnym szacunkiem, a każdą manifestację ich mocy traktuje jak nadzwyczajny cud. Mało tego, wciąż istnieją kultury, które nie mają pojęcia o mocy niezwykłej substancji i tkwią w błogiej w tym względzie nieświadomości, niczym Lodowi Barbarzyńcy przed pięciu zaledwie laty.

Naładowany Kryształ działa aż do chwili zupełnego rozładowania, przy czym zaznaczyć wypada, że substancja ta bądź przyjmuje, bądź oddaje energię, nie można więc doładować częściowo rozładowanego klejnotu. Długość działania zależy od wielkości Kryształu, choć uniwersalna zasada głosi przy tym, że Kryształy Ziemi magazynują więcej energii, niż by na to wskazywał ich rozmiar. Aby ponownie naładować klejnot, należy udać się do wyspecjalizowanego zakładu, Słoneczni. Tam wypełniony zostanie energią w około godzinę, dzięki zastosowaniu specjalnej MaKiny, podobnej do systemu zasilania okrętów. Można również po prostu wystawić Kryształ na słońce, wówczas jednak liczyć się należy z tym, że ładował się będzie około trzydziestu godzin - choć czas ten może się wydłużać lub skracać, zależnie od pogody - lub mniej więcej połowę tego czasu, jeśli ładowanie odbywa się w przestrzeni międzygwiezdnej. Kryształy wprawione w broń z nadmetalu same wypełniają się energią. Wielkość Kryształu nie wpływa nijak na czas jego ładowania.

Kryształy w mechanice gry

Jak zaznaczono wyżej, Kryształy dzielą się na cztery odmiany i odznaczają różną wielkością - obydwa te fakty znajdują odzwierciedlenie w ich opisie mechanicznym. Od rodzaju Kryształu zależy, jaką mocą może on dysponować - przykłady znajdziesz poniżej. Wielkość natomiast mierzy się w poziomach, od 1 do 10 - oczywiście, istnieją Kryształy większe i potężniejsze, jest ich jednak niezmiernie mało i jest bardzo mało prawdopodobne, byś kiedykolwiek wszedł w posiadanie któregoś z nich. Kryształ o poziomie 1 rozmiarem zbliżony jest do orzecha laskowego, 10 zaś oznacza, że jest mniej więcej wielkości pięści. Jeśli wejdziesz w posiadanie Kryształu, pilnie zanotuj jego Poziom — określa on bowiem, jak wiele energii może on zgromadzić.

Moc Kryształu zależy od tego, jak został oszlifowany i jeżeli chcesz zająć się tym samodzielnie, musisz wykonać test MeKaniki, nie mówiąc już o konieczności posiadania specjalistycznych narzędzi. Efekt Wymagany tegoż zależy od jego wielkości oraz przyszłego zastosowania — wynosi tyle, ile wynieść ma poziom Kryształu plus 1, jeśli klejnot ma stanowić element składowy MaKiny, 2, jeżeli przygotowujemy magazynek do broni kryształowej i 3 dla kryształu, który chcemy wprawić w przedmiot z nadmetalu. Kryształów do fokusów nie da się szlifować. Jak więc widać, przygotowanie Kryształu to bardzo pracochłonne i skomplikowane zajęcie: by wykonać klejnot o poziomie 5, który będzie służył za magazynek broni kryształowej, musimy osiągnąć w teście aż 7 efektów.

Kryształ, który obrabiamy, nie musi być surowy - możliwym jest przeszlifowanie raz przygotowanego klejnotu, by zmienić jego zastosowanie, co bywa wręcz zbawienne, kiedy, na przykład, okręt utraci Kryształ napędu i utknie w przestrzeni. W tym celu wykonać należy test opisany powyżej, pamiętając, że zmiana zastosowania Kryształu zawsze zmniejsza jego poziom o 1.

Przykład: Lope, krasno ludzki podróżnik i dyplomata, zna się również na szlifowaniu Kryształów. Kiedy nieszczęśliwy wypadek sprawia, iż okręt, którym podróżuje, traci napęd, krasnolud postanawia przeszlifować Kryształ wprawiony w jego miecz, by statek mógł polecieć dalej. Kryształ w broni Lopego na poziom 5, przeszlifowanie zmniejszy jednak jego rozmiar o jeden poziom. Krasnolud szykuje narzędzia i zabiera się do rzeczy. Ustala, iż docelowy poziom klejnotu wyniesie 4. Do tego dodaje 1 (szlifuje napęd gwiezdnego żaglowca). Określa w ten sposób, że Efekt Wymagany testu MeKaniki wynosił będzie 5. To dużo, ale dla Lopego nie ma rzeczy niemożliwych.

Kryształy zasilane energią słoneczną ładują się, jak opisano powyżej i cały proces nie wymaga żadnych testów. Klejnoty wprawione w przedmioty z nadmetalu odzyskują moc po rylu godzinach, ile wynosi ich poziom, zadając przy tym jedno Draśnięcie osobie, która z nimi rezonuje. Jeśli bohater rozładuje kil-

ka Kryształów, wprawionych w jego dziedzictwo, wszystkie ładują się w tym samym czasie - i każdy zadaje jedno Draśnięcie. Klejnoty znajdujące się w fokusach nie rozładowują się nigdy.

By wprawić Kryształ w przedmiot z nadmetalu, trzeba umieścić go w specjalnym Gnieździe, co samo w sobie nie jest proste i wymaga udanego testu MeKaniki o Efekcie Wymaganym 1. Szczęśliwie, wyjąć klejnot z Gniazda może właściwie każdy, bez dodatkowych rzutów. Wszystkie efekty, które Kryształy generują, utrzymują się przez tyle rund, ile wynosi ich poziom i nie można przerwać ich wcześniej. Potem Kryształ zostaje całkowicie rozładowany i nim ponownie się z niego skorzysta, należy poczekać, aż odzyska moc. Poziom Kryształu nie wpływa na ewentualną premię, którą klejnot daje - reguluje wyłącznie czas, przez który utrzymuje się efekt. Uruchomienie mocy Kryształu nie wymaga dodatkowych testów, obniża jednak Reakcję postaci o 1. W jednej rundzie można aktywować dowolną liczbę Kryształów.

Żyjący Kryształ

Imperium Kryształowe dysponuje tajemną techniką ożywiania Kryształów, która powoduje, że zaczyna się on zachowywać, jakby nigdy go nie wydobyto ani nie obrabiano - przyrasta, jakby wciąż pozostawał pod ziemią. Dzięki temu Zakon Wody, który się w tym specjalizuje, zdolny jest hodować naprawdę ogromne klejnoty, zdolne podtrzymywać w powietrzu gigantyczne Krążowniki Imperium. Mało tego - ożywiony Kryształ nie potrzebuje dodatkowego zasilania i samodzielnie wraca do stanu pełnego nasycenia energią tak, jakby umieszczono go w Słoneczni.

Ceremonia ożywiania Kryształu jest centralnym momentem życia liturgicznego Kościoła. Sam proces jest wciąż tajemnicą Zakonu Wody, co nie znaczy, że nikt nie próbował go wykraść. Rzecz odbywa się w obecności rozmodlonych tłumów, gromadzących się w katedrach. We właściwym momencie ceremonii martwe Kryształy składa się na ołtarzu, umieszczonym pod kopułą świątyni - a potem ta rozsuwa się, wpuszczając snop światła słonecznego, który spowija kapłanów oraz ołtarz. Blask rozświetla wnętrze katedry przez około minutę, potem zaś kopuła zamyka się, a Kryształy odzyskują życie, dając świadectwo mocy Kościoła.

Bohaterowie wywodzący się z Imperium Kryształowego rozpoczynają grę z jednym Żyjącym Kryształem - jeśli posiadają Dar, jest on wprawiony w fokus i ma poziom 2, w przeciwnym razie mogą wybrać Kryształ do nadmetalowego przedmiotu, o dowolnej mocy i poziomie 1. Po rozładowaniu, klejnot taki automatycznie odzyskuje pełną energię po godzinie, nie zadając przy tym obrażeń i nie wymagając wystawienia na słońce. Ponadto, Kryształ taki można rozwijać, płacąc za to Punktami Doskonalenia. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w Rozdziale 22.

Bohaterowie, którzy nie pochodzą z Imperium, rozpoczynają grę bez Kryształów - chyba, że wykupią je za twardą gotówkę.

Kryształy Ziemi

Kryształy Ziemi, najpowszechniej chyba spotykane, mają barwę ciemnej zieleni. Prócz zwyczajnych mocy Kryształów odznaczają się tą jeszcze właściwością, że magazynują dwukrotnie więcej energii, niż by to wynikało z ich rozmiaru - rozładowują się, jakby ich poziom był dwukrotnie większy. Dlatego często stosuje się je w charakterze „baterii" tam, gdzie nie ma znaczenia, jaki rodzaj Kryształu napędza MaKinę - na przykład w kryształowych lampach czy broni.

Efekty Kryształów ziemi wiążą się zwykle z ciałem: a więc zwiększają zręczność, szybkość, siłę czy odporność bohatera. Potrafią też zwiększać wytrzymałość przedmiotów nieożywionych, reperować je i sprawiać, by działały. Najpowszechniej występują w światach o bogatej florze i faunie. Na moce Kryształów Ziemi, wprawionych w nadmetalowe przedmioty, składają się:

Kryształ czasu

Gdy instalujesz ten Kryształ w swoim dziedzictwie, możesz wybrać inny Kryształ Ziemi, również w nie wprawiony. Kryształ czasu aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany i przedłuża czas jego działania o wartość swojego poziomu. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie dużo Kryształów Czasu.

Kryształ elementalny

Ten Kryształ wprawić można wyłącznie w broń. Gdy jest aktywny, wszystkie wyprowadzane przy jej pomocy ataki uznaje się za elementalne, oparte na żywiole Ziemi.

Kryształ leczenia

Dobroczynna moc tego Kryształu wnika w rany i zasklepia je. Aktywowany, leczy tyle Draśnięć, ile wynosi jego poziom, po czym rozładowuje się.

Kryształ odporności elementalnej

Kryształ ten zabezpiecza przed mocą ataków elementalnych, wyprowadzanych przy użyciu żywiołu Ziemi. Postać otrzymuje zaledwie połowę obrażeń zadanych w ten sposób.

Kryształ porażenia

Ten kryształ zamontować można wyłącznie w broni do walki wręcz. Aktywowany, sprawia, że każdy cios razi przeciwnika dodatkowo wstrząsem energetycznym. Broń zadaje dzięki temu o jedno automatyczne Draśnięcie więcej.

Kryształ potęgi

Kryształ ten zwiększa siłę fizyczną bohatera, sprawiając, że łatwiej mu podnosić ciężary, łamać trudne do uszkodzenia przedmioty czy wybijać przeciwnikom zęby. Dodajesz dodatkową kostkę do wszystkich testów związanych z siłą (ale nie do testu trafienia).

Kryształ regeneracji

Gdy przedmiot, w który ten Kryształ wprawiono zostanie z jakiś powodów zniszczony lub uszkodzony, wystarczy aktywować tę moc, by natychmiast go zreperować i przywrócić pełną sprawność. Nim Kryształ się rozładuje, można z jego pomocą dokonać tylu napraw, ile ma poziomów.

Kryształ wytrzymałości

Moc umieszczona w tym Krysztale sprawia, że bohater przestaje odczuwać ból, a zadane mu rany okazują się płytsze i mniej groźne. W czasie, gdy działa, trafiony bohater otrzymuje o jedno Draśnięcie mniej, niż by to wynikało z testu trafienia.

Kryształ wzmacniający

Ten niezwykły klejnot nie posiada żadnych własnych mocy, kiedy jednak instalujesz go w nadmetalowym przedmiocie, możesz wybrać inny Kryształ Ziemi, również w niego wprawiony. Kryształ wzmacniający aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany - i przez tyle rund, ile posiada poziomów, sprawia, że połączony z nim Kryształ działa dwa razy mocniej - czyli, na przykład, zapewnia dwukrotnie większą premię. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie dużo Kryształów Wzmacniających.

Przykład: W miecz Lopego wprawiono Kryształ Wytrzymałości oraz trzy połączone z nim Kryształy Wzmacniające. Gdy Krasnolud aktywuje klejnot, Kryształy Wzmacniające włączają się automatycznie — i każdy z nich dwukrotnie zwiększa ochronę, zapewnianą przez podstawowy Kryształ. W związku z tym każdy cios zadaje Lopemu o 4 Draśnięcia mniej (1 za Kryształ Wytrzymałości i po 1 za każdy Kryształ Wzmacniający).

Kryształ zręczności

Po uruchomieniu tego Kryształu, jego moc wnika w członki bohatera, zwiększając precyzję i gibkość jego ruchu. Przez czas jego działania dodajesz dodatkową kostkę do testów związanych ze zręcznością (wyłączywszy test trafienia).

Kryształy Powietrza

Kryształy powietrza są idealnie przeźroczyste i rozszczepiają promienie słoneczne, tworząc wokół siebie niewielkie tęcze. Ponieważ pośród innych mocy umożliwiają też lot, wykorzystuje się je powszechnie w napędzie międzygwiezdnych okrętów, by unosiły żaglowiec ponad powierzchnię światów.

Moce Kryształów Powietrza oddziałują przede wszystkim na umysł, wyostrzając go lub płatając mu figle. Ich dziedziną są zatem wszelkie porywy geniuszu, wyostrzony wzrok czy protezy pamięci, lecz również iluzja i omamy. Kryształ ten występuje najczęściej w światach odznaczających się zimnym i wietrznym klimatem. Pośród efektów, które zapewnia, gdy oprawić go w nadmetal, znajdziemy:

ROZDZIAŁ 14



Krążownik, który nic poleciał

Choć to Lodowe Elfy poszczycić się mogą największym zaawansowaniem technicznym w sztuce budowania okrętów, nie ma we Wszechświecie groźniejszych jednostek, niż Krążowniki Imperium - ogromne, latające twierdze. W Przestrzeni unoszą się dzięki mocy Żyjącego Kryształu, a gdy rozpoczynano ich budowę, Imperator zdecydował, że każdy z Zakonów otrzyma jeden z gigantycznych statków. Krążowniki Powietrza i Wody już nie istnieją - zostały zniszczone podczas inwazji na Astonię. Krążownik Ognia nie zaistniał nigdy, wciąż bowiem nie udało się wyhodować Kryształu wystarczająco dużego, by go unieść. Twierdza, która miała stać się okrętem Zakonu Ognia wciąż stoi więc, zapomniana, na powierzchni Cardhuelu, zarastając bluszczem i skrywając sekrety, które umieszczono w jej wnętrzu.

Kryształ czasu

Gdy instalujesz ten Kryształ w swoim dziedzictwie, możesz wybrać inny Kryształ Powietrza, również w nie wprawiony. Kryształ czasu aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany i przedłuża czas jego działania o wartość swojego poziomu. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie dużo Kryształów Czasu.

Kryształ czujności

Kiedy posługujesz się mocą tego kryształu, powietrze wokół ciebie oczyszcza się i nabiera przejrzystości, która znacznie ułatwia percepcję. Rzucasz dzięki temu dodatkowa kością w testach spostrzegawczości.

Kryształ elementalny

Ten Kryształ wprawić można wyłącznie w broń. Gdy jest aktywny, wszystkie wyprowadzane przy jej pomocy ataki uznaje się za elementalne, oparte na żywiole Powietrza.

Kryształ lotu

Wystarczy, że aktywujesz ten Kryształ, a przez czas jego działania unosić się będziesz w powietrzu. Efekt nie jest lotem w dosłownym sensie - przypomina raczej lewitację - jeśli zakończy się, nim staniesz na ziemi, możesz wpaść w niezłe tarapaty. W każdej Rundzie bohater może wznieść się na dwa metry i przelecieć pięć metrów w poziomie - jednak w chwili, kiedy klejnot przestanie działać, natychmiast spada. Zasady rządzące upadkami znajdują się w „Podręczniku Mistrza Gry".

Kryształ maskujący

Niewidzialność to rzecz praktyczna, jednak nie zawsze pożądana. Dzięki mocy tego Kryształu nie stajesz się wprawdzie niewidoczny, ale całkowicie zlewasz z otoczeniem, a dźwięki, które wydajesz, zostają stłumione. Dzięki temu rzucasz dodatkową kostką, kiedy się ukrywasz i skradasz.

Kryształ niewidzialności

Uwolniwszy moc tego Kryształu postać staje się niewidzialna na czas jego działania. Każdego, kto usiłuje ją w tym czasie zaatakować traktuje się, jakby działał w całkowitej ciemności.

Kryształ odporności elementalnej

Kryształ ten zabezpiecza przed mocą ataków elementalnych, wyprowadzanych przy użyciu żywiołu Powietrza. Postać otrzymuje zaledwie połowę obrażeń zadanych w ten sposób.

Kryształ samodzielnego oręża

Ten Kryształ wprawić można wyłącznie w broń. Dzięki jego mocy zyskuje ona coś na kształt samodzielnej świadomości i gdy rzucisz ją w powietrze, zacznie sama walczyć z twoimi przeciwnikami. Choć wykonywać będziesz wszystkie testy ataku samodzielnego oręża w oparciu o własne statystyki, nie musisz szczególnie koncentrować się na jego poczynaniach i z powodzeniem możesz zająć się czymś innym.

Kryształ światła

Poszukiwaczowi przygód zdarza się niekiedy znaleźć w sytuacji, w której potrzebuje obu rąk, choć powinien przyświecać sobie łuczywem. Dzięki mocy tego Kryształu nadmetalowy przedmiot zaczyna lśnić białym światłem, dość jasnym, by posłużyć za substytut pochodni, nie emituje jednak ciepła.

Kryształ wzmacniający

Ten niezwykły klejnot nie posiada żadnych własnych mocy, kiedy jednak instalujesz go w nadmetalowym przedmiocie, możesz wybrać inny Kryształ Powietrza, również w niego wprawiony. Kryształ wzmacniający aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany - i przez ryle rund, ile posiada poziomów, sprawia, że połączony z nim Kryształ działa dwa razy mocniej - czyli, na przykład, zapewnia dwukrotnie większą premię. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie wiele Kryształów Wzmacniających.

Kryształy Wody

Zabarwiony na kolor ciemnego błękitu Kryształ Wody bardzo rzadko znajduje zastosowanie inne, niż w procesach magicznych. Jego działanie jest najgorzej zbadane i wciąż budzi kontrowersje, choć wiadomo, że Zakon Wody Imperium Kryształowego zgromadził sporą wiedzę na jego temat. Spoczywa ona jednak za grubymi murami klasztorów i stanowi pilnie strzeżoną tajemnicę.

Kryształy wody najpowszechniej pojawiają się w światach o dużej wilgotności - a więc tam, gdzie wiele jest rzek i jezior, szumią ogromne morza czy padają regularne ulewy, a nad ziemią bezustannie wisi mgła. Efekty jego mocy dotykają sfery ducha, a więc wszystkiego, co związane z relacjami między istotami, ale i rzeczy zmiennych i niepewnych. Wśród mocy tych znajdziemy:

Kryształ czasu

Gdy instalujesz ten Kryształ w swoim dziedzictwie, możesz wybrać inny Kryształ Wody, również w nie wprawiony. Kryształ czasu aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany i przedłuża czas jego działania o wartość swojego poziomu. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie wiele Kryształów Czasu.

Kryształ elementalny

Ten Kryształ wprawić można wyłącznie w broń. Gdy jest aktywny, wszystkie wyprowadzane przy jej pomocy ataki uznaje się za elementalne, oparte na żywiole Wody.

Kryształjadu

Kryształ ten wprawić można wyłącznie w broń. Zadaje ona zatrute ciosy - trafiony nią przeciwnik otrzymuje w każdej kolejnej rundzie automatyczne Draśnięcie, którego nie może zanegować zbroja. Dodatkowe obrażenia zadawane są przez tyle rund, ile wynosi poziom Kryształu. Raz trafiwszy przeciwnika, Kryształ rozładowuje się.

Kryształ języków

Kryształ ten jest wręcz niezastąpiony, gdy znajdujesz się w egzotycznym świecie i musisz porozumieć z jego mieszkańcami. Podczas działania sprawia bowiem, że rozumiesz wszystko, co się do ciebie mówi i sam jesteś rozumiany - bariera językowa jest tu zupełne nieistotna.

Kryształ metamorfozy

Kryształy Wody związane są ze wszystkim, co zmienne. Dlatego moc ta pozwala bohaterowi zmienić postać — przez czas jej działania może przekształcić się w inną istotę. Przemiana ta pociąga za sobą tylko zmiany w opisie fabularnym, nie wpływa jednak na statystyki.



Kryształ miłosierdzia

Klejnot ten wprawić można wyłącznie w broń. Sprawia on, że oręż nie zadaje obrażeń fizycznych, lecz wysysa energię. W związku z tym rany, które odnosi trafiony, nie manifestują się fizycznie (choć wywierają pełen efekt mechaniczny), a gdy straci ich wystarczającą ilość, by pożegnać się z życiem, pada zamiast tego nieprzytomny. Świadomość odzyska po tylu godzinach, ile wynosi poziom Kryształu.

Kryształ odporności elementalnej

Kryształ ten zabezpiecza przed mocą ataków elementalnych, wyprowadzanych przy użyciu żywiołu Wody. Postać otrzymuje zaledwie połowę obrażeń zadanych w ten sposób.

Kryształ przenikania

Kryształ ten wprawić można wyłącznie w broń. Sprawia on, że ostrze zmienia się w ciecz, przenikającą przez szczeliny w zbroi przeciwnika, nie traci jednak swego śmiercionośnego potencjału. Walczący nią bohater traktuje zbroję przeciwnika, jakby jej wartość była mniejsza o 1.

Kryształ woli

Działanie Kryształu wzmacnia wolę bohatera, jego odporność psychiczną i przekonanie o własnej słuszności. Posługuje się w związku z tym dodatkową kostką w testach związanych z wolą - na przykład, gdy opiera się pokusie lub znieść musi ból.

Kryształ wzmacniający

Ten niezwykły klejnot nie posiada żadnych własnych mocy, kiedy jednak instalujesz go w nadmetalowym przedmiocie, możesz wybrać inny Kryształ Wody, również w niego wprawiony. Kryształ wzmacniający aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany - i przez tyle rund, ile posiada poziomów, sprawia, że połączony z nim Kryształ działa dwa razy mocniej - czyli, na przykład, zapewnia dwukrotnie większą premię. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie wiele Kryształów Wzmacniających.

Kryształy Ognia

Jarzące się czerwienią Kryształy Ognia działają w sposób szalenie spektakularny - dlatego ich najpopularniejszym zastosowaniem jest zasilanie silników, które popychają międzygwiezdne okręty do przodu. Poza tym stosuje się je niekiedy do ogrzewania budynków oraz w broni kryształowej.

Kryształy takie występują najczęściej w światach o klimacie suchym i gorącym. Jego działanie wiąże się najczęściej z tworzeniem ognia i emisją ciepła, choć oddziałuje również na najbardziej nieuchwytny z pierwiastków życia - szczęście. Pośród jego mocy znajdują się:



Barbarzyńcy i Kryształ

Sztuka posługiwania się magicznym Kryształem upowszechniła się we Wszechświecie za sprawą Lodowych Elfów, na ironię losu zakrawa więc fakt, że pierwszy z opanowanych przez nie światów, Ochuroma, poznał tajemniczą substancję dopiero przed kilku laty. Przez stulecia Lodowi Barbarzyńcy żyli własnym rytmem, ignorowani przez Cesarstwo, aż do czasów, gdy wojownik imieniem Khojin jakimś cudem przeżył noc, wygnany z wioski, i powrócił, przynosząc pierwsze Kryształy oraz wiedzę, jak się nimi posługiwać. Skąd ją posiadł, pozostaje tajemnicą - niechętni mu twierdzą, że nauczył się wykorzystywania Kryształu od zbiegłych z kopalni Pospolitych Elfów, on sam utrzymuje zaś, że przemówiły do niego duchy. Niezależnie od przyczyny, pojawienie się Kryształu wzbudziło w społeczności Barbarzyńców nie lada poruszenie, okazało się bowiem, iż dar posługiwania się tą niezwykłą substancją posiadają przedstawiciele obydwu płci. A że magia jest domeną kobiet, wielu mężczyzn rezygnuje z magicznych mocy i utrzymuje swój Dar w tajemnicy, by uniknąć kpin męskiej społeczności.

Kryształ ciemności

Kryształ ten posiada zadziwiającą zdolność pochłaniania światła. Gdy zostanie uruchomiony, wszystkie źródła sztucznego światła w promieniu tylu metrów, ile wynosi poziom Kryształu, gasną i zapalają się ponownie, gdy ten przestanie działać.

Kryształ czasu

Gdy instalujesz ten Kryształ w swoim dziedzictwie, możesz wybrać inny Kryształ Ognia, również w nie wprawiony. Kryształ czasu aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany i przedłuża czas jego działania o wartość swojego poziomu. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie wiele Kryształów Czasu.

Kryształ elementalny

Ten Kryształ wprawić można wyłącznie w broń. Gdy jest aktywny, wszystkie wyprowadzane przy jej pomocy ataki uznaje się za elementalne, oparte na żywiole Ognia.

Kryształ odporności elementalnej

Kryształ ten zabezpiecza przed mocą ataków elementalnych, wyprowadzanych przy użyciu żywiołu Ognia. Postać otrzymuje zaledwie połowę obrażeń zadanych w ten sposób.

Kryształ pochłaniania

Gdy aktywujesz moc tego Kryształu, uodparniasz się na strzały z broni kryształowej. Pochłania on bowiem wystrzelone ku tobie wiązki energii, nie czyniąc ci przy tym żadnej szkody. Co więcej, za każdą pochłoniętą w ten sposób wiązkę skraca on o godzinę czas ładowania innego Kryształu, wprawionego w ten sam przedmiot, lub przedłuża działanie aktywnego właśnie klejnotu o jedną Rundę.

Kryształ szczęścia

Niezmiernie trudny do oszlifowania, a w związku tym rzadki Kryształ posiada tę niezwykłą właściwość, że czyni ze swego właściciela niezwykłego szczęściarza. Gdy działa, dodajesz jedną kostkę do wszystkich testów Umiejętności.



Kryształ szybkości

Gdy moc tego Kryształu napełnia ciało bohatera, zaczyna on poruszać się i reagować z niespotykaną werwą i szybkością. Przez czas jego działania rzuca dodatkową kością w testach Reakcji.

Kryształ uzdrawiania

Gdy położyć ten Kryształ na czole lub piersiach osoby cierpiącej od gorączki, natychmiast zmniejszy on temperaturę i sprawi, że chory powróci do zdrowia. Po uzdrowieniu jednego chorego Kryształ się rozładowuje. Kryształ nie leczy osób otrutych. Szczegółowe zasady dotyczące chorób znajdują się w „Podręczniku Mistrza Gry".

Kryształ widzenia w ciemności

Moc tego Kryształu sprawia, że nie straszne ci największe nawet ciemności. Gdy jest aktywny, widzisz w najgorszym nawet mroku jak w świetle dnia.

Kryształ wzmacniający

Ten niezwykły klejnot nie posiada żadnych własnych mocy, kiedy jednak instalujesz go w nadmetalowym przedmiocie, możesz wybrać inny Kryształ Ognia, również w niego wprawiony. Kryształ wzmacniający aktywuje się automatycznie, gdy uruchomiony zostaje klejnot, z którym jest związany - i przez tyle rund, ile posiada poziomów, sprawia, że połączony z nim Kryształ działa dwa razy mocniej - czyli, na przykład, zapewnia dwukrotnie większą premię. Z jednym Kryształem Efektu można połączyć dowolnie dużo Kryształów Wzmacniających.



Rozdział 15

STAN POSIADANIA

Skoro wiemy już precyzyjnie, jak prezentują się najważniejsze atrybuty postaci, pora zastanowić się chwilkę nad tym, czym się otacza. W niniejszym rozdziale omówimy nie tylko ekwipunek, czyli zestaw przedmiotów, które postać zabiera ze sobą przy każdej okazji, lecz zajmiemy się też tym, jak się ubiera, jak zwykła mieszkać, co jada i w jaki sposób podróżuje. Słowem, wszystkim, co stanowi o jej stopie życiowej i szacunku społecznym, jakim się cieszy.

Początkowy majątek

Zanim na dobre rozpędzisz się z zakupami, poświęć chwilkę na rozważenie tego, jakim statusem majątkowym cieszy się twój bohater. Początkowa gotówka, którą możesz dysponować, wynika z twojej rasy, niektóre bowiem kultury cieszą się dobrobytem i opływają w dostatki, podczas gdy inne walczyć muszą o każdy kęs chleba. O ile nie wybrałeś Zalety ani Wady, modyfikującej majątek, przyjmujemy, że zaliczasz się do klasy średniej swojego społeczeństwa. Zakładamy również, że bohater nie posiada własnych nieruchomości ani żaglowców i jeśli jest inaczej, wynika to zapewne z decyzji Mistrza Gry. Przyjmujemy poza tym, że prócz startowej gotówki dysponujesz wyłącznie swoim nadmetalowym dziedzictwem i koszulą na grzbiecie.

Wszystkie ceny - oraz twój majątek - wyrażone są w „monetach". Nie spodziewaj się jednak, że w Znanym Wszechświecie znajdziesz taką walutę. Przeciwnie, większość światów bije własne pieniądze, których wartość zależna jest od ilości i próby kruszcu, z którego je wykonano. Monety natomiast są pieniądzem umownym, dzięki któremu nie musisz na razie zaprzątać sobie głowy przeliczaniem walut i troszczyć się o różnice cen rozmaitych produktów w różnych światach. Po prostu, kiedy waluta, którą akuratnie płacisz, nie ma szczególnego znaczenia dla scenariusza, przelicz cenę na monety właśnie. Gdyby przyszło ci płacić kwoty bardzo niewielkie, możesz też uznać, że jedna moneta dzieli się na sto „drobnych", najpewniej jednak z tak niewielkimi sumkami będziesz mieć do czynienia rzadko.

Jeśli jesteś ciekaw, jaką wartość mają faktyczne waluty różnych krajów, posłużyć się możesz poniższym zestawieniem, w której podano wartość pieniądza głównych ras Znanego Wszechświata - oczywiście, w monetach.

Waluty Znanego Wszechświata

Lodowe Elfy

Najwyższą jednostką monetarną Lodowych Elfów jest niezwykle rzadko spotykana nadmetalowa nomisma, która dzieli się na sto złotych drachm, z których każda warta jest sześć srebrnych oboli. Obol z kolei dzieli się na osiem chalków. Jeden elfi obol wart jest jedną monetę.



ROZDZIAŁ 15

Pospolite Elfy
Przed wiekami państwa Pospolitych Elfów posługiwały się grzywnami - czyli sztabkami srebra o wadze około pół kilograma, z których każda warta była 60 groszy. Dziś nieliczne zachowane egzemplarze tego pieniądza mają wyłącznie wartość kolekcjonerską i sentymentalną.

Smocze Krasnoludy
Podstawową walutą Smoczego Królestwa jest złoty drago, wart sto srebrnych pesos. Poza tym, Krasnoludy biją monety warte po dwa drago, zwane podwójnymi smokami lub dublonami. Jeden drago wart jest sześć monet.

Krasnoludy Księżycowe
Waluta Krasnoludów Księżycowych to złota luna, warta cztery monety. Teoretycznie luna dzieli się na cztery kwadry, w praktyce jednak mennice nie biją takiego pieniądza. Waluta Księżyca powstała wyłącznie ze względów prestiżowych, dla podkreślenia niezależności królestwa - w powszechnym obiegu są jednak pieniądze wszystkich innych krajów a najczęściej widuje się walutę Smoczego Królestwa.

Imperium Kryształowe
Walutą Imperium Kryształowego są nadmetalowe imperatory, warte sto sześćdziesiąt monet. Imperator dzieli się na dwadzieścia złotych solidów, z których każdy wart jest dwanaście srebrnych denarów. Najdrobniejszą monetą są miedziane ćwierciaki o wartości jednej czwartej denara.

Dziewięć Miast
Każde z Miast bije własną monetę, z których najpowszechniejszą jest złoty cekin Miasta Twarzy. Jeden cekin wart jest trzy monety i dzieli się na trzydzieści błysków.

Lodowi Barbarzyńcy

Lodowi Barbarzyńcy nie znają koncepcji pieniądza.

Federacja Astonii
Walutą Astonii są nadmetalowe talenty, warte sto monet. Każdy z nich dzieli się na dziesięć złotych dinarów, z których każdy wart jest dziesięć srebrnych rupii, wartych po dziesięć miedzianych rialów. Bardzo rzadko widuje się jednak talenty: to jednostka umowna, służąca do rozliczeń, i monety o tej wartości bije się tylko dla upamiętnienia wielkich wydarzeń.

Miasto Gnomów
Gnomy nie posiadają własnej waluty, akceptując pieniądze wszystkich innych państw po ustalonym przez Miasto kursie. W obrębie samego Miasta istoty te posługują się walutą, która jest aktualnie w modzie.

Strój bohatera

Strój bohatera jest, powiedzmy to sobie wprost, jego sprawa prywatną. To ty decydujesz, jak wygląda twoja zbroja, koszula, kapelusz czy kufer i nie musisz się przy tym oglądać na modę, panująca w twojej rodzinnej okolicy czy talent krawca, który cię obszywał. Kostium jest elementem opisu fabularnego bohatera i w związku z tym zyskujesz nad nim całkowitą kontrolę - dlatego właśnie pamiętać musisz o kilku rzeczach.

Po pierwsze, miej cały czas w pamięci, że to, jak się ubierasz, determinować będzie najpewniej sposób, w jaki będziesz traktowany. Jeśli nosisz się niczym wojownik, w pancerzu i przy mieczu, nie dziw się, że cały świat widzieć w tobie będzie wojownika. Analogicznie, okulary uczynią z ciebie uczonego a ekscentryczna fryzura mangowego bohatera. Po drugie, pamiętaj, by jakość i bogactwo stroju przekładało się na mechaniczny opis postaci - jeśli zasady mówią, że jesteś ubogi, nie powinieneś nosić się jak paw, o ile nie jest to w jakiś sposób usprawiedliwione, na przykład faktem, że podajesz się za osobę zamożniejszą, niż w rzeczywistości.

Strój może również mieć wpływ na sytuację, w której bohater się znalazł, dobrze więc mieć coś na zmianę. Nie wypada przecież iść na elegancki bal w tej samej skórzanej zbroi i ubłoconych butach, w których wędrujesz zwykle przez knieje - i odwrotnie, jedwabie nieszczególnie przydadzą ci się na szlaku. Ponieważ jednak strój jest ważnym czynnikiem, a być może znakiem firmowym twojej postaci, zmieniaj go tylko wtedy, gdy znajduje to usprawiedliwienie fabularne, a zmiana kostiumu wywrze właściwe wrażenie. W końcu bohater porusza się w świecie fikcyjnym i nie musi obawiać się ani o to, że się zaziębi, ani o otarte stopy - jedyne, czego powinien się wystrzegać, to śmieszność.

Jakość ekwipunku

Choć przedmioty, w posiadaniu których jest bohater, są domyślnie przeciętnej jakości, może się zdarzyć, że zechcesz wejść w posiadanie czegoś wykonanego przez wielkiego mistrza swego rzemiosła - czy przeciwnie, oszczędzić, kupując przedmiot gorszej jakości. Na poziomie opisu fabularnego obiekty takie różnią się w sposób zupełnie oczywisty i niewymagający komentarza, musisz jednak wiedzieć, że jakość przedmiotu przekłada się również na jego opis mechaniczny.

W języku mechaniki gry jakość wykonania mierzymy za pomocą poziomów - domyślny element ekwipunku, obiekt przeciętnej jakości, oznaczony jest poziomem 0. Każdy poziom powyżej tego oznacza wzrost jakości, a więc fakt, że przedmiot wykonany został staranniej, z lepszych surowców, funkcjonalnie i pięknie. Dzięki temu Efekt Dodatkowy każdego testu, wykonywanego przy użyciu takiego przedmiotu zwiększa się o dodatni poziom jakości: jeśli postać posiada, dajmy na to, narzędzia jubilerskie o jakości 3, gdy szlifuje nimi klejnoty, Efekt Dodatkowy testów zwiększony jest o 3. Niestety, wysoka jakość wiąże się z wysoką ceną - każdy przyrost jakości podnosi sumę, którą trzeba za przedmiot zapłacić, dwukrotnie w stosunku do kosztu przedmiotu o jakości niższej o 1 poziom. By ułatwić ci obliczanie, przyrost ceny w zależności od jakości podano w tabeli poniżej.

Przykład: Oksenia Baroszy, kapitan okrętu Alawastr, posiada komplet map gwiezdnych doskonałej jakości (poziom jakości 3). Dzięki temu, gdy wykonuje udany test Żeglowania ustalając kurs okrętu, Efekt Dodatkowy tegoż wzrasta o 3 właśnie. Nic dziwnego, że bez trudu wymyka się polującym na nią Lodowym Elfom.

Analogiczne zasady dotyczą przedmiotów o ujemnym poziomie, czyli wykonanych licho, byle jak i z marnej jakości materiałów. Ich cena jest odpowiednio niższa - każdy ujemny poziom jakości kosztuje dwa razy mniej niż poziom poprzedni, zmniejsza jednak Efekt Dodatkowy wykonywanych przy jego pomocy testów o 1 za poziom.

Przykład: Marco di Mirandeo, tułając się po zaułkach astońskiego miasta, popadł w nędzę. Kiedy próbował zarabiać jako uliczny żongler, mógł pozwolić sobie wyłącznie na maczugi złej jakości (poziom jakości -2). Nawet, kiedy udawał mu się test Występów podczas prób żonglowania, Efekt Dodatkowy tegoż zmniejszał się o 2. Dlatego właśnie nie udało mu się zrobić kariery ulicznego sztukmistrza.

Jakości przedmiotów wykonanych z nadmetalu nie można modyfikować, podnosząc ich cenę - służą do tego wyłącznie odpowiednie zalety. Jakość magicznych fokusów wpływa wyłącznie na ich wygląd i nie ma znaczenia dla potęgi czarów. Dlatego przyjmij, że wszystkie są przeciętnej jakości.

JAKOŚĆ PRZEDMIOTÓW

JAKOŚĆ PRZEDMIOTU	MODYFIKATOR EFEKTU DODATKOWEGO	MODYFIKATOR CENY
FATALNA (-3)	-3	/8
ZŁA (-2)	-2	/4
NISKA (-1)	-1	/2
PRZECIĘTNA (0)	0	BEZ ZMIAN
NIEZŁA (1)	+1	x2
DOBRA (2)	+2	x4
DOSKONAŁA (3)	+3	x8
ARCYDZIEŁO (4)	+4	x!6

ROZDZIAŁ 15

Dostępność przedmiotów

Wiadomo, że niektóre przedmioty z łatwością dostać można w każdym sklepiku, w poszukiwaniu innych przewędrować natomiast trzeba pół Wszechświata. Najczęściej trudno o wytwory naprawdę wysokiej jakości, które kupić można wyłącznie od kilku mistrzów, którzy zazdrośnie strzegą swoich tajemnic, zdarzają się jednak przedmioty i towary egzotyczne lub zwyczajnie niedostępne w danym świecie, jak owoce cytrusowe na Ochuromie. Jeśli chcecie, by niewielka dostępność niektórych dóbr wpływała na przygody waszych bohaterów, proponujemy posłużenie się poniższą zasadą.

Kiedy bohater chce kupić przedmiot wysokiej jakości, wykonuje test umiejętności, którą zwykle wykorzystuje się podczas posługiwania się tym obiektem (Etykiety dla ubrania oraz pożywienia i Broni ręcznej dla zbroi) z progiem Szczęścia. Efekt Wymagany to poziom jakości przedmiotu — jeśli test jest udany, Efekt Dodatkowy określa, jak wiele egzemplarzy sklepikarz ma na składzie. Efekt Dodatkowy równy 0 oznacza, że wprawdzie danego przedmiotu chwilowo nie ma, będzie jednak dostępny w najbliższym czasie. Porażka w teście sprawia, że bohater odchodzi z kwitkiem.

Przykład: Straciwszy w pojedynku jeden ze swych wspaniałych butów, Straceniec udaje się do szewca, obstalować równie imponującą parę obuwia. Ponieważ interesuje go tylko arcydzieło (poziom jakości 4), musi wykonać test Etykiety z Progiem Szczęścia o Efekcie Wymaganym 4, by znaleźć zakład zdolny wykonać buty zaspokajające jego potrzeby.

Oprócz przedmiotów wysokiej jakości, niedostępne okazać się mogą niekiedy produkty całkiem przeciętne, lecz w danym świecie egzotyczne. Ich listę określa Mistrz Gry, w zależności od charakteru świata - poza tym jednak procedura nie różni się niczym od poszukiwania obiektów o jakości wysokiej. Efekt Wymagany testu to „poziom niedostępności", wynoszący 1 dla przedmiotów rzadko spotykanych i nawet 5 w wypadku rzeczy zupełnie niedostępnych. Modyfikuje on cenę tak, jak jakość - a jeśli marzy ci się rzecz nie dość, że mało powszechna, to jeszcze wyjątkowo zacnie wykonana, musisz zsumować obydwa modyfikatory.

Przykład: Przebywając w Astonii Marco zatęsknił za błękitnym winem, wytwarzanym w jego ojczystych Dziewięciu Miastach. Niestety, Federacja była podówczas zamknięta na wpływy z zewnątrz - stąd Mistrz Gry ustala, że Efekt Wymagany, by znaleźć błękitny trunek wynosi aż 4. A że Marco nie pija byle czego i zainteresowany jest winem o poziomie jakości 2, by je zdobyć musiałby w teście Etykiety z Progiem Szczęścia wyrzucić aż 6 (4+2) Efekty.

Tak, jak w niektórych światach nawet najprostsze dobra okazać się mogą niedostępne, w innych zdobyć można po prostu wszystko. Mistrz Gry ma prawo zmniejszyć Efekt Wymagany testu dostępności, jeśli znajdujesz się w dużym mieście targowym,



Dostępność przedmiotów

Nie wszyscy gracze równie dobrze bawią się, w trudzie i znoju przeczesując Wszechświat w poszukiwaniu wymarzonego przedmiotu i zanim zdecydujesz się na zastosowanie zasady dostępności towarów, dobrze się namyśl. Jeśli ją wprowadzisz, na pewno obniżysz ilość przedmiotów wysokiej jakości, w posiadaniu których będzie drużyna, jeżeli jednak dla twoich graczy ważniejsza jest heroiczna opowieść, niż pilnowanie ekwipunku, lepiej z niej zrezygnować.

- **Stosuję zasady dostępności.** Podoba mi się przedstawiona obok zasada i będę z niej korzystał.
- **Nie stosuję zasady dostępności.** Nie warto zawracać sobie głowy zdobywaniem ekwipunku – na bohaterów czekają większe i ciekawsze wyzwania.



Oręż mistrza Valoriego

Najlepszą broń na świecie wytwarza się w Mieście Ognia, a pracujący tu mistrzowie płatnerscy bardzo dbają, by poszukujący oręża trafił właśnie do ich zakładu. Wyjątkiem jest warsztat messer Valoro Valoriego, który nie posiada szyldu ani żadnego oznaczenia. Mimo to osoby, które potrzebują usług niezwykłego miecznika bez trudu trafiają do niewielkiego gabinetu, w którym wtajemniczonym prezentowane są najnowsze dzieła Valoriego, największego we Wszechświecie specjalisty w dziedzinie ukrywania narzędzi mordu. Jeśli potrzebna ci broń efektowna, przydająca splendoru, powinieneś skierować się do którejś z wielkich pracowni - tu znajdziesz bowiem wyłącznie sztylety, zamaskowane w szpilkach do włosów, buty z wysuwanym ostrzem, rękawiczki, wyposażone w zatrute pazury i temu podobne, użyteczne drobiazgi. Valori gwarantuje, że zakupionych u niego przedmiotów nie wypatrzy najskrupulatniejszy nawet strażnik - obiecuje nawet, że w razie przyłapania zwróci rodzinie schwytanego całą zapłaconą kwotę wraz z nawiązką.

w rodzaju stolicy państwa czy jednego z Dziewięciu Miast. Pamiętaj jednak, że nawet jeśli spadnie on do 0, wysoka jakość wciąż modyfikuje cenę według normalnych zasad.

Styl życia

Wiadomo, że pieniędzy, którymi dysponują bohaterowie, nie wydaje się wyłącznie na nową broń i ekwipunek niezbędny na szlaku przygód - lwią ich część pochłaniają posiłki, noclegi, nowe ubrania i podobne, przyziemne sprawy. A ponieważ wyliczanie się co do grosika za każdą kolację w gospodzie bywa czasochłonne i nużące, można pozwolić bohaterom opłacać wszystko, co niezbędne, awansem. Jeśli przyjmujecie powyższą zasadę, na początku każdego epizodu gracze deklarują, na jakim poziomie ich postaci żyć będą w najbliższym czasie i wydają na ten cel stosowną sumę. Otrzymują wówczas swobodny dostęp do wszystkich dóbr oraz usług, właściwych takiemu stylowi życia, bez dalszych opłat - płacić muszą tylko za rzeczy wyjątkowe. Opłata, uiszczona na początku odcinka, obejmuje życie do początku epizodu następnego. Gracze wybierać mogą pomiędzy następującymi poziomami życia:

Skrajna nędza (0 monet):
Nie posiadasz niczego - dachu nad głową, ubrań ani pożywienia. Musisz płacić za każdą, nawet najdrobniejszą rzecz. Na tym poziomie żyje w „Crystalicum: Znanym Wszechświecie" Marco, gdy skazany jest na tułaczkę po ulicach Astońskiego miasta.

Skromnie, ale uczciwie (10 monet):
Żyjesz biednie, nie przymierasz jednak głodem. Posiadasz jedno ubranie na zmianę, skromne lokum i możesz jeść jeden posiłek dziennie. Tak właśnie żyje Marco di Mirandeo, póki zatrudniony jest przy odbudowie astońskiego miasta.

Godziwe warunki (25 monet):
To poziom zupełnie przeciętny. Możesz dysponować kilkoma zmianami ubrań o przeciętnej jakości, jednym lepszym ubraniem wyjściowym (jakość 1), mieszkaniem o przeciętnej jakości oraz trzema przeciętnymi posiłkami dla jednej osoby dziennie. Poza rym płacić musisz za wszystko, co wykracza poza niniejszą listę - usługi, narzędzia, transport, alkohol i tak dalej. Tak właśnie żyją Marco i Lope w czasie postoju w Starsie.

Dostatek (50 monet):
Postać, której utrzymanie kosztuje 50 monet może uważać się za zamożną - choć nie przesadnie bogatą. Dysponuje sporą ilością strojów dobrej jakości, posiada narzędzia niezbędne jej w pracy, jada trzy posiłki dziennie i może pozwolić sobie na to, by kilka razy na sesję zaprosić całą drużynę na niezbyt wystawny obiad. Śpi w przyzwoitych warunkach, może posiadać jednego służącego i korzystać z usług fryzjerów czy krawców. Marco di Mirandeo żyje na tym poziomie, kiedy reprezentuje Miasto Tysiąca Kolumn na dworze Cesarza Lodowych Elfów.

Bogactwo (100 monet):
Ktoś, kto na utrzymanie przeznaczy 100 monet żyje na bardzo wysokiej stopie. Posiada własny dom (lub może go wynająć, jeśli przygoda rozgrywa się poza miejscem jego zamieszkania), kufry pełne strojów na każdą okazję oraz biżuterii, zatrudnia kilku służących, którzy na bieżąco dbają o jego potrzeby i nie musi się troszczyć o posiłki - jada kiedy chce i co chce. Posiada też wszystko, co niezbędne do uprawiania swojego zawodu, w dodatku dobrej jakości (poziom 1 lub 2) oraz rozsądną liczbę bibelotów. Bogactwem cieszy się w „Crystalicum: Znanym Wszechświecie" Gianerasmo Cavalcanti, wuj Marca.

Opływając w luksusy (200 monet):
Jeśli stać cię, by przeznaczyć na utrzymanie aż taką sumę, możesz śmiało powiedzieć, że stać cię na wszystko - mieszkasz w pałacach, posiadasz przebogate stroje, armię służących, skrzynie biżuterii i właściwie wszystko, co ci się zamarzy (wyjąwszy przedmioty, za które zawsze trzeba płacić). W tej kwocie mieści się utrzymana w przyzwoitych granicach ekstrawagancja: wystawne ubiory, niezbyt wartościowe dzieła sztuki i egzotyczne drobiazgi, możesz też wydać jeden bal na odcinek. Mało tego: twoi przyjaciele nie muszą martwić się o utrzymanie — mogą jeść i spać na twój rachunek. Na tym poziomie żyje księżniczka Raija bint Abbas.

Jeśli stosujecie powyższe zasady, pamiętaj, że mają one wyłącznie na celu stworzenie atrakcyjnego tła dla twojego bohatera, a nie zapewnić mu nie kończący się zapas ekwipunku. Dlatego niezależnie od tego, jaka jest stopa życiowa postaci, zawsze musi ona płacić za broń i zbroje, Kryształy w każdej postaci, dzieła sztuki, przedmioty o wyjątkowo wysokiej jakości (2 i więcej), rzeczy szczególnie drogie i cenne, prezenty, które wręcza, podróże międzygwiezdne i wszystkie rzeczy, którymi nie posługuje się w życiu codziennym, książki oraz niecodzienne usługi. Ponadto, Mistrz Gry może zawsze stwierdzić, że akurat nie posiadasz jakiegoś przedmiotu mieszczącego się w zestawieniu związanym z twoim stylem życia. Oznacza to, że jeśli chcesz się nim posłużyć, musisz go najpierw zakupić.

Wszystkie przedmioty, którymi żonglować będziesz z racji życia na danym poziomie mają charakter tymczasowy - stanowią element tła, a nie integralną część stanu posiadania bohatera. Dlatego ich skład zmieniać się będzie, jeśli przed kolejną sesją zadeklarujesz, że płacisz na życie inną kwotę - by utrzymać ten sam status, musisz zapłacić taką samą sumę. Zwróć więc uwagę, że twój stan posiadania może zmienić się z odcinka na odcinek, jeśli zadeklarujesz, że płacisz inna kwotę. Kiedy tak się dzieje, znaczy, że pomiędzy odcinkami zaszło coś, co zmieniło status majątkowy bohatera - zbankrutował i musiał wyprzedać wszystko, co miał, lub gwałtownie i niespodziewanie się wzbogacił, odziedziczywszy spadek czy wygrawszy na loterii. Pamiętaj, że im większa zmiana statusu, tym niezwyklejsza i bardziej dramatyczna powinna być historia, która za nim stoi.

Przedmioty, które zakupiłeś niezależnie od powyższej opłaty stanowią integralną część twojego ekwipunku i zmiana stopy życiowej nie wpływa na nie



Styl życia

Przedstawiona obok zasada sprawdza się, o ile gracze jej nie nadużywają i faktycznie korzystają z dostępnych im dóbr wyłącznie, by zbudować wizerunek postaci. Nie zda się również na nic, jeśli pieniądze są ważną częścią twojego serialu - wówczas lepiej pilnować ich przepływu dokładniejszymi metodami.

- **Stosuję zasadę stylu życia.** Jeśli zaznaczysz tę opcję, podczas przygód bohaterowie płacić będą za stopę życiową.
- **Nie stosuję zasady stylu życia.** Zaznacz tę opcję, jeżeli nie odpowiada ci przedstawiona obok zasada. Oznacza to, że bohaterowie mają dostęp tylko do tego, za co zapłacą twardą gotówką.



Stroje Krasnoludów

Jeśli ktoś sądzi, że Krasnoludy Smocze i Księżycowe wyglądają tak samo, albo tkwi w głębokim błędzie, albo spotykał się z przedstawicielami tej nacji wyłącznie w łaźniach, obydwa narody prezentują bowiem kompletnie różne podejście do ubioru. Smocze Krasnoludy noszą się skromnie, choć odpowiednio do swego stanu - chłopi ubierają się w proste stroje z nie barwionego płótna i szerokie kapelusze, ci zaś, którzy nie muszą pracować w słonecznym skwarze, przywdziewają niemal wyłącznie czerń, czerwień i złoto, zazwyczaj uzupełnione przez białą kryzę i koronki. Biżuterii nosi się tu niewiele, przedkładając precyzyjny dobór klejnotów nad ich liczbę. Krasnoludy Księżycowe tymczasem, mając w pamięci, jak łatwo utracić można wszystko, czego nie nosi się na grzbiecie, lubują się w strojach bogatych, by nie rzec: pysznych, uwielbiają papuzie kolory, zwłaszcza zielenie i błękity, obszywane futrem peleryny i charakterystyczne okrągłe kapelusze. Strój uzupełniają ogromną ilością klejnotów i nie jest niczym niezwykłym widok Krasnoluda, który na każdym palcu nosi ogromny sygnet.

w żaden sposób. Ponadto, jeśli zapłaciłeś za życie, a podczas odcinka nie miałeś możliwości skorzystać z przysługujących ci udogodnień (na przykład jeśli akcja rozgrywała się na pustyni), wydana suma przechodzi na odcinek następny. Pamiętaj, że jeśli zaistnieje wobec tego wątpliwość, decyzja należy do Mistrza Gry.

Kryształy

Kryształy, choć spotykane wszędzie tam, gdzie zrodziło się życie, są bardzo kosztowne i zapewne nie będziesz kupować ich zbyt często - kiedy jednak zdecydujesz się zainwestować pieniądze w magiczny klejnot, postąpić musisz wedle poniższej procedury.

Po pierwsze, ustalić należy, jakiego rodzaju Kryształy są w danym świecie powszechne, a które występują w nim rzadko - ma to ścisły związek z klimatem świata. Od tego bowiem zależy podstawowa cena Kryształu, kształtująca się w następujący sposób:

Kryształ powszechny - 25 monet
Kryształ występujący w przeciętnych ilościach - 50 monet
Kryształ rzadki - 100 monet

Jeśli stosujesz zasady Dostępności, by zdobyć kryształ rzadki, trzeba wykonać test Szczęścia o Efekcie Wymaganym 3. Za każdy poziom Kryształu powyżej 5, Efekt Wymagany testu Dostępności wzrasta o dalsze 1. Naprawdę duże klejnoty trafiają się przecież rzadko i zwykle od razu znajdują zastosowanie, nic więc dziwnego, że trzeba prawdziwego szczęścia, by trafić na egzemplarz dostępny w wolnym handlu.

Bazowy koszt Kryształu musisz następnie przemnożyć przez jego poziom. Uzyskany iloczyn jest ceną nieobrobionego, surowego Kryształu.

Kolejnym krokiem jest ustalenie, czemu Kryształ ma służyć. Jeśli jego przeznaczeniem jest zostać elementem MaKiny lub magazynkiem broni kryształowej, cenę mnoży się razy 1. Jeżeli jednak wytwarzać ma określony efekt po wprawieniu w przedmiot wykonany z nadmetalu, podstawową cenę pomnożyć należy przez 2. Dokładny charakter efektu nie ma znaczenia - kiedy już kupujesz Kryształ, możesz korzystać z całej puli dostępnych dla tego rodzaju klejnotu mocy. Kryształy, które można wprawić w fokus, pojawiają się w handlu bardzo rzadko - ich cenę mnoży się razy 5, a Efekt Wymagany testu dostępności wynosi 2 za Kryształ o poziomie 1 i rośnie o 1 wraz z każdym kolejnym poziomem.

Uzyskana w ten sposób cena jest finalnym kosztem przedmiotu. Wszystkie Kryształy mają tę samą jakość, o poziomie 0.



Gnomie Muzeum

Podczas swej bezustannej podróży, Gnomy zgromadziły wielką obfitość przedmiotów wytworzonych przez wszystkie kultury Znanego Wszechświata i często twierdzą wręcz, że są w posiadaniu zaginionych skarbów czy skradzionych przed wiekami świetnych przedmiotów. Podobno wszystkie precjoza wystawione są na widok publiczny w Muzeum, znajdującym się w samym centrum Miasta Gnomów - niestety, nikt poza Gnomami nie może zweryfikować tej pogłoski, Muzeum znajduje się bowiem w Pierwszej Dzielnicy, gdzie wstęp mają wyłącznie rdzenni mieszkańcy Miasta. Oni zaś nie są szczególnie wiarygodni, ten sam Gnom potrafi bowiem podawać zupełnie sprzeczne informacje na temat muzealnych eksponatów, twierdzą na przykład, że w jednej z gablot znajduje się Kryształowa Ręka Imperatora, by w dzień później upierać się, że nigdy jej tam nie było.

Przykład: Przebywając w Aleksandreonie, stolicy Cesarstwa Lodowych Elfów, Marco postanawia wprawić w swą wierną szablę Kryształ rażący zimnem każdego, kogo broń ugodzi. Sam fakt zamrażania ma znaczenie wyłącznie na poziomie fabularnym (grający Marco uznaje, że to dobry pomysł, zważywszy miejsce zakupu) — moc działa jednak dokładnie jak Kryształ Porażenia.

Aleksandreon to świat zimny i wietrzny - powszechne są więc w nim Kryształy Powietrza, rzadkie zaś Kryształy Ognia. Kryształ Ziemi, który chce kupić Marco, odznacza się powszechną dostępnością — a więc każdy poziom kosztuje 50 monet. Ponieważ pan di Mirandeo kupuje klejnot o poziomie 4 (najwyższym, jeśli nie chce testować jego Dostępności), cena surowego minerału wynosi 200 monet (4 x 50). Jako że Kryształ ma wytwarzać efekt, tak uzyskaną sumę mnoży następnie razy 2. Dowiaduje się więc, że za Kryształ Porażenia o poziomie 4 zapłacić będzie musiał aż 400 monet (2 x 200).

Katalog dóbr i usług

Poniżej znajduje się katalog przykładowych przedmiotów oraz usług, które kupić można w Znanym Wszechświecie. Podzieliliśmy go na kategorie - każda z nich poprzedzona jest informacją, w jaki sposób na dany rodzaj dóbr wpływają zasady jakości. Wszystkie ceny dotyczą jakości przeciętnej (poziom 0). Katalogi podają szacunkowy koszt całych grup przedmiotów - poszczególne egzemplarze mogą różnić się ceną, jeśli tak zadecyduje Mistrz Gry.

Ubrania

Jakość ubrań wpływa najczęściej na Efekt Dodatkowy testów socjalnych, nie jest to jednak bezwzględna reguła i wpływ jakości przejawiać się może podczas innych testów, jak zasugerowano poniżej.

Kostium - 10 monet
Kolorowe fatałaszki, które przyciągają uwagę widowni do występującego sztukmistrza, aktora czy muzyka. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów Występowania, związanych ze sztuką sceniczną i występami publicznymi.

Mundur — 5 monet
Kurtka z galonami i epoletami, właściwa siłom zbrojnym, w których bohater służy, tudzież spodnie z lampasem, stosowne buty i nakrycie głowy. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów Występowania związanych z dowodzeniem.

Strój awanturnika — 5 monet
Obcisłe spodnie, wysokie buty i rozchełstana biała koszula - czy inny strój wskazujący wyraźnie, że jego posiadacz jest osobą nietuzinkową i prawdziwym bohaterem. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów uwodzenia.

Strój wytworny - 20 monet
Do tej kategorii zalicza się suknie balowe, szyte na zamówienie komplety czy stroje związane z pełnionym urzędem. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów socjalnych, zmniejsza jednak Efekt Dodatkowy testów fizycznych (wyjąwszy taniec).

STAN POSIADANIA

Strój mieszczański — 5 monet
Solidny komplet, w którym mieszczanin oddaje się codziennym zajęciom — a więc skórzany fartuch kowala, chałat sklepikarza czy biała czapka kuchmistrza. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów targowania się.

Strój podróżny - 10 monet
Ubranie tego rodzaju nie prezentuje się może najpiękniej, jest jednak wygodne i funkcjonalne — chroni przed kaprysami pogody i pozwala zlać się z otoczeniem. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów Przetrwania, zmniejsza jednak Efekt Dodatkowy testów socjalnych poza Zastraszaniem.

Strój wojownika - 5 monet
Strój podkreślający, że jego posiadacz nie zawaha się przed użyciem broni, nie krępujący ruchów i eksponujący elementy uzbrojenia. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów Zastraszania, zmniejsza jednak Efekt Dodatkowy testów Etykiety.

Strój złodziejski - 5 monet
Czarna peleryna z kapturem, miękkie buty i maska, skrywająca tożsamość i pozwalająca łatwo skryć się w mrokach nocy. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów Szelmostwa, zmniejsza jednak Efekt Dodatkowy testów socjalnych, związanych z tłumaczeniem się przed obliczem władz.

***Strój** żeglarza* - 5 monet
Wygodne spodnie z kieszeniami, sięgające do łydek, solidna koszula i nakrycie głowy, chroniące od promieni wielu słońc. Każdy poziom jakości podnosi Efekt Dodatkowy testów Żeglowania, zmniejsza jednak Efekt Dodatkowy testów Etykiety.

Dodatki

Jakość dodatków wpływa wyłącznie na samopoczucie ich posiadacza.

Buty do jazdy wierzchem - 10 monet
Diadem - 20 monet
Kapelusz - 2 monety
Kolia - 20 monet
Laska - 3 monety
Maska - 2 monety
Naszyjnik - 15 monet
Ostrogi - 7 monet
Pas - 2 monety
Peleryna - 3 monety
Pierścień - 10 monet
Rękawiczki - 2 monety
Sakiewka - 1 moneta
Spinki - 10 monet
Sygnet - 10 monet

Utrzymanie

Jakość jedzenia i mieszkania wpływa na Efekt Dodatkowy testów zdrowienia. Ceny pożywienia podane są dla czterech porcji.

Żelazne racje - 5 monet
Skromny obiad - 1 moneta
Syty obiad - 2 monety
Wystawny obiad - 5 monet
Śniadanie lub kolacja - 1 moneta
Ekstrawagancki posiłek - 15 monet
Słaby alkohol (szklanka) - 0,5 monety
Słaby alkohol (butelka) - 1 moneta
Słaby alkohol (beczka) - 5 monet
Mocny alkohol (szklanka) - 1 moneta
Mocny alkohol (butelka) - 5 monet
Mocny alkohol (beczka) - 25 monet
Wykwintny alkohol (butelka) - 15 monet
Drobny słodycz - 0,5 monety
Owoce powszechne w danym świecie - 0,5 monety
Owoce egzotyczne - 2 monety
Miejsce w gospodzie - 1 moneta
Pokój w gospodzie - 3 monety
Piętro gospody - 10 monet
Własny dom - 100 monet i więcej



Podróże

Jakość podróży modyfikuje czas jej trwania (oraz komfort, to jednak nie ma znaczenia w opisie mechanicznym). Ceny rejsów międzygwiezdnych podane są dla tygodniowej podróży.

Transport w obrębie miasta (dorożka, riksza, gondola) - 2 monety
Transport w obrębie świata (dyliżans, jacht) - 10 monet
Transport międzygwiezdny (w kajucie statku) - 15 monet
Wynajęcie żaglowca - 50 monet i więcej

Zwierzęta

Jakość zwierzęcia modyfikuje Efekt Dodatkowy testów Postępowania ze zwierzętami. Gdy kupujesz zwierzę wyjątkowej jakości, określ, co je wyróżnia - może odznaczać się na przykład szczególną siłą, inteligencją czy urodą.

Strażnik - 20 monet
Wierzchowiec - 50 monet
Zwierzę do polowania - 30 monet
Zwierzę domowe - 20 monet
Zwierzę pociągowe lub juczne - 25 monet

Usługi

Jakość usług modyfikuje Kompetencję osoby, która je świadczy. Dla jakości przeciętnej wynoszą one 4. Nie przejmuj się, że nie wiesz, co to jest Kompetencja - Mistrz Gry orientuje się doskonale. Oznaczenie (sesja) przy nazwie usługi oznacza, że za tę cenę możesz z niej korzystać do końca sesji.

Aktor (przedstawienie) - 5 monet
Kucharz (posiłek) - 5 monet
Lokaj (sesja) - 15 monet
Medyk (wizyta) - 10 monet
MeKanik (usługa) - 15 monet
Mędrzec (informacja) - 20 monet
Muzyk (koncert lub bal) - 5 monet
Najemnik (sesja) - 30 monet
Opiekunka do dzieci (dzień) - 1 moneta
Płatnerz (usługa) - 10 monet
Przewodnik (sesja) - 15 monet
Rzeczoznawca (wycena) - 5 monet
Sekretarz (sesja) - 25 monet
Skryba (strona) - 1 moneta
Tłumacz (sesja) - 25 monet
Tłumacz (strona) - 2 monety
Zabójca (zlecenie) - 250 monet
Zbrojmistrz (usługa) - 10 monet
Szlifowanie Kryształu (poziom) - 30 monet
Ładowanie Kryształu (poziom) - 1 moneta

Narzędzia

Jakość narzędzi modyfikuje Efekt Dodatkowy testu umiejętności, do której się dane narzędzie wykorzystuje.

Apteczka - 5 monet
Instrument muzyczny - 25 monet
Lina z kotwiczką - 5 monet
Przybory rzemieślnicze (dla jednego fachu) - 10 monet
Przyprawy - 10 monet
Przyrządy nawigacyjne - 25 monet
Siodło i uprząż - 20 monet
Wytrychy - 30 monet
Zestaw do charakteryzacji - 40 monet
Zestaw do szlifowania Kryształu - 40 monet
Zestaw przetrwania - 15 monet

Broń

Poniższe zestawienie podaje jedną cenę dla każdego rodzaju broni, jeśli jednak chcesz, możesz uznać że miecze są droższe od toporów albo sztylety od noży. Jakość broni modyfikuje Efekt Dodatkowy testu trafienia.

Broń drzewcowa - 15 monet
Broń lekka - 15 monet
Broń ręczna - 30 monet
Broń ciężka - 45 monet
Łuk - 25 monet
Kusza - 35 monet
Pistolet kryształowy (wliczono Kryształ Ziemi o poziomie 2) - 75 monet
Karabin kryształowy (wliczono Kryształ Ziemi o poziomie 2) - 130 monet
10 strzał lub bełtów - 3 monety

Zbroje i tarcze

Choć poniższe zestawienie podaje jedną cenę dla każdego rodzaju zbroi oraz tarczy, Mistrz Gry może manipulować nim w związku z materiałem, z które-

go wykonano pancerz czy konkretnego kształtu osłony. Jakość zbroi zmniejsza ujemne modyfikatory do testów Reakcji, jakość tarczy natomiast przekłada się wyłącznie na opis fabularny.

Lekka zbroja - 30 monet
Średnia zbroja - 50 monet
Ciężka zbroja - 75 monet
Tarcza lekka - 5 monet
Tarcza normalna - 10 monet
Tarcza duża - 25 monet

Różności

Ostatnia kategoria zawiera pojedyncze przedmioty, które mogą przydać się poszukiwaczowi przygód. Jakość ma w ich wypadku znaczenie wyłącznie, jeśli pomagają w wykonaniu jakiegoś zadania - na przykład luneta dobrej jakości zwiększa Efekt Dodatkowy wykonywanych przy jej użyciu testów Spostrzegawczości.

Atrament (1 kałamarz) - 2 monety
Bilet na przedstawienie teatralne - 5 monet
Brzytwa - 5 monet
Bukiet egzotycznych kwiatów - 2 monety
Bukłak (5 l) - 1 moneta
Flasza (1 l) - 3 monety
Gwoździe (1 kg) - 0,5 monety
Igła do szycia - 0,25 monety
Koc - 5 monet
Kociołek - 3 monety
Koszyk - 1 moneta
Kreda (5 kawałków) - 2 monety
Książka przygodowa - 10 monet
Książka z baśniami - 10 monet
Kubek - 1 moneta
Lak, bloczek (4 pieczęci) - 0,5 monety
Latarnia - 5 monet
Luneta - 15 monet
Lustro - 10 monet
Łańcuch (lm) - 2 monety
Łom - 5 monet
Łopata - 3 monety
Mapa nawigacyjna Przestrzeni - 30 monet
Mapa świata - 15 monet
Mydło - 1 moneta
Namiot (10 osób) - 20 monet
Namiot (2 osoby) - 5 monet
Nić (3 m) - 0,25 monety
Nieprzydatny bibelot - 5 monet
Nożyce - 1 moneta
Olej do lampy (1 l) - 1 moneta
Osełka - 2 monety
Papier (10 kartek) - 1 moneta
Pochodnia - 2 monety
Siekiera - 5 monet
Sznurek/szpagat (15 m) - 2 monety
Śpiwór - 3 monety
Traktat naukowy - 15 monet
Tuba na dokumenty - 2 monety
Waga - 5 monet
Zestaw vidów - 10 monet



Pasy herbowe

Pospolite Elfy nie posługują się, i nigdy nie posługiwały, herbami malowanymi na tarczach. Symbol każdego z Rodów składa się z kombinacji linii i łuków, wyszywanych na specjalnym, szerokim pasie - sam Ród rozróżnia się po kształcie symbolu, gałąź zaś po kolorze. Wyszywaniem pasów trudnią się wdowy, wykonując je tylko i wyłącznie wtedy, gdy w Rodzie przychodzi na świat dziecko - w dniu, w którym berbeciowi nadaje się imię, darowują pas rodzicom, ci zaś strzegą go, póki młody Elf nie wejdzie w dorosłość. Przedmiot ten jest symbolem łączności z przodkami oraz rodziną i jest dla każdego Elfa cenniejszy niż życie, a jego utrata jest równoznaczna z wygnaniem do czasu odzyskania przedmiotu. Lodowe Elfy surowo zakazują swoim poddanym posiadania i noszenia herbowych pasów, jedynym jednak efektem tego zakazu jest upór, z jakim kolejne pokolenia Elfów Pospolitych wyposażają się w oznaki rodowej przynależności.



Rozdział 16

ZASADY GRY

Omówiliśmy już wszystkie aspekty tworzenia bohatera i wiesz jak sprawić, by spełniał twoje oczekiwania. Nim wyruszysz na szlak przygód musisz jednak zapoznać się bliżej z systemem zasad „Crystalicum". Choć podstawy przeprowadzania testów omówiliśmy już w Rozdziale 1, teraz czas zastanowić się, jak mechanika pozwala rozstrzygnąć poszczególne sytuacje sporne. W pierwszej chwili zasady mogą ci się wydać przytłaczające, nie obawiaj się jednak - dołożyliśmy wszelkich starań, by były możliwie przejrzyste, a podczas gry łatwo było się nimi posługiwać. Wystarczy, że opanujesz podstawową zasadę testowania - wszystko inne jest jej logicznym rozwinięciem.

Zasady a poziom fabularny

Poziom fabularny rozgrywki, czyli sposób, w jaki prowadzicie sesję: opisy, deklaracje działania i dialogi bohaterów, zajmują znakomitą większość czasu zabawy, dotyka go jednak znacznie mniejsza ilość nienaruszalnych zasad. Większość z nich wypracujecie zresztą sami, by rozgrywka jak najbardziej wam odpowiadała. Bywają bowiem drużyny, które kategorycznie zabraniają żartów podczas sesji, by nie rozbijać nastroju - i takie, w których gracze cały czas trzęsą się ze śmiechu. Niektórzy wyznają zasadę, że wszystko, co mówi gracz, wypowiada też postać, zdarzają się jednak i grupy, w których dowcipne komentarze i zgoła niezwiązane z rozgrywką rozmowy są na porządku dziennym. To tylko przykłady zasad tego rodzaju: nie musicie na razie przywiązywać do nich wielkiej wagi, gdyż ich ramy same się zakreślą, a wy z czasem stworzycie taką formułę sesji, która najbardziej wam odpowiada.

Tymczasem, zapamiętajcie trzy reguły, które rządzą poziomem fabularnym rozgrywki i których przekraczać nie wolno:

Po pierwsze, **każdy z graczy może wpływać wyłącznie na swoją postać.** To, co dzieje się ze światem zewnętrznym pozostaje w gestii Mistrza Gry. Możesz zatem stwierdzić, że twój bohater czegoś szuka, ale nie, co znalazł - albo, że stara się ciąć przeciwnika mieczem, ale nie, że go trafia. Pamiętaj przy tym, że ekwipunek i stopa życiowa twojej postaci są jej elementem i możesz deklarować, co się z nimi dzieje, o ile Mistrz Gry nie mówi inaczej.

Druga bowiem zasada nienaruszalna głosi, że **to Mistrz Gry jest ostatecznym arbitrem we wszystkich sporach, a w świecie zabawy zaistnieć może tylko to, co on zatwierdził.** Nie można kłócić się z prowadzącym, nawet, jeśli nie ma racji (choć w takich wypadkach dobrze mu o tym dyskretnie powiedzieć, najlepiej w cztery oczy i po sesji) i należy wykonywać jego polecenia. Oczywiście, wyłącznie te, które dotyczą samej zabawy: kiedy każe ci rzucić kośćmi, musisz wykonać test, a gdy prosi, byś na chwilę wyszedł z pokoju, wyjdź. Jednocześnie pamiętaj, że nie może nakazać ci kupienia pizzy. Kiedy deklarujesz, co robi twój bohater, działanie to nie zaistnieje w świecie, póki Mistrz Gry o nim nie usłyszy i go nie zaakceptuje (wystarczy, by nie wyraził sprzeciwu).



ROZDZIAŁ 16

Zaokrąglanie

Czasem może się zdarzyć, że zasady nakażą ci podzielić lub pomnożyć jakąś wartość. Pamiętaj wówczas, że o ile konkretna reguła nie mówi inaczej, wszystkie ułamki zaokrągla się zawsze w dół.

Trzecia zasada mówi, że **tego co się stało, odwrócić nie można.** Jeśli prowadzący opisał jakieś zdarzenie lub zaakceptował jakieś działanie, nie można go cofnąć i postąpić inaczej - jeśli uważasz, że popełniłeś błąd, bohater musi naprawić go metodami dostępnymi w świecie gry. Jeżeli więc wyrzucisz coś, a potem uznasz, że było wartościowe, nie możesz powiedzieć „jednak tego nie wyrzuciłem" - a najwyżej wrócić do miejsca, gdzie rzecz postradałeś i jej poszukać. Narracyjna gra fabularna różni się bowiem tym od jej komputerowego odpowiednika, że nie ma w niej możliwości zapisania jej stanu i powrotu do zapisanego momentu, kiedy coś pójdzie nie tak.

Podstawy mechaniki „Crystalicum"

Jak wspominaliśmy w Rozdziale 1, zawsze, gdy zachodzi wątpliwość, czy jakieś działanie bohatera zakończy się powodzeniem, Mistrz Gry może zarządzić wykonanie testu, czyli użycie mechaniki. Rozgrywka przenosi się wówczas na inny poziom - przez chwilę posługiwać się będziecie językiem opisu mechanicznego (a więc określać, jaką Pulą kości rzucić i interpretować wynik), a następnie prowadzący przełoży rezultat testu na opis fabularny opowiadając, co dokładnie zaszło.

Do wykonania testu potrzebne ci będą kości dziesięciościenne (k10). Na początku trzeba ustalić, iloma kostkami będziesz rzucać - liczbę tę nazywamy Pulą. Zazwyczaj równa ona będzie wskazanej przez prowadzącego Umiejętności (lub, znacznie rzadziej, Cesze), zmodyfikowanej przez twoje Wady, Zalety, Właściwości nadmetalu, Moce Kryształu i tak dalej. To twoim obowiązkiem jest pamiętać, które z atrybutów postaci mogą wpłynąć na Pulę, a jeśli masz wątpliwości, czy w danej sytuacji można zastosować jakąś Zaletę czy Wadę, zapytaj prowadzącego. Jeśli zapomnisz doliczyć do puli jakiegoś modyfikatora, przepada - nie możesz dodać go po fakcie. Analogicznie, to przed wykonaniem rzutu zadeklarować musisz korzystanie ze wszystkich trików i mocy - kiedy już rzucisz, efekt zmodyfikować będzie można tylko w jeden sposób (o czym za chwilę).

Przykład: Szabla Marco di Mirandeo jest Efektowna — dzięki czemu, gdy mają przy pasie, rzuca dodatkową kością w testach socjalnych. Gdy przystępuje do Przekonywania, musi o tym pamiętać i doliczyć ten modyfikator do Puli kości wynikających z Umiejętności — jeśli o tym zapomni, premia przepadnie. Nie będzie mógł rzucić jeszcze jedną kostką po wykonaniu testu.

Kiedy znasz już Pulę kości, ustalić musicie Próg. Każda kostka z Puli, na której wypadnie mniej lub tyle samo, ile wynosił Próg, staje się Efektem testu. Próg równy jest zwykle którejś z Cech bohatera (plus wszelkie modyfikatory). Kiedy go określacie, musisz — zupełnie, jak przy ustalaniu wielkości Puli - zgłosić wszelkie zmiany jego wartości przed wykonaniem rzutu. Kiedy kości pójdą w ruch, nic już nie będzie mogło zmienić wysokości Progu.

To, z której Umiejętności i Cechy skorzystać, wydaje się w pierwszej chwili zawiłym problemem, w rzeczywistości jest jednak bardzo proste. Pula równa jest tej Umiejętności, która najbardziej pasuje do sytuacji, Próg zaś wylicza się na podstawie Ciała, jeżeli działanie bohatera ma charakter fizyczny (a więc wymaga siły, zręczności czy wysportowana), Umysłu dla kwestii związanych z inteligencją, wiedzą i spostrzegawczością, Ducha, gdy w grę wchodzi odporność psychiczna oraz charyzma i Szczęścia, kiedy nie pasuje nic innego. Pamiętaj, że każdą Umiejętność można przetestować wykorzystując jako Próg dowolną Cechę - przykłady takich kombinacji znajdziesz w opisie Umiejętności.

By dokładnie zilustrować łączenie Cech i Umiejętności podczas testu, posłużmy się przykładem. Bohater nasz wszedł w posiadanie wierzchowca i po raz pierwszy pojawia się w zagrodzie, w której zamieszkuje jego nowy nabytek. Jasnym jest, że gdy postać zacznie dochodzić się z rumakiem, potrzebne mu będzie Postępowanie ze zwierzętami, Umiejętność odpowiadająca za wszystkie kontakty ze światem fauny. Jeśli nasz heros zechce od razu wskoczyć na siodło wierzchowca, Próg testu wyliczymy na podstawie Ciała, rzecz wymaga bowiem działania fizycznego. Kiedy zacznie dywagować, co też jada tego rodzaju zwierzę, Próg wynikać będzie z Umysłu, gdyż poprawna odpowiedź zależy od wiedzy bohatera. Jeśli spróbuje się z rumakiem zaprzyjaźnić i obłaskawić go, użyjemy Ducha, ponieważ konieczna jest do tego charyzma i opanowanie. Jeśli wreszcie bohater postanowi sprawdzić doświadczalnie, co też zwierzę zrobi, jeśli zajść je od tyłu, może liczyć wyłącznie na Szczęście - bo rumak albo go kopnie, albo nie.

Przykład: Marco stoi przed niebagatelnym problemem — wędrując z Barbarzyńcami musi ześliznąć się w dół urwiska na linie. Mistrz Gry określa, że czynność ta wymagać będzie Wysportowania, Umiejętności opisującej wszystkie działania atletyczne, a do takich zalicza się wspinaczka i zjazd po linie. Progiem testu będzie Ciało, skoro rzecz wymaga przede wszystkim krzepy.

Efekty testów

Kiedy już wykonasz rzut, sprawdzić należy, czy zakończył się on powodzeniem - słowem, określić jego Efekt. W tym celu musisz sprawdzić, czy liczba kostek, na których wyrzuciłeś mniej lub tyle samo, ile wynosił Próg, jest większa lub równa Efektowi Wymaganemu testu.

Próbuję jeszcze raz!

Czasem zdarza się, że bohater chce powtórzyć działanie, gdy test mu się nie uda: na przykład, wziąć kolejny rozbieg i po raz drugi spróbować wyważyć drzwi czy jeszcze raz przeszukać książkę w poszukiwaniu jakiejś informacji. Oczywiście, wolno mu tak postąpić, jednak Efekt Wymagany testu wzrasta wówczas o 1. Jeśli po raz kolejny poniesie porażkę, może spróbować jeszcze raz, z Efektem Wymaganym wyższym o kolejne 1. EW przyrasta za każdą kolejną próbę - można jednak sprowadzić go do pierwotnego poziomu. Dzieje się tak, kiedy heros podejmuje się nieudanego zadania w zmienionych warunkach: kiedy rzuca większą Pulą, wzrósł Próg testu, ktoś mu pomaga, poprawiło się oświetlenie, uzyskał związane z zadaniem informacje, których nie znał wcześniej i tak dalej. Zawsze, kiedy zajdzie okoliczność tego rodzaju, EW spada do pierwotnego poziomu.

Zasada ta dotyczy wyłącznie Testów Prostych - w Testach Przeciwstawnych EW równy jest zawsze Mistrzostwu przeciwnika (minimum 1), a Testy Długotrwałe posiadają własne reguły zwiększania EW.

Przykład: Marco di Mirandeo nie ma pojęcia o kulturze Lodowych Elfów, więc testy Etykiety, które przeprowadza podczas pierwszej rozmowy z Gerasimosem Pagos mają Efekt Wymagany 3. Bohaterowi nie udaje się rzut, chce jednak od razu przeprosić rozmówcę i zatrzeć złe wrażenie. EW testu wzrasta o 1, do 4. Marco ponosi kolejną porażkę, brnie jednak dalej — przeprowadza test o EW większym o kolejne 1 (a więc równym 5) i do reszty się ośmiesza.

Podczas kolejnego spotkania z Gerasimosem bohater wie o Lodowych Elfach znacznie więcej, poinstruował go bowiem Lope. Ponieważ warunki przeprowadzania testu zmieniły się (bohater zyskał dodatkowe informacje), Efekt Wymagany testu Etykiety, który przeprowadza spada do pierwotnego poziomu: znów wynosi 3.

Skąd jednak wziąć Efekt Wymagany? Ustala go Mistrz Gry w oparciu o to, jak bardzo trudnego zadania się podejmujesz. Warto dodać, że Mistrz Gry musi określić Efekt Wymagany, zanim rzucisz kostkami - w końcu musi wiedzieć, jak trudne zadanie cię czeka. Prawie zawsze powinien więc podać ci jego wysokość zanim wykonasz test - wyjątek od tej reguły znajdziesz w ramce. Wartość Efektu Wymaganego rozumieć powinieneś następująco:

Efekt Wymagany 1 - zadanie jest łatwe i nie powinieneś mieć z nim trudności.
Efekt Wymagany 2 - zadanie przeciętne.
Efekt Wymagany 3 — zadanie trudne.
Efekt Wymagany 4 - zadane bardzo trudne.
Efekt Wymagany 5 - ktoś tu przesadza - Mistrz Gry, określając tak wysoką trudność, lub ty, wierząc że sobie poradzisz.

Przykład: Ponieważ zjeżdżający po linie Marco obarczony jest ciężarem namiotu, Mistrz Gry określa, że zadanie, które przed nim stoi, jest trudne i Efekt Wymagany wynosi 3. Znaczy to, że Marco musi uzyskać na trzech kościach wartość równą lub mniejszą od Progu (czyli swojego Ciała).

By test zakończył się powodzeniem, musisz wyrzucić przynajmniej tyle Efektów, ile wynosił jego Efekt Wymagany. Jeśli ich liczba jest mniejsza, oznacza to niepowodzenie, jeżeli natomiast przewyższa wymaganą ilość, znaczy, że wszystko poszło dobrze. To, jak dobrze, reguluje właśnie ilość Efektów, o którą wynik testu przewyższył Efekt Wymagany: nazywamy ją Efektem Dodatkowym. Aby łatwo go obliczyć, odejmij od ogólnej sumy efektów udanego testu Efekt Wymagany - różnica to właśnie Efekt Dodatkowy. Jego wartość określa, jak dobrze się spisałeś i interpretuje się ją różnie, zależnie od sytuacji. Możesz jednak przyjąć następującą miarę:

Efekt Dodatkowy 0 - ledwo ci się udało.
Efekt Dodatkowy 1 - udało ci się dokładnie tak, jak chciałeś.
Efekt Dodatkowy 2 - spory sukces. Osiągnąłeś nieco więcej, niż zamierzałeś.
Efekt Dodatkowy 3 - duży sukces. Poszło ci naprawdę dobrze.
Efekt Dodatkowy 4 - ogromny sukces. Udało ci się osiągnąć znacznie więcej, niż chciałeś.
Efekt Dodatkowy 5 - prawdziwy popis. Wykonałeś zadanie w stylu, o którym będzie się mówić przez długie miesiące.

Test w pigułce

Gdy przeprowadzić musisz test, postępuj następująco:

1. **Ustal Pulę kości.** Najczęściej jest ona równa Umiejętności, stosowanej w danej sytuacji, i modyfikowana przez ewentualne Zalety i Wady.

2. **Ustal Próg.** Zazwyczaj wynosi on tyle, ile stosowana w danej sytuacji Cecha. Niekiedy modyfikują go Zalety i Wady.

3. **MG ustala Efekt Wymagany.** Zależy on od trudności zadania, którego się podejmujesz.

4. **Rzuć kośćmi.** Każda z kostek, na których wypadła wartość równa lub mniejsza od Progu to Efekt.

5. **Porównaj wynik z Efektem Wymaganym.** Jeśli uzyskałeś mniej Efektów, niż wynosił Efekt Wymagany, poniosłeś porażkę. Jeśli jest ich więcej lub tyle samo, ile wynosił EW, udało ci się.

6. **Ustal Efekt Dodatkowy.** Odejmij od ilości Efektów, które uzyskałeś, Efekt Wymagany. Różnica (czyli „nadliczbowe" Efekty) to Efekt Dodatkowy: im wyższy, tym lepiej wywiązałeś się z zadania.

Współdziałanie

Czasem zdarza się, że bohaterowie wspólnie biedzą się nad jakimś zadaniem. Wybierają wówczas tego, kto będzie wykonywał właściwy test, określający powodzenie czynności. Wszyscy pozostali testują właściwą Umiejętność z Progiem Ducha i Efektem Wymaganym równym Efektowi Wymaganemu właściwego testu. Za każde dwa poziomy Efektu Dodatkowego dodają do puli, którą będzie rzucał prowadzący, jedną kość. Jeśli jednak któremuś z pomocników test się nie powiedzie, osoba, która wykonuje właściwy test traci dwie kości z Puli - partacz tylko mu zawadza.

Przykład: Lope stara się doprowadzić Alawastra do strefy świtu w nieprzyjaznej Ochuromie. Pomaga mu w tym Oksenia oraz trzech marynarzy. Najpierw pani kapitan i jej podwładni testują Żeglowanie z Progiem Ducha i Efektem Wymaganym 4 (Lope podjął się czegoś naprawdę trudnego). Dzięki szczęściu oraz Szczęściu uzyskują w sumie sześć Efektów Dodatkowych. Następnie do rzutu przystępuje Krasnolud - Pula kości, którą będzie rzucał zwiększa się o 3 (jedna kość za każde dwa Efekty Dodatkowe testów pomocników).

Przykład: Jeśli Marco uzyska w teście trzy Efekty, uda mu się bezpieczne dostać na dół, naje się jednak przy tym strachu. Jeśli wyrzuci cztery Efekty (osiągając Efekt Dodatkowy 1), zejdzie po linie pewnie i bez trudu. Jeżeli ich liczba wyniesie pięć (a więc Efekt Dodatkowy osiągnie 2) zejdzie na dół naprawdę szybko — i tak dalej.

Jak wspomnieliśmy, dokładne działanie Efektu Dodatkowego *zależy* od sytuacji - w walce, na przykład, odpowiada on za siłę i celność ciosu (a więc za zadane im obrażenia), podczas ustalania trasy międzygwiezdnego rejsu skraca czas podróży, a kiedy robisz zakupy, pozwala ci zdobyć przedmiot o szczególnej jakości lub bardzo zbić cenę. Pamiętaj jednak, ostateczna decyzja zależy zawsze do Mistrza Gry.

Czasem zdarzyć się może, że Efekt Wymagany testu, który masz przeprowadzić, spadnie do 0. Nie musisz wówczas rzucać, nawet, jeśli okoliczności są bardzo dramatyczne - pamiętaj jednak, ze w tym wypadku nie zyskujesz też żadnego Efektu Dodatkowego. I jeśli chcesz ten ostatni uzyskać, musisz wykonać rzut.

Opanowanie czterech opisanych wyżej czynności: obliczania Puli, ustalania Progu, określania Efektu Wymaganego oraz obliczania Efektu Dodatkowego to podstawy mechaniki „Crystalicum" - wystarczy płynnie się nimi posługiwać, by bez trudu radzić sobie w każdych okolicznościach. Prześledźmy zatem całą procedurę testowania na przykładzie - najlepiej, zasugerowanym powyżej.

Nasz bohater decyduje się wskoczyć na siodło niedawno zakupionego wierzchowca. Jego Postępowanie ze zwierzętami wynosi 4, a Ciało 5. Do tego posiada zaletę Przyjaciel zwierząt, która bardzo przyda mu się w tej sytuacji. Zaczynamy od określenia Puli: ponieważ Przyjaciel Zwierząt jej nie modyfikuje, wynosić będzie 4, czyli tyle, ile Postępowanie ze zwierzętami naszego herosa. Następnie określamy Próg - Zaleta znów nam nie pomoże, wynosił więc będzie 5. Wreszcie, Mistrz Gry określa Efekt Wymagany. Wierzchowiec jest dość narowisty, prowadzący decyduje więc, że trudno go okiełznać, stąd Efekt Wymagany równy będzie 3. Na szczęście, nasz bohater posiada Zaletę, która mniejsza Efekt Wymagany testów związanych ze zwierzętami o 1, ostatecznie musi więc osiągnąć tylko 2 efekty. Bierze kości w dłoń i . . .

...jeśli wyrzuci, dajmy na to, 4, 7, 7 i 9, osiągnie tylko jeden Efekt (tylko na jednej kostce wyrzucił mniej lub równo Progowi). To za mało, by test się udał i wierzchowiec wysadzi śmiałka z siodła.

...jeżeli wyrzuci 3, 5, 8 i 8, osiągnie dwa Efekty (dwie kostki wskazują liczbę równą lub mniejszą od Progu), co wystarcza, by odnieść sukces. Jego miarą jest jednak Efekt Dodatkowy, równy w tym wypadku 0 (ogólny efekt testu, 2, minus Efekt Wymagany, również 2), co znaczy, że wprawdzie heros trzyma się w siodle, rumak wierzga jednak i próbuje go zrzucić.

Gdy brak Umiejętności

Niekiedy musisz przetestować Umiejętność, której nie posiadasz. W takiej sytuacji rzucasz tylko jedną kostką (możesz jednak wydawać Szczęście). Co więcej, nawet jeśli uda ci się pomyślnie test zakończyć, niezależnie od ilości efektów, które uzyskałeś, Efekt Dodatkowy rzutu jest zawsze i bezwzględnie równy 0, plus ewentualne modyfikatory wynikające z Zalet i innych atrybutów.

...gdyby jednak udało mu się osiągnąć 2, 3, 3 i 5, a więc cztery Efekty (na wszystkich kostkach wypadną wyniki mniejsze lub równe Progowi), Efekt Dodatkowy wynosił będzie 2 (ogólny efekt, 4, minus Efekt Wymagany, 2). Co znaczy, że nasz heros odniósł spory sukces - w tym wypadku wierzchowiec w mig uspokoił się i pozwala sobą powodować, choć od prawdziwej przyjaźni z bohaterem dzieli go jeszcze długa droga.

Jedynki i dziesiątki

Gdy rzucasz kośćmi, szczególna uwagę zwrócić powinieneś na to, czy na którejś z nich nie wypadła aby 1 lub 10 (na większości kostek oznaczana cyfrą 0). Wyrzucona 1 uważana jest zawsze za efekt, nawet, jeśli z jakiś powodów Próg wynosi 0. Ponadto, każda z nich pozwala dodać do Puli dodatkową kostkę - rzucić nią natychmiast i zwiększyć Efekt, jeśli wypadnie na niej liczba mniejsza lub równa Progowi. Oczywiście, jeśli uzyska się kolejną 1, można dorzucić jeszcze jedną kostką.

Dziesiątki z kolei działają niejako odwrotne - niezależnie od wysokości Progu, nigdy nie uznaje się ich za Efekty. Szczęśliwie, to ich jedyne działanie.

Stosowanie Szczęścia

Cecha Szczęście to nie tylko potencjalny Próg testów - określa również, iloma Punktami Szczęścia bohater może w danej chwili rozporządzać. Wydając je, heros zmniejsza tę pulę, powiększa ją zaś w sytuacjach, opisanych w Rozdziale 10. Maksymalna liczba Punktów Szczęścia, którymi dysponować może bohater, nigdy nie może przekroczyć wartości Cechy Szczęście. Kiedy zasady mówią, że trzeba przetestować **aktualne Szczęście,** pula kości, którymi rzucasz, równa jest zawsze liczbie Punktów Szczęścia, które ci pozostały, Próg zaś równy jest podstawowej Cesze.

Przykład: Marco testuje aktualne Szczęście. Niestety, wcześniej wydał aż trzy Punkty Szczęścia. Pula równa jest więc pozostałym mu Punktom — a więc wynosi 1. Próg to 4, czyli wysokość Cechy Szczęście Marco.

Punkty Szczęścia mają wiele zastosowań - na przykład niektóre Zalety wymagają ich wydawania - najważniejszym jest jednak możliwość wpływania na wynik testu. Kiedy uzyskasz już rezultat, możesz bowiem zdecydować, że korzystasz ze Szczęścia i za każdy wydany punkt dorzucić do testu jedną kostkę. Zamiar taki deklaruje się już po wykonaniu rzutu i poznaniu jego wyniku, ale nim Mistrz Gry opisze jego efekty. Po każdym teście możesz uciekać się do tego sposobu wielokrotnie, wydając kolejne Punkty Szczęścia, aż do chwili, gdy będziesz usatysfakcjonowany (lub ich pula się wyczerpie).

Wróćmy zatem do naszego przykładu. Jak pamiętamy, w pierwszym wariancie bohater wyrzucił 4, 7, 7 i 9, nie zdał więc testu. Nim jednak Mistrz Gry opisze malowniczy łuk, który heros wykonuje, zrzucony z grzbietu zwierzęcia, gracz deklaruje, że używa Szczęścia. Odpisuje sobie jeden jego Punkt i rzuca kostką - wypada 10, które nigdy nie liczy się jako Efekt. To nie zadowala grającego, deklaruje więc, że wydaje kolejny punkt i powtarza procedurę. Tym razem wyrzuca 6, a więc wciąż za dużo. Desperacja gracza wzrasta - postanawia wydać jeszcze jeden Punkt Szczęścia. Tym razem wyrzuca 1, które nie dość, że jest Efektem, to pozwala mu dorzucić do testu jeszcze jedną kostkę (tym razem bez uszczupla-

nia puli Szczęścia). Rzuca więc jeszcze raz - i nie wierzy własnym oczom! Znów wypadło 1, uprawniające do dalszego zwiększania puli. Kolejny rzut kończy się rezultatem 4. Tak więc, po wydaniu trzech Punktów Szczęścia (osiągnięty 1 Efekt) i dwukrotnym dorzucie (2 Efekty), ogólna ilość Efektów testu wzrasta do 4. A więc rezultat jest analogiczny, jak w wariacie przykładu najkorzystniejszym dla gracza.

Rodzaje testów

Skoro opanowałeś już samą metodę testowania, czas, byś zapoznał się z rodzajami testów, z którymi możesz zetknąć się podczas gry. Najczęstszym z nich będzie prawdopodobnie **Test Prosty,** który stosuje się zawsze, kiedy bohater podejmuje jakieś działanie, które nie jest wymierzone bezpośrednio w żadną osobę: a więc kiedy skacze, jedzie konno, rzuca do celu, pisze książkę, stara się przypomnieć sobie jakąś informację, wspina na maszt czy wyznacza kurs okrętu. Test Prosty wykonuje się według powyższego schematu, a Efekt Wymagany ustalony zostaje na podstawie trudności zadania.

Przykład: Test wymagany, by Marco zjechał po linie w dół urwiska, jest właśnie Testem prostym. Przypomnijmy - bohater musi przetestować Wysportowanie z Progiem Ciała. Efekt Wymagany, określony przez Mistrza Gry, wynosi 3.

Jeśli bohater znajduje się w sytuacji, która wymaga interakcji z inną osobą, stosuje się **Test Przeciwstawny.** W pierwszej kolejności należy wówczas ustalić, która ze stron jest aktywna, a która tylko się jej opiera: na przykład w czasie walki aktywa jest osoba zadająca cios, przeciwstawia się natomiast ten, kto usiłuje go uniknąć. Następnie strona aktywna wykonuje rzut według przedstawionych wyżej zasad, a jego Efekt Wymagany równy jest Mistrzostwu w używanej Umiejętności strony opierającej się (zmodyfikowanemu, jeśli warunki sprzyjają którejś ze stron). Ten rodzaj testów stosuje się zawsze, kiedy bohater chce kogoś do czegoś przekonać, gdy walczy, ściga się, siłuje, dyskutuje i tak dalej.

Pamiętaj przy tym, że problem z ustaleniem, kto jest stroną aktywną może wystąpić wyłącznie, gdy zmagają się dwie postaci graczy. Jeśli jedna ze stron jest Bohaterem Niezależnym, test wykonuje zawsze gracz - to znaczy, że jeśli usiłuje przekraść się obok strażnika, testuje Szpiegostwo z Efektem Wymaganym równym Mistrzostwu strażnika w Spostrzegawczości, a jeśli sam stroi na warcie, testuje Spostrzegawczość z Efektem Wymaganym równym Szpiegostwu skradającego się. Wyjątkiem od tej sytuacji jest walka, kiedy obie strony wykonują kolejne Testy Przeciwstawne, w kolejności określanej przez Reakcję.

Przykład: Uciekając z pokładu Faistine, okrętu Mistrza Powietrza, Marco musi przekraść się obok wachtujących marynarzy. W tym celu wykonuje Test Przeciwstawny: rzuca za Szpiegostwo, które określa jak dobrze się skrada, z Progiem Ciała (gdyż skradanie wymaga przede wszystkim koordynacji ruchów). Efekt Wymagany równy jest Mistrzostwu w Spostrzegawczości wartowników. Szczęśliwie, nie należą oni do szczególnie bystrych i wynosi ono zaledwie 1 (Spostrzegawczość marynarzy to 3).

Efekt Wymagany Testów Przeciwstawnych nie może wynosić 0 - jeśli strona przeciwdziałająca nie posiada koniecznej Umiejętności, Efekt Wymagany i tak wynosi 1.

Ukryty Efekt Wymagany

Podczas gry może zaistnieć sytuacja, w której pewność co do tego, czy zdałeś test, może popsuć ci zabawę. Na przykład, gdy starasz się przeszukać pomieszczenie, czasem ciekawiej jest, gdy nie wiesz na pewno, czy nie znalazłeś niczego, bo było puste czy z powodu nieudanego rzutu. W takich sytuacjach Mistrz Gry ma prawo ukryć przed tobą Efekt Wymagany - rzucasz „w ciemno", a on opisuje rezultat nie mówiąc wprost, czy rzecz się udała, czy nie.



Przykład: Nawet, gdyby Marco przekradał się koło kompletnych gamoni, nie posiadających w ogóle Spostrzegawczości, i tak musiałby uzyskać przynajmniej jeden Efekt, by uniknąć przyłapania.

Ostatnim rodzajem testów są **Testy Długotrwałe,** których używa się, kiedy bohater robi coś, co zajmuje dłuższą chwilę w czasie, gdy inni zajmują się rzeczami krótkotrwałymi - a więc zawsze, gdy robi coś takiego podczas walki oraz wtedy, gdy musi zdążyć na czas. Taka sytuacja ma miejsce, na przykład, kiedy bohater musi sforsować zamek w drzwiach, by cała drużyna mogła uciec z więzienia, a towarzysze powstrzymują w tym czasie strażników. Z pewnością więc nie będziesz wykonywał ich często - chyba, że wcielisz się w maga, przygotowywanie czarów jest bowiem zawsze czynnością długotrwałą.

Test Długotrwały jest w zasadzie serią testów, przeprowadzanych w kolejnych Rundach do chwili zakończenia czynności. Aby uwieńczyć go powodzeniem, należy w serii następujących po sobie testów osiągnąć tyle poziomów Efektu Dodatkowego, ile ustali Mistrz Gry dla czynności o tym poziomie skomplikowania (nie bój się - ma do tego szczegółowe zasady). Przerwanie czynności (Runda przerwy) powoduje, że cały Test Długotrwały trzeba zacząć od początku. Porażka w którymś z testów składowych powoduje podniesienie Efektu Wymaganego wszystkich kolejnych o **1** (choć Efekt Dodatkowy niezbędny, by rzecz ukończyć, pozostaje bez zmian). Jeśli liczba nieudanych testów składowych przewyższy Mistrzostwo w Umiejętności, z której korzysta bohater, cała akcja kończy się niepowodzeniem.

Ponieważ to wszystko brzmi dość skomplikowanie, przyjrzyjmy się przykładowi Testu Długotrwałego. Załóżmy, że bohater biegnie po otwartym terenie, gdy nieprzyjaciele usiłują trafić go z broni kryształowej. Ponieważ teren jest kamienisty i nierówny, a naszemu herosowi nader pilno, Mistrz Gry ustala, że Efekt Wymagany testu Wysportowania, który wykonywał będzie celem przebycia niebezpiecznego obszaru, wyniesie 3, a test kończy się z chwilą zgromadzenia 6 Efektów Dodatkowych. Znaczy to, że w kolejnych Rundach nieszczęsny bohater wykonywał będzie testy Wysportowania, aż do chwili, gdy uzyska w sumie 6 Efektów Dodatkowych. W tym czasie nieprzyjaciele będą mogli go trafić.

Nasz heros rusza niczym rącza gazela, w pierwszej Rundzie uzyskując 2 Efekty Dodatkowe unikając trafienia. W drugiej, niestety, test się nie udaje, więc Efekt Wymagany kolejnych testów wzrasta do 4 (Mistrz Gry interpretuje to następująco: bohater stanął nieostrożnie i nadwerężył kostkę). W kolejnej Rundzie bohater osiąga tylko 1 Efekt Dodatkowy, w czwartej, uciekając się do Szczęścia, aż 4. Pod koniec czwartej Rundy okazuje się więc, że w kolejnych testach heros uzyskał 7 Efektów Dodatkowych - więc wraz z jej zakończeniem dopadł do miejsca, w którym jest już bezpieczny.

Sytuacje testowe

Testy Umiejętności stosuje się w bardzo różnych sytuacjach, a niektóre zasady stosuje się tylko w określonych przypadkach - na przykład, niektóre Zalety działają wyłącznie podczas „testów socjalnych" lub „testów związanych ze zręcznością". Choć szczegółową

klasyfikację prowadzić będziecie na bieżąco, w oparciu o zdrowy rozsądek (nie trzeba przecież szczegółowych zasad, które powiedzą ci, że podnoszenie ciężarów to sytuacja związana z siłą fizyczną, a taniec wymaga zręczności), warto wyjaśnić sobie kilka podstawowych terminów.

Testem socjalnym nazywamy zatem każdy test związany z komunikowaniem się z innymi. Będzie to zatem zarówno próba uwiedzenia pięknej kobiety, jak i występy publiczne, okłamywanie, zastraszanie czy wyłudzanie pieniędzy. Wszystkie testy socjalne przeprowadza się zawsze z progiem Ducha.

Przykład: Gdy Marco di Mirandeo próbuje przekonać królowa Castelhanę, że jest arystokratą z Miasta Twarzy, wykonuje właśnie test socjalny. W dodatku nieudany.

Analogicznie, **test fizyczny** to każdy test, w którym liczy się siła, wytrzymałość czy wysportowanie postaci. Do kategorii tej zaliczamy więc walkę i wszystko, co wymaga zaangażowania mięśni, od siłowania na rękę po taniec towarzyski. Progiem takich testów jest zawsze Ciało.

Przykład: Testy fizyczne Marco wykonuje zarówno dyndając na linie podczas wędrówki z Barbarzyńcami, jak i skradając się przez korytarze twierdzy, w której osadzono go na Księżycu.

Test wiedzy przeprowadza się, kiedy bohater próbuje przypomnieć sobie jakąś informację - Tego typu test wykonuje się zawsze w oparciu o Umysł.

Przykład: Gdy Marco przypomina sobie wszystko, co wie o podróżach międzygwiezdnych lub Lodowych Elfach, wykonuje test wiedzy.

Test spostrzegawczości to każdy rzut, w wyniku którego bohater może coś zauważyć. Przeprowadzając go, najczęściej testować będziesz umiejętność o tej samej nazwie, niekiedy jednak może się okazać, że test spostrzegawczości przeprowadzasz przy użyciu innej zgoła zdolności: trzeba, na przykład, rzucić na Postępowanie ze zwierzętami by zorientować się, że koń, którego ktoś chce ci sprzedać, jest kulawy, lub na Śledztwo, żeby zauważyć łatwy do przegapienia ślad. Testy spostrzegawczości przeprowadza się zawsze w oparciu o Umysł.



Przykład: Test spostrzegawczości niezbędny jest naszemu bohaterowi, by zorientować się, w której komnacie pałacu ambasadora rezyduje Lope, gdy reprezentuje Smoczego Króla w granicach Astonii.

Automatyczny sukces

Bywają zadania na tyle proste i postaci tak biegłe w tym, czym się zajmują, że wykonywanie testów byłoby w ich wypadku formalnością. Dlatego, jeśli Efekt Wymagany jakiegoś testu jest mniejszy od twojego Mistrzostwa w Umiejętności, która tworzyłaby Pulę kości, lub mu równy nie musisz w ogóle rzucać - uznaje się, że test zakończył się powodzeniem, a jego Efekt Dodatkowy to różnica między twoim Mistrzostwem, a Efektem Wymaganym. Przykładowo, jeśli Mistrzostwo twojej Umiejętności to 4, a Efekt Wymagany testu wynosi tylko 2, możesz przyjąć, że rzut się udał i osiągnąłeś 2 (4-2) Efekty Dodatkowe.

Oczywiście, w niektórych sytuacjach i największy mistrz może popełnić pomyłkę. Dlatego powyższej zasady nie stosuje się podczas walki ani kiedy postać działa w szczególnym stresie: bardzo się spieszy, coś jej zagraża, od wyniku testu bardzo wiele zależy i tak dalej. Zawsze, kiedy zachodzi taka sytuacja, musisz wykonać normalny rzut — a jeśli kiedykolwiek będziesz mieć wątpliwości, czy postać jest dość spokojna i skupiona, by skorzystać z automatycznego sukcesu, zdaj się na decyzję Mistrza Gry.

Przykład: Miody Marco demonstruje swoje umiejętności szermiercze wujowi. Jest spokojny i rozluźniony, a Efekt Wymagany wynosi tylko 2 — w końcu to zwyczajny test. Umiejętność bohatera równa jest 5, a więc Mistrzostwo wynosi 2. Heros decyduje się skorzystać z automatyczne go sukcesu — wprawdzie Efekt Dodatkowy wynosił będzie 0 (Mistrzostwo 2 — Efekt Wymagany 2), ale rzut na pewno się uda i młodzieniec nie okryje się wstydem przed opiekunem.



Zasada efektowności



„Crystalicum" jest grą, która obficie czerpie z tradycji japońskich gier konsolowych - a kto raz grał w tego typu produkcję wie, jak ważna jest dla niej efektowność. Zachęcamy graczy i prowadzących, by ich sesje pełne były zapierających dech w piersiach widoków, akcji, zachowań i wszelkich efektów specjalnych - przecież dla wyobraźni nie ma granic. Jeśli chcecie, by wasze starania w tym zakresie były dodatkowo nagradzane, skorzystajcie z poniższych zasad, dzięki którym opis fabularny przekładał się będzie na drobny efekt mechaniczny.

- **Nagroda za popis.** Jeśli ta opcja jest zaznaczona, Mistrz Gry powinien nagradzać graczy za szczególną efektowność. Kiedy gracz, przed wykonaniem testu, w sposób szczególnie atrakcyjny, nowatorski i interesujący opisuje, jak zabiera się do wykonania czynności, prowadzący może nagrodzić jego wysiłek, zwiększając Pulę testu o dodatkową kostkę.
- **Nagroda za mangowość.** Jeżeli chcesz, by „Crystalicum" stało się bardziej mangowe, zaznacz tę zasadę. Zakłada ona, że jeśli wykonując jakąś czynność gracz opisze ją wykorzystując elementy charakterystyczne dla mangi i anime: „kropelkę", superdeformed czy odwołanie do popularnej serii, Mistrz Gry może nagrodzić go, zwiększając Pulę testu o dodatkową kostkę.
- **Nagroda za aplauz.** Tę opcję wybierzcie, jeśli szczególnie cenicie wspólną zabawę. Zakłada ona, że kiedy gracz opisze wykonywaną właśnie czynność w sposób, który wzbudzi szczery entuzjazm pozostałych graczy: zachwyci ich, rozbawi lub skłoni do refleksji, Mistrz Gry może nagrodzić do, zwiększając Pulę testu o dodatkową kostkę.

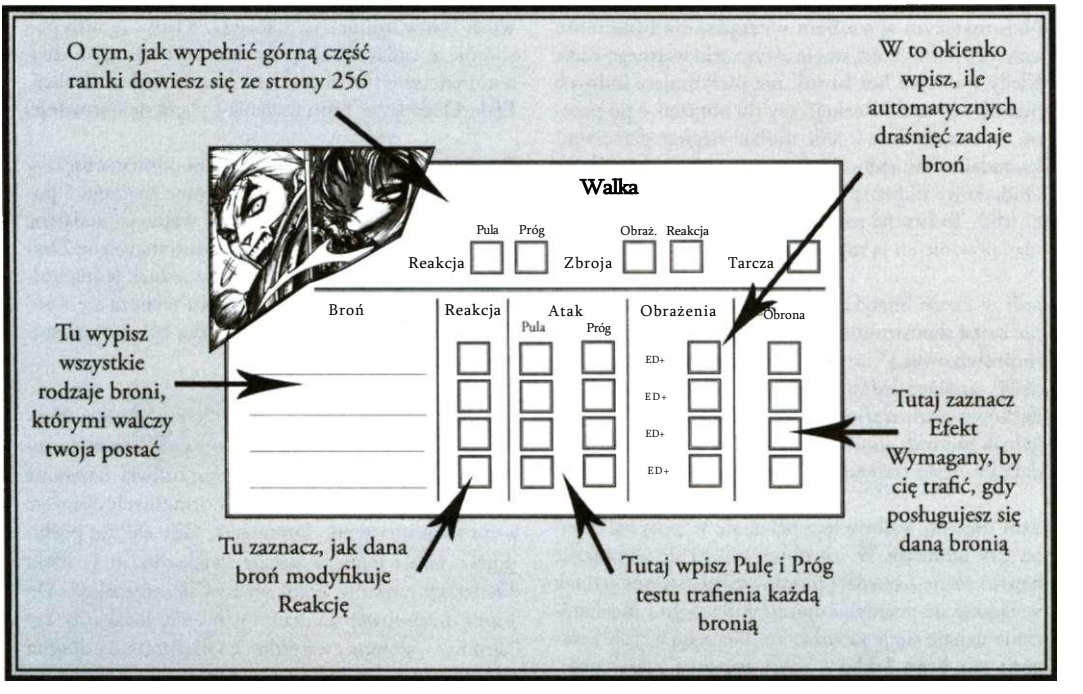
Możecie z powodzeniem łączyć wszystkie trzy zasady, a nawet przyznawać do trzech dodatkowych kostek, jeśli opis gracza był jednocześnie zapierający dech w piersiach, mangowy i zachwycił całą drużynę. Mistrz Gry powinien jednak nagradzać w ten sposób tylko opisy tchnące świeżością lub nadzwyczaj adekwatne do sytuacji i tylko pod warunkiem, że uatrakcyjniają wspólną zabawę. W żadnym razie nie należy przyznawać dodatkowych kostek za powtarzające się zagrania, ani popisy wykorzystane już na sesji przez kogoś innego - chyba, że ze względu na wyjątkową adekwatność narracja wciąż zachowuje świeżość. Nie należy też premiować przesadnego gadulstwa, które uniemożliwia innym wykonanie działania, przeciągając opis w nieskończoność.



Rozdział 17

WALKA

Gry fabularne - podobnie jak film przygodowy - mają tę właściwość, że prawdziwych rumieńców nabierają, kiedy dochodzi w nich do walki. W „Crystalicum" będzie ona najpewniej pojawiać się dość często - w końcu bohaterowie stają w obronie słabszych, podejmują się arcyniebezpiecznych zadań i mierzą się z łotrami czy potworami. Nie od parady też noszą przy sobie nadmetalową broń i uczą się mnóstwa trików, przydatnych w boju. Tak, nie ma się co oszukiwać - podczas gry co jakiś czas dojdzie do starcia, podczas którego wojownicy będą mieli szansę zabłysnąć, a dyplomaci i artyści ratować będą musieli skórę. Za każdym razem, gdy dobyte zostają miecze, życie herosów wystawione zostaje na niebezpieczeństwo. Poniżej znajdziecie więc szczegółowe zasady, które pozwolą wam przeprowadzić emocjonujące, sprawiedliwie i zgodne ze wszelkimi regułami starcie.



ROZDZIAŁ 17



Ostrza pojedynkowe Lodowych Elfów

Gdy Lodowe Elfy pojedynkują się między sobą, zazwyczaj podczas balu, posługują się specjalną bronią pojedynkową - kiedy jednak przyjdzie im bić się z kimś spoza ich rasy, walczą szablą o wąskim piórze. Przyczyną takiego doboru oręża jest fakt, że Elfy uważają, nie bez przyczyny, swoją broń do pojedynków za szczególnie zabójczą - zbyt niebezpieczną, by ktokolwiek nie należący do ich rasy zdołał pokonać wyposażonego w nią szermierza. A że walka, której jedna ze stron ma tak wyraźną przewagę, traci, zdaniem Elfów, wszelki sens, walcząc z rasami, których natura nie obdarzyła tak wieloma przymiotami, wybierają oręż, któremu przeciwnicy są w stanie sprostać, dzięki czemu w pojedynku zwycięża Elf, a nie jego broń.

Jeśli więc Lodowy Elf stanie z tobą do walki, uzbrojony w swoją ceremonialną broń, powinieneś uważać to za ogromny zaszczyt.

Zanim zajmiemy się samą procedurą starcia, wypada przyjrzeć się narzędziom, przy pomocy których się je toczy. Nie martw się, jeśli niektóre fragmenty opisu uzbrojenia będą dla ciebie na razie niejasne: wszystko wyjaśni się w miarę lektury niniejszego rozdziału.

Najprostszym sposobem wyrządzania bliźniemu krzywdy jest wykorzystanie w tym celu własnego ciała. Kiedy **walczysz bez broni,** nie otrzymujesz żadnych premii, czy to do Reakcji, czy do obrażeń - po prostu, rzucasz za atak i, jeśli zdołasz sięgnąć przeciwnika, zadajesz mu jedno Draśnięcie za każde dwa Efekty Dodatkowe trafienia (chyba, że posiadasz odpowiedni trik). To istotna różnica w stosunku do walki bronią i powinieneś ją zapamiętać.

Jeśli w czasie bijatyki sięgniesz po przedmiot, który nie został skonstruowany z myślą o walce (czyli **„broń improwizowaną",** a więc kufel, krzesło, beczkę i tak dalej), zadajesz jedno Draśnięcie za każdy Efekt Dodatkowy testu trafienia, do tej liczby nie dodajesz jednak żadnych automatycznych Draśnięć. Efekt Dodatkowy testu trafienia wylicza się normalnie.

Sam oręż do walki wręcz dzieli się w „Crystalicum" na trzy odmiany. W ich obręb zalicza się wprawdzie bardzo różne narzędzia mordu, różnią się one jednak wyłącznie na poziomie opisu fabularnego i mechanicznie uznaje się je za tożsame. Pierwszą z tych kategorii jest **broń lekka** - czyli wszelkiej maści noże, sztylety, nabijane kolcami rękawice i podobne przyrządy. Kiedy walczysz bronią lekką, zadajesz, oprócz zwykłych obrażeń, jedno automatyczne Draśnięcie, a w testach Reakcji rzucasz jedną kością więcej. Efekt Dodatkowy testu trafienia wylicza się normalnie.

Broń ręczna to każdy oręż, którym walczy się w jedną rękę - miecz, szabla, ceremonialna broń Lodowych Elfów, topór czy maczuga. Kiedy się nim posługujesz, zadajesz, obok normalnych obrażeń, dwa automatyczne Draśnięcia i nie modyfikujesz Reakcji. Efekt Dodatkowy testu trafienia wylicza się normalnie.

Broń ciężka w końcu to największa odmiana oręża - dwuręczne miecze i topory, ogromne maczugi i podobne im narzędzia. Kiedy nimi walczysz, zadajesz, prócz zwykłych obrażeń, aż trzy automatyczne Draśnięcia - w testach Reakcji rzucasz jednak jedną kością mniej. Efekt Dodatkowy testu wylicza się normalnie. Podczas walki bronią ciężką nie możesz stosować tarczy.

Choć **broń drzewcowa** to specyficzna odmiana broni ciężkiej, by się nią posługiwać trzeba posiąść osobną umiejętność. Oręż taki uniemożliwia używanie tarczy, zadaje jednak - oprócz normalnych obrażeń - dwa automatyczne Draśnięcia. Gdy się nią posługujesz, twoja Reakcja zostaje zwiększona o **1.** Efekt Dodatkowy testów ataku wylicza się normalnie. Do broni drzewcowej zaliczamy włócznie, halabardy czy harpuny - słowem, wszystko, co osadzono na długim stylisku.

RODZAJE BRONI

BROŃ	MODYFIKATOR OBRAŻEŃ	MODYFIKATOR REAKCJI	UWAGI
BEZ BRONI	brak	brak	Zadaje 1 Draśnięcie na każde 2 Efekty Dodatkowe
IMPROWIZOWANA (KRZESŁO, KUFEL, LASKA)	brak	brak	brak
LEKKA (NOŻE, SZTYLETY, BICZE)	+1 automatyczne Draśnięcie	+1 kość w teście Reakcji	brak
RĘCZNA (MIECZ, SZABLA, BUZDYGAN)	+2 automatyczne Draśnięcia	brak	brak
CIĘŻKA (MIECZ DWURĘCZNY, MŁOT DWURĘCZNY)	+3 automatyczne Draśnięcia	-1 kość w testach Reakcji	Uniemożliwia używanie tarczy
DRZEWCOWA (HALABARDA, HARPUN, WŁÓCZNIA)	+2 automatyczne Draśnięcia	+1 automatyczny efekt w testach Reakcji	Uniemożliwia używanie tarczy
ŁUK	+2 automatyczne Draśnięcia	brak	Broń strzelecka
PISTOLET KRYSZTAŁOWY	+2 automatyczne Draśnięcia	brak	Broń strzelecka, zadaje obrażenia elementalne
KUSZA	+3 automatyczne Draśnięcia	-1 kość w testach Reakcji	Broń strzelecka
KARABIN KRYSZTAŁOWY	+3 automatyczne Draśnięcia	-1 kość w testach Reakcji	Broń strzelecka, zadaje obrażenia elementalne

Broń strzelecka, czyli łuki, kusze i broń kryształowa, różni się od zwyczajnej broni rym tylko, że można z jej pomocą razić odległych przeciwników (stosowną procedurę opisano poniżej). Poza tym, łuki i pistolety podlegają takim samym zasadom, jak broń ręczna, a kusze i karabiny - jak broń ciężka. Ponadto, broń kryształowa zawsze zadaje obrażenia elementalne, związane z żywiołem, którego Kryształ zasila oręż.

Przykład: Vipera, wierna szabla Marco, jest bronią ręczną. Kiedy bohater kogoś nią trafi, zadaje obrażenia wynikające z zasad opisanych niżej, plus dwa automatyczne Draśnięcia.

Przykład 2: Gdy księżniczka Raija musi walczyć, posługuje się zakręconym kindżałem, będącym bronią lekką. W teście Reakcji rzuca w związku z tym dodatkową kostką. Kiedy trafi przeciwnika, zadaje obrażenia wynikające z zasad opisanych niżej, plus jedno automatyczne Draśnięcie.

Zbroje i tarcze

Skoro zajęliśmy się już ekwipunkiem, który stosuje się podczas walki, warto przyjrzeć się od razu narzędziom, których zadaniem jest chronić wojownika. Zarówno zbroje, jak i tarcze dzielą się na trzy odmiany, które omówimy poniżej. Tak, jak poprzednio, nie przejmuj się, jeśli jakiś termin wyda ci się niezrozumiały - wszystko wyjaśni się wraz z postępem narracji.

Zbroja to niezmiernie przydatna sprawa - pancerz, w który zakuje się bohater, zmniejsza zadane mu obrażenia, redukując ilość automatycznych Draśnięć, zadawanych przez broń (ale nie wynikających z testu trafienia). A że stopień opancerzenia może być bardzo różny, zbroje dzielimy na trzy odmiany:

Zbroja lekka to pancerz z utwardzonej skóry, gruba, pikowana kurta czy opończa ze skóry lewiatana. Obrażenia zadane osobie, która się nią okryła, zmniejszają się o 1 automatyczne Draśnięcie, zadawane przez broń — ataki przeprowadzane gołymi rękami zadają natomiast tylko połowę obrażeń. Niestety, ochrona taka ma swój koszt - posiadacz lekkiej zbroi rzuca jedną kostką mniej w testach Reakcji.

Zbroja średnia to kolczuga, praktyczny półpancerz i każda osłona, która chroni tylko niektóre części ciała. Zakutemu w nią wojownikowi zadaje się o 2 automatyczne Draśnięcia mniej, jest też zupełnie odporny na ataki bez broni i otrzymuje tylko połowę obrażeń od broni improwizowanej. W testach Reakcji rzuca za to dwiema kośćmi mniej.

RODZAJE ZBROI

ZBROJA	MODYFIKATOR AUTOMATYCZNYCH DRAŚNIĘĆ	MODYFIKATOR TESTU REAKCJI	UWAGI
LEKKA	-1	-1 kości	Ataki gołymi rękami zadają połowę obrażeń
ŚREDNIA	-2	-2 kości	Niewrażliwość na ataki gołymi rękami, broń improwizowana zadaje połowę obrażeń
CIĘŻKA	-3	-3 kości	Niewrażliwość na ataki gołymi rękami i broń improwizowaną

RODZAJE TARCZ

TARCZA	PRZYROST EFEKTU WYMAGANEGO TRAFIENIA	PRZYROST EFEKTU WYMAGANEGO TESTÓW FIZYCZNYCH
LEKKA	+ 1	+ 1
ŚREDNIA	+2	+2
CIĘŻKA	+3	+3

Zbroja ciężka to pełen pancerz, okrywający całe ciało, nic więc dziwnego, że zapewnia najlepszą ochronę. Skryty za jej blachami wojownik otrzymuje o 3 automatyczne Draśnięcia mniej i jest zupełnie niewrażliwy na obrażenia zadane gołymi rękami i bronią improwizowaną. Niestety, traci przy rym aż trzy kości z testów Reakcji.

Przykład: Cernach Ó Mael Muire, Mistrz Zakonu Ziemi, nie wychodzi z komnaty bez ciężkiej zbroi. Wprawdzie gdy przychodzi do testowania Reakcji rzuca aż trzema kośćmi mniej, pancerz zapewnia mu jednak znakomitą ochronę - redukuje aż trzy automatyczne Draśnięcia broni, co znaczy, że nawet oręż ciężki nie zwiększa automatycznie ilości zadanych mu Draśnięć. Zbroja nie zmniejsza jednak liczby Efektów Dodatkowych, wyrzuconych przez przeciwnika rycerza w teście *trafienia.*

Tarcza z kolei, czyli osłona, którą trzymasz w ręce, by parować nią ciosy, nie wpływa bezpośrednio na obrażenia, sprawia jednak, że trudniej cię trafić. Niestety, ma też i złą stronę — kiedy ramię obciąża ci kawał drewna lub metalu, i tobie trudniej wyprowadzić cios. Tarcze dzielimy następująco:

Tarcza lekka to puklerz, który przypinasz do nadgarstka. Efekt Wymagany, by trafić jej posiadacza wzrasta o 1, niestety jednak - o tę sama wartość wzrasta Efekt Wymagany wszystkich testów fizycznych używającej jej postaci.

Tarcza średnia to właśnie przedmiot, który wyobrażasz sobie, gdy pada słowo „tarcza" - a więc trójkątna zasłona rycerska lub tarcza okrągła i drewniana. Efekt Wymagany, by trafić osobę, która się nią posługuje, wzrasta o 2 - o tę sama wartość wzrasta Efekt Wymagany wszystkich testów fizycznych używającej go postaci.



Dlaczego Ka-Dis noszą rękawiczki?

Wszyscy przedstawiciele narodu Ka-Dis posiadają pazury, zazwyczaj skryte w głębi długich palców i wysuwane, gdy wpadną w gniew. Stanowią one naturalny oręż, który potrafi być śmiertelnie groźny, gdy Astończyk nauczy się odpowiednio nim posługiwać. Dostojnicy Ka-Dis rezygnują jednak z jego używania, skrywając palce i pazury w delikatnych, jedwabnych rękawiczkach. Informują one wyraźnie: „spójrz, oto jestem dość ważny, bym nie musiał bronić się samemu - zawsze jest ktoś, gotów poświęcić życie w mojej obronie". Rękawiczki potargane na palcach, a więc dowodzące obnażenia pazurów, są widomym znakiem, że dostojnik nie potrafi nad sobą panować i w towarzystwie stanowią dowód wyjątkowo złych manier.

Tarcza ciężka to ogromna pawęż, za którą można skryć się niemal w całości. Zapewnia doskonałą ochronę — Efekt Wymagany by trafić kogoś, kto jej używa wzrasta o 3 - jednak ciężko zza niej cokolwiek zrobić i Efekt Wymagany wszystkich testów fizycznych zasłaniającego się nią wojownika wzrasta o 3.

Przykład: Cristeane, upadła paladonna, posługuje się mieczem oraz średnią tarczą. W normalnych okolicznościach, by ją trafić trzeba wyrzucić 2 Efekty, dzięki osłonie liczba ta wzrasta jednak do 4. Niestety, również wszystkie testy fizyczne, które wojowniczka podejmuje (w tym próby trafienia przeciwnika) wymagają wyrzucenia dodatkowych dwóch Efektów.

Walka i czas

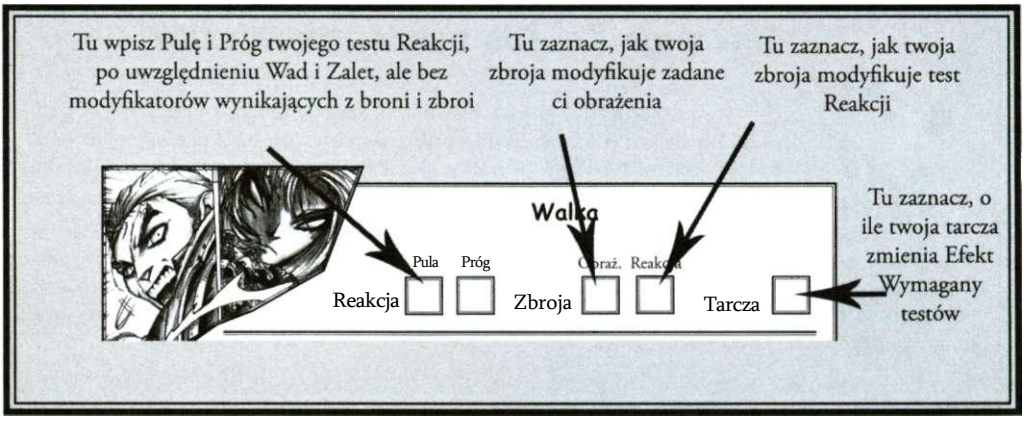
Gdy rozpoczyna się walka, spowolnieniu ulega czas, płynący w Znanym Wszechświecie. Z perspektywy postaci rzecz toczy się w błyskawicznym tempie, dyktowanym przez mordercze sztychy, brzęk broni i krzyki rannych. Dla graczy wszystko dzieje się jednak wolniej, nie dość bowiem, że trzeba zastosować wszystkie zasady, to jeszcze sytuacja domaga się pełnokrwistego opisu. Nadto, o ile dla bohatera walka jest chaotyczna i przypadkowa, chaos szkodzi sesji, powoduje bowiem, że wszyscy zaczynają się przekrzykiwać i nie sposób poprowadzić akcji dalej.

Dlatego właśnie, gdy dochodzi do walki, akcja podzielona zostaje na Rundy — czyli abstrakcyjne jednostki czasu, które trwają tak długo, aż wszyscy zaangażowani zdążą zadziałać, a więc zwykle od kilku do kilkudziesięciu sekund. Podczas Rundy każda postać zaangażowana w bój może zadeklarować i wykonać jedną akcję (lub więcej, jeśli pozwalają jej na to specjalne zdolności), działając w kolejności określonej przez ich Reakcję.

Na początku każdej Rundy uczestnicy walki testują Reakcję - rzucają Pulą kości, równą Umysłowi (plus ewentualne modyfikatory), z Progiem Ciała i Efektem Wymaganym 0. Efekt Dodatkowy określa, w którym momencie Rundy będą mogli zadziałać. A ponieważ test ten należy wykonać szybko i bez zbędnych ceregieli, na karcie postaci znajduje się specjalna tabela, w której zapisać powinieneś, iloma kośćmi możesz posłużyć się w teście Reakcji.

Przykład: Walkę w strażnicy obozu jenieckiego w Ochuromie rozpoczyna dramatyczne wejście jego komendanta. Następnie cała trójka - Lodowy Elf (odgrywany przez Mistrza Gry), Marco i Straceniec — sięgają po kości. Umysł Straceńca wynosi 3, a Ciało 4. Gracz rzuca trzema kostkami, uzyskując wyniki: 2, 4 i 4. Umysł Marco to 4, a Ciało 3. Gracz rzuca czterema kostkami, uzyskując 3, 5, 7 i 10. Lodowy Elf poszczycić się może Umysłem i Ciałem na poziomie 4 i po rzucie czterema kośćmi uzyskuje 1, 1, 5 i 7. Dwie jedynki pozwalają mu zwiększyć Pulę - na kolejnych kostkach wypada 2 i 3. Ponieważ Efekt Wymagany wynosi 0, wszyscy zdali test. Efekt Dodatkowy rzutu Straceńca wynosi 3, Marco 1, a ich przeciwnika - 4.

Kiedy już wszyscy obliczą Efekt Dodatkowy rozpoczyna się właściwa Runda. Ten z walczących, który osiągnął najwyższy wynik w teście, jako pierwszy może zadeklarować akcję, a następnie wprowadzić ją w życie, jak opisano poniżej. Następnie działa wo-



jownik o drugiej wysokości Reakcji i tak dalej, aż do osoby, która wyrzuciła najmniej. Kiedy i ona zrobi swoje, Runda się kończy i wszyscy wykonują kolejny test Reakcji, określający kolejność działania w Rundzie następnej.

Przykład: W tej Rundzie jako pierwszy działać będzie Lodowy Elf (4 Efekty Dodatkowe), następnie Straceniec (3 Efekty Dodatkowe) i jako ostatni Marco (1 Efekt Dodatkowy).

Jeśli kilka osób osiągnie ten sam wynik w teście Reakcji, o kolejności decyduje poziom ich Umysłu. W wypadku, jeśli i tu nastąpi remis, działają w tym samym momencie - choć pewnie rzucać będą po kolei, efekt ich działania wejdzie w życie dokładnie w tej samej chwili. Postaci, które nie uzyskały żadnego efektu w teście Reakcji działają jako ostatnie w Rundzie, a ich Reakcja równa jest 0. Zwróć uwagę, że niektóre zasady zabraniają deklarowania akcji postaciom o tym poziomie Reakcji - pamiętaj wówczas, że ograniczenie to dotyczy wyłącznie sytuacji, w których takie reguły obowiązują.

Deklaracje i akcje

Gdy przyjdzie jego kolej, każdy z graczy musi zadeklarować, co w tej Rundzie zamierza zrobić jego bohater. Najpowszechniejszą deklaracją będzie zapewne atak - do tego jednak fantazja graczy wcale nie musi się ograniczać. Podczas walki zrobić można właściwie wszystko to, co i poza nią, tyle, że wyłącznie proste czynności — właśnie w rodzaju ataku, podniesienia się z ziemi, wyjęcia czegoś z torby, schylenia się po upuszczony przedmiot czy ukrycia za załomem skalnym - zakończą się w jednej Rundzie. Czynności trwające dłużej, niż jeden atak - a więc opatrywanie przyjaciela, przygotowanie zaklęć czy otwarcie zamka - ciągnąć się będą przez kilka Rund, a o ich przebiegu i rezultacie zadecydują Testy Długotrwałe.

Przykład: Jako pierwszy zadziałać może Lodowy Elf. Mistrz Gry deklaruje, że rzuca on czar, unieruchamiający Marco i przeprowadza stosowne testy, zakończone powodzeniem. Następnie działa Straceniec, bez ceregieli dobywający broni i rzucający się na wroga, z efektem, którym zajmiemy się poniżej. Marco niestety nie może nic zrobić — unieruchomiła go magia Elfa. Gdyby jednak mógł podjąć akcję, wykonywałby ją jako trzeci.





Reakcja inaczej

Jeśli uważasz zamieszczoną obok metodę obliczania reakcji za nazbyt skomplikowaną, zbyt prostą albo dającą zbyt małe możliwości, możesz skorzystać z jednej z poniższych opcji. Jeżeli nie zaznaczysz żadnej z nich, stosuje się metodę podstawową, opisaną obok.

- **Reakcja to nie test!** Opcja niniejsza zakłada zupełnie inny sposób obliczania Reakcji - zamiast przeprowadzać test, każdy z graczy rzuca jedną kostką i dodaje do wyniku Ciało i Umysł bohatera. Jeśli się na nią zdecydujesz, przyjmij, że wszystkie zdolności i przedmioty, modyfikujące Reakcję lub ilość kości dostępną w teście zmieniają sumę o analogiczną wartość (na przykład, zamiast dodać 1 kość do testu dodają do sumy Reakcji +1).
- **Jedna Reakcja!** Według tej opcji Reakcję testuje się tylko na początku pierwszej tury walki - potem, w dalszych rundach, wszyscy działają według wyrzuconej wartości. By zmienić wynik swojego testu Reakcji w kolejnych Rundach, walczący musi poświęcić akcję i ponownie przeprowadzić test.
- **Bez Reakcji nie ma akcji!** Ta zasada głosi, że osoba, która nie osiągnęła ani jednego efektu w teście Reakcji nie może w danej Rundzie deklarować akcji. Pamiętaj, że tej opcji nie można łączyć z dwiema pozostałymi.

Jeśli bohater chce w danej Rundzie posłużyć się akcją trikową, musi zadeklarować to, gdy nadejdzie jego kolej i nie może w tej Rundzie deklarować niczego innego (chyba, że opis konkretnego triku mówi inaczej). Analogicznie, gdy nadejdzie kolej twojej Reakcji, możesz zadeklarować użycie Kryształu - przy czym, jeśli się na to decydujesz, będzie mógł ponadto wykonać akcję, deklarowaną na Reakcji mniejszej o **1.**

Przykład: W zupełnie innej walce Reakcja Marco wynosi 3. Gdy przychodzi jego kolej, deklaruje, że uruchamia Kryształ. Następnie, kiedy nadchodzi czas, by deklaracje złożyły osoby o Reakcji 2, może przedsięwziąć kolejne działanie.

Atak i obrona

Najpowszechniejszym działaniem podczas walki będzie na pewno atak. Po zadeklarowaniu go, atakujący wybiera cel, który znajduje się w zasięgu jego broni - a więc do kilku metrów, jeśli ktoś walczy bronią białą, lub dalej, dla broni strzeleckich - i wykonuje test ataku. Pula, którą rzuca, równa jest jego Umiejętności walki bronią, którą się posługuje (plus ewentualne modyfikatory), Progiem jest natomiast Ciało. Efekt Wymagany to Mistrzostwo w Umiejętności walki przeciwnika - lub, jeśli ten takowej nie posiada, 1 (plus ewentualne modyfikatory). Jeśli przeciwnik umyślnie się nie broni lub nie może zejść z linii ciosu, Efekt Wymagany testu trafienia spada do 0.

Przykład: Straceniec atakuje Lodowego Elfa. Rzuca w tym celu tyloma kośćmi, ile wynosi jego Broń ręczna (a więc pięcioma) z Progiem Ciała (wynoszącym 4). Efekt Wymagany to Mistrzostwo Elfa w walce Bronią ręczną (w tym wypadku 3 — komendant posiada tę Umiejętność na poziomie 6).

Gdyby w tej turze ktoś zaatakował Marco, który stoi niczym słup soli, Efekt Wymagany, by trafić nieszczęsnego bohatera wynosiłby 0.

Test trafienia jest wyjątkiem od reguły głoszącej, że w wypadku testu przeciwstawnego rzuca tylko gracz. Kiedy bohater niezależny atakuje herosa, to Mistrz Gry wykonuje test (w tajemnicy, jeśli chce) i określa, czy nieprzyjaciel sięgnął postaci gracza.

Przykład: W kolejnej turze, jeśli Elf zaatakuje Straceńca, Mistrz Gry przetestuje jego Broń Białą z Progiem Ciała i Efektem Wymaganym równym Mistrzostwu Astończyka w walce Bronią ręczną.

Wybór Umiejętności, którą przeciwnik stosuje do obrony, jest bardzo prosty - jeśli walczy jakąś bronią, Efekt Wymagany, by go trafić, równy jest jego Mistrzostwu w Umiejętności posługiwania się nią (plus ewentualne modyfikatory). Jeśli natomiast nie ma w rękach żadnego oręża, stosuje się jego Mistrzostwo w Walce wręcz. Pamiętaj, że o ile postać jest świadoma ataku i zdolna do obrony, Efekt Wymagany, by ją trafić, wynosi zawsze minimum 1.

Postać broni się tą samą Umiejętnością przed wszystkimi atakami - zarówno wyprowadzanymi przy użyciu broni białej, jak strzeleckiej. W „Crystalicum" nikomu nie sprawia trudności parowanie strzał, bełtów, a nawet wiązek energii, podobnie jak unikanie ich.

Broń strzelecka

Atak bronią strzelecką przebiega dokładnie tak samo, jak bronią białą, z tą różnicą, że przy pomocy dalekosiężnego oręża można zaatakować przeciwnika oddalonego o kilkanaście, kilkadziesiąt, a nawet kilkaset metrów. Ponadto, jeśli postać znajduje się szczególnie daleko, Efekt Wymagany, by ją trafić wzrasta o 1 - podobnie dzieje się jeśli kryje się za jakąś osłoną. Obydwa modyfikatory przydziela Mistrz Gry.

Drugą istotną różnicą pomiędzy atakiem wręcz, a strzeleckim, jest fakt, że Progiem testu trafienia z broni dalekosiężnej jest Umysł postaci (pulę zaś



tworzy się w oparciu o umiejętność Broń strzelecka). Mimo to jednak strzelanie uważa się za czynność fizyczną.

Nadto warto wiedzieć, że obrażenia zadawane przez energię wystrzeloną z pistoletów i karabinów kryształowych są w zasadzie takie same - karabin jednak jest znacznie celniejszy, choć oddanie strzału wymaga dłuższego czasu - trzeba przyłożyć go do ramienia i wziąć cel na muszkę. Dlatego właśnie broń różni się statystykami - odzwierciedla to fakt, że z karabinu strzela się wolniej, lecz dokładniej.

Poważnym ograniczeniem możliwości broni strzeleckiej jest fakt, że wymagają one amunicji. W wypadku łuków i kusz sprawa jest prosta: można strzelić z nich tyle razy, ile strzał lub bełtów ma się w kołczanie. Zasady przyjmują, że postać może strzelać w każdej rundzie: czas potrzebny na przeładowanie upływa między jedną jej akcją, a drugą. W wypadku broni kryształowej rzecz nieco się komplikuje. Każdy karabin i pistolet może wystrzelić raz na Poziom Kryształu, który weń wprawiono - potem broń się rozładowuje. Wyjątkiem jest broń strzelająca dzięki Kryształom Ziemi, ta bowiem może oddać dwa strzały na każdy Poziom Kryształu.

Trafienie i obrażenia

Jeśli test ataku - czy strzeleckiego, czy wręcz - zakończył się powodzeniem, znaczy, że przeciwnik został trafiony. To, jak poważne rany odniesie, wynika bezpośrednio z rezultatu testu trafienia - jeśli cios był wyjątkowo celny, potrafi uczynić znacznie większe spustoszenie, niż uderzenie wymierzone na oślep. Dlatego ilość obrażeń, które przeciwnik otrzymuje zależy od liczby Efektów Dodatkowych testu trafienia.

Kiedy bohater trafi przeciwnika, określ ile Efektów Dodatkowych udało ci się osiągnąć w teście, doliczając do tej wartości wszelkie modyfikatory wynikające z Trików, Zalet czy Właściwości nadmetalu. Każdy Efekt Dodatkowy to Draśnięcie, które otrzymuje trafiony. Dodaj do nich automatyczne Draśnięcia, zadawane przez broń - zadajesz je zawsze, nawet jeśli rzucając za trafienie uzyskałeś 0 Efektów Dodatkowych. Warto przypomnieć, ze zbroja zmniejsza właśnie automatyczne Draśnięcia broni, nie wpływa jednak na Draśnięcia wynikające z wyniku testu trafienia.

Przykład: Straceniec wyrzuca w teście trafienia 1, 2, 2, 4 i 6. Dzięki jedynce uzyskuje jeszcze dodatkowe 2. Ponieważ jego Ciało to 4, Efekt testu wynosi **5.** *By trafić Lodowego Elfa wystarczyło mu osiągnąć Efekt Wyma-*



Rany inaczej

Opisany obok system rozliczania ran może wydać ci się bardzo restrykcyjny - lub przeciwnie, jeśli szukasz w grze choć odrobiny realizmu, nazbyt łagodny. Proponujemy ci zatem następujące opcje:

- **Cóż mi tam Rany!** Niektórzy nie lubią, gdy zadane ich postaciom Rany zmniejszają szansę powodzenia w testach. Jeśli wasza grupa do nich należy, zaznacz tę opcję - powiada ona, że Rany nie zmniejszają Progów testów fizycznych, choć odpowiednia ich ilość oznacza śmierć, wedle normalnych reguł. Dzięki temu twoje przygody zyskają aurę heroiczną, choć może to również skłaniać graczy do przesadnej brawury.
- **Precz z ludźmi z żelaza!** Według podstawowych zasad trzeba otrzymać naprawdę dużo Draśnięć, nim postać otrzyma Ranę. Jeśli chcesz przyspieszyć walkę, dodać jej zaciekłości i sprawić, by stała się bardziej niebezpieczna, zdecyduj się na zasadę, która głosi, że Próg Ran równy jest Ciału bohatera.



Dodatkowe sposoby odzyskiwania zdrowia

Jeśli uważasz, że powyższy sposób leczenia Draśnięć jest zbyt wolny i wymaga zbyt wiele zachodu, możesz zdecydować się na jedną z poniższych opcji - w dodatku do zwykłego systemu.

- **Zaczynamy zdrowi.** Jeśli zaznaczyłeś tę opcję, wszystkie obrażenia bohaterów automatycznie leczą się pomiędzy epizodami. Co znaczy, że każdą przygodę postaci zaczynają zdrowe jak ryby.
- **Nie ma to, jak wypocząć.** Tę opcję polecamy zaznaczyć tylko, jeśli uważasz pomysły radykalnie zrywające z realnością za interesujące i godne uwagi. Zakłada ona bowiem, że wszystkie obrażenia postaci leczą się automatycznie, jeśli ta spędzi spokojną noc w gospodzie lub własnym domu.

gany 3, co znaczy, że Astończyk nie tylko zadał celny cios, ale uzyskał Efekt Dodatkowy 2. Do tej wartości Straceniec dolicza automatyczne Draśnięcia zadane przez szablę (jest bronią ręczną, więc wynoszą one 2). W sumie więc Elf otrzymuje 4 (2+2) Draśnięcia.

Draśnięcia zapisuje się na karcie bohatera - ich ilości, zadane kolejnymi atakami, sumują się. Kiedy liczba Draśnięć zadanych postaci przekroczy wartość Progu Ran, czyli sumę Ciała i Ducha, postać otrzymuje ponadto Ranę. Nie wymazuj jednak Draśnięć - kumulują się dalej, a gdy przekroczą następną wielokrotność Progu Ran, bohaterowi zadana zostaje kolejna Rana.

O ile same Draśnięcia nie stwarzają poważnego zagrożenia dla zdrowia i życia bohatera, Rany są naprawdę groźne. Za każdą Ranę, którą postaci zadano, Próg wszystkich testów fizycznych, które wykonuje, zmniejszony zostaje o 1 (nie może on jednak spaść poniżej 1). Ponadto, kiedy bohater otrzyma tyle Ran, ile wynosi jego Duch, najprawdopodobniej zostanie zabity.

Przykład: Lodowy Elf trafia Straceńca i zadaje mu aż 10 Draśnięć! Ciało Astończyka wynosi 4, a Duch 5, czyli Próg Ran równy jest 9. Liczba Draśnięć przekracza tę wartość o 1. Gracz zapisuje na karcie 10 Draśnięć i zaznacza, że oto otrzymał 1 Ranę. Od tej pory aż do wyleczenia Efekt Wymagany wszystkich testów fizycznych, które przeprowadza, wzrasta o 1. Znaczy to, że by trafić Lodowego Elfa potrzebuje od tej pory 4, a nie 3 Efektów.

Gdy Lodowy Elf następnym atakiem zada Straceńcowi dziewięć Draśnięć, ich suma wynosić będzie 19. A że to przekracza kolejną wielokrotność Progu Ran kota (wynoszącą 18), znaczy, że otrzymał kolejną Ranę.



Sekwencja Rundy walki

1. **Ustalenie Reakcji.** Na początku Rundy wszyscy walczący testują Reakcję.
2. **Deklaracje.** Każdy uczestnik starcia, w kolejności wyznaczanej przez wynik testu Reakcji, deklaruje, co zrobi w tej Rundzie.
3. **Akcje.** Natychmiast po zadeklarowaniu działania, każdy z walczących wprowadza je w życie.

Rekonwalescencja

Przyjmując, że bohater - choć poraniony - przeżył starcie, czas zastanowić się, jak może wrócić do zdrowia. Oczywiście, najlepszym lekarzem jest czas, a w Znanym Wszechświecie bardzo niewiele jest metod, pozwalających przyspieszyć powrót do zdrowia. Co sześć godzin od chwili otrzymania obrażeń ranny bohater ma prawo wykonać jeden Tesr Zdrowienia. Rzuca w tym celu pulą kości równą Duchowi bohatera z Progiem równym jego Ciału. Efekt Wymagany tego testu zależy od warunków, w jakich bohater próbuje wylizać się z ran i przedstawia następująco:

Efekt Wymagany 0:
warunki bardzo dobre (wygodne łóżko w gospodzie)
Efekt Wymagany 1:
warunki przyjazne (własna prycza w namiocie)
Efekt Wymagany 2:
warunki neutralne (odpoczynek pod gołym niebem)
Efekt Wymagany 3:
warunki nieprzyjazne (bohater nie odpoczywa)
Efekt Wymagany 4:
warunki bardzo nieprzyjazne (bohater ciężko pracuje mimo ran)
Efekt Wymagany 5: warunki skrajnie nieprzyjazne (wilgotny loch, brak posiłków)

Jak więc widać, jeśli ranny bohater nie skoncentruje się na odpoczynku, lecz jak gdyby nigdy nic, kontynuował będzie tułaczkę po szlaku przygód, wykonuje rzut z Efektem Wymaganym 3, jakby odpoczywał w nieprzyjaznych warunkach.

Jeśli test się uda, postać zmniejsza ilość Draśnięć, które otrzymała, o 1 - plus 1 za każdy Efekt Dodatkowy. Kiedy ich liczba spadnie poniżej wielokrotności Progu Ran, która spowodowała, że bohater otrzymał Ranę, ta zostaje wyleczona. Rzut powtarza się co sześć godzin, póki wszystkie Draśnięcia nie zostaną wyleczone.

Przykład: Straceniec przeżył walkę, jest jednak ciężko ranny. Ponieważ odpoczywa na Alawastrze, Mistrz Gry uznaje, że ma bardzo dobre warunki do rekonwalescencji. W sześć godzin po zakończeniu starcia gracz wykonuje pierwszy test — rzuca pięcioma kośćmi (tyle wynosi jego Duch) z Progiem cztery (Ciało). Uzyskuje 2, 4, 6 i 9. Ponieważ Efekt Wymagany wynosił 0, obydwa Efekty liczą się na poczet Dodatkowych. Po sześciu godzinach odpoczynku rekonwalescent odzyskuje zatem 2





Śmierć inaczej

Być może sposób, w jaki w „Crystalicum" ponieść można śmierć - lub się jej wymknąć wydaje ci się zbyt pobłażliwy lub nadmiernie restrykcyjny. W obu wypadkach polecamy ci jedną w dwóch opcji.

- **Nie ma śmierci przypadkowej.** Zaznaczając ten wariant zdecydowanie zmniejszasz ryzyko wiążące się z walką, lecz skłaniasz postaci do brawury. Zakłada on bowiem, że kiedy bohater otrzyma tyle Ran, ile wynosi jego Duch, nie umiera, lecz pada nieprzytomny - by poniósł śmierć, ktoś musi go wówczas celowo i z premedytacją dobić.
- **Śmierć to śmierć.** Ta natomiast opcja sprawia, że herosi dwa razy się zastanowią, nim rusza w ogień walki. Uniemożliwia ona wykonywanie Testów Przetrwania - kiedy liczba Ran, zadanych postaci, zrówna się z jej Duchem, umiera i nic już na to nie można poradzić.

Draśnięcia. Gdy odzyska ich 9, zmniejszy również ilość Ran, które mu zadano, o 1.

Śmierć bohatera

Postać może ponieść śmierć nie tylko na skutek przegranej walki - może przecież zginąć spadając w przepaść, od trucizny czy sztyletu skrytobójcy. Za każdym jednak razem, kiedy zachodzi sytuacja, w której bohater może postradać życie (a więc otrzyma tyle Ran, ile wynosi jego Duch), wykonuje on Test Przetrwania. Rzuca w tym celu za aktualne Szczęście (czyli pulą równą ilości Punktów Szczęścia, którymi może jeszcze dysponować z Progiem równym Cesze Szczęście). Efekt Wymagany zależy od tego, jak pewna była śmierć bohatera dla pozostałych mieszkańców Znanego Wszechświata - a więc, jak wiele osób widziało ją i może to potwierdzić. Rozkłada się on następująco:

Efekt Wymagany 1:
Nikt nie widział momentu śmierci postaci, a okoliczności pozwalają mieć nadzieję, że przeżyła (na przykład spadła z urwiska do rzeki, a ciała nie odnaleziono).

Efekt Wymagany 2:
Nikt nie widział momentu śmierci postaci, ale okoliczności nakazują sądzić, że zginęła (na przykład znajdowała się na statku, który eksplodował).

Efekt Wymagany 3:
Postać otrzymała śmiertelną ranę, ale nikt nie sprawdził potem, czy nie żyje.

Efekt Wymagany 4:
Postać otrzymała śmiertelną ranę, a potem upewniono się, że nie żyje.

Efekt Wymagany 5:
Postaci zadano śmierć, której ewidentnie nie można cudem uniknąć (ścięcie głowy, upadek do wrzącej lawy).

Jeśli test się powiedzie, znaczy, że bohater przeżył i po jakimś czasie pojawi się, cudownie ocalony. Efekt Dodatkowy określa ilość Ran (oraz Draśnięć, które je spowodowały) o jaką zmniejszą się obrażenia postaci, kiedy pojawi się ponownie.

Przykład: Lodowy Elf to przeciwnik przerastający możliwości Stracenca. W kolejnej Rundzie walki kot otrzymuje piątą Ranę. Ponieważ jego Duch wynosi właśnie 5, wali się martwy. Czy jednak na pewno postrada życie? Gracz bierze tyle kości, ile wynosi jego aktualne Szczęście — a że nie szafował nim zanadto, zostały mu 3 Punkty Szczęścia. Progiem testu będzie Cecha Szczęście (czyli, w wypadku Stracenca, 4). Efekt Wymagany wynosi 3 - Lodowy Elf przebił wprawdzie pierś kota szablą, nie sprawdził jednak potem, czy wróg skonał i odwrócił się do niego plecami.

Straceniec wykonuje rzut - ma niesamowity fart, uzyskując trzy jedynki! Rzuca trzema dodatkowymi kośćmi, wyrzucając dwie jedynki i 3. Pula przyrasta o kolejne dwie kostki, na których wypada 2 oraz 10. W sumie więc Straceniec uzyskuje aż 7 Efektów. Po odliczeniu Efektu Wymaganego 3 pozostają 4 Efekty Dodatkowe, Mistrz Gry stwierdza więc, że Astończyk może działać natychmiast. Choć zdjęty bólem, kot sięga po ukryty w cholewie sztylet, wpatrując się złowieszczo w plecy oddalającego się Elfa.

Opis fabularny walki

Walka to nie tylko najbardziej ryzykowny i emocjonujący moment sesji - powinna też być chwilą najbardziej widowiskową. Kiedy przeprowadzacie ataki i desperacko bronicie się przed razami, opis fabularny powinien iść ręka w rękę z mechanicznym. Zadeklarowawszy jakąś akcję opisz ją, by wszyscy mogli wyobrazić sobie, jakich cudów męstwa dokonuje twoja postać. Pamiętaj jednak, że rezultat działania zależy zawsze od prowadzącego i nie zagalopuj się twierdząc, że oto bohater odrąbał głowę potwora, jeśli w rzeczywistości ledwie go skaleczył.

Pamiętaj również, że konwencja anime nakazuje, by przed wyprowadzeniem szczególnie potężnego ataku (na przykład wykorzystaniem akcji trikowej) bohater wykrzyczał jej nazwę, a następnie zrobił coś bardzo efektownego - wyskoczył na kilka metrów w górę, uderzył z niewiarygodną siłą czy rozbłysnął magiczną energią. Wszystkie efekty specjalne tego rodzaju są jak najbardziej na miejscu i nie musisz usprawiedliwiać ich wysokością swojego Wysportowania czy czarodziejską mocą. Ważne jednak, byś znał proporcje: szczególnie widowiskowe opisy zachowaj na walkę z głównym przeciwnikiem i nie marnuj ich na przypadkową potyczkę z niewiele znaczącymi statystami.

Przykład: Opis fabularny starcia pojawiającego się w przykładach znajdziesz w Rozdziale 4 „ Crystalicum: Znanego Wszechświata". Czytając go pamiętaj, że jest mocno skrócony!





Zbroje Rycerzy Kryształowych

Symbolem i znakiem rozpoznawczym Rycerzy Kryształowych nie są bynajmniej ich miecze, lecz ogromne, usiane Kryształami zbroje. Rycerz otrzymuje pancerz, gdy tylko zostanie pasowany - od tej pory nadmetalowa zbroja rozwija się wraz z nim, rosnąc i kształtując się jak każdy przedmiot z nadmetalu. Dodatkowej mocy dodają jej wprawiane systematycznie Kryształy, których ilość i rozmiar świadczą dobitnie o tym, jak wysokie miejsce w hierarchii zakonnej Rycerz zajmuje. Wyjściowo, wszystkie pancerze są takie same, różnią się jedynie barwą - z czasem jednak rozwijają się w Zupełnie inny sposób. Pancerze Zakonu Powietrza pozostają lekkie i nie krępują ruchów, by nie utrudniać walki na pokładzie okrętu, należące do Zakonów Ognia i Ziemi rozrastają się natomiast do ogromnych rozmiarów. Zbroje Zakonu Wody zazwyczaj nie posiadają Właściwości pomocnych w boju, przeznaczeniem wywodzących się z niego Rycerzy nie jest bowiem przebywać wśród wrogów, lecz wśród wiernych Kościoła, niosąc im radę i pomoc. -



Schemat ataku

Gdy ktoś atakuje przeciwnika, posłuż się następującym schematem postępowania:
1. Ustal Pulę. Pula, którą atakujący rzuca, równa jest jego Umiejętności walki bronią, jaką się posługuje.
2. Ustal Próg. Jeśli postać atakuje wręcz, Progiem testu jest Ciało. Jeżeli strzela, Progiem jest Umysł.
3. **Ustal Efekt Wymagany trafienia.** By trafić przeciwnika wyrzucić należy tyle Efektów, ile wynosi jego Mistrzostwo w walce bronią (minimalnie 1). Postać, która nie ma w rękach oręża broni się za pomocą Walki wręcz. Jeśli nie może lub nie chce się bronić (jest, na przykład, unieruchomiona), EW trafienia spada do 0.
4. **Wykonaj test ataku.** Wykonaj rzut. Jeśli wyrzucisz więcej lub tyle samo Efektów, niż wynosi EW trafienia przeciwnika, zostaje trafiony.
5. **Zadaj obrażenia.** Trafiony otrzymuje tyle obrażeń, ile wynosi Efekt Dodatkowy testu trafienia, plus automatyczne Draśnięcia broni. Każde obrażenie zmienia się w Draśnięcie. Jeśli trafiony nosi zbroję, zmniejsza ona automatyczne Draśnięcia broni, ale nie obrażenia wynikające z Efektu Dodatkowego. Draśnięcia zapisuje się na karcie postaci - za każdym razem, kiedy ich ilość przekroczy Próg Ran postaci, dostaje ona Ranę.



Rozdział 18

WALKA DLA ZAAWANSOWANYCH

Manewry bojowe

Kiedy opanujesz już podstawowe reguły walki, zapewne przyjdzie chwila, gdy skusisz się na bardziej wyrafinowane manewry bojowe. Wszystkie poniższe zasady mają charakter propozycji, a ich zadaniem jest uatrakcyjnić, a nie utrudnić przebieg starcia. Stąd przed każdą z nich znajduje się kwadracik, taki sam, jak w zasadach opcjonalnych - jeśli postanowicie używać którejś z nich, zaznaczcie to, by uniknąć wątpliwości podczas samej zabawy.

• Obniżanie Reakcji

W wielu z poniższych reguł mówi się o „obniżeniu Reakcji". Polega to na tym, że kiedy przychodzi czas deklarowania akcji postaci, której Reakcja zostanie obniżona, mówi, co zamierza zrobić - ale efekt nie zostaje wprowadzony w życie natychmiast, jak w przypadku zwykłych działań, lecz gdy deklarować i działać będą postaci, które wyrzuciły w teście Reakcji wartość równą nowej, zmodyfikowanej Reakcji naszego bohatera. Przykładowo, jeśli postać o Reakcji 4 zadeklaruje akcję, obniżającą jej Reakcję o 2, rezultat tegoż działania zostanie wprowadzony w życie, kiedy podczas Rundy przyjdzie czas działania postaci, które wyrzuciły w teście Reakcji 2 (pierwotne 4 obniżone zostało do 2).

Przykład: Podczas bitwy z Vingancą Marco uzyskał 3 Efekty w teście Reakcji. Gdy przychodzi jego kolej, deklaruje, że przeskakuje na pokład statku przeciwnika i chwyta jego ster. To opóźnia jego Reakcję o 2 — a więc u koła sterowego bohater znajdzie się w chwili, gdy działać będą postaci, które uzyskały 1 Efekt, rzucając za Reakcję.

• Opóźnianie działania

Kiedy przychodzi twoja kolej deklarowania działania, możesz stwierdzić, że bohater czeka. Twoja Reakcja zostaje wówczas obniżona o **1,** zachowujesz jednak prawo do zadeklarowania działania na nowej wartości Reakcji. Działanie opóźniać można wielokrotnie, za każdym razem zmniejszając Reakcję o 1 - jeśli jednak na skutek twojej opieszałości spadnie ona do 0, tracisz prawo działania w tej rundzie.

Przykład: Chłopiec okrętowy z Vingancy wyrzucił 4 w teście Reakcji, czai się jednak na wantach do chwili, gdy ktoś znajdzie się pod nim. Zamiast deklarować akcję wraz z pozostałymi posiadaczami 4 Efektów opóźnia ją, zmniejszając liczbę Efektów do 3. Potem obniża ją po raz kolejny, do 2. Wówczas to bowiem tuż pod nim przebiega Marco — i młody pirat deklaruje, że skacze z góry na plecy przeciwnika, którego nie było tu jeszcze na Reakcji 3.

• Ruch podczas walki

Podczas walki postać może bez trudu przemieszczać się na niewielkie odległości - wystarczające, by zaatakować każdą z walczących postaci. Jeśli jednak zamierzasz przebiec większy dystans - na przykład wspiąć się na piętro czy dopaść przyczajonego za załomem skały strzelca - Mistrz Gry może obniżyć twoją Reakcję o 1. Ujemne modyfikatory kumulują się: jeżeli chcesz wbiec na piętro (pierwsza trudność), przebiec cały korytarz (druga trudność) i wyciągnąć z ukrycia maga (trzecia trudność), twoja Reakcja zostanie obniżona o 3. Jeżeli w związku z tym spadnie do 0, nie możesz działać w tej Rundzie, ruch zajął ci bowiem zbyt wiele czasu.



zadeklarował, że chce przejąć ster okrętu piratów, nastąpiła taka właśnie sytuacja — Mistrz Gry określił, że jego Reakcja spada o 1 za przeskoczenie na pokład wroga (pierwsza trudność) i dalsze 1, by przebyć odległość dzielącą go od steru (druga trudność). Gdy Marco pokonał pierwszą trudność (a więc jego Reakcja obniżona została dopiero o 1), znalazł się na pokładzie statku piratów, pod wantami. Do powtórnego obniżenia nie doszło, z góry spadł bowiem na niego groźny nieprzyjaciel.

• Przygotowanie broni

Jeśli podczas walki postać chce dobyć broni, jej Reakcja zostaje obniżona o 1. Jeżeli postać dobywa jednocześnie dwóch rodzajów oręża, Reakcja obniżona zostaje o 2. Jeśli na skutek przygotowywania broni twoja reakcja miałaby spaść poniżej 0, postać traci prawo do działania w tej Rundzie, kolejną zaczyna za to z dobytym orężem.

Przykład: Podczas walki z poprzedniego Rozdziału Straceniec rozpoczął starcie od wydobycia broni ręcznej - szabli. Jego Reakcja wynosiła 3, kot atakował zatem przeciwnika, jakby jego Reakcja wynosiła 2. Gdyby tego samego manewru próbował Marco, który wyrzucił tylko 1 Efekt w teście Reakcji, jego Reakcja spadłaby do 0. Znaczy to, że nie mógłby zadziałać w tej turze, podczas następnego testu Reakcji miałby jednak broń w dłoniach.

• Zasadzki i atak z zaskoczenia

Jeśli bohaterowie atakują wrogów z zaskoczenia, muszą wykonać test Szpiegostwa z progiem Ciała przeciwstawny do Spostrzegawczości zaskakiwanych. Jeśli to oni wpadają w pułapkę, wykonują test Spostrzegawczości z Progiem Umysłu przeciwstawnym do Szpiegostwa przyczajonych.

Jeśli wynik testu okaże się korzystny dla atakujących z ukrycia, Reakcja zaskoczonych wynosi w pierwszej turze automatycznie 0. Ponadto, póki nie nadejdzie ich kolej, Efekt Wymagany, by trafić zaatakowanych z zasadzki wynosi 1 (plus modyfikatory wynikające z Zalet).

Przykład: Statek piracki, Vinganca, zaatakował z zaskoczenia kupieckiego Mercadera. Kapitan nieszczęsnej jednostki wykonał test Spostrzegawczości, nie udało mu

się jednak uzyskać tylu Efektów, ile wynosiło Mistrzostwo w Szpiegostwie Sargamora, kapitana Vingancy. W związku z tym Reakcja wszystkich na pokładzie zaatakowanego okrętu wynosiła 0, a Efekt Wymagany, by go trafić tylko 1. Nic dziwnego, że pierwsza salwa piratów poczyniła aż takie spustoszenie.

• Przewaga ustawienia

Czasami zdarza się, że postać znajduje się w pozycji szczególnie korzystnej do ataku lub obrony - na przykład, stoi na schodach wyżej, niż jej przeciwnik, wskoczyła na stół i stamtąd razi przeciwników, czy dzięki mocy Kryształu uniosła się w powietrze. W takiej sytuacji Efekt Wymagany, by ją trafić wzrasta o **1.** Ponadto, Efekt Dodatkowy testów przeprowadzanych, by trafić gorzej ustawionych przeciwników wzrasta o 1.

Przykład: Stając na ułomku masztu Mercadera, Lope ustawił się w korzystniejszej pozycji. Dlatego właśnie tak długo bronił się przed piratami - by go trafić, musieli wyrzucić o 1 Efekt więcej, niż gdyby stał z nimi twarzą w twarz. Jemu z kolei łatwiej było razić ich w głowy, stąd Efekt Dodatkowy jego ciosów (a co za tym idzie, obrażenia), wzrastało 1.

• Osłony

Ktoś, kto przypadkiem zaplątał się w miejsce, w którym wre walka lub wojownik, do którego strzela się z broni kryształowej, zachowują się zwykle w bardzo podobny sposób - szukają czegoś, za czym mogliby się skryć. Kiedy postać ukrywa się za czymś - krzesłem, stołem, głazem, drzewem i tak dalej - stosuje się do niej zwyczajne zasady korzystania z tarcz: wielkość osłony przyrównać należy do jednego z typów tarczy i zastosować odpowiednie modyfikatory. Jedyną różnicą jest fakt, że ukryta za osłoną postać, rażąca wrogów z broni strzeleckiej (z wyłączeniem łuków), korzysta wprawdzie z dobrodziejstw tarczy, ale Efekt Wymagany by trafić przeciwnika nie wzrasta.

Przykład: Nim Lope trafił na kikut masztu, skrywał się za skrzynią, strzelając do piratów z pistoletów kryształowych. Skrzynia to ekwiwalent średniej tarczy, więc Efekt Wymagany, by trafić krasnoluda, wzrastał o 2. On sam, jako korzystający z broni strzeleckiej, nie miał żadnych dodatkowych utrudnień. Kiedy jednak pistolety rozładowały się, miał do wyboru albo walczyć z ukrycia mieczem i wciąż korzystać z osłony, samemu jednak podnosić Efekt Wymagany, by trafić piratów o 2, lub wychynąć zza niej i zmagać się na normalnych warunkach.



Niepokonana

Etain Mac Nuala od lat służy Zakonowi Ognia - najpierw dokonała niezliczonej ilości mężnych czynów, porem zaś osiadła w Ynys Witrin, kształcąc coraz to nowe uczennice. Wszystkie jej wychowanki słyną ze swych umiejętności bojowych, a sama Etain obdarzona jest przydomkiem „Niepokonana", wiadomo bowiem, że nigdy nie przegrała walki, nawet ćwiczebnej.

Mimo upływu lat, Niepokonana przyjmuje coraz to nowe uczennice, osobiście wybierając te dziewczynki, które wykazują największy talent bojowy. I choć wyszkolone przez nią paladonny nigdy jeszcze nie przyniosły hańby swojej mistrzyni, na twarzy Etain Mac Nuala wciąż widnieje pojedynczy tatuaż, symbol niewypełnionego zobowiązania. Niepokonana nie może odejść ze służby i spędzić reszty życia w pustelni, choć bardzo tego pragnie, póki znamię nie zniknie. Dokładna treść zobowiązania jest od lat przedmiotem spekulacji członkiń Zakonu Żeńskiego, a sama Niepokonana nikomu nie wyjawiła swojego sekretu.



Umarłe statki

Gdy Kryształ zasilający statek zostanie uszkodzony, żaglowiec zaczyna dryfować w Przestrzeni, powoli spadając w stronę najbliższego ciała niebieskiego. Niekiedy zdarza się, jednak, że taki okręt trafia w miejsce, w którym nic go nie przyciąga i zaczyna samodzielnie dryfować, niosąc przez Przestrzeń umarłych marynarzy i wszystkie tajemnice, zamknięte w ładowniach. Niekiedy wraki stają się legowiskiem międzygwiezdnych potworów, z czasem obrastają też wszelkim drobiazgiem, tracąc stopniowo podobieństwo do statku. Zabobonni marynarze wystrzegają się martwych statków jak ognia, twierdząc, że przynoszą pecha, wraki ożywiają jednak wyobraźnie niezliczonych łowców skarbów. Prawdopodobnie one dały też początek krasnoludzkiej legendzie o El Fantasma, okręcie — widmie, który żegluje przez przestrzeń, mustrując załogę duchów. Mówi ona, że kto ujrzy upiorny statek, nigdy już nie zobaczy ojczystego portu.

• Uniki

Choć zasady zakładają, że podczas walki bohater broni się w dostępny mu sposób, może dodatkowo skoncentrować się na defensywie kosztem ataku. Każda postać, która w danej Rundzie nie wykonała jeszcze akcji może w dowolnym momencie zadeklarować unik - jeśli robi to, kiedy ktoś ją atakuje, musi deklarację taką złożyć, zanim atakujący wykona rzut.

Gdy gracz zadeklaruje unik, decyduje, o ile wzrośnie Efekt Wymagany, by trafić jego postać - niestety, o tę samą wartość wzrosną również Efekty Wymagane wszystkich wykonywanych przez nią w tej Rundzie testów fizycznych. Maksymalna wartość, o jaką możesz zwiększyć Efekt Wymagany trafienia cię równa jest twojemu Mistrzostwu w Wysportowaniu.

Uniki wykonujesz do końca Rundy, działają więc przeciwko wszystkim wymierzonym w ciebie atakom i podnoszą Efekty Wymagane wszystkich testów fizycznych, które w tym czasie wykonujesz. Nie można ich w żaden sposób przerwać.

Postać, która wykonała w danej Rundzie swoją akcję nie może zgłaszać, że unika, ostatnim więc momentem, kiedy wolno ci to zadeklarować, jest chwila, w której określasz jaką akcję chcesz wykonać. Pamiętaj, że nawet jeśli zgłaszasz unik dopiero podczas swojej Reakcji, twoja akcja będzie już obciążona wynikającym z niego modyfikatorem Efektu Wymaganego testów fizycznych.

Przykład: Walczący z piratami Lope uzyskał wprawdzie najwyższy wynik w teście Reakcji, ma jednak świadomość, że zostanie zaatakowany przez kilku przeciwników. Dlatego decyduje się na wykonywanie uników - na swojej Reakcji określa, że Efekt Wymagany, by go trafić wzrośnie o 2 (Mistrzostwo w Wysportowaniu krasnoluda wynosi właśnie 2, nie może więc wybrać wyższej wartości), a więc jednocześnie zwiększa Efekt Wymagany swoich testów fizycznych o 2. Modyfikatory będą obowiązywały do końca tury, choćby i Lope chciał z nich zrezygnować. Gdyby Krasnolud nie zdecydował się na uniki podczas swojej Reakcji, nie mógłby zgłosić ich później.

• Walka dwiema broniami

Bywają bohaterowie, którzy niezachwianie wierzą, że skoro dano im dwie ręce, powinni posługiwać się jednocześnie dwiema sztukami oręża. Kiedy postać staje do walki uzbrojona w ten sposób, wykonuje tylko jeden test ataku, a pula, którą rzuca, zmniejsza się o tyle kości, ile automatycznych Draśnięć zadaje cięższa z broni, którymi się posługuje (a więc jedną, jeśli walczy dwoma sztyletami, dwie, jeżeli jedna z broni jest bronią ręczną lub trzy, jeśli jedna broń jest ciężka). Aby posługiwać się bronią dwuręczną w jednej ręce, postać musi mieć Ciało na poziomie przynajmniej 7. Bronią drzewcową nie można posługiwać się jedną ręką, a więc nie można łączyć jej z innym orężem. Jeśli postać posługuje się dwoma różnymi rodzajami broni, rzucając za atak testuje niższą z Umiejętności walki, przypisanych do tych rodzajów broni.

Jeżeli atak się powiedzie, do uzyskanych Efektów dodatkowych dolicza się sumę automatycznych Draśnięć, zadawanych przez obydwie bronie. Ewentualna zbroja modyfikuje właśnie tę sumę, a nie automatyczne obrażenia zadawane przez każdą broń z osobna.

Kiedy uzbrojona w dwie sztuki oręża postać broni się, Efekt Wymagany by ją trafić wylicza się na podstawie niższej Umiejętności walki plus **1**, ze względu na większą szansę sparowania ciosu.

Broni strzeleckich nie można łączyć - jedynym wyjątkiem są pistolety kryształowe. Nawet tych nie można używać jednak równocześnie z bronią białą.

Przykład: Tahir ibn Abbas walczy z Baetanem Mac Cernachem, posługując się szablą i kindżałem.Jego Umiejętność walki Bronią ręczną wynosi 4, a Bronią lekką 5. Kiedy Astończyk atakuje, wykonuje rzut Pulą równą 4 (niższa z Umiejętności walki), zmniejszoną o 2 (automatyczne Draśnięcia szabli, cięższej z broni) — rzuca więc tylko dwiema kostkami. Jeśli trafi, zada w dodatku do wyniku testu 3 automatyczne Draśnięcia (2 automatyczne Draśnięcia szabli + 1 automatyczne Draśnięcie kindżału). Średnia zbroja Baetana zmniejszy liczbę automatycznych Draśnięć do 1 (3 Draśnięcia — 2 ze zbroi) — gdyby jednak Tahir atakował każdą z tych broni z osobna, żadna nie zadałaby Rycerzowi automatycznych Draśnięć (zbroja zredukowałaby i 1 Draśnięcie kindżału, i 2 szabli).

Kiedy Tahir broni się, Efekt Wymagany by go trafić wynosi 3 (2 z Mistrzostwa niższej umiejętności + 1 za drugą broń).

• Rzucanie nożami

Rzucanie nożami jest tyleż skutecznym, co widowiskowym sposobem poważnego uszkodzenia przeciwnika. Dlaczego jednak ograniczać się do ciśnięcia pojedynczym ostrzem, skoro bogowie dali istotom rozumnym po dziesięć palców? Postać może w ramach jednej akcji cisnąć aż sześcioma nożami - za drugi nóż, którym rzuca, Efekt Wymagany, by trafić wzrasta o **1**, a potem o dalsze **1** za kolejne dwa noże (czyli rzucający czterema nożami musi osiągnąć Efekt Wymagany zwiększony o 2, a sześcioma - o 3).

Jeśli noże trafią, do wyrzuconych obrażeń dolicz sumę automatycznych Draśnięć, które zadają wszystkie wyrzucone pociski (która równa się liczbie noży - jako broń lekka każdy z nich zadaje 1 automatyczne Draśnięcie). Ewentualna zbroja modyfikuje właśnie tę sumę, a nie automatyczne obrażenia zadawane przez każdy nóż z osobna.

Nie można trafić tylko częścią noży - cel zostaje rażony albo wszystkimi pociskami, albo żadnym. Nożami można rzucić na tyle metrów, ile wynosi Ciało rzucającego.

Przykład: Estedvo, krasnoludzki pirat, rzuca nożami. Ponieważ jest w tym dobry, a Efekt Wymagany, by trafić przeciwnika wynosi tylko 1, decyduje się cisnąć aż sześcioma pociskami. Podnosi w związku z tym Efekt Wymagany do 4 (do 2 za drugi nóż, do 3 za trzeci i czwarty, do 4 za piąty i szósty). Mimo to udaje mu się razić wroga i prócz normalnych obrażeń zadaje aż sześć automatycznych Draśnięć (po jednym za nóż). A że nieprzyjaciel miał średnią zbroję, ilość tychże spada do 4 (średnia zbroja chroni przed dwoma automatycznymi Draśnięciami) — choć gdyby rzucał każdym nożem osobno, przeciwnik nie dostałby ani jednego automatycznego Draśnięcia.

• Wielu na jednego

Wojownik, którego dopadło kilku przeciwników, jest w poważnych opałach - znacznie trudniej jest mu obronić się przed gradem ciosów. Dlatego właśnie za



każdą dodatkową istotę, atakującą jeden cel, Efekt Wymagany, by go trafić spada o 1 (czyli, jeśli jednego bohatera atakuje trzech nieprzyjaciół, by go trafić, muszą uzyskać Efekt Wymagany mniejszy o 2, a jeśli czterech - o 3). Efekt Wymagany trafienia obniżają wyłącznie kolejni napastnicy, zaangażowani w walkę wręcz - wielu strzelców, mierzących do tego samego celu, nie zmienia trudności trafienia go.

Istotę wielkości przedstawiciela rasy rozumnej może zaatakować jednocześnie do czterech przeciwników - jeśli jest ich więcej, przeszkadzają sobie nawzajem tak bardzo, że nie są w stanie wszyscy zaatakować w jednej Rundzie. Z potworami i zwierzętami przerastającymi rasy rozumne walczyć może równocześnie odpowiednio więcej osób.

Pamiętaj, że Efekt Wymagany trafienia przeciwnika wynosi minimalnie 1 - nawet, gdy atakuje go wielu przeciwników, nie może spaść do 0.

Przykład: Broniącego się w oazie Rycerza Kryształowego dopadło aż trzech Astończyków. Efekt Wymagany, by trafić tak wprawnego wojownika wynosi w normalnych okolicznościach 3, każdy przeciwnik poza pierwszym (czyli w tym wypadku, dwóch) obniża jednak tę wartość o 1. Póki wszyscy trzej Ka-Dis atakują Rycerza, Efekt Wymagany dla nich, by go sięgnąć, wynosi tylko 1.

• Strzelanie do związanych walką

Strzelanie do osoby, która walczy właśnie wręcz, jest co najmniej utrudnione — pozostaje ona w ciągłym ruchu, a przeciwnik może w każdej chwili ją zasłonić. Dlatego Efekt Wymagany, by trafić kogoś takiego z broni strzeleckiej wzrasta o 1 za każdego przeciwnika, z którym się zmaga.

Przykład: Lope, wychyliwszy się przez reling Alawastra, usiłuje trafić z pistoletu kryształowego Khojina, pojedynkującego się z Marco. W normalnych warunkach wystarczyłoby, aby krasnolud uzyskał Efekt Wymagany 2 (Mistrzostwo Barbarzyńcy w Broni drzewcowej, którą się posługuje) — ponieważ jednak walczy z jednym przeciwnikiem, Efekt Wymagany wzrasta do 3. Gdyby Khojin zmagał się z trzema osobami jednocześnie, Efekt Wymagany, by sięgnąć go z pistoletu, wyniósłby 5 (2 +3 za przeciwników).

• Trafianie przypadkowych osób

Jeżeli bohater oddał strzał do istoty związanej walka wręcz i chybił, może się zdarzyć, że trafi któregoś z przeciwników swojego celu. By tego uniknąć, musi wykonać test Broni strzeleckiej z Progiem Szczęścia - Efekt Wymagany to liczba osób, które walczą z pierwotnym celem strzału. Jeśli rzut się nie powiedzie, trafiony zostaje wyznaczony losowo przeciwnik osoby, do której strzelano.



Zwierzęta wierzchowe

Na większości Światów Znanego Wszechświata żyją zwierzęta dość duże, by ich dosiadać - oraz istoty, którym ten pomysł przyszedł do głowy. Jako pierwsze sztukę jazdy wierzchem opanowały prawdopodobnie Pospolite Elfy, dosiadając jednorogich stworzeń, które w języku ich Lodowych pobratymców nazywają się monokyrosami. Zwierzęta te mają bujne grzywy, a ich ciało pokrywają delikatne, połyskliwe łuski. Poruszają się z gracją i ogromną szybkością, pewnie stąpając po stromych graniach Alexandreonu, a gdy biegają po lodzie, ich ostre kopyta krzeszą iskry. Na podobnych, choć znacznie potężniejszych zwierzętach, jeżdżą Rycerze Kryształowi - wywodzące się z Cardhuelu zwierzęta, zwane capall, posiadają na czole zakrzywioną płytkę, przypominającą róg - poza tym całe pokryte są kostnym pancerzem i niekiedy potrafią sprawić, że wokół ich pęcin pojawiają się błękitne płomienie — legendy mówią nawet o capallach zionących ogniem.

Przykład: Gdyby Lope chybił Khojina, zaistniałaby szansa, że trafi Marco. Aby tego uniknąć, musiałby rzucić za Broń strzelecką z Progiem Szczęścia i Efektem Wymaganym 1 (właściwy cel związany jest walką z jedną osobą). Gdyby Barbarzyńca walczył z trzema przeciwnikami, Efekt Wymagany od Lopego, by nie trafić przypadkowo żadnego z nich wyniósłby 3.

• Celowanie

Jeśli osoba uzbrojona w broń strzelecką ma dość czasu, może bardzo dokładnie z niej wymierzyć, by zyskać pewność, że strzał zada możliwie duże obrażenia. Jeśli bohater celuje, obniża swoją Reakcję o wybraną wartość, podnosząc o tyle samo Efekt Dodatkowy strzału. Reakcji nie można obniżyć o więcej, niż wynosi Mistrzostwo w Broni strzeleckiej celującego. Jeśli Reakcja mierzącego z broni strzeleckiej spadnie do 0, traci on prawo działania w rej Rundzie. W następnej Rundzie nagromadzony Efekt Dodatkowy przepada.

Przykład: Ponieważ Lopemu zależy na bardzo celnym strzale, a osiągnął wysoki wynik w teście Reakcji (aż 4). Wie, że Khojin nie uderzy wcześnie, niż na Reakcji 1, decyduje się zatem obniżyć swoją Reakcję o 2 (więcej i tak by nie mógł — jego Mistrzostwo w Broni strzeleckiej wynosi 2), by w tym czasie celować. Wprawdzie wystrzeli dopiero na Reakcji 2, jeśli jednak trafi, Efekt Dodatkowy strzału wzrośnie o 2 właśnie.

• Wymiana magazynków

Gdy w broni kryształowej wyczerpuje się Kryształ, a bohater ma przy sobie naładowany klejnot na zmianę, najpewniej zechce go zainstalować. Zmiana Kryształów, zasilających pistolet lub karabin trwa całą Rundę (bohater nie może w niej zaatakować) i wymaga testu MeKaniki z Progiem Umysłu i Efektem Wymaganym 1. EW wzrasta do 2, jeśli bohater kryć się musi przed ostrzałem i aż do 4, jeżeli jest w tym czasie atakowany wręcz.

• Walka a jazda wierzchem

Jeśli bohater dosiadający wierzchowca wda się w walkę, pamiętać musi, że maksymalna wielkość Puli kości, którą rzucał będzie w testach ataku, nie może przekroczyć wartości jego Postępowania ze zwierzętami. Jeśli używana właśnie Umiejętność walki jest wyższa, niż Postępowanie ze zwierzętami jeźdźca, nadwyżka kości przepada. Ponadto, osoba dosiadająca rumaka broni się za pomocą Postępowania ze zwierzętami, zamiast umiejętności walki, i to ono ogranicza maksymalną wartość uników, które jadący wierzchem może wykonywać.

Przykład: Straceniec wskakuje na wierzchowego jaszczura i rusza galopem w stronę przeciwnika. Jego Umiejętność w Broni ręcznej to 4, Postępowanie ze zwierzętami wynosi jednak tylko 3. Kiedy zaatakuje, rzucać będzie tylko trzema kostkami, a kiedy ktoś spróbuje go trafić, Efekt Wymagany tego testu wynosił będzie 1 (Mistrzostwo Stracenca w Postępowaniu ze zwierzętami).
Z drugiej strony, jeśli jeździec atakuje pieszego, Efekt Wymagany, by go trafić, zmniejszony zostaje o 1.

Przykład: Szczęśliwie, wróg kota stoi twardo na ziemi. Choć jego Mistrzostwo w walce bronią to 2, Efekt Wymagany od Stracenca, by go trafić, wynosi tylko 1 (Mistrzostwo w walce — 1).

Atakujący bohatera dosiadającego wierzchowca mogą zdecydować, że godzą w rumaka, a nie w *jeźdźca*. Zwierzę broni się przy pomocy Postępowania ze zwierzętami jeźdźca.

Przykład: Gdyby nikczemny wróg spróbował ugodzić wierzchowca Astończyka, test ataku miałby Efekt Wymagany 1 — tyle, ile wynosi Mistrzostwo w Postępowaniu ze zwierzętami Stracenca.

• Redukowanie obrażeń

Nie każdy atak zakończyć się musi poważnym zranieniem przeciwnika - czasem wystarczy, że się go trafi, a walczący wcale nie mają zamiaru wyrządzać sobie krzywdy. Przed wykonaniem rzutu za atak bohater może zadeklarować, że uderza tak, by nie zranić. Efekt Wymagany trafienia przeciwnika wzrasta wprawdzie wówczas o 1, jednak po wykonaniu rzutu postać sama decyduje, ile spośród zadanych obrażeń zamieni się w Draśnięcia - jeśli stwierdzi, że nie zadaje ich wcale, znaczy, że powstrzymała ostrze na milimetry od skóry oponenta.

Przykład: Straceniec chce wziąć wroga żywcem. Decyduje więc podnieść Efekt Wymagany trafienia z 1 do 2. Trafia i uzyskuje aż cztery Efekty Dodatkowe, decyduje



jednak, że przeciwnik nie otrzyma ani jednego Draśnięcia — czubek szabli Astończka zatrzymuje się przy jego gardle, nacinając tylko skórę i upuszczając jedną kropelkę krwi. W normalnych okolicznościach przeciwnik otrzymałby aż sześć Draśnięć (4 za Efekt Dodatkowy i 2 za szablę Astończyka).

• Odrzucanie

Powszechnie wiadomym jest, że gdy mocno trafić przeciwnika, ten zostaje wyrzucony w powietrze i rozbija się o najbliższą przeszkodę. Prawda ta odnosi się również do uniwersum „Crystalicum" - jeśli ktoś otrzyma na skutek jednego ciosu ryle Draśnięć, ile wynosi jego Ciało (lub więcej), zostaje odrzucony na ilość metrów równą Ciału przeciwnika. Jeśli po drodze trafi na element scenografii - ścianę, drzewo, skałę czy coś w tym rodzaju — efektownie w niego uderza i osuwa się na ziemię. Efekt ren nie powoduje dodatkowych Draśnięć i ma wymiar wyłącznie fabularny. Mechanicznym rezultatem odrzucenia jest to, że Reakcja odrzuconej postaci spada do 0 (o ile nie wykonywała jeszcze akcji w tej Rundzie). Ponadto, w następnej Rundzie — na skutek oszołomienia - wykonuje test Reakcji, rzucając Pulą kości zmniejszoną o 1.

Przykład: Lodowy Elf z sąsiedniego rozdziału zadał Straceńcowi aż dziesięć Draśnięć jednym ciosem. Ta ilość znacznie przekracza Ciało kota (4), zostaje więc odrzucony na tyle metrów, ile wynosi Ciało Elfa (czyli 4). Ponieważ pomieszczenie, w którym toczy się starcie, nie mierzy aż czterech metrów, Ka-Dis uderza o ścianę i osuwa się po niej dramatycznie — w tym czasie jego Reakcja spada do 0. W następnej turze Astończyk rzuci za Reakcję nie trzema, lecz dwiema kośćmi.

• Pomoc medyczna

Wiadomo, że najlepszym lekarzem jest czas, niekiedy warto jednak, by ranę obejrzał ktoś, kto naprawdę zna się na medycynie. By medyk mógł pomóc poszkodowanemu bohaterowi, ten musi mieć przynajmniej jedną Ranę - nawet najlepszy doktor nie potrafi przyspieszyć czasu gojenia Draśnięć. Jeśli pacjent spełnia ten warunek, lekarz wykonuje test Medycyny z progiem Umysłu, gdzie Efektem Wymaganym jest ilość Ran, które otrzymał bohater. Samo powodzenie w teście nie przynosi jeszcze rezultatu - dopiero za każdy Efekt Dodatkowy, jaki medyk uzyskał, ranny

może odpisać sobie natychmiast jedno Draśnięcie. Pomoc taka ma charakter jednorazowy i nim bohater ponownie będzie mógł z niej skorzystać, musi otrzymać kolejną Ranę.

Przykład: Straceniec odniósł w potyczce z Lodowym Elfem aż pięć Ran. Kiedy dostaje się w ręce lekarza, ten stara się je opatrzyć - Efekt Wymagany testu Medycyny, który wykonuje, wynosi jednak aż 5. Na szczęście nad kotem wciąż czuwa szczęście — doktor uzyskuje aż siedem Efektów. Dzięki temu, skoro Efekt Dodatkowy wynosi 2, Straceniec odzyskuje natychmiast 2 Draśnięcia. Niewiele, ale zawsze coś.

Jeżeli test się nie powiedzie, pacjent otrzymuje natychmiast jedno Draśnięcie. Jeżeli spowodowało ono kolejną Ranę, medyk nie może się nią zająć - choć można zawezwać kolejnego doktora, by ją opatrzył.

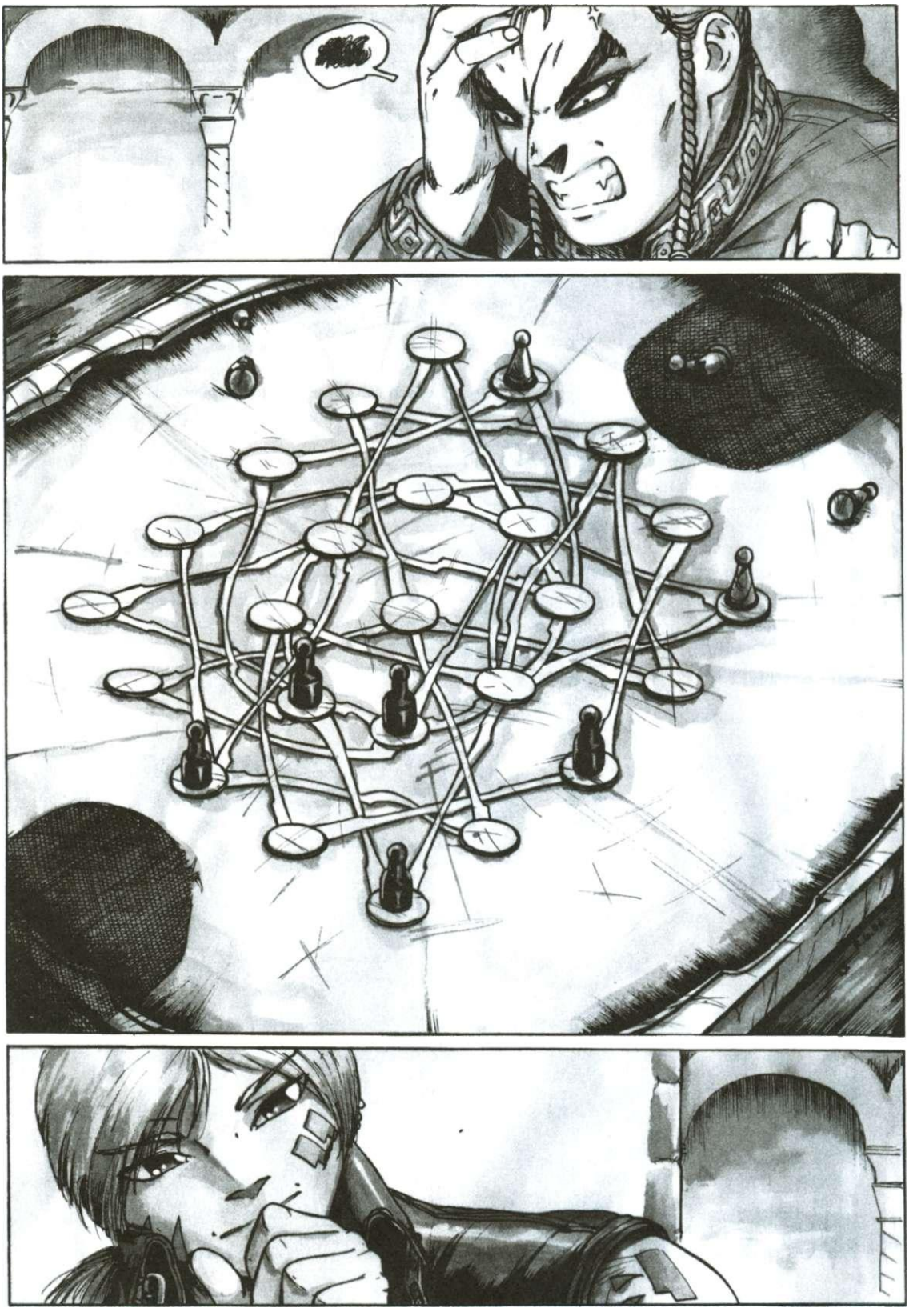
• Opieka medyczna

Zszywanie ran to jedno, a troskliwa opieka kompetentnego lekarza to drugie. Medyk może zająć się rannym na poważnie i odwiedzać go regularnie co sześć godzin, by sprawdzić, jak się miewa, podać mu leki i zmienić opatrunki. Jeśli się na to decyduje, wykonuje test Medycyny z Progiem Umysłu - Efekt Wymagany równy jest warunkom, w jakich pacjent przebywa (patrz „Rekonwalescencja" w poprzednim Rozdziale). Każdy Efekt Dodatkowy tego testu obniża Efekt Wymagany testów zdrowienia o 1, jakby warunki nagle się poprawiły. Minimalna wartość Efektu Wymaganego testu zdrowienia wynosi 0.

Test taki wykonuje się tylko raz, na początku kuracji, by jednak jego wynik pozostawał w mocy, doktor musi odwiedzać pacjenta regularnie co około sześć godzin. Jeśli zaniedba tego obowiązku, Efekt Wymagany testu zdrowienia wraca do pierwotnej wartości. Testu opieki medycznej nie można powtarzać, póki pacjent nie wyląduje znowu w łóżku, z nowymi ranami.

Przykład: Straceniec nie potrzebuje opieki medycznej — odpoczywa w bardzo dobrych warunkach. Gdyby jednak okazały się mniej cieplarniane i Efekt Wymagany testów zdrowienia wynosiłby 3, dobry doktor mógłby roztoczyć nad nim opiekę. W tym celu musiałby najpierw wykonać test Medycyny z progiem Umysłu i Efektem Wymaganym 3. Gdyby wyrzucił znowu siedem Efektów, osiągając tym samym Efekt Dodatkowy 4 (7-3), a następnie odwiedzał pacjenta co sześć godzin, Straceniec wykonywałby testy zdrowienia z Efektem Wymaganym 0 (minimalnym), zamiast pierwotnych 3





Rozdział 19

POJEDYNKI

Nieodłącznym elementem konwencji mangi i anime są pojedynki bohaterów, którzy mierzą się w turniejach sprytu, umiejętności, wysportowania i tak dalej. Wprawdzie zasady walki masz już za sobą, wiesz więc, co robić, kiedy dwóch przeciwników staje naprzeciwko siebie z dobytą bronią, pora jednak dowiedzieć się, jak rozegrać partię vidów, od której zależą losy całego królestwa, lub wystartować w wyścigu o wysokie stawki. Pamiętaj, że poniższe reguły nie dotyczą zbrojnych starć - jeśli pojedynek jest konfrontacją na śmierć i życie, zastosuj normalne zasady walki.

Co to jest pojedynek

Jak już powiedziano, pojedynek to w języku mechaniki „Crystalicum" każde zmaganie, którego wynikiem jest zwycięstwo lub porażka, a które nie jest przy tym walką. Do pojedynku staje zawsze dwóch zawodników. A że rzecz może mieć rozmaity charakter, na początku ustalić musisz, jakiej sfery pojedynek dotyczy, a więc przy pomocy której Cechy będziecie się zmagać.

Pojedynek z wykorzystaniem **Ciała** to każdego rodzaju zawody sportowe: zapasy, wyścig, siłowanie na rękę czy wspinaczka na czas, lecz również turniej tańca lub rywalizacja w ilości wypitego alkoholu.

Pojedynek toczony przy użyciu **Umysłu** będzie zmaganiem intelektualnym, a więc partią vidów lub innej gry, turniejem pamięci, pojedynkiem na zagadki lub konkursem ortograficznym.

Walka i pojedynek

Szczerze zachęcamy, by starcie zbrojne dwóch osób rozgrywać przy pomocy zasad walki, jeśli jednak chcesz posłużyć się regułami pojedynku, pamiętać musisz o dwóch kwestiach:

Po pierwsze, podczas pojedynku trików, które normalnie stosuje się podczas walki, możesz używać wyłącznie podczas starcia. Zwróć też uwagę, że niektóre z nich nie znajdują zastosowania podczas tego rodzaju zmagań.

Po drugie, gdy Ciało któregoś z walczących spadnie do 0, musi on wykonać Test Przetrwania o Efekcie Wymaganym 3. Jeśli mu się uda, pada nieprzytomny - jeżeli nie zdoła osiągnąć wystarczającej liczby efektów, zostaje zabity.

Pojedynki przy pomocy **Ducha** rozgrywa się, gdy w grę wchodzi siła woli, odwaga lub charyzma uczestników, a więc gdy wzajemnie próbują się rozśmieszyć, a ren który roześmieje się jako pierwszy, przegrywa, kiedy zjadają na przemian obrzydliwe larwy lub toczą improwizowany bój poetycki o względy publiczności. Pojedynkiem na Ducha jest też rozprawa sądowa, a jeśli nie używacie zasad walki socjalnej, również debata polityków albo dyskusja nad kształtem traktatu pokojowego.

Pojedynek na **Szczęście** to najrzadsza chyba forma zmagania, którą stosuje się, kiedy w grę wchodzi wyłącznie fart, a więc gry pojedynkujący się grają w grę losową lub obstawili w wyścigu różnych zawodników. Jak widać, nie każdy pojedynek musi mieć formę bezpośredniego zmagania - ważnym jest natomiast, by był rywalizacją, która zakończyć się może sukcesem lub porażką.



Przebieg pojedynku

Pojedynek dzieli się na Rundy, rak jak walka, każda z nich natomiast, na dwie Fazy: ustalenie przewagi oraz starcie.

Faza ustalania przewagi pozwala określić, która z walczących stron jest w tej Rundzie pojedynku górą. To od niej właśnie cała rzecz się zaczyna, potem zaś wraca się do niej, kiedy bohater, który do tej pory miał przewagę, może ją stracić. Ustalenie przewagi przypomina nieco test Reakcji podczas walki, obydwaj zaangażowani wykonują bowiem test Cechy o Efekcie Wymaganym 0 i ren z nich, który osiągnie większy Efekt Dodatkowy, górować będzie nad przeciwnikiem. To, którą Cechę się testuje, zależy od rodzaju pojedynku, według następującego wzoru:

W pojedynkach fizycznych, wykorzystujących Ciało zmagający się testują Ciało z Progiem Umysłu.

W pojedynkach toczonych przy użyciu Umysłu przewagę określa się przy pomocy testu Umysłu z Progiem Ducha.

W pojedynkach wykorzystujących Ducha testuje się w tym celu Ducha z Progiem Umysłu.

W pojedynkach opartych o Szczęście wreszcie testuje się aktualne Szczęście.

Jak już wspomniano, Efekt Wymagany testu wynosi 0. Strona, która osiągnęła wyższy Efekt Dodatkowy, zdobywa przewagę - od tej pory, do chwili, kiedy ją utraci, jest w ofensywie. Przegrany zmuszony jest do defensywy. W wypadku remisu test zostaje powtórzony.

Przykład: Marco di Mirandeo i król Starsu siadają do partii vidów. Pochyliwszy się nad planszą, ustalają przewagę - jako, że jest to pojedynek na Umysł, rzucają pulą kości równą Umysłowi z Progiem Ducha i Efektem Wymaganym 0. Umysł Marco wynosi 4, a Duch 5. Król odznacza się Umysłem 6 i Duchem 4. Dyplomata wyrzuca 2, 3, 5, 7 — trzy Efekty Dodatkowe. Król uzyskuje 2, 2, 5, 5, 7 i 8, czyli dwa Efekty Dodatkowe. Marco zyskuje zatem przewagę.



Turnieje mechów

Mechy to coś pomiędzy gnomimi golemami, a ogromnymi zbrojami - te liczące po kilkanaście metrów wysokości, wykonane w całości z nadmetalu figury wojowników ożywają, gdy wewnątrz znajdzie się pilot, i zaczynają poruszać tak, jak im nakazuje. Wynaleziono je w Mieście Gnomów, w ramach poszukiwań broni ostatecznej, okazało się jednak, że giganci są zbyt powolni i kosztowni, by stanowić poważną siłę na polu bitwy. Projekt nie popadł jednak w zapomnienie za sprawą ekscentrycznych bogaczy z Dziewięciu Miast, wiecznie rywalizujących w ekstrawagancjach. Wkrótce Miasto Gnomów zaczęło produkować mechy na indywidualne zamówienie, a ekstrawaganccy arystokraci jęli organizować turnieje, podczas których olbrzymy walczą na specjalnej arenie. Od tamtej pory walki mechów stały się jednym z ulubionych sportów Dziewięciu Miast, a ich piloci zyskali sławę i uznanie, porównywalne wyłącznie z kultem, którym otacza się tu słynnych kondotierów.

Gdy przewaga zosranie określona, rozpoczyna się starcie. Jako pierwszy test Umiejętności, przy pomocy której toczą się zmagania (a więc Wysportowania, jeśli bohaterowie się siłują, Strategii, kiedy grają w Vidy i tak dalej) wykonuje bohater, będący w ofensywie. Test przeprowadza się z Progiem Cechy, wykorzystywanej w pojedynku, a Efekt Wymagany wynosi 0. Następnie przychodzi czas na postać będącą w defensywie. Wykonuje ona analogiczny test Umiejętności, z tym samym Progiem i Efektem Wymaganym równym 0.

Po przeprowadzeniu obydwu testów porównuje się ich Efekt Dodatkowy. Jeśli wyższy wynik osiągnęła strona będąca w ofensywie, broniący się otrzymuje obrażenia i rozpoczyna się kolejna Runda, w której rozpoczyna się od razu od starcia — atakujący utrzymuje przewagę i wciąż jest w ofensywie. W wypadku remisu nikt nie otrzymuje obrażeń, a następna Runda rozpoczyna się od razu od starcia — bohater będący w ofensywie zachowuje ten status. Jeżeli wreszcie wyższy wynik uzyska strona będąca w defensywie, następna Runda zaczyna się od ustalenia przewagi, a Efekt Dodatkowy testu przewagi strony, która do tej pory się broniła, zostaje zwiększony o tyle punktów, o ile pobił przeciwnika podczas ostatniego starcia.

Przykład: Podczas kolejnych starć grający testować będą Strategię z progiem Umysłu i Efektem Wymaganym 0. W pierwszej turze Marco (posiadający przewagę) wyrzuca dwa Efekty, a król jeden, co oznacza że władca otrzymuje jedno obrażenie (o którym za chwilę). Ponieważ starcie zwyciężył gracz mający przewagę, przechodzą od razu do kolejnego starcia. Tym razem zarówno Marco, jak król zdobywają po dwa Efekty - remis oznacza, że nikt nie dostaje obrażeń, a dyplomata zachowuje przewagę. Rozpoczyna się trzecie stracie, w którym Marco nie uzyskuje ani jednego Efektu, król natomiast -



Kolejny pojedynek?

- Bohater może czasem znaleźć się w sytuacji, w której zmuszony jest wziąć udział w kolejnym pojedynku, nie ochłonąwszy dobrze po poprzednim - tak dzieje się na przykład podczas zawodów rozgrywanych w serii meczów lub gdy oponent bardzo pragnie rewanżu. Jeśli tak się stanie, Progi testów bohatera, który wygrał poprzednie zmagania zmniejszają się o 1, postaci zaś, która pojedynek przegrała, o 2.



Przewaga

• W niektórych starciach jedna ze stron ma ewidentną przewagę - lepiej się ustawiła, jest wyspana i przygotowana psychiczne czy jej przeciwnik musi grać pod słońce. Jeśli taka sytuacja ma miejsce, Mistrz Gry może podnieść Efekty Wymagane wszystkich testów strony, której szanse w związku z tym spadają, o 1 za każdy czynnik, zwiększający przewagę rywala. Pamiętaj przy tym, że wysokiej klasy sprzęt nie zapewnia przewagi tego rodzaju, zwiększa za to Efekt Dodatkowy stosownych testów, zgodnie z normalnymi zasadami.

Przykład: Następnego ranka gracze spotykają się znowu król jest wyspany i w dobrym nastroju, Marco natomiast przez całą noc nie zmrużył oka. Dobre samopoczucie władcy to czynnik zmniejszający szanse dyplomaty - więc Efekty Wymagane testów uzyskania przewagi oraz starcia, przeprowadzanych przez Marco podczas tej partii wynosić będą nie 0, a 1.

aż cztery. Ponieważ gracz posiadający przewagę starcie przegrał, następna Runda rozpocznie się od ustalenia przewagi - król doda do liczby Efektów Dodatkowych, które uzyska w przeprowadzanym w tym celu teście 4, o tyle bowiem pobił Marco w ostatnim starciu (4 Efekty króla - 0 Efektów Marco).

Obrażenia

Jeśli strona ofensywna uzyskała podczas starcia *wyższy* Efekt Dodatkowy, broniący się otrzymuje obrażenia. Odejmij od Cechy, której używa w pojedynku, tyle poziomów, ile wynosiła przewaga atakującego w starciu. Rany podczas pojedynku mają charakter umowny i reprezentują wzrastającą przewagę postaci biorącej górę oraz stres i zmęczenie pokonywanego. W kolejnych Rundach pojedynku zraniony w ten sposób posługiwał się będzie zmniejszoną wartością Cechy, a gdy statystyka któregoś z walczących zostanie zmniejszona do 0, zostaje on pokonany i pojedynek się kończy. Cecha wraca do normalnego poziomu po chwili odpoczynku.

Przykład: Król Starsu bez trudu przejmuje przewagę. W kolejnej turze to on pierwszy wykonuje test — i uzyskuje 3 Efekty, a Marco tylko 1. Ponieważ zwyciężył gracz ofensywny, będący w defensywie - czyli nieszczęsny dyplomata — otrzymuje 2 obrażenia (3 Efekty króla - 1 Efekt Marco). Jego Umysł zmniejsza się tymczasowo o 2. W kolejnym starciu władca wyrzuca 4 Efekty, Marco tylko 2, co jest niezłym wynikiem, zważywszy, że jego Umysł (a więc Próg testu) wynosi teraz tylko 2 (zmniejszona wartość Umysłu). To jednak nie wystarczy



Doping

• Jeśli pojedynek ma charakter zawodów, obydwie strony mogą mieć swoich zwolenników, którzy dopingują i zagrzewają do walki. Ten z walczących, który dysponuje większą grupą kibiców rzuca we wszystkich testach dodatkową kością.



Pojedynek Czarnoksiężnika i Mistrza Zakonu Wody

Najsłynniejszy pojedynek magiczny Znanego Wszechświata rozegrał się przed około dwustu laty, gdy Imperium Kryształowe zajęło Dziewięć Miast. Mimo szerokich swobód, które przyznano napowietrznym metropoliom, Kościół nie mógł patrzyć przez palce na fakt, że jednym z Miast włada osobnik jawnie posługujący się magią, a więc najpewniej kryształobójca. Czarnoksiężnik wyśmiał posłów, którzy do niego przybyli i wyrzucił z miasta misjonarzy, kiedy próbowali go nawrócić. W końcu do Miasta Szmaragdów przybył rozwścieczony Mistrz Zakonu Wody, największy mag Imperium, który rzucił Czarnoksiężnikowi wyzwanie. Ten, ku zaskoczeniu wszystkich, przyjął je bez wahania.

Pojedynek trwał trzy dni i trzy noce, nikt jednak nie zna dokładnego jego przebiegu, ocaleli bowiem wyłącznie ci, którzy na czas uciekli z pałacu. Po dziś dzień opowiada się jednak o tajemniczych odgłosach i magicznych światłach, które dochodziły z siedziby Czarnoksiężnika. W końcu, o świcie czwartego dnia, drzwi otworzyły się i stanął w nich władca Miasta Szmaragdów. O Mistrzu Zakonu Wody nikt więcej nie słyszał - pamiątką tych wydarzeń jest jednak zamknięta komnata w pałacu Czarnoksiężnika, której nikomu nie wolno pod żadnym pozorem otworzyć, oraz pasma siwizny na skroniach samego maga, który podczas walki postradał wieczną młodość i jedyny raz za ludzkiej pamięci postarzał się

— Marco znów otrzymuje 2 obrażenia. Tym samym jego Umysł spada do 0, a więc pojedynek kończy się jego przegraną.

Król Starsu z uśmiechem przesuwa po planszy ostatniego piona. Jego zwycięstwo jest bezdyskusyjne. Gracze wstają od vidownicy i umawiają się na partię rewanżową.

Opis fabularny pojedynku

To, jak przebieg starcia rozgrywanego przy pomocy mechaniki przekłada się na język fabuły zależy ściśle od charakteru pojedynku - zdobycie przewagi może więc być ustawieniem się w korzystniejszej pozycji, podważeniem argumentacji przeciwnika lub nietypowym zagraniem podczas partii vidów. Analogicznie, obrażenia przekładają się na utratę pionów, zwiększenie dystansu podczas wyścigu lub wzrastającą irytację w czasie popisów oratorskich.

Przyjmij zatem, że każda Runda pojedynku jest jednym etapem zmagań: a więc odległością między dwoma punktami kontrolnymi lub grupami kibiców podczas wyścigu, przesłuchaniem jednego świadka podczas rozprawy lub kilkoma ruchami, jeśli rozgrywa się grę planszową. Po ustaleniu wyniku Rundy Mistrz Gry powinien opowiedzieć, jak jej przebieg wyglądał na poziomie fabularnym: czy przyparty do muru zawodnik zdołał odzyskać rezon i przystąpił do kontrataku, czy też jego pozycja staje się coraz gorsza, a jeśli tak, to dlaczego.





Rozdział 20

RZUCANIE CZARÓW

Magia w „Crystalicum"

Magia, przenikająca Znany Wszechświat, to siła niezwykła, niezbadana i w znacznej mierze niepojęta - wiadomo jedynie, że moc czynienia czarów ma ścisły związek z Kryształem i dostępna jest wyłącznie dla wybrańców, którzy przyszli na świat posiadając magiczny Dar. Próby zrozumienia mechanizmów rządzących magią nie ułatwia wcale fakt, że każda z ras rozumnych posługuje się inną zgoła mocą, a niektóre - jak Lodowe Elfy - zazdrośnie strzegą swoich w tym względzie sekretów.

Jeśli zdecydujesz się wcielić w rolę bohatera obdarzonego mocą magiczną, czyli Darem, wykupując go podczas tworzenia postaci, zyskasz dostęp do potężnej, choć niełatwej do opanowania mocy. To, co dokładnie leżeć będzie w zasięgu twych możliwości, zależy do rasy bohatera - szczegółowe moce każdego z Darów omówimy w następnym rozdziale. Tymczasem zapoznaj się z uniwersalnymi regułami posługiwania się mocą czarodziejską, których opanowanie jest warunkiem niezbędnym, by dobrze bawić się postacią czarodzieja. Czary są najbardziej skomplikowanym elementem „Crystalicum", skonstruowaliśmy je bowiem tak, by dać ci duże możliwości, dla których najważniejszym ograniczeniem będzie twoja pomysłowość i zdrowy rozsądek. Nie martw się jednak, jeśli w pierwszej chwili wszystko to wyda ci się zbyt złożone — praktyka czyni mistrza, to normalne, że większość początkujących czarodziejów ma niejakie problemy z okiełznaniem swojej mocy.

Kim jest czarodziej

W „Crystalicum" magii nie można się nauczyć i ktoś, kto nie urodzi się posiadając Dar, zapewne nigdy nie zyska kontroli nad tą niezwykłą siłą - chyba, że zaistnieją jakieś zupełnie niezwykłe okoliczności. Nie znaczy to jednak, że początkujący czarodziej uczyć się nie musi, choć bowiem posiada potencjał magiczny, przypomina w tym względzie nieoszlifowany klejnot, więc dopiero trening pod okiem doświadczonego czarownika pozwoli mu zapanować nad kapryśnym Darem. Nadto, by uprawiać magię, potrzeba fokusu - specjalnego przedmiotu, innego dla każdej z ras, który ogniskuje moc i nadaje jej siłę sprawczą. Fokus wykonany jest zawsze z nadmetalu i wprawiony jest weń Kryształ, który nie posiada żadnych zdolności poza ogniskowaniem energii magicznej.

Stosunek do czarowników zależy od kultury, w której mag się wychowuje, trudno więc powiedzieć, że mieszkańcy Znanego Wszechświata uniwersalnie obawiają się osób, posiadających moc lub szczególnie je cenią. W niektórych światach zajmowanie się czarami jest nielegalne i ścigane z urzędu - jeśli twój czarodziej urodził się w takim właśnie miejscu, zapewne studiował potajemnie u ukrywającego się mistrza - w innych zaś uchodzi za całkiem przyzwoitą karierę dla obiecującego młodzieńca. Opracowując historię postaci pamiętaj zatem, by wpleść w nią wątek nauki magii, począwszy od pierwszego ujawnienia Daru, zapewne spontanicznego i niespodziewanego, aż do chwili, w której mistrz bohatera uznał, że wie on już dość, by samodzielnie ruszyć w świat.

ROZDZIAŁ 20

Mechanika Gry uznaje za maga każdą postać, która posiada Zaletę Dar - wykupując ją, zamiast nadmetalowego dziedzictwa otrzymuje fokus z wprawionym Kryształem. Ponadto, może rozwijać Umiejętności magiczne - Drogę, czyli rodzaj magii, który uprawia, oraz Ścieżki, służące do precyzowania mocy zaklęcia. To właśnie od omówienia tych trzech elementów zaczniemy wyprawę w świat czarów „Crystalicum".

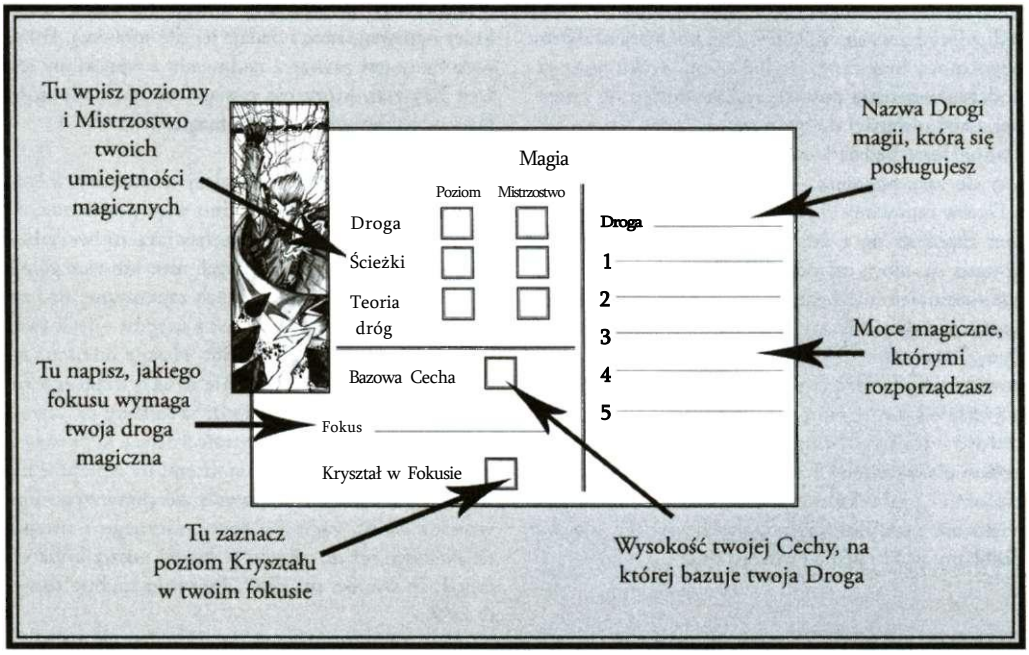
Fokus

Jak zaznaczono wyżej, fokus to przedmiot konieczny, by skupić energię magiczną, niezbędną do wywołania efektu zaklęcia. Przedmioty tego rodzaju różnią się zależnie od Daru, którym mag się posługuje i szczegółowy ich katalog znajdziesz w następnym rozdziale, przy okazji opisu mocy kolejnych ras. Uniwersalna zasada głosi jednak, że każdy fokus wykonany jest z nadmetalu i że wprawia się w niego specjalny Kryształ, służący do koncentrowania mocy.

Jeśli wcielasz się w maga, fokus otrzymujesz zamiast nadmetalowego dziedzictwa. Początkowo nie posiada on żadnych dodatkowych Właściwości - sam fakt, że służy do tworzenia czarów czyni go wystarczająco wyjątkowym - z czasem możesz jednak wyposażać go w nadzwyczajne moce substancji, z której został wykonany, wykorzystując w tym celu normalne zasady rozwoju przedmiotów z nadmetalu.

W magiczny fokus wprawia się niezwykły Kryształ, który wyróżnia przede wszystkim fakt, że nie jest oszlifowany. Nie da się spreparować klejnotu tak, by służył magowi, w fokusach wykorzystuje się więc wyłącznie Kryształy, które w chwili wydobycia odznaczają się właściwym kształtem. Sprawia to, że Kryształ do fokusu jest najdroższą i najrzadziej spotykaną odmianą cudownego minerału, a niewielu czarowników może poszczycić się posiadaniem więcej, niż jednego. Każdy z Darów magicznych związany jest z Kryształem konkretnego żywiołu i tylko taki klejnot można wprawiać w magiczne urządzenie, służące do ogniskowania danej mocy.

Początkujący bohater - czarodziej otrzymuje wprawiony w fokus Kryształ o poziomie 2. Z czasem może wymienić go na klejnot potężniejszy, lub wprawić w fokus kolejne minerały, pod warunkiem, że wykupi Właściwość Gniazdo. Wyjątek od powyższej zasady stanowią magowie z Imperium Kryształowego. Przyjmuje się bowiem, że w ich wypadku w fokus



wprawiony jest Żyjący Kryształ, który otrzymują w charakterze Rasowej Zalety, ma on więc początkowo poziom 1, z czasem jednak może się rozwinąć.

Umiejętności magiczne

By skutecznie posługiwać się magią, nie wystarczy posiąść Dar oraz fokus - trzeba również nauczyć się trzech Umiejętności Magicznych. Dwie z nich dostępne są wyłącznie magom i opisują stopień, w jakim czarodziej opanował swoją sztukę i jego zdolność kształtowania magicznej energii. Trzecia, będąca teoretyczną wiedzą na temat magii, dostępna jest dla każdego, jednak to czarodzieje przywiązują do jej poznania szczególną wagę.

Droga to Umiejętność za pomocą której mierzy się zaawansowanie czarodzieja w obcowaniu z dostępną mu mocą. Technicznie rzecz biorąc, jest to cała grupa Umiejętności, różnych dla różnych ras, stąd na Karcie Bohatera wpisz pełną nazwę Drogi, którą twój bohater podąża (znajdziesz ją w następnym rozdziale). Umiejętność tę testować będziesz podczas uwalniania zgromadzonej na potrzeby zaklęcia energii (patrz niżej), a Mistrzostwo w niej określa, z jakich mocy swojej Drogi możesz korzystać.

Umiejętność **Ścieżki** służy kształtowaniu energii, którą mag gromadzi tak, by efekt zaklęcia był jak najbliższy oczekiwaniom rzucającego. Testować ją będziesz podczas przygotowywania czaru (patrz niżej), a Mistrzostwo w niej określa maksymalny poziom każdej z pięciu Ścieżek Magii, którym możesz się posłużyć.

Teoria Dróg wreszcie to Umiejętność za pomocą której mierzy się znajomość reguł, którymi rządzi się magia. Oczywiście, żaden czarodziej nie może z całą pewnością stwierdzić, że poznał prawa, którym podlega jego moc, jednak badania własnych możliwości i studia nad dorobkiem innych pozwalają mu zyskać większą kontrolę nad mocą magiczną, niż osobie nieuczonej. Umiejętność tę testuje się podczas pracy nad formułami zaklęć, używania czarów zamkniętych w Kryształach lub poszukiwania odpowiedzi na pytania związane z magią. Mistrzostwo w Teorii Dróg określa, iloma Ścieżkami Magii bohater może posłużyć się, przygotowując czar. To jedyna Umiejętność Magiczna, którą posiadać mogą osoby pozbawione Daru.

Ścieżki Magii

Dzięki magii osiągać można bardzo różne efekty, ograniczane wyłącznie charakterem i mocami każdej z Dróg - Lodowe Elfy zatem potrafią kontrolować umysł czy wymazywać wspomnienia, Astończycy zmieniać postać, a ludzie sprawić, by rozstąpiło się morze. Mimo tej różnorodności wszystkie zaklęcia posiadają jednak pewne wspólne parametry, a więc zasięg, na jaki czar można rzucić, obszar, który obejmuje, czas trwania, siłę, z jaką rzecz działa oraz okoliczności, w których zaklęcie zaczyna funkcjonować. To właśnie te pięć parametrów decyduje, czy stworzony magiczną mocą ogień rozświetli ciemność, czy strawi całe miasto - i właśnie one składają się na pięć Ścieżek Magii.

Każda ze Ścieżek może, choć nie musi, stać się elementem zaklęcia. Jeśli czarodziej decyduje się wykorzystać którąś z nich, musi ponadto określić, ile mocy na nią przeznaczy — innymi słowy, wybrać poziom Ścieżki, który zostanie zastosowany w zaklęciu. Poziom żadnej z wybranych Ścieżek nie może przekroczyć Mistrzostwa w Umiejętności Ścieżki maga. Kolejne poziomy rozumieć należy następująco:

Ścieżka Zasięgu

Ścieżka Zasięgu jest najłatwiejsza w interpretacji, określa bowiem maksymalną odległość, która może dzielić czarownika od przedmiotu lub osoby, na którą rzuca zaklęcie. Jeśli rzecz ta jest wyjątkowo duża - jak na przykład statek - wystarczy, że w wymaganej odległości znajdzie się jej część. Jeśli czarownik nie zdecyduje się użyć Ścieżki Zasięgu, zaklęcie zadziała wyłącznie na niego.

Poziom 1 - ***Dotyk.*** Używając pierwszego poziomu tej Ścieżki czarownik może rzucić zaklęcie na coś, czego dotyka.

Poziom 2-10 metrów. Drugi poziom Ścieżki Zasięgu pozwala rzucić zaklęcie na obiekt znajdujący się nie dalej, niż 10 metrów od maga.

Poziom 3 - ***Zasięg głosu.*** Dzięki trzeciemu poziomowi czarownik może oddziałać na coś, co znajduje się w zasięgu jego naturalnego, nie wzmocnionego nijak głosu. Jeśli czarownik nie może, z jakiś powodów, mówić, nie może posłużyć się tym poziomem Ścieżki. Rzucając czar, mag nie musi jednak wypowiadać żad-

nych słów — ważne, by był zdolny do mówienia, a cel mógłby go usłyszeć. Dlatego dzięki temu poziomowi Ścieżki czarownik nie może rzucić zaklęcia na osobę znajdującą się na innym piętrze budynku (bo i tak nie mogłaby usłyszeć jego słów - ściany blokują dźwięk). Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by zaczarował kogoś, kto zatyka uszy lub znajduje się na sali balowej, gdzie słowa czarodzieja utonęłyby wprawdzie w gwarze rozmów, byłyby jednak słyszalne, gdyby sala była pusta.

Poziom 4 - Zasięg wzroku. Używając czwartego poziomu Ścieżki Zasięgu mag może rzucić czar na każdy obiekt, który widzi, i który nie znajduje się po drugiej stronie linii nieba, niż on (a więc będąc w świecie nie może oddziaływać na obiekty znajdujące się poza nim, z Przestrzeni zaś rzucać czarów na nic, co znajduje się w którymś ze światów).

Poziom 5 - ***Dzień drogi.*** Najpotężniejsi z magów potrafią rzucać czary na coś, czego nie widzą - pod warunkiem, że posiadają przedmiot związany z celem: niewielki fragment rzeczy, na którą rzucają zaklęcie, lub coś, co należy do osoby, będącej celem magii. Obiekt musi znajdować się nie dalej, niż o dzień drogi piechotą. Wciąż jednak magia nie może przekroczyć linii nieba.

Ścieżka Czasu

Ścieżka czasu określająca, jak długo działać będzie rzucone zaklęcie, posiada dwa schematy, część efektów ma bowiem charakter długotrwały, inne natomiast - zwłaszcza, jeśli zadają obrażenia - trwają krótko. Którego schematu użyć dowiesz się z opisu poszczególnych mocy Darów magicznych, opisanych w kolejnym rozdziale. Jeśli czarownik nie posłuży się tą Ścieżką, czar działa tylko w Rundzie, w której został rzucony. Oczywiście, czar może działać krócej, niż o rym stanowi opis poziomu - przykładowo, jeśli rzecz utrzymać się ma przez tydzień, posłużyć się trzeba poziomem 3.

Czary długotrwałe

Poziom 1 - Godzina. Czar działa przez godzinę, rozumianą tak, jak pojmujemy ją my (a więc niezależnie od tego, ile trwa doba w świecie, w którym czarownik się znajduje).

Poziom 2 - Dzień. Czar twa przez całą dobę, a więc dwadzieścia cztery standardowe godziny.

Poziom 3 - Miesiąc. Efekt czaru utrzymuje się trzydziestokrotnie dłużej, niż na poprzednim poziomie.

Poziom 4 - Rok. Czar trwa standardowy rok.

Poziom 5 — Dekada. Efekt zaklęcia pryska dopiero po dziesięciu latach.

Czary krótkotrwałe
Poziom 1-2 Rundy
Poziom 2 - 4 Rundy
Poziom 3 - 6 Rund
Poziom 4 - 8 Rund
Poziom 5 -10 Rund

Ścieżka Obszaru

Pod tą nazwą kryje się Ścieżka regulująca, jak wielki obszar lub liczbę przedmiotów obejmie działanie czaru. Jeśli czarownik się nią nie posłuży, zaklęcie obejmie tylko jedną osobę lub przedmiot bądź pół metra kwadratowego obszaru.

Poziom 1 - Para. Dzięki pierwszemu poziomowi Ścieżki mag może objąć zaklęciem dwie osoby lub liczbę przedmiotów o zbliżonej objętości bądź dwa metry kwadratowe powierzchni.

Poziom 2 - Dwie pary. Drugi poziom pozwala rzucić czar na cztery osoby lub liczbę przedmiotów o zbliżonej objętości albo pięć metrów kwadratowych.

Poziom 3 - Grupa. Korzystając z trzeciego poziomu czarownik może oddziaływać na grupę sześciu osób lub coś o zbliżonej objętości czy też dziesięć metrów kwadratowych.

Poziom 4 - Statek. Na czwartym poziomie mag może rzucić czar na rzecz wielkości statku, wszystkich członków jego załogi lub zbliżoną powierzchnię.

Poziom 5 - Wioska. Potężny mag jest w stanie zakląć całą wioskę, dzielnicę miasta lub wszystkich jej mieszkańców.

Ścieżka Siły

Ścieżka Siły określa moc, z jaką działa zaklęcie - i korzysta się z niej zawsze, kiedy potrzeba opisać jego efekt w mechanice gry. Dokładne wskazówki, jak interpretować tę Ścieżkę znajdziesz w katalogu mocy Darów magicznych w kolejnym Rozdziale - na razie pamiętaj, że jeśli czar ma przekładać się na Efekty mechaniczne, oblicza się je następująco:

Poziom 1 - 2
Poziom 2 - 4
Poziom 3 - 6
Poziom 4 - 8
Poziom 5 - 10

Jeśli mag nie użyje Ścieżki Siły, znaczy, że jego zaklęcie nie ma działania mechanicznego - wywołany ogień jest zbyt chłodny, by kogoś poparzyć, a próba wdarcia do czyjegoś umysłu za delikatna, by złamać wolę celu.

Ścieżka Okoliczności

Nie wszystkie czary działają natychmiast po ich rzuceniu - niektóre mogą trwać, zawieszone, długie tygodnie, aż zaistnieje okoliczność, w której zaczynają działać. To, kiedy czar zaczyna funkcjonować, reguluje właśnie Ścieżka Okoliczności. Pamiętaj, że maksymalny czas działania zaklęcia liczy się od chwili jego rzucenia, a nie rozpoczęcia działania, może się więc zdarzyć, że zaklęcie, które funkcjonować zaczyna w bardzo szczególnym wypadku, rozwieje się, nim wywrze jakikolwiek efekt. Jeśli mag nie zdecyduje się na użycie tej ścieżki, czar zacznie działać natychmiast.

Poziom 1 — Okoliczność prosta. Czar, w którym użyto pierwszego poziomu Ścieżki Okoliczności, zadziała w określonych przez maga, prostych warunkach: o najbliższym zmierzchu, za godzinę, gdy pierwsza osoba wejdzie do pomieszczenia, kiedy mag powie wybrane słowo.

Poziom 2 - Okoliczność wybrana. Dzięki drugiemu poziomowi czaru mag może wybrać okoliczność bardziej sprecyzowaną - czar może zadziałać pierwszego dnia zimy, kiedy do pomieszczenia wejdzie Krasnolud czy w określonej godzinie dnia dzisiejszego.

Poziom 3 - Okoliczność szczególna. Trzeci poziom pozwala jeszcze bardziej sprecyzować moment, w którym zaklęcie zacznie działać, lub skomponować dwie prostsze okoliczności: czar zacznie funkcjonować konkretnego dnia o danej godzinie albo kiedy przez drzwi przejdzie osoba określonej rasy i płci lub w danym wieku.

Poziom 4 - Okoliczność wyjątkowa. Dzięki czwartemu poziomowi Ścieżki Okoliczności mag może sprawić, że zaklęcie zadziała w wyjątkowych okolicznościach, na przykład kiedy przez drzwi przejdzie konkretna osoba albo gdy wybranego dnia zacznie padać śnieg.

Poziom 5 — Okoliczność jedyna w swoim rodzaju. Sięgając po ostatni poziom Ścieżki Okoliczności mag może sprawić, że jego zaklęcie zadziała w chwili bardzo ściśle określonej - na przykład gdy dana osoba wykona określoną czynność (przykładowo, „gdy król wyda na mnie wyrok śmierci") lub określonego dnia o określonej godzinie zaistnieją szczególne warunki („kiedy pierwszego dnia lata w samo południe do portu wpłynie trzeci statek").

Czarownik może zawiesić w ten sposób działanie maksymalnie tylu zaklęć, ile wynosi jego Mistrzostwo w Teorii Dróg - jeśli przygotowuje kolejny czar, który zadziałać ma z opóźnieniem, i przekracza tę wartość (na przykład, Mistrzostwo maga w Teorii Dróg wynosi 2 i postanawia on rzucić trzeci czar, który nie zadziała od razu), najwcześniej przygotowane zaklęcie przepada. Ograniczenie to nie obejmuje czarów zamkniętych w Kryształach.

Konstruowanie czarów

Magia Znanego Wszechświata nigdy nie została spętana rygorystycznymi formułami zaklęć — choć niektórzy czarodzieje się nimi posługują, o czym przeczytasz niżej. Czarownik dysponuje potencjałem, ograniczonym wyłącznie przez charakter jego Daru i sam może decydować, jak czar zadziała, koncentrując odpowiednią ilość mocy magicznej, a następnie nadając jej pożądaną postać. Znaczy to, że człowiek dysponujący władzą nad żywiołem ziemi może równie dobrze sprawić, że lita skała rozstąpi się przed nim, jak sprowadzić lawinę na swoich przeciwników czy przekształcić bryłkę węgla w czysty diament - ogranicza go jedynie fakt, że wolno wpływać mu wyłącznie na jeden żywiołów oraz wyobraźnia, dzięki której wymyśla rozmaite zastosowania swojego Daru.

Gdy czarownik zabiera się do rzucania zaklęcia, musi najpierw określić, jaki efekt chce osiągnąć i poinformować o tym Mistrza Gry. Nie wolno mu przy tym przekroczyć granic, wyznaczanych przez kolejne moce jego Daru - dokładny ich opis znajdziesz w kolejnym rozdziale. Po wymyśleniu efektu mag przyporządkowuje go jednemu z poziomów Daru, którym dysponuje, a następnie określa szczegółowe parametry zaklęcia: zasięg, czas trwania, siłę, obszar oraz okoliczności, w których działa - a więc decydu-

je, których poziomów Ścieżek zamierza użyć. Im większa liczba Ścieżek i wyższe ich poziomy, tym potężniejsze będzie zaklęcie.

Niestety, czarownik nie ma zupełnej swobody w kreowaniu magicznych efektów, ograniczają go bowiem Umiejętności Magiczne. Nie może posłużyć się mocą Daru z poziomu wyższego, niż wynosi jego Mistrzostwo w Umiejętności Droga, wolno mu posłużyć się tylko tyloma Ścieżkami, ile wynosi jego Mistrzostwo w Teorii Dróg, a poziom żadnej z nich nie może przekroczyć Mistrzostwa w Umiejętności Ścieżki. Jasno więc widać, że wraz ze wzrostem umiejętności czarownika wzrastają znaczne jego możliwości.

Przykład: Brisida, czarodziejka z Księżyca, posiada umiejętność Droga na poziomie 8, Ścieżki na 8, oraz Teorię Dróg na 6. W związku z tym może konstruować czary, wymagające użycia mocy pierwszego, drugiego, trzeciego i czwartego poziomu krasnoludzkiej Drogi Rozkazu (Jej Mistrzostwo w Drodze wynosi 4). Kiedy już opisze efekt właściwy dla jednego z tych poziomów, ustala parametry. Wolno jej skorzystać z maksymalnie trzech Ścieżek (ich liczbę ogranicza Mistrzostwo w Teorii dróg), a każda z nich może mieć poziom pierwszy, drugi, trzeci lub czwarty (ograniczony wysokością Mistrzostwa w Ścieżkach). Najpotężniejsze zaklęcie, które może skonstruować, będzie zatem korzystać z mocy 4 poziomu Drogi i posiadać trzy Ścieżki na poziomie 4.



Rzucanie czarów

Kiedy mag ustali już efekt i siłę zaklęcia, przystępuje do jego rzucenia. Jest to proces dwustopniowy - najpierw bohater zgromadzić musi konieczną energię magiczną, której ilość zależy od tego, jak potężny ma być czar. By określić, jak trudne i czasochłonne okaże się to zajęcie, zsumować musisz poziom mocy Drogi, z którego korzystasz, i poziomy wszystkich Ścieżek, którymi się posługujesz - a od tej sumy odjąć poziom Kryształu w twoim fokusie (lub sumy ich poziomów, jeśli posiadasz więcej niż jeden). W ten sposób określisz, ile Efektów Dodatkowych osiągnąć musisz w długotrwałym teście przygotowania czaru. Równanie to wygląda więc następująco:

(poziom mocy Daru + suma poziomów wszystkich Ścieżek) - poziom Kryształu w fokusie = Efekt Dodatkowy testu.

Przykład: Brisida przygotowuje się do przeniesienia siebie oraz Marco ze szczytu baszty w głąb dżungli. Najpierw określa niezbędny poziom mocy Drogi - w tym wypadku będzie to moc poziomu 4, pozwalająca przemieszczać przedmioty i osoby w powietrzu. Następnie określa niezbędne Ścieżki. Zaklęcie musi zadziałać na kogoś poza nią, przyda się więc Ścieżka Obszaru. Analogicznie, niezbędna okazuje się Ścieżka Zasięgu, by zaklęcie objęło kogoś poza nią. Przyda się wreszcie Ścieżka Czasu, aby czar działał wystarczająco długo. Ponieważ zaklęcie ma zostać uruchomione natychmiast, niepotrzebna jest Ścieżka Okoliczności — a że Marco ani Brisida nie stawiają oporu, zbyteczna jest również Ścieżka Siły.

Wybrawszy Ścieżki czarodziejka ustala ich poziomy. Potrzebuje tylko 1 poziomu Ścieżki Obszaru, obejmuje bowiem zaklęciem dwie osoby. Potrzebny będzie też tylko 1 poziom Ścieżki Zasięgu — Brisida dotknie Marco przed lotem. Istotniejszą sprawą jest Ścieżka Czasu, od niej zależy bowiem, jak daleko zbiegowie dolecą. Brisida postanawia skorzystać z maksymalnego dostępnego jej poziomu — 4.

Ustaliwszy, co trzeba, czarodziejka sumuje wszystkie poziom: 4 (poziom Drogi) +1 (Ścieżka Obszaru) +1 (Ścieżka Zasięgu) +4 (Ścieżka Czasu) = 10. Od tego odejmuje poziom Kryształu w swoim fokusie, wynoszący 2. Rezultat, 8, to liczba Efektów Dodatkowych, które uzyskać musi w długotrwałym teście przygotowania czaru.



Nieprzewidziane efekty

Magia to siła kapryśna i nieokiełznana, nic więc dziwnego, że niekiedy wymyka się spod kontroli i działa w sposób zupełnie nieprzewidziany. Jeśli chcesz wzbogacić swoje sesje o to dodatkowe ryzyko, skorzystaj z poniższej zasady opcjonalnej:

• Jeśli czarownik nie uzyska w teście uwolnienia czaru ani jednego Efektu, zaklęcie wprawdzie działa, lecz w sposób inny, niż zamierzono. Zarówno rezultat, jak moc czaru musi pozostać w zgodzie z parametrami ustalonymi przez czarodzieja, kontrolę jednak nad tym, na co i jak rzecz zadziała przejmuje Mistrz Gry.

Kiedy już określisz Efekt Dodatkowy, możesz przystąpić do testowania, stosując normalne reguły Testu Długotrwałego. Test przeprowadza się przy użyciu Umiejętności Ścieżki z Progiem równym Umysłowi maga. Efekt Wymagany równy jest 0, a przygotowanie czaru kończy się w chwili, gdy osiągniesz wystarczającą ilość Efektów Dodatkowych. Nadliczbowe Efekty Dodatkowe nie mają wpływu na kształt zaklęcia.

Przygotowywanie czaru to proces bardzo męczący, czarownik musi bowiem zgromadzić we własnym ciele ogromną ilość potężnej i niezbadanej do końca energii. Dlatego za każdą rozpoczętą Rundę rzucania czaru postać otrzymuje 1 Draśnięcie. Nie dostaje ich jednak kolejno, a wszystkie na raz, natychmiast po uwolnieniu mocy zaklęcia.

Przykład: Brisida zaczyna gromadzić magiczną energię. Wykonuje pierwszy z serii testów Ścieżek z Progiem Umysłu o Efekcie Wymaganym 0 i uzyskuje 2 Efekty Dodatkowe. W kolejnej Rundzie kontynuuje test, osiągając 3 Efekty Dodatkowe. Dalsza Runda przynosi 2 Efekty Dodatkowe, a jeszcze następna - 1. W sumie Brisida zdobywa 8 Efektów Dodatkowych, niezbędnych, by przygotować czar, w czwartej Rundzie. Gdy uwolni moc zaklęcia, otrzyma w związku z tym 4 Draśnięcia.

Kiedy mag zakończy przygotowywanie zaklęcia, natychmiast wykonuje test uwolnienia zgromadzonej mocy. Rzuca w tym celu pulą kości równą jego Drodze z Progiem Cechy związanej z tym Darem magicznym (informacje na ten temat znajdziesz w kolejnym rozdziale). Efekt Wymagany równy jest poziomowi mocy Daru. Efekt Dodatkowy nie wpływa na czar w żaden sposób. Jeśli test się powiedzie, czar działa tak, jak zaplanował to mag. W wypadku porażki energia rozprasza się i zaklęcie nie działa w ogóle - jedynym efektem są Draśnięcia, które czarownik otrzymuje również w takim wypadku. Czar zaczyna działać natychmiast po wykonaniu testu uwolnienia mocy - jeśli chcesz opóźnić jego efekt, musisz posłużyć się Ścieżką Okoliczności.

Przykład: Brisida przygotowała zaklęcie - w czwartej Rundzie, czyli natychmiast po zgromadzeniu energii, wykonuje test jej uwolnienia. Testuje w tym celu Drogę z Progiem Ducha (przypisanym magii Krasnoludów) i Efektem Wymaganym 4 (zastosowany poziom mocy Drogi). Uzyskuje tylko 3 Efekty — to zbyt mało i zgromadzona moc przepadłaby, gdyby czarodziejka nie skorzystała ze Szczęścia, dzięki któremu zdobywa brakujący, czwarty Efekt. Udało się — Brisida i Marco unoszą się w powietrze, a czarodziejka otrzymuje 4 Draśnięcia za cztery Rundy przygotowywania zaklęcia.

Warunki rzucania czarów

Koncentrowanie mocy koniecznej, by rzucić czar, wymaga skupienia i spokoju — wprawdzie przeszkolony mag potrafi osiągnąć odpowiedni stan ducha nawet w ogniu walki, nie jest jednak w stanie robić w tym czasie nic innego. Nie znaczy to, iż nie ma pojęcia, co dzieje się dookoła — i jeśli uzna, że przygotowywany czar przestał być potrzebny może nawet zrezygnować z dalszej nad nim pracy, rozpraszając zgromadzoną energię kosztem 1 dodatkowego Draśnięcia. Podob-



nie, efekt rzuconego czaru jego autor może w każdej chwili przerwać, jeśli jednak się na to nie zdecyduje, zaklęcie przestaje działać automatycznie po upływie czasu określonego przez poziom stosownej Ścieżki.

Doświadczeni wojownicy wiedzą, że mag potrafi być niezmiernie wymagającym przeciwnikiem - dlatego zwykle starają się zakłócić jego koncentrację podczas przygotowywania czaru. Szczęśliwie, pracujący nad zaklęciem mag może normalnie się bronić - choć nie wolno mu atakować - jeśli jednak zostanie trafiony i zraniony, musi wykonać test Drogi z progiem Ducha i Efektem Wymaganym równym liczbie Draśnięć, które otrzymał. Jeżeli test się powiedzie, udaje mu się utrzymać panowanie nad magiczną energią i może dalej przygotowywać zaklęcie. Porażka oznacza, że utracił kontrolę nad mocą - energia rozprasza się (zadając mu Draśnięcia) i zaklęcie trzeba przygotowywać od początku.

Przykład: Podczas pojedynku w strażnicy Lodowy Elf przygotowuje się do rzucenia na Straceńca takiego samego zaklęcia, jakiego użył wobec Marco. Przygotowanie czaru potrwa dwie Rundy. Tymczasem w pierwszej z nich Straceniec atakuje czarownika, zadając mu 4 Draśnięcia. Teraz Lodowy Elf musi przetestować Drogę z Progiem Ducha i Efektem Wymaganym 4 (tyle otrzymał Draśnięć). Wyrzuca tylko 2 Efekty, moc rozprasza się więc, zadając Elfowi jedno Draśnięcie (przygotowywać czar przez jedną Rundę). Jeśli czarownik wciąż będzie chciał rzucić czar, musi zacząć gromadzić moc od początku.

Jak napisano powyżej, przygotowywanie czaru jest testem długotrwałym, najczęściej więc stosować się go będzie podczas walki, gdy czas rozbity jest na Rundy. W sytuacjach, w których tempo nie jest istotne, nie musisz przeprowadzać testu przygotowania zaklęcia, przyjmując po prostu, że trwa to dłuższą chwilę. Nie można jednak zrezygnować z testu uwolnienia mocy. Jeśli nie rzucasz za przygotowanie czaru, liczbę Draśnięć, które mag otrzymuje, ustala się, dzieląc wymagany Efekt Dodatkowy testu przygotowania przez Mistrzostwo w Ścieżkach maga (ułamki zaokrąglaj w dół).

Przykład: Ponieważ nikt nie przeszkadza Brisidzie w rzuceniu czaru, wystarczy, że przez chwilę skoncentruje się na przygotowaniu magicznej energii, a następnie wykona test uwolnienia mocy. By ustalić liczbę Draśnięć, które otrzyma na koniec całego procesu, po-

dzielić musi Efekt Dodatkowy testu przygotowania, którego wymagało zaklęcie (czyli 8), przez jej Mistrzostwo w Ścieżkach (czyli 4). Przy tej metodzie otrzyma zatem tylko dwa Draśnięcia (8/4).

Jeśli czarownikowi nie zależy szczególnie na czasie, bardzo ważnym jednak jest, by czar się udał, może zdecydować się przedłużyć czas koncentracji, by obniżyć Efekt Wymagany testu uwolnienia mocy. Za każde 5 Efektów Dodatkowych, o które czarownik dobrowolnie zwiększy trudność testu przygotowania, Efekt Wymagany testu uwolnienia zmniejsza się o 1. Nie można jednak zmniejszyć go o więcej, niż wynosi Mistrzostwo w Teorii Dróg maga. Oczywiście, wydłużony czas przygotowywania zaklęcia zwiększa odpowiednio ilość Draśnięć, które czarownik otrzyma podczas jego uwolnienia (gromadzi przecież więcej energii).

*Przykład: Brisida chce mieć pewność, że zaklęcie lotu, które rzuca, zostanie rzucone pomyślnie, stwierdza zatem, że Efekt Wymagany uwolnienia, równy 4, jest zbyt ryzykowny. Decyduje się obniżyć go o 2. W tym celu zwiększa liczbę Efektów Dodatkowych, które musi osiągnąć w teście przygotowania o 10 (2*5), jednak kiedy już przygotuje zaklęcie, wystarczy, że w teście Uwolnienia uzyska 2 Efekty.*

Formuły magiczne

Jak widać, rzucenie czaru jest zwykle czynnością czasochłonną - zwłaszcza, jeśli zaklęcie ma być bardzo potężne. Stąd wielu czarowników posiłkuje się formułami magicznymi, które wprawdzie nie posiadają elastyczności i wszechstronności magii, rekompensują to jednak szybkością rzucania. Używając formuły czarownik rzuca zaklęcie, niezależnie od tego, jak bardzo jest skomplikowane, w jedną Rundę - jest to zawsze ostatnie działanie w tej Rundzie, niezależnie od wyniku testów Reakcji - i otrzymuje przy tym tyle Draśnięć, ile wynosił poziom mocy Daru, użyty w zaklęciu. Jeśli kilku magów korzysta z formuł w rym samym czasie, czary zaczynają działać jednocześnie.

Przykład: Podczas walki Brisida posługuje się formułą magiczną. Nie musi zatem testować przygotowania a wyłącznie uwolnienie zaklęcia. Test ten wykonuje na koniec Rundy, w której postanowiła posłużyć się formułą, kiedy pozostali walczący zadeklarują już akcje. Czar zaczyna działać natychmiast potem. Brisida otrzymuje tyle Draśnięć, ile wynosił poziom mocy Drogi, użyty w zaklęciu.



By przygotować formułę, mag musi najpierw ustalić działanie zaklęcia i wybrać Ścieżki, tak, jakby sposobił się do jego przygotowania - formuła zawsze działać będzie w ten sposób i korzystając z niej czarownik nie będzie mógł modyfikować efektów zaklęcia. Następnie mag wykonuje długotrwały test Teorii Dróg z progiem Umysłu, którego Efekt Wymagany równy jest poziomowi mocy Drogi, jaki zastosowano w formule. Efekt Dodatkowy, który trzeba osiągnąć, wylicza się, sumując poziomy Ście-

żek zaklęcia i poziom mocy Drogi, jak podczas testu przygotowania - z tym, że nie odejmuje się od niego poziomu Kryształu. Każdy test, wykonywany podczas pisania formuły, to jedna godzina, którą czarownik musi nad nią spędzić.

Przykład: Brisida uznaje, że zaklęcie lotu, rzucone na szczycie wieży, jest wcale przydatne i postanawia napisać jego formułę. Raz jeszcze ustala wszystkie parametry — 4 poziom Drogi (by umożliwić lot), 1 poziom Ścieżki Zasięgu (działa na dotkniętą osobę), 1 poziom Ścieżki Obszaru (obejmuje dwie osoby) i 4 poziom Ścieżki Czasu (by działało jak najdłużej). Następnie wykonuje test Teorii Dróg z progiem Umysłu i Efektem Wymaganym 4 - tyle wynosi zastosowany poziom mocy Drogi. Rzuca, póki nie osiągnie 10 Efektów Dodatkowych (4+1+1+4) -każdy test to jednak godzina pracy.

Raz napisana formuła nie może ulec zmianie - od chwili jej ukończenia czarodziejka będzie mogła w jednej Rundzie spowodować, by ona sama oraz osoba, której dotknie, uniosły się w powietrze — lecz nie zdoła zmienić jej tak, by objęła trzy osoby lub kogoś, kogo nie dotyka - co nie byłoby problemem, gdyby konstruowała czar normalnie.

Po wykonaniu wszystkich rzutów mag musi zapłacić ilość Punktów Doskonalenia równą poziomowi Daru, jakim się posłużył - a następnie napisać samą formułę, czyli słowa zaklęcia. Inwokacja ta musi mieć postać rymowanki o długości dwóch wersów na każdy poziom mocy, jakiego użył, co znaczy że czar korzystający z trzeciego poziomu Daru wymaga rymowanej formuły długiej na sześć wersów. Jeśli gracz nie posiada za grosz talentu, Mistrz Gry może zwolnić go z obowiązku rymowania — w takiej sytuacji musi napisać formułkę liczącą ryle zdań pojedynczych, ile normalnie zawierałaby wersów.

Korzystanie z formuł zaklęć jest bardzo proste - na początku Rundy gracz wcielający się w maga deklaruje, że posłuży się inwokacją, a następnie wypowiada stosowne słowa. Jeśli pomyli się podczas recytacji wierszyka, czar automatycznie zawodzi (lub działa opacznie, jeśli korzystasz z zasady opcjonalnej). Następnie, na koniec Rundy, wykonuje test uwolnienia mocy - i zaklęcie zaczyna działać.

Magia rytualna

Lektura mocy Ścieżek pozwoliła ci zapewne zorientować się, że potęga maga ograniczona jest najwyższym ich poziomem - nie jest to jednak granica, której nie można przekroczyć. Kiedy magowie chcą posłużyć się wyjątkowo potężnym czarem, którego moc wykracza poza możliwości każdego z nich, gromadzą się, celem odprawienia rytuału.

Wszyscy magowie, biorący udział w obrzędzie, muszą posługiwać się tą samą Drogą, a w wypadku magii ludzkiej, władać tym samym żywiołem. Wybierają oni spośród siebie Mistrza Ceremonii - to on poprowadzi rytuał i na nim spoczywa największa odpowiedzialność.

Mistrz Ceremonii ustala efekt zaklęcia tak, jakby rzucał zwyczajny czar, a następnie rozdziela pozostałych uczestników obrzędu pomiędzy Ścieżki, którymi będzie się posługiwał. Każdy mag, koncentrujący się na danej Ścieżce, zwiększa maksymalny poziom, dostępny dla Mistrza Ceremonii o wartość, która byłaby normalnie granicą jego możliwości - czyli jeden czarownik, wspierający Ścieżkę sprawia, że prowadzący rytuał może korzystać z poziomu dwa razy wyższego, niż normalnie, czterech zaś zwiększa tenże poziom pięciokrotnie. W wypadku poziomów wykraczających poza opis pomnóż maksymalną moc Ścieżki przez nowy poziom, dostępny Mistrzowi Ceremonii. Każdą ze Ścieżek wzmacniać może maksymalnie tylu magów, ile wynosi Mistrzostwo w Teorii Dróg prowadzącego ceremonię.

Po ustaleniu efektu czaru i obliczeniu Efektu Dodatkowego testu przygotowania Mistrz Ceremonii wykonuje testy wedle normalnej procedury, z tą różnicą, że każdy test oznacza jedną godzinę trwania obrzędu. Po wykonaniu pomyślnego testu uwolnienia mocy zaklęcie zaczyna działać i rytuał się kończy. Za każdą godzinę jego trwania wszyscy uczestnicy otrzymują jedno Draśnięcie - a prowadzący go dodatkowo jedną Ranę za przewodniczenie ceremonii.

Przykład: Tryfillos, posiadający Umiejętność Ścieżki na poziomie 7, jest Mistrzem Ceremonii podczas rytuału, w którym poza nim bierze udział trzech magów. Celem zaklęcia jest rzucenie czaru na całą nieprzyjacielską armię — a to ilość celów, która znacznie przekracza maksymalny dostępny Tryfillosowi poziom Ścieżki Ob-

szaru (jego Mistrzostwo w Ścieżkach to 3). Dlatego czarownik przydziela aż dwóch z trzech pomocników do Ścieżki Obszaru. Pomoc każdego z nich pozwala zwiększyć dostępny Tryfillosowi poziom Ścieżki o 3 (maksymalny dostępny mu normalnie poziom) — a więc skorzystać z 9 poziomu Ścieżki Obszaru (3+3 za pierwszego maga, +3 za drugiego maga). Trzeci z pomocników pracuje nad Ścieżką Czasu, dzięki czemu prowadzący będzie mógł wykorzystać jej 6 poziom (3+3 za maga).

Następnie Tryfillos określa efekt zaklęcia oraz poziomy Ścieżek według normalnych zasad i przystępuje do testów, takich samych, jak przy zwyczajnym rzucaniu czaru. Każdy test oznacza godzinę ceremonii. Gdy mag uzyska wystarczającą ilość Efektów Dodatkowych, wszyscy otrzymają po 1 Draśnięciu za każdy test, który przeprowadził. Na koniec Tryfillos, przez ciało którego popłynęło tak wiele magicznej energii, otrzyma ponadto 1 Ranę (czyli tyle Draśnięć, ile spowodowałoby otrzymanie Rany podczas walki).

Czary zamknięte w Kryształach

Choć tylko osoby posiadające Dar mogą tworzy magiczne zaklęcia, pozostali mieszkańcy Znanego Wszechświata również mogą korzystać z dobrodziejstw magii — a to dzięki czarom, zamkniętym w specjalnie spreparowanych Kryształach. Oczywiście, nie wszyscy magowie godzą się na tego rodzaju praktyki, a szczególną wrogością do takiego traktowania mocy czarodziejskich pałają Lodowe Elfy - po-



siadanie i posługiwanie się Kryształami czarów jest na tereniach Cesarstwa zakazane. Z drugiej strony, Krasnoludy i Astończycy nie widzą nic nagannego w tego rodzaju działalności, a na terenach Smoczego Królestwa można bez trudu spotkać czarowników, którzy preparują Kryształy na zamówienie. Dla Imperium Kryształowego preparowanie klejnotów z zaklęciami jest równie naganne, jak każda inna forma Kryształobójstwa, a winny mu może skończyć na stosie.

By przygotować Kryształ z czarem, mag musi przede wszystkim wyposażyć się w oszlifowany odpowiednio klejnot o poziomie nie mniejszym, niż poziom mocy Drogi, której zamierza użyć w zamykanym zaklęciu. Oczywiście, rodzaj Kryształu musi być zgodny z żywiołem minerału wprawionego w fokus czarodzieja. Następnie mag przygotowuje i rzuca czar, dokładnie rak samo, jakby wykonywał go normalnie, z tym, że każdy test podczas przygotowywania oznacza jedną godzinę pracy. Po jej zakończeniu klejnot zaczyna delikatnie lśnić - od tej pory przechowuje moc, którą uwolni po rozbiciu.

Przykład: Astoński czarodziej preparuje Kryształ z zaklęciem, które przemienić ma Marco w Ka-Dis. Ponieważ tego rodzaju magia przynależy do piątego poziomu mocy Drogi Przemiany, czarownik musi najpierw zdobyć Kryształ Ziemi (przypisany do magii Astonii) o przynajmniej piątym poziomie. Następnie rzuca na niego czar według normalnych zasad. Kiedy skończy, klejnot zacznie lśnić — od tej pory, do chwili stłuczenia, będzie przechowywał zaklęcie.

Z nieznanych powodów Kryształy, w których zamknięto czary stają się stosunkowo delikatne i łatwo je rozbić - zupełnie, jakby były ze szkła. To właśnie stłuczenie klejnotu sprawia, że czar zaczyna działać tak, jak go przygotowano - nie można nijak modyfikować jego efektu. Jeśli Kryształem posługuje się osoba posiadająca Dar magiczny, instynktownie sprawia ona, że uwolniony czar działa na tę osobę lub rzecz, na którą życzy sobie czarodziej. Jeśli jednak rzecz trafi do rąk kogoś, kto sam nie posiada magicznych właściwości, tłukąc zaklęty minerał musi on wykonać test Teorii Dróg z Progiem Ducha, w którym Efekt Wymagany równy jest poziomowi mocy Daru uwalnianego zaklęcia. Powodzenie oznacza, że działa ono na osobę lub rzecz wskazaną przez tłukącego Kryształ. W wypadku porażki zaklęcie działa na obiekt wybrany przez Mistrza Gry.

Przykład: Marco di Mirandeo tłucze Kryształ, w którym zamknięto zaklęcie korzystające z 3 poziomu Drogi. Ponieważ nie posiada Daru, musi teraz wykonać test Teorii Dróg z Progiem Ducha i Efektem Wymaganym 3 (poziom mocy Drogi, zastosowany w czarze). Jeśli mu się nie uda, zaklęcie zadziała nie na osobę, którą wskazał Marco, gdy tłukł Kryształ, lecz wybraną przez prowadzącego.



Zaklęcie oczyszczenia

Gdy słońce przesłania Czerwony Księżyc, mieszkańców świata ogarnia mordercze szaleństwo, a zwierzęta i rośliny przybierają nowe, potworne kształty. Co gorsza, przestają działać Kryształy, nie da się więc umknąć z zagrożonego globu. I choć po jakimś czasie Księżyc znika równie nagle, jak się pojawił, jego klątwa ciąży światu już na zawsze - w mroku czają się potwory, a wszyscy, na których padł krwawy blask, stają się bezlitosnymi niegodziwcami.

Legenda mówi, że przed wiekami potężni magowie różnych ras zebrali się w tajemnej kryjówce, by stworzyć czar zdolny przywrócić przeklętemu światu jego pierwotną postać. Pracowali bez wytchnienia przez wiele dni i nocy, aż wreszcie zaklęli w Krysztale moce, zdolne przełamać wpływ Księżyca. Kiedy jednak opuścili kryjówkę, by nabrać sił, na niebie pojawił się przeklęty satelita i jego światło oblało magów, którzy natychmiast rzucili się sobie do gardeł i pozabijali w bratobójczej walce. Kryształ z zaklęciem, którego nigdy nie użyto, pozostał w ich kryjówce - tyle, że nikt nie zna jej położenia.



Magiczne wypadki

Kryształy, w których zamknięto zaklęcia stają się bardzo kruche i zawsze istnieje ryzyko, że stłuką się przypadkowo. Jeśli chcesz uwzględnić ten element w grze, zastosuj poniższą zasadę opcjonalną:

- Jeżeli postać posiadająca Kryształy z czarami znajduje się w sytuacji, w której mogą się potłuc, na przykład spada z wysokości lub podczas walki trafiono jej sakwę z ekwipunkiem, za każdy Kryształ rzucić musi jedną kostką, z Progiem zależnym od okoliczności i podanym w poniższej tabelce. Powodzenie oznacza, że Kryształ ocalał, porażka zaś, że stłukł się i uwolniona moc działa na obiekt wybrany przez Mistrza Gry.

PRÓG TESTU OCALENIA KRYSZTAŁU	
SYTUACJA	PRÓG
Kryształ wyśliznął się i upadł na twarde podłoże	2
Kryształ został bezpośrednio uderzony	3
Kryształ upadł na miękkie podłoże	4
Kryształ upadł wraz z pojemnikiem, w którym się znajdował	5
Pojemnik z Kryształem został uderzony	6
Wprawdzie uderzono pojemnik z Kryształem, ale sam klejnot jest dobrze zabezpieczony	7



Rozdział 21

MOCE MAGICZNE

Jak już powiedziano, moce, dostępne czarodziejowi, zależą od rasy, z której się wywodzi - z niewiadomych przyczyn moc magiczna dzieli się na wiele odmian, a każda odmiana inteligentnych istot potrafi opanować tylko jedną z nich. Teraz, skoro znasz już podstawowe prawa, którymi rządzi się magia, pora byśmy dokładniej przyjrzeli się każdemu z Darów - z lektury tego rozdziału dowiesz się, co za pomocą czarów osiągnąć mogą rozmaite istoty.

Dary magiczne

Każda z ras uniwersum „Crystalicum" posługuje się inną mocą magiczną, zwaną „Drogą". Jeśli więc twój bohater posiada Dar, nie ma w tym względzie wyboru — musi korzystać z Drogi właściwej rasie, z której się wywodzi. Możliwości czarodziejów różnych narodów znajdziesz poniżej - obok informacji dotyczącej stosunku danej rasy do czarów i temu podobnych wątków opisu fabularnego, zawarliśmy tam następujące informacje:

Fokus to opis magicznego urządzenia, którym posługuje się dana rasa. Bez niego nie można rzucać czarów.

Bazową Cechę wykorzystuje się podczas testów uwolnienia zaklęcia, zgodnie z procedurą opisaną w poprzednim rozdziale.

Działanie Ścieżek zawiera interpretację Ścieżek Magii, właściwą danej odmianie magii. Jeśli poszczególne moce różnią się w tym względzie - na przykład część ma długotrwałe, a część chwilowe działanie - różnice te zaznaczamy zarówno tutaj, jak i w opisie właściwych mocy.

Moce Drogi określają dokładnie, co można, a czego nie da się osiągnąć za pomocą czarów. Każda z Dróg ma pięć Mocy, podzielonych na pięć poziomów - pamiętaj, twój bohater korzystać może tylko z efektów, których poziom jest mniejszy lub równy jego Mistrzostwu w umiejętności Droga.

Droga Umysłu

Magia Lodowych Elfów jest wprawdzie subtelna, lecz potężna i groźna. Rasa ta opanowała bowiem do perfekcji czary, pozwalające wpływać na umysł istot rozumnych, potrafi więc zaszczepiać fałszywe wspomnienia, zmuszać do wykonywania poleceń czy subtelnie podsuwać myśli tak, że ofiara czaru nigdy nie zorientuje się, że nie wpadła na jakiś pomysł samodzielnie. Magowie cieszą się w kulturze Lodowych Elfów szacunkiem i uznaniem, często też grupują się w Koterie oddające się badaniom mocy magicznych. Takie organizacje budzą respekt i są zwykle pieczołowicie obserwowane przez Elfów pozbawionych Daru, kilkakrotnie zdarzało się bowiem, że czarownicy próbowali wykorzystać swe zdolności do osiągnięcia celów politycznych. Szczęśliwie, Droga Umysłu, choć groźna, nie jest wszechpotężna i osoba o silnej woli może próbować walczyć z mocą maga.

Wyjąwszy przynależność do wyspecjalizowanych Koterii, magowie Lodowych Elfów nie wyróżniają się ani strojem, ani sposobem zachowania, a niewielkie rozmiary fokusu, którym się posługują, sprawiają, że trudno ich rozpoznać nawet, jeśli sposobią się do rzucenia zaklęcia. Nie wszyscy należą też do grup wyspecjalizowanych w magii - niektórzy wykorzystują

swe zdolności dla dobra innych zgoła Koterii. Poza społecznością Lodowych Elfów, magowie umysłu wzbudzają bardzo burzliwe emocje, zazwyczaj zabobonnego strachu lub nienawiści - stąd zwykle poddani Cesarza nie afiszują się ze swoim Darem.

Gdy mag Lodowych Elfów rzuca czar, unosi dłoń, na której znajduje się jego bransoleta, a część, na której zamocowano Kryształ zaczyna jarzyć się zimnym, błękitnym blaskiem. Po chwili takim samym światłem rozbłyskają oczy maga. Poświata znika natychmiast po uwolnieniu mocy.

Fokus

Fokus, którym posługują się Lodowe Elfy zwany jest wprawdzie bransoletą - zakłada się go bowiem na przegub prawej ręki - zasadnicza jego część, na której mocuje się Kryształ Powietrza, znajduje się jednak po wewnętrznej stronie dłoni. Wraz z nabywaniem nowych właściwości fokus pnie się w górę ramienia, tworząc pajęczynę splatających się w fantastyczne wzory, nadmetalowych włókien. Część umieszczona wewnątrz dłoni nie rośnie — zawsze pozostaje płaska, tak, że nie zawadza podczas wykonywania rozmaitych czynności. Mag może nawet sprawnie walczyć bronią dzierżoną w tej ręce, nie zdejmując czarodziejskiego urządzenia.

Bazowa Cecha

Umysł.

Działanie ścieżek

Droga Umysłu działa wyłącznie na istoty inteligentne - nie można za jej pomocą manipulować umysłami zwierząt. Ścieżka Obszaru odnosi się więc tylko do liczby istot, nad którymi czarodziej może zapanować.

Każda ofiara magii Lodowych Elfów może próbować oprzeć się zaklęciu. Natychmiast po uwolnieniu mocy czaru wykonuje ona test Ducha z progiem Ducha o Efekcie Wymaganym ustalonym przez Ścieżkę Siły czaru.

Moce Drogi Umysłu działają według schematu efektów długotrwałych Ścieżki Czasu. Jedynym wyjątkiem jest Telepatia, funkcjonująca według schematu krótkotrwałego.

Ścieżki Okoliczności i Zasięgu działają tak, jak zaznaczono w ich opisie — znów, z wyjątkiem Telepatii, której zasięg można wydłużyć tak, jak zaznaczono w jej opisie.

Moce Drogi

Poziom 1 - Sugestia

Najprostszym działaniem magicznym, którym posłużyć się może mag Lodowych Elfów, jest wzmocnienie intensywności myśli, którą cel czaru już po-

Koteria Dioxi



Nie wszystkie rasy Znanego Wszechświata zadowolone są z faktu, że inżynierowie Gnomów stworzyli rękawice - a wraz z nimi sposób, by powielać cudze zdolności magiczne. Niektóre, jak na przykład Krasnoludy, nie mają nic przeciwko temu i chętnie sprzedają Gildii Rękawic Kryształy, inne zaś pilnują, by zaklęte w klejnotach czary nie wpadły w ręce niewielkiego ludku. Najdalej posuwają się w tym względzie Lodowe Elfy, które powołały do życia Koterię Dioxi, zajmującą się tropieniem po całym Znanym Wszechświecie Gnomów, posiadających w Rękawicach Kryształy z elfimi zaklęciami. Gdy osobnik taki trafi w ręce agentów Koterii, nie dość, że odbiera mu się Rękawicę i wszystkie Kryształy - może przygotować się na serię wymyślnych tortur, których finałem będzie śmierć z bólu.

Akademia magów



Choć Astonia jest kraina ogromną, wszystkich jej magów szkoli się w jednym tylko miejscu - specjalnej Akademii, znajdującej się w świętym świecie Pavany. Czcigodni nauczyciele wpajają uczniom nie tylko prawidła posługiwania się mocą przemiany, lecz również rozmaite zasady, których mag powinien przestrzegać. Starają się zatem wykształcić w uczniach odruchy altruistyczne i nauczyć, jak służyć społeczności w tajemnicy, nie szukając poklasku ani zaszczytów. W podziemiach Akademii znajduje się podobno ogromna sala, gdzie zgromadzono wszystkie magiczne lampy - niektórzy twierdzą, że magowie od dawna nie potrafią wykonywać fokusów, a jeśli liczba magów jest wyższa, niż ilość lamp będących w posiadaniu Akademii, uczeń nie może ukończyć szkolenia, póki któryś ze starszych magów nie umrze.

siada. W ten sposób Elf może sprawić, że coś mało istotnego wyda się komuś nagle niezmiernie ważne, delikatna niechęć zacznie rozwijać się w nienawiść, w miarę, jak ofiara zaklęcia opacznie będzie interpretować czyjeś poczynania i słowa, a pomysł który budził wątpliwości nagle wyda się doskonały. Czarownik nie może jednak manipulować myślami, których cel czaru nie posiada, trudno mu więc dzięki tej mocy skłonić rozjuszony tłum do rozejścia się, o ile w głowach jego członków nie kiełkuje już myśl o odejściu.

Za pomocą tej mocy mag może również wydawać rozkazy istotom, na które rzucił zaklęcie, wytwarzając w nich przymus wykonania polecenia. Istotnym jest jednak, by myśl o tym, by zadanie wykonać, została w głowie zaklinanego wcześniej - Elf musi zatem albo wydać mu ustnie polecenie, którego wykonanie cel czaru w ogóle weźmie pod uwagę, albo posłużyć się najpierw drugą mocą Drogi, celem zaszczepienia w nim takiej skłonności.

Jeśli Mistrz Gry używa zasad Nastawienia, przyjmuj, że dzięki tej mocy Lodowy Elf może zmienić czyjeś Nastawienie pozytywne lub negatywne o dowolną wartość, nie potrafi jednak przekształcić Nastawienia dodatniego w ujemne i odwrotnie. Jeśli prowadzący nie posługuje się nimi, musisz zdać się na jego osąd.

Tym poziomem Drogi posługuje się komendant obozu jenieckiego w Ochuromie, kiedy unieruchamia Marco wykorzystując jego wahanie przed atakiem na tak potężnego przeciwnika. Patrz „Crystalicum: Znany Wszechświat", rozdział 4.

Poziom 2 - Zaszczepienie

Kolejnym etapem wtajemniczenia w Drogę Umysłu jest stwarzanie w umyśle ofiary myśli, która nigdy w nim nie powstała. Przy użyciu rej mocy czarownik może zatem sprawić, że wierny dworzanin zdradzi swojego króla, ktoś zmieni swoje upodobania, albo zacznie podejrzewać najlepszego przyjaciela o straszliwe rzeczy. Jeśli czarownik nie chce, by cel zdawał sobie sprawę, iż myśl została sztucznie zaszczepiona, musi skorzystać z dodatkowego poziomu Ścieżki Siły, który nie przelicza się na trudność testu odparcia zaklęcia.

Stworzona w ten sposób myśl jest słaba, lecz uporczywa. Jeśli Mistrz Gry używa zasad Nastawienia, przyjmij, że czarownik zmienia Nastawienie pozytywne celu względem czegoś lub kogoś na najmniejsze z Nastawień negatywnych lub odwrotnie. Jeżeli mag chce, by zaszczepiona idea nabrała intensywności, musi posłużyć się następnie pierwszym poziomem Drogi. W wypadku, gdy zaszczepiana myśl jest zdecydowanie sprzeczna z przekonaniami celu - na przykład kiedy Elf usiłuje stworzyć w umyśle wiernego rycerza pomysł zamordowania króla - Efekt Wymagany, by oprzeć się zaklęciu wylicza się, jakby mag posłużył się poziomem Ścieżki Siły mniejszym o 1, niż w rzeczywistości.

Dzięki tej mocy Tryfillos skłania Marco by wybrał się do oranżerii podczas balu w pałacu Gerasimosa. Patrz „Crystalicum: Znany Wszechświat", rozdział 2.

Poziom 3 - Telepatia
Osiągnąwszy ten poziom mag może czytać w umysłach swoich ofiar i komunikować się z nimi za pomocą myśli. Nieważne, jakim językiem posługuje się cel - czarownik bez trudu przekracza bariery tego rodzaju, odczytując bez trudu wspomnienia i myśli ofiary, która z kolei słyszy przesyłane przez niego komunikaty, jakby szeptał je wprost do jej ucha posługując się jej ojczystą mową.

Choć mag może dzięki temu zaklęciu czytać w umysłach całych rzesz istot, zwykle ich myśli mieszają się wówczas w niemożliwy do zrozumienia jazgot. Dlatego mag może jednocześnie zrozumieć myśli maksymalnie rylu istot, ile wynosi jego Mistrzostwo w Drodze Umysłu - to ograniczenie nie dotyczy przesyłania komunikatów. Analogicznie, gdy czarownik chce zajrzeć do czyjejś głowy, ofiara zawsze wykonać musi test Ducha, nawet, jeśli nie chce opierać się zaklęciu, do przesyłania myśli natomiast nie trzeba korzystać ze Ścieżki Siły.

Ścieżka Czasu telepatii działa według schematu czarów krótkotrwałych. Za każdą Rundę działania czaru mag może zadać prowadzącemu jedno pytanie, dotyczące myśli ofiary, i otrzymać prawdziwą odpowiedź. Zazwyczaj jednak informacja raka przedstawiona jest w postaci obrazów i wspomnień, które czarownik musi zinterpretować samemu. W każdej Rundzie może też przesłać jeden komunikat.

Jeśli mag posiada rzecz osobistą, należącą do ofiary czaru, czar działa, jakby użyto w nim dodatkowego poziomu Ścieżki Zasięgu - czyli, jeśli czarownik zastosował poziom trzeci, czar działa, jakby użyto czwartego. Jeśli rzucający zaklęcie skorzysta z piątego poziomu Ścieżki Zasięgu i posiada przedmiot należący do celu, może sięgnąć do jego umysłu, nawet, jeśli znajduje się on w innym świecie.

Za pomocą tego poziomu Tryfillos czyta w umyśle Marco gdy wspólnie wracają z audiencji u Cesarza. Patrz „ Crystalicum: Znany Wszechświat", rozdział 2.

Poziom 4 - Zagłada
Czwarty poziom magii Lodowych Elfów to jedna z najbardziej przerażających mocy, jakimi magia rozporządza, pozwala bowiem całkowicie zniszczyć umysł ofiary. Mag może posłużyć się nią subtelnie, eliminując tylko niektóre wspomnienia celu, lub zupełnie wymazać mu pamięć, sprowadzając do poziomu noworodka. Nie istnieje żadne remedium na tę przerażającą magię, a jedynym lekarstwem jest czas - magia Lodowych Elfów, jak wszystkie zresztą, nie działa permanentnie.

Niszcząc pamięć ofiary Elf narusza poważnie jej osobowość - dlatego Mistrz Gry ma prawo stwierdzić, że wraz z dużym ciągiem wspomnień cel straci jedną z Cech Charakteru. Jeśli czarownik chce celowo zniszczyć charakter postaci, posłużyć się musi bardzo

Wśród nas jest zdrajca!

Lodowe Elfy wiedzą doskonale, że ze słabymi istotami nie trzeba walczyć - wystarczy poczekać, by wybiły się same. To proste zaklęcie pomaga skłócić przeciwników czarownika, sprawia bowiem, iż w jego ofierze budzi się przekonanie, że któryś z sojuszników planuje zdradę. Myśl ta nie jest wprawdzie szczególnie uporczywa, nie daje jednak ofierze spokoju powodując, że zaczyna uważnie przyglądać się każdemu działaniu przyjaciół, staje się kłótliwy i konfliktowy, a nawet niewinne zachowania uznaje za atak na siebie. Czar ten zniszczył niejeden trwały sojusz.

Poziom Drogi: 2 (Sugestia)

Poziomy Ścieżek: Zasięgu 2 (mag musi znajdować się o **10** metrów od celu), Siły 3 (by oprzeć się zaklęciu cel musi wykonać test Ducha z Progiem Ducha o EW 6), Czasu 3 (przykry efekt utrzymuje się miesiąc).

Wymagane Umiejętności: By posłużyć się tym czarem, mag musi posiadać Mistrzostwo 2 w Drodze oraz Mistrzostwo 3 w Ścieżkach i Teorii Dróg.

silną magią - za każdą Cechę Charakteru, którą chce przy pomocy zaklęcia odebrać Efekt Wymagany testu uwolnienia mocy wzrasta o 1.

Dzięki mocy zagłady Lodowy Elf może również wtargnąć do pamięci czynnościowej celu i usunąć z niej poziomy jakiejś Umiejętności. To jednak wymaga bardzo głębokiej ingerencji w umysł ofiary — dlatego Efekt Wymagany, by oprzeć się takiemu zaklęciu, wylicza się, jakby mag skorzystał z poziomu Ścieżki Siły mniejszego o 1, niż w rzeczywistości. Ponadto, za każdy usuwany poziom Umiejętności Efekt Wymagany testu uwolnienia mocy wzrasta o 1. Jak więc widać, znacznie łatwiej sprawić, by ktoś zapomniał, iż potrafi posługiwać się mieczem, niż faktycznie pozbawić go tej umiejętności.

Przykład: Tryfillos chce, by jego przeciwnik zapomniał wszystko, co wie o Medycynie (którą wróg ma na poziomie 3). W związku z tym, choć używa ścieżki Siły na poziomie 4, cel bronił się będzie, jakby Tryfillos skorzystał z 3 jej poziomu. W dodatku Efekt Wymagany testu uwolnienia zaklęcia wzrośnie o 3 (tyle poziomów Medycyny Elf chce skasować) — czyli wynosił będzie 7 (4 z poziomu Drogi +3 z kasowanej Umiejętności).

To właśnie za pomocą tej mocy Tryfillos zaklina załogę jachtu, którym podróżuje Marco. Patrz „ Crystalicum: Znany Wszechświat", rozdział 3.

Poziom 5 - Kreacja

Ostatni poziom wtajemniczenia daje magowi właściwie nieograniczoną władzę nad umysłem ofiar - może dowolnie kształtować ich wspomnienia i modyfikować osobowość. Od niego wyłącznie zależy, czy wykorzysta tę moc, by tworzyć bezrozumnych niewolników, tępo wykonujących polecenia, czy też dokonywać będzie subtelniejszych i znacznie trudniejszych do wykrycia zmian. Jeśli zadajesz się z Lodowymi Elfami nigdy nie możesz mieć pewności, czy faktycznie przeżyłeś to, co wspominasz.

Posługując się tą mocą Elf może zmienić Cechy Charakteru celu — jednak za każdą Cechę, którą zastępuje inną, Efekt Wymagany testu uwolnienia mocy czaru wzrasta o 1. Ponadto mag może wtargnąć do czyjejś pamięci i zaszczepić w niej zdolność posługiwania się jakąś Umiejętnością. Jeśli próbuje posłużyć się tą sztuczką, Efekt Wymagany, by oprzeć się zaklęciu wylicza się, jakby Elf skorzystał z poziomu Ścieżki Siły o 1 mniejszego, niż w rzeczywistości. Ponadto, za każdy poziom Umiejętności wpojony w ten sposób Efekt Wymagany testu uwolnienia mocy wzrasta o 1. Mag nie może nauczyć tą metodą Umiejętności, której sam nie posiada ani wpoić wyższego jej poziomu, niż jemu dostępny.

Droga Serca

Magia Elfów Pospolitych przypomina czary ich Lodowych kuzynów, różniąc się jednak od niej tak bardzo, jak bardzo różne są od siebie obydwie rasy. Nie potrafi zatem zaszczepiać myśli i zmieniać wspomnień, oddziałuje jednak na uczucia, wywołując zdolność do heroicznego poświęcenia, odwagę, zapał, nienawiść - a nawet miłość. Magowie Pospolitych Elfów pełnią bardzo ważną rolę w ich zniewolonym społeczeństwie, to wokół nich gromadzą się bowiem niepokorni, to oni przechowują pamięć o dawnych wiekach, inspirują przyszłych bohaterów i stają na czele buntów. Są kapłanami przodków, mędrcami i żyjącą pamięcią swego narodu - a więc kwintesencją tego wszystkiego, co składa się na współczesną kulturę Pospolitych Elfów.

Gdyby cywilizacja Pospolitych Elfów rozwijała się w sposób niezakłócony, tamtejszy czarownik i kapłan w jednej osobie najprawdopodobniej nosiłby się w charakterystycznym stroju, niewola spowodowała jednak, iż elfi magowie muszą skrzętnie ukrywać swoje zajęcie. Lodowe Elfy wiedzą aż nazbyt dobrze, że to właśnie czarodzieje stanowią motor dążeń niepodległościowych i przekazują tradycję kolejnym pokoleniom, polują więc na nich bez miłosierdzia - zdarza się nawet, że magowie bywają ścigani i eliminowani poza granicami Cesarstwa. Szczęśliwie, przekorna natura Elfów Pospolitych sprawia, że chętnych do stanu kapłańskiego i czarodziejskiego zarazem nie brakuje, a dzieci, u których wykryto Dar chętnie uczą się, jak z niego korzystać.

Fokus Drogi Serca jest równie niezwykły, jak funkcja magów w społeczności Elfów - a sam proces rzucania czaru prezentuje się niezmiernie spektakularnie. Czarownik wyśpiewuje zaklęcie, zwracając się z prośbą do przodków, i unosi nad głowę fokus - ikonę. Wokół zrywa się porywisty wiatr, a oczy ikony płonąć zaczynają jasnym, złocistym blaskiem, który obejmuje następnie cały obraz, a potem sylwetkę czarodzie-

ja. W końcu światło oblewa również wszystkie cele zaklęcia - i gaśnie dopiero w chwili, gdy moc zaklęcia zostanie uwolniona.

Fokus

Czarodzieje Pospolitych Elfów używają do czynienia magii wymalowanych na deskach lub nadmetalowych płytach ikon, przedstawiających wielkich magów z przeszłości. Jeśli obraz wykonany jest na drewnie, wzmacnia się go nadmetalowymi włóknami lub wykonaną z tej substancji koszulką. W oczy ikony wprawia się Kryształy Powietrza. Rozwijając się, ikona rośnie lub jej koszulka staje się coraz bardziej ozdobna.

Bazowa Cecha

Duch.

Działanie Ścieżek

Droga Serca działa zarówno na istoty inteligentne, jak i na zwierzęta, a Ścieżka Obszaru opisuje, na ile istot zadziała zaklęcie.

Większość efektów Ścieżki Czasu działa według schematu krótkotrwałego - wyjątkiem jest moc poziomu trzeciego i czwartego, co zaznaczono również w ich opisie.

Ścieżka Siły znajduje zastosowanie niemal wyłącznie wtedy, gdy cel zaklęcia próbuje mu się opierać - wykonuje wówczas test Ducha z progiem Duch, o Efekcie Wymaganym ustalonym zgodnie z użytym poziomem Ścieżki Siły. Pewnym wyjątkiem jest moc poziomu trzeciego, jak zaznaczono poniżej.

Ścieżka Zasięgu oraz Ścieżka Okoliczności działają w normalny sposób - choć zasięg mocy Poziomu Drugiego można wydłużyć, używając przedmiotu należącego do celu zaklęcia.

Moce Drogi

Poziom 1 - Bicie serca

Najprostszym działaniem, które może wykonać czarownik posługujący się Drogą Serca, jest wyczucie emocji innych. Dzięki temu zaklęciu mag orientuje się natychmiast, gdzie w jego zasięgu znajdują się żywe istoty, określa ich rodzaj i rasę oraz uczucia, które w danej chwili odczuwają. Jeśli ktoś próbuje skryć się przed działaniem Bicia serca, musi wyciszyć wszystkie swoje emocje - w tym celu zapada w stan medytacji i wykonuje test Ducha z progiem Ducha o Efekcie Wymaganym równym Mistrzostwu w Drodze czarodzieja, który rzucił zaklęcie.

Poziom 2 - Sen

Mag Pospolitych Elfów nie może wprawdzie komunikować się za pomocą telepatii, potrafi jednak zesłać na kogoś sen o określonej treści. Czar zaczyna działać natychmiast po rym, jak jego cel zapadnie w sen - jeśli czarownikowi zależy na przekazaniu komunikatu w określonym momencie, może posłużyć się Ścieżką Okoliczności, nie może jednak sprawić, by sen przyśnił się komuś na jawie. Długość trwania snu mierzy się za pomocą Ścieżki Czasu - za każdą Rundę mag może przekazać jedną informację lub obraz. Po obudzeniu ofiara zaklęcia pamięta wszystkie szczegóły niezwykłego marzenia.

Jeśli mag posiada rzecz osobistą, należącą do celu zaklęcia, czar działa, jakby użyto w nim dodatkowego poziomu Ścieżki Zasięgu - czyli, jeśli czarownik zastosował poziom trzeci, czar działa, jakby użyto czwartego. Jeśli rzucający zaklęcie skorzysta z piątego poziomu Ścieżki Zasięgu i posiada przedmiot należący do celu, może zesłać na niego sen, nawet jeśli znajduje się on w innym świecie.

Poziom 3 — Mężne serce

Potężna moc trzeciego poziomu Drogi pozwala czarownikowi sprawić, że jego t**owarzysze** dokonają cudów męstwa, czynów, które pozostają zazwyczaj poza ich zasięgiem. Czar ten rzucić można wyłącznie na istoty, które nie opierają się jego działaniu i dobrowolnie zezwalają, by użyto na nich magii. Efekt zaklęcia jest długotrwały.

Zaczarowania istota otrzymuje na czas działania czaru tyle kości zaklęcia, ile wynika ze Ścieżki Siły czaru. Kości te może dodawać do testów tak samo, jak Szczęście, z tą różnicą, że raz wykorzystane przepadają - gdy cel wykorzysta wszystkie, zaklęcie pryska. Jeśli czar przestanie działać, a jego ofiara ma jeszcze niewykorzystane kości, znikają one bez śladu. Dodatkowe kości nie są wynikiem działania samego czaru, który nie tyle bezpośrednio wspiera działania zaklętych, co pozwala im wykorzystać drzemiący w nich potencjał namiętności. Dlatego właśnie podczas działania zaklęcia są oni bardzo podatni na silne emocje i ulegają gwałtownym zmianom szalenie bu-

rzliwych nastrojów. Nadto, dana istota może pozostawać pod wpływem jednego czaru tego typu na raz - próby powtórnego zaklęcia jej, nim poprzedni czar przestanie działać, automatycznie się nie udają. Czarownik nie może rzucić tego zaklęcia na samego siebie.

Takim właśnie zaklęciem posługuje się Oksenia Baroszy, rzucając je na załogę tuż przed atakiem na kopalnię. Patrz „Crystalicum: Znany Wszechświat", rozdział 4.

Poziom 4 - Oczarowanie

Osiągnąwszy czwarty poziom zaawansowania czarownik zyskuje potężny wpływ na emocje żyjących istot. Posługując się tą mocą może dowolnie wzmacniać, osłabiać i kreować uczucia - emocje pozostają zmienione tak długo, jak wskazuje schemat czarów długotrwałych. Niezależnie od tego, czy cel opiera się zaklęciu, czarownik musi przełamać bariery jego serca - za każdym razem zaklinana istota musi wykonać test Ducha, by stwierdzić, czy czar na nią podziałał. Jednorazowo czarownik może stworzyć, wzmocnić lub wygasić tylko jedną emocję - miłość, strach, nienawiść, pożądanie, odwagę i tak dalej. Zmiana uczuć nie wpływa na charakter celu, jeśli jednak nowa emocja jest bardzo niezgodna z jego charakterem lub przekonaniami - na przykład, gdy czarownik zaszczepia odwagę w tchórzu lub chęć posiadania u Krasnoluda - cel opiera się, jakby mag użył poziomu Ścieżki Siły niższego o 1 niż w rzeczywistości.

Posługując się tą mocą warto pamiętać, że choć jest potężna, nie daje magowi zupełnej kontroli nad poczynaniami zaklętego, który zachowuje wolną wolę i może nawet walczyć z ogarniającą go emocją. Nawet, gdy czarownik zaszczepi u kogoś nienawiść, nie może mieć pewności, że zaczarowany zaatakuje osobę, wobec której zaczyna ją odczuwać - równie dobrze może zaangażować się w spisek, godzący w obiekt jego niechęci lub po prostu zerwać z nim wszystkie kontakty.

Jeśli czarownik nie chce, by ofiara czaru zdawała sobie sprawę, iż zmiana emocji jest wynikiem ingerencji magicznej, musi skorzystać z dodatkowego poziomu Ścieżki Siły, którego nie przelicza się na trudność odparcia czaru.

Poziom 5 - Z całego serca

Dzięki ostatniemu poziomowi Drogi czarownik staje się prawdziwym wodzem, wiodącym swych podkomendnych po zwycięstwo albo śmierć. Czar działa wprawdzie według schematu krótkotrwałego, zmienia jednak osoby, na które je rzucono, w nieznających strachu fanatyków, opętanych rządzą walki i śmierci za Sprawę. Zaklęcie działa wyłącznie na istoty inteligentne i nawet jeśli chcą one poddać się jego działaniu, muszą wykonać test Ducha by sprawdzić, czy czarownikowi udało się wedrzeć do ich serc i umysłów. Pozostający pod jego wpływem nie odczuwają podczas walki żadnych negatywnych efektów obrażeń - nawet, jeśli otrzymają dość Ran, by umrzeć, walczą, póki czar nie przestanie działać. Ponadto, mogą w każdej Rundzie walki użyć Furii niezależnie od tego, czy okoliczności temu sprzyjają.

Pod opieką przodków

Prosta formuła tego zaklęcia pozwala Pospolitemu Elfowi zorientować się, czy w pobliżu czai się ktoś dybiący na jego zdrowie i życie. Jest ona jednocześnie podstawową modlitwą każdego Elfa, którą odmawia on przed wejściem do jakiegokolwiek budynku jeśli podejrzewa, że może już z niego nie wyjść. Co, wziąwszy pod uwagę tryb życia i zwyczaje tej rasy oraz jej stosunki z Lodowymi Elfami, zdarza się dość często.

Poziom Drogi: 1 (Bicie serca)

Poziomy Ścieżek: Zasięgu 2 (czar obejmuje działaniem 10 metrów wokół maga)

Wymagane Umiejętności: By posłużyć się tym czarem Elf musi posiadać Mistrzostwo 1 w Drodze, 2 w Ścieżkach i 1 w Teorii Dróg.



Jak widać, zaklęcie jest niezmiernie wyczerpujące i natychmiast po tym, jak przestanie działać, wszyscy objęci jego efektem otrzymują jedno Draśnięcie za każdą Rundę funkcjonowania. Jeśli Rana taka spowoduje śmierć, wykonaj natychmiast Test Przetrwania o Efekcie Wymaganym 3. W wypadku powodzenia nieszczęśnik wali się nieprzytomny i nie odzyska świadomości przez tyle godzin, ile Rund trwało zaklęcie. W razie porażki ofiara czaru umiera z wyczerpania.

Dana istota może być pod działaniem tylko jednego czaru tego poziomu na raz - próby rzucenia kolejnego zaklęcia, nim przestanie działać poprzednie, automatycznie się nie udają. Czarownik nie może użyć tej mocy na sobie.

Droga Rozkazu

Krasnoludy traktują swoją magię zupełnie użytkowo - w przeciwieństwie do większości pozostałych ras nie widzą w niej nawet mocy nadprzyrodzonej, lecz prawo natury, które udało im się okiełznać. W krasnoludzkim społeczeństwie czarownik jest osobą powszechnie szanowaną przez wzgląd na jego talent, podobnym jednak szacunkiem cieszą się wszyscy rzemieślnicy, biegli w swoim fachu. Uznaniu magii za rodzaj rzemiosła sprzyja również jej charakter - Krasnoludy potrafią za jej pomocą manipulować przedmiotami na odległość. Czary takie przydają się więc bardzo podczas załadunku i wyładunku okrętów, budowy domów, a nawet podczas wojny, niewiele jest w nich jednak mistycyzmu i niezwykłości.

Krasnoludzcy magowie bardzo rzadko działają sami - zazwyczaj prowadzą pracownie, w których można zamówić ich usługi czy zakupić Kryształy z zaklęciami, najważniejszym jednak ich zadaniem jest kształcenie innych Obdarowanych. Siedem Smoków mówi bowiem wyraźnie, iż powinnością każdego jest pielęgnowanie zdolności, które mu dano, a zaniedbanie umiejętności magicznych jest poważnym wykroczeniem przeciw moralności. Dar jest zresztą wśród Krasnoludów obydwu nacji dość powszechny i każda właściwie wioska może poszczycić się przynajmniej jednym czarownikiem - cieszy się on zwykle podobnym statusem, jak naczelnik wsi, młynarz, karczmarz czy kowal.

Gdy Krasnolud sposobi się do rzucenia zaklęcia, wyciąga w kierunku celu czaru fokus - berło i zaczyna wykonywać nim skomplikowane gesty. Po chwili po berle pełgać zaczynają magiczne wyładowania, które po chwili obejmują całą osobę maga. Następnie moc unosi go w powietrze, by wreszcie skoncentrować się znów w berle, z którego przeskakuje na cel czaru.

Fokus

Fokusem Drogi Rozkazu jest berło - stąd właśnie nazwa tego rodzaju magii. Jest ono rodzajem nadmetalowej buławy, w którą wprawia się Kryształ Wody. Niektóre berła są delikatne i ozdobne - tak, że bardziej przypominają różdżki - inne zaś, ciężkie i solidnie okute, mogą służyć do walki jako broń ręczna.

Bazowa Cecha

Duch.

Działanie Ścieżek

Droga Rozkazu działa na każdą materię, ożywioną i nieożywioną - Ścieżkę Obszaru interpretować więc należy normalnie. Analogicznie, Ścieżka Zasięgu działa w jej przypadku tak, jak napisano w poprzednim rozdziale.

Wszystkie czary krasnoludzkie działają według schematu krótkotrwałego Ścieżki Czasu, mag może jednak wydłużyć ich działanie - musi w tym celu skoncentrować się na zaklęciu i pozostawać skupionym aż do chwili, gdy zakończy działanie. Za każdą dodatkową Rundę działania czaru czarodziej otrzymuje jedno Draśnięcie.

Ścieżka Siły pozwala ocenić, jak ciężki przedmiot mag może unieść - jeśli do uniesienia obiektu potrzebny byłby normalnie test Ciała, schemat Ścieżki Siły podaje ilość Efektów takiego testu, które osiągnęło zaklęcie. Ponadto, jeśli mag używa zaklętego przedmiotu do ataku, Ścieżka Siły określa ilość kości, którymi rzuca w teście trafienia (Progiem jest w nim Duch maga).

Ścieżka Okoliczności działa według podanego schematu z jednym wyjątkiem - opóźnianie działania czaru Drogi Rozkazu nie zmniejsza czasu jego trwania po uruchomieniu. Znaczy to, że opóźnione zaklęcie, rzucone przez Krasnoluda, nie zniknie po określonym czasie - pozostanie zawieszone aż do chwili, gdy wypełnią się stosowne okoliczności, a potem działać będzie tak długo, jak to określa Ścieżka Czasu.

Moce Drogi

Poziom 1 - Przesunięcie

Najprostsze czary Drogi Rozkazu pozwalają krasnoludowi przemieszczać przedmioty w poziomie, jakby pchała je niewidzialna siła. Popychany przedmiot zachowuje się dokładnie tak, jak popychany czy ciągnięty ręcznie, a więc przesuwa się po pochyłościach dopóki nie trafi na zbyt duży spadek lub przeszkodę, nad którą należałoby go przenieść. Jeśli przemieszczając się obiekt trafi na przepaść, spada, a następnie przesuwa się dalej - o ile uniknie zniszczenia na skutek upadku. Oczywiście, przy użyciu tej mocy można nie tylko szybko ustawić meble - jest wręcz niezastąpiona, jeśli czarownik chce wyważyć drzwi lub zepchnąć strażnika z muru.

Jeśli popychany przedmiot stawia opór lub jest bardzo ciężki, trakruj efekty uzyskane dzięki Ścieżce Siły jak wynikające z testu Ciała, przy pomocy którego można by normalnie przemieścić obiekt. Obiekt przemieszcza się z prędkością rylu metrów na Rundę, ile wynika ze Ścieżki Siły - lub wolniej, jeśli czarownik sobie tego życzy.

Za pomocą takiego zaklęcia Brisida wyrywa drzwi celi Marco z futryny. Patrz „ Crystalicum — Znany Wszechświat", rozdział 6.

Zbroja czarownika

To zaklęcie cieszy się popularnością wśród czarowników ze Smoczego Królestwa, służących na okrętach - przynajmniej od czasu, gdy te stały się notorycznym celem ataków piratów. Powoduje ono, że w chwili zagrożenia czarownika otacza magiczny pancerz, pozwalając mu bezpiecznie strzelać z pistoletów kryształowych do bezradnych korsarzy, atakujących go bronią białą.

Poziom Drogi: 2 (Tarcza)

Poziomy Ścieżek: Czasu 3 (zaklęcie działa 6 Rund walki), Siły 3 (czar zmniejsza zadane magowi obrażenia o 6), Okoliczności 2 (czar zaczyna działać, gdy mag zostanie zaatakowany, nieważne, kiedy i przez kogo. Inne zagrożenia, w rodzaju deszczu międzygwiezdnych skał czy uderzenia bomem nie uruchamiają go-)

Wymagane Umiejętności: By posługiwać się tym zaklęciem mag musi posiąść Mistrzostwo 2 w Drodze, 3 w Ścieżkach i 3 w Teorii Dróg.

Poziom 2 - Tarcza
Drugi poziom Drogi Rozkazu pozwala czarownikowi stworzyć barierę, blokującą ataki czy zagradzającą przejście. Tarcza jest niewidoczna i dopiero w momencie, gdy coś w nią uderzy, na chwilę rozbłyska. Może przyjmować dowolny kształt, z jej pomocą da się więc zarówno zabezpieczyć drobny i kruchy przedmiot, jak zatarasować przejście. Jej wielkość reguluje Ścieżka Obszaru. Bariera może utrzymywać się w jednym miejscu lub, jeśli mag sobie tego życzy, przemieszczać się wraz z nim lub obiektem, który chroni.

By przejść przez tarczę wykonać należy test Wysportowania z Progiem Ciała o Efekcie Wymaganym ustalonym przez Ścieżkę Siły czaru. Obrażenia każdego ataku, przed którym ochrania, zmniejszają się o tę właśnie wartość - w przeciwieństwie do zwyczajnej zbroi krasnoludzka bariera zmniejsza je po obliczeniu ilości Draśnięć, redukując ich sumę.

Bariera działa w obydwie strony — Krasnolud również nie może w pełni skutecznie przez nią zaatakować. Nie zabezpiecza przed atakami energetycznymi, na przykład strzałami broni kryształowej, ani ogniem.

Poziom 3 - Lewitacja
Lewitacja działa bardzo podobnie do przesunięcia - z tym, że pozwala unieść przedmiot za pomocą magii, zamiast go popychać. Ruch ten wykonywany jest wprost do góry i jeśli podnoszony obiekt natknie się na przeszkodę nie może jej ominąć. Wszystkie szczegóły mechaniczne tego efektu są takie same, jak w wypadku poziomu pierwszego Daru - wyjąwszy fakt, że jeśli zaklęcie przestanie działać a podnoszony obiekt znajduje się w powietrzu, natychmiast spada i otrzymuje stosowne obrażenia — oraz zadaje je każdemu, na kogo upadnie.

Czarownik może dzięki temu efektowi podnieść sam siebie.

Poziom 4 - Przemieszczenie
Czwarty poziom Drogi Rozkazu łączy moc pierwszą i trzecią, umożliwiając przemieszczanie przedmiotów i istot w trzech wymiarach — mag może sprawić, że zaklęty obiekt dowolnie wznosi się i opada, lecąc przy tym w wybranym kierunku, a nawet wykonując skomplikowane ewolucje. Wszystkie szczegóły mechaniczne są takie same, jak w wypadku przesunięcia i lewitacji.

Czarownik może dzięki temu efektowi sprawić, że sam uniesie się w powietrze i będzie leciał niczym ptak.

To przy użyciu tej mocy Brisida i Marco uciekają z twierdzy lorda mera. Patrz „Crystalicum - Znany Wszechświat", rozdział 6.

Poziom 5 - Kontrola
Najwyższy poziom wtajemniczenia w Drogę Rozkazu pozwala magowi dokonywać na odległość nawet bardzo skomplikowanych i delikatnych operacji. O ile więc do tej pory mógł tylko przemieszczać obiekty, teraz sprawić może, że kusza sama naładuje się i wystrzeli, lina sklaruje się i zbuchtuje, zamek w drzwiach posłusznie odtworzy, a pusta zbroja ruszy do walki. Jeśli do wykonania jakieś czynności potrzebny jest test - na przykład, gdy czarownik nakaże broni samodzielnie walczyć — wykonuje się go w oparciu o stosowną Umiejętność maga z Progiem jego Ducha.
Poza rym wszelkie szczegóły mechaniczne nie różnią się od pozostałych poziomów Daru, związanych z przemieszczaniem obiektów.

Droga Przemiany

Magia Astońska pozwala czarownikom przemieniać się w inne istoty — to potężna moc, choć ogranicza ją nieco fakt, że tylko najpotężniejsi magowie mogą przekształcać kogoś prócz siebie. W społeczeństwie Astonii mag ma rolę szczególną, wszyscy bowiem czarodzieje przynależą automatycznie do kasty urzędniczej i szkoleni są na doradców i zaufanych pomocników władców, prawo zabrania im jednak samodzielnego piastowania władzy. Niektórzy magowie piastują wysokie godności na dworach, niekiedy dochodząc nawet do pozycji wezyra, wielu jednak pełni rolę osób do specjalnych poruczeń, dzięki swej mocy są bowiem w stanie przemieszczać się, nie wzbudzając podejrzeń, nawet poza granicami Federacji, i radzić sobie w najbardziej dramatycznych sytuacjach.

Dla przeciętnego astońskiego chłopa czarownik to ktoś, kto przybywa w tajemnicy do wioski, gdy ta ma kłopoty i niepostrzeżenie się z nimi rozprawia - nic więc dziwnego, że magowie są popularnym tematem baśni i niezliczonych przypowieści. Sami czarodzieje niechętnie zdradzają się ze swoimi mocami, jeśli jednak tożsamość maga wychodzi na jaw, może spodzie-

wać się z jednej strony bardzo gorącego przyjęcia, z drugiej jednak niekończących się próśb o rozwikłanie wszystkich lokalnych problemów.

Przygotowując się do rzucenia czaru astoński mag delikatnie pociera fokus - lampę, aż z szyjki zacznie wydobywać się wielobarwny dym. Jego smugi oplatają czarownika, aż zupełnie znika w kłębach - potem zaś rozwiewają się, ukazując nową postać czarodzieja. Barwa i konsystencja dymu zależy od lampy, którą mag się posługuje.

Fokus

Astońscy czarodzieje używają do uprawiania magii starożytnych lamp oliwnych, w które wprawiono Kryształy Ziemi. Fokusy te powstały w niepamiętnych czasach i przechowywane są na Pawanie, świętej stolicy Federacji - tam też szkoli się wszystkich czarodziejów. Szkoła magów, miejsce na poły mityczne, otoczona jest mnóstwem plotek - powiada się, że tamtejsi nauczyciele liczą wiele setek lat, a progu akademii nie może przekroczyć osoba pozbawiona Daru, nawet Inesz Astonii. Wiadomo również, że po śmierci maga jego lampę oddaje się do akademii, by mógł z niej korzystać kolejny Obdarowany, skąd niektórzy wywodzą wniosek, że magów jest w Astonii zawsze ta sama liczba.

Bazowa Cecha

Ciało.

Działanie Ścieżek

Wszystkie efekty Drogi Przemiany działają wyłącznie na maga - chyba, że posługuje się piątym poziomem mocy. Znaczy to, że Ścieżka Obszaru i Zasięgu nie mają zwykle zastosowania.

Czary astońskie działają według schematu długotrwałego Ścieżki Czasu - wyjątkiem jest moc pierwszego poziomu, jak zaznaczono w jej opisie.

Ścieżka Siły znajduje rozmaite zastosowanie, jak opisano poniżej.

Ścieżka Okoliczności funkcjonuje normalnie.

Moce Drogi

Poziom **1** - Modyfikacja
Dzięki pierwszemu poziomowi Drogi przemiany czarownik może modyfikować swoje ciało, czyniąc się czasowo silniejszym, zręczniejszym czy wytrzymalszym. Zaklęcie działa według schematu krótkotrwałego Ścieżki Czasu - na czas jego funkcjonowania mag otrzymuje ryle punktów, ile wynika ze Ścieżki Siły. Przy ich pomocy może tymczasowo wykupić zalety związane z właściwościami fizycznymi, takie jak

Ikona Przeklętego Kniazia



Wszewołod Izasławic, Przeklęty Kniaź Pospolitych Elfów obwiniany jest zwykle o upadek swej rasy, nic więc dziwnego, że nie oddaje mu się czci - wręcz przeciwnie, w niektórych Rodach samo jego imię jest uważane za przekleństwo. W wysokich partiach gór znajduje się jednak ukryty monastyr, w który, podobno, przechowywana jest jedyna ikona przedstawiająca nieszczęsnego władcę. Ponoć ma ona wielką moc i potrafi sama z siebie sprawiać cuda, jednak każdy, kto skorzystał z jej pomocy skazuje się jednocześnie na straszną śmierć. Niektórzy twierdzą, że ikona jest zakryta kirem, który spadnie, gdy Pospolite Elfy odzyskają wolność - inni zaś, że mnisi z monastyru Przeklętego Kniazia dążą do oczyszczenia jego imienia, ukrywając się wśród wszystkich, którzy próbują oswobodzić Elfy i pilnując, by celu nie osiągnęli - i nie przerośli tym samym ich patrona.

Siłacz, Zwinny jak łasica czy Sokole oko — każda z nich kosztuje tyle, ile podczas tworzenia postaci. Kiedy czar przestaje działać, tymczasowo nabyte zalety znikają bez śladu. Przy pomocy zaklęcia nie można tymczasowo nabywać zalet związanych z właściwościami umysłu, wiedzą, statusem społecznym czy zdolnościami nadnaturalnymi - jeśli masz wątpliwości, czy magia pozwala ci wyposażyć się w jakąś Zaletę, zapytaj Mistrza Gry.

Przykład: Astoński czarownik posługuje się opisaną powyżej mocą i stosuje 3 poziom Ścieżki Siły. W związku z tym zyskuje 6 punktów (patrz schemat Ścieżki Siły w poprzednim Rozdziale), za które może wykupić tymczasowe Zalety związane z właściwościami jego ciała - na przykład Siłacza (5 punktów) i Atrakcyjnego (1 punkt).

Mag może pozostawać pod działaniem jednej Modyfikacji na raz - jeśli próbuje rzucić na siebie kolejny czar, nim poprzedni przestanie działać, zaklęcie automatycznie zawodzi.

Poziom 2 - Metamorfoza

Posługując się mocą drugiego poziomu astoński czarownik może zmienić postać i przekształcić się w kogoś innego, zmieniając nie tylko wygląd, ale nawet płeć czy rasę. Nie może przy tym jednak zmodyfikować swojego wzrostu - nie podszyje się więc raczej pod Krasnoluda. Nadto, z nieznanych powodów Droga Przemiany nie pozwala przyjąć postaci Gnoma.

Ścieżka Siły, zastosowana w tym czarze, określa Efekt Wymagany testu pozwalającego rozmówcy maga stwierdzić, że nie jest on tym, za kogo się podaje. Jeżeli mag zmienia rasę, może nabyć jej Rasową Zaletę oraz jedną ze Specjalnych Właściwości. Musi w tym celu użyć dodatkowych poziomów Ścieżki Siły, które nie przełożą się na Efekt Wymagany testu rozpoznania czarownika - jeśli chce nabyć tylko jedną właściwość, użyć musi jednego dodatkowego poziomu, w wypadku obydwu - dwóch.

Zmieniając rasę czarownik automatycznie traci dostęp do swojej Rasowej Zalety - jeśli chce go zachować, Efekt Wymagany testu uwolnienia mocy czaru wzrasta o 2. Mag zachowuje dostęp do Specjalnej Właściwości Rasy.

To dzięki działaniu tej mocy Marco został przemieniony w Astończyka — chociaż, by rzucić czar na niego, mag musiał posłużyć się piątym poziomem Drogi. Patrz „Crystalicum - Znany Wszechświat", rozdział 9.

Poziom 3 - Leczenie

Mag, który osiągnął trzeci stopień zaawansowania, może zmusić swoje ciało, by zasklepiło zadane mu rany. Zastosowana w tym czarze Ścieżka Siły określ-

Tajemnicza nieznajoma

Magia Astonii jest bardzo wszechstronna - to, na przykład, zaklęcie z upodobaniem wykorzystują tamtejsze czarodziejki, by oczarować mężczyznę, z którym rozmawiają i zyskać na niego ogromny wpływ. Wprawdzie czar trwa krótko, wprawnej uwodzicielce wystarczy jednak jeden cenny moment, by zupełnie omotać nieszczęsną ofiarę. Gdy czar zaczyna działać, czarodziejka otrzymuje chwilowo Zalety: Urodziwa i Atrakcyjna. Jej wygląd nie zmienia się wprawdzie tak bardzo, by rozmówca cokolwiek zauważył, wystarczająco jednak, by zdał sobie sprawę, z jak wielką pięknością rozmawia.

Poziom Daru: 1 (Modyfikacja)

Poziomy Ścieżek: Czasu 3 (czar działa 6 Rund, czyli około półtorej minuty), Siły 2 (zaklęcie pozwala wykupić tymczasowo Zalety warte w sumie 4 punkty: Atrakcyjny za 1 i Urodziwy za 3), Okoliczności 1 (czar zaczyna działać, gdy mag wypowie wybrane słowo).

Wymagane Umiejętności: By posługiwać się tym czarem, czarownik musi posiadać Mistrzostwo 1 w Drodze, 3 w Ścieżkach i 3 w Teorii Dróg.

la, ile Draśnięć czarownik odzyskuje natychmiast po uwolnieniu mocy zaklęcia. To jedyny znany efekt magiczny, którego działanie nie ustaje po określonym czasie - raz uzdrowione rany pozostają uzdrowionymi.



Poziom 4 - Przemiana

Czwarty poziom mocy pozwala Astończykowi dokonać kompletnej przemiany - może nie tylko zmienić postać, lecz przemienić się w dowolną żywą istotę, niezależnie od jej gatunku i rozmiaru — choć z jakiś powodów nie może przekształcić się w Gnoma.

Ścieżka Siły, którą mag posłuży się w tym zaklęciu, określa Efekt Wymagany testu pozwalającego go rozpoznać. Jeśli chce zmienić wielkość, musi skorzystać z dodatkowego poziomu Ścieżki, który nie przekłada się na trudność rozpoznania go - każdy taki poziom pozwala mu zwiększyć lub zmniejszyć się o 50%. Każda zmiana wielkości o 50% powoduje wzrost lub spadek poziomu Cechy Ciało o 1. Ciało maga nie może przy tym przekroczyć poziomu 9.

Jeżeli mag chce posiąść jakąś specjalną właściwość istoty, w którą się zmienia, w rodzaju jadowitego ugryzienia czy twardego pancerza, lub zmienia rasę i chce zyskać Rasową Zaletę lub Specjalną Zdolność nowej postaci musi posłużyć się procedurą opisaną przy okazji drugiego poziomu mocy.

Zmieniając rasę czarownik automatycznie traci dostęp do swojej Rasowej Zalety — jeśli chce go zachować, Efekt Wymagany testu uwolnienia mocy czaru wzrasta o 2. Mag zachowuje dostęp do Specjalnej Właściwości Rasy.

Poziom 5 - Potęga natury

Mistrz magii astońskiej potrafi sprawić, by jej efekty działały również na inne istoty - ich ilość określ w oparciu o Ścieżką Obszaru, stosuj też normalnie Ścieżkę Zasięgu. Z nieznanych przyczyn magia Astończyków nie działa na Gnomy.

Jeśli ofiara próbuje bronić się przed czarem, Efekt Wymagany uwolnienia zaklęcia wzrasta o jej Mistrzostwo w Teorii Dróg.

Ten poziom Drogi pozwolił astońskiemu magowi sprawić, że drugi jej poziom podziałał na Marco di Mirandeo. Patrz „ Crystalicum — Znany Wszechświat", rozdział 9.

ROZDZIAŁ 21



Drogi Żywiołów

Moc dostępna niemal wszystkim ludziom - wyjąwszy mieszkańców Dziewięciu Miast — spektakularna, potężna i niezbyt subtelna jest w gruncie rzeczy zbiorem czterech mocy. Ludzie posiadają bowiem magiczną kontrolę nad żywiołami, nigdy jednak nie zdarzyło się, by ktoś potrafił wpływać na więcej, niż jeden element.

Znakomita większość magów żywiołów przynależy do Kościoła Kryształu - tak, jak większość terenów zamieszkałych przez ludzi znajduje się pod kontrolą Imperium. Dar magiczny jest zdaniem Kościoła właściwością wybrańców, podobnie jak rezonowanie z nadmetalem, nic więc dziwnego, że Obdarowane dzieci bardzo wcześnie trafiają do domów zakonnych, gdzie rozwijają swoje zdolności ku większemu pożytkowi Imperium. Mimo to zdarzają się renegaci, szkoleni w tajemnicy przez ukrytych magów i ścigani bez litości przez Inkwizytorów z Zakonu Wody - ponieważ do uprawiania magii niezbędny jest Kryształ, a tylko Kościół potrafi go ożywiać, każdy schwytany czarownik jest automatycznie uznawany winnym zbrodni Kryształobójstwa i palony na stosie. Wywodzący się z Imperium magowie Ziemi to wyłącznie chłopcy - dziewczynki Obdarzone tym Darem oddaje się w dzieciństwie Zakonowi Wody, który prowadzi na nich eksperymenty. Służący w szeregach Zakonu Ziemi mężczyźni stanowią wsparcie dla potężnych legionów Imperium i poddani są temu samemu rygorowi wojskowemu, co wszyscy członkowie Zakonu Męskiego.

Magowie Zakonu Wody stoją w jego hierarchii znacznie wyżej, niż bracia pozbawieni Daru - zamknięci w warownych klasztorach badają naturę magii oraz dokonują rozmaitych tajemniczych eksperymentów, stanowiąc jedyną zorganizowaną grupę czarowników prowadzących regularne studia nad tą dziwaczną siłą. Niektóre z ich eksperymentów wymykają się jednak spod kontroli i w wielu światach ze strachem mówi się o „Oczyszczających", grupie magów Wody, zajmujących się likwidacją niepożądanych skutków doświadczeń.

Magowie Powietrza służą we flocie, ich moc tworzenia iluzji jest jednak nie do przecenienia w wywiadzie Imperium, często angażują się więc w operacje szpiegowskie.

Mocą Ognia posługują się - przynajmniej legalnie - wyłącznie dziewczynki, chłopców bowiem Zakon Wody więzi i eliminuje. Dla paladonny zdolności magiczne są składnikiem możliwości bojowych i każda z Sióstr Zakonu Żeńskiego stara się włączać ją w arsenał dostępnych jej środków tak, jak potrafi. Zakon Ognia jako jedyny nie czyni bowiem rozróżnienia pomiędzy czarodziejkami a siostrami pozbawionymi Daru.

Magię żywiołów uprawiają również ludzie, którzy nie znajdują się pod władzą Imperium. Ostatnio odkryli ją nawet Lodowi Barbarzyńcy, którzy przed kilku zaledwie laty zetknęli się po raz pierwszy z czarami i mocą nadmetalu. Dziś odkrywają ze zdumieniem niezwykłe moce, którymi mogą się posługiwać i choć magia Barbarzyńców jest jeszcze w powijakach, przyznać trzeba, iż stanowią oni populację w której na świat przychodzi najwięcej Obdarowanych.

Gdy mag żywiołu rzuca czar, zatacza wokół siebie laską krąg, który natychmiast zaczyna lśnić nadprzyrodzonym blaskiem. Następnie po lasce i dłoniach maga błądzić zaczyna magiczna energia, a wewnątrz kręgu pojawiają się fenomeny związane z żywiołem czarownika - a więc strzelają płomienie, ziemia drży i pęka lub zrywa się trąba powietrzna. Choć zjawiska te kłębią się wokół czarownika, nie czynią mu krzywdy — i po uwolnieniu energii znikają bez śladu.

Fokus

Fokusem magii żywiołów jest długa na przynajmniej półtora metra laska wykonana z nadmetalu lub nadmetalem okuta. Na jej szczycie znajduje się Kryształ żywiołu, którym włada czarownik - w wypadku Imperium Kryształ jest zawsze żywy i z czasem rozrasta się do imponujących rozmiarów, których próżno szukać w fokusach pozostałych ras. Laska taka z powodzeniem służyć może za oręż - traktuje się ją jak broń drzewcową. W ten sposób wykorzystują fokus najczęściej paladonny Ognia, których laski w ogóle nie przypominają kosturów, na których wspierają się magowie Wody. Czarodziejka Ognia wprawia zazwyczaj Kryształ w jakiś rodzaj broni, często wyposażonej w fantazyjne ostrza i rozkładanej na kilka elementów, którymi można walczyć jak bronią ręczną.

Bazowa Cecha

Bazowa Cecha magii żywiołów zależy od tego, którym elementem włada czarownik:
Żywioł Ognia - Szczęście
Żywioł Wody — Duch
Żywioł Powietrza - Umysł
Żywioł Ziemi - Ciało

Działanie Ścieżek

Magia Imperium działa wyłącznie na rzeczy nieożywione. Oczywiście, mag ognia może stworzyć kulę

Kula ognia

Podstawowy czar w repertuarze każdego szanującego się maga Ognia to ognista kula, którą rzuca w jednego z przeciwników. Pojawia się ona tuż przed wyciągniętą do przodu dłonią maga, a następnie mknie w stronę celu i eksploduje, zadając mu obrażenia. Oczywiście, pozostałe żywioły znają analogiczne czary ofensywne: Grad kamieni, Taniec lodowych okruchów i Bicz powietrza. Różnią się one od Kuli ognia wyłącznie wyglądem i liczbą automatycznych Draśnięć, jak sprecyzowano w opisie Drogi Żywiołów.

Poziom Drogi: 3 (Stworzenie)

Poziomy Ścieżek: Zasięgu 3 (cel musi znajdować się w zasięgu głosu), Siły 3 (by trafić Kulą, czarodziej rzuca 6 kostkami z Progiem Szczęścia)

Wymagane Umiejętności: By rzucić Kulę ognia czarownik musi posiadać Mistrzostwo 3 w Drodze i Ścieżkach. Wystarczy mu Mistrzostwo 2 w Teorii Dróg.

ognia, którą ciśnie w czyjąś stronę, lub podpalić na kimś ubranie, nie można jednak wyssać powietrza z płuc żywej istoty, sprawić, że jej krew zamarznie a kości rozsypią się w proch. Ścieżka Obszaru mierzy więc liczbę przedmiotów, na jaką czar oddziałuje, celów, w wypadku, gdy mag tworzy czarodziejskie pociski lub obszar, poddany mocy zaklęcia.

Wszystkie efekty magii żywiołów działają według schematu krótkotrwałego Ścieżki Czasu, wyjąwszy moc trzeciego i czwartego poziomu, co zaznaczono w ich opisie.

Ścieżka Siły stosowana jest zawsze, gdy czar ma zadawać obrażenia oraz w kilku szczególnych przypadkach, opisanych poniżej.

Ścieżkę Zasięgu i Okoliczności rozumieć należy normalnie.

Moce Drogi

Poziom 1 - Odporność
Dzięki pierwszemu poziomowi mocy mag nabywa odporność na obrażenia elementalne, a więc zadanie przy pomocy magii, mocy niektórych potworów lub broń kryształową. Ścieżka Siły użyta w tym czarze określa, o ile obrażeń elementarnych mniej mag otrzyma - przy czym, w przeciwieństwie do zwyczajnej zbroi, odejmuje się je od sumy obrażeń. Czar chroni wyłącznie przed ranami zadanymi przy pomocy żywiołu, którym mag włada. Czarownik może objąć działaniem zaklęcia również współtowarzyszy, korzystając ze Ścieżki Obszaru.

Poziom 2 - Władza
Dzięki drugiemu poziomowi Drogi Żywiołu czarownik może rozkazywać istniejącym manifestacjom żywiołów, sprawiając na przykład, że woda zamieni się w wino, w kamiennym murze pojawią się stopnie, ogień nie będzie parzył, a powietrze stanie się nagle lodowato zimne. Jeśli zajdzie potrzeba sprawdzenia efektu w mechanice gry, by na przykład, określić, jakie obrażenia zada miażdżąca wroga szczelina skalna lub czy spleciona z wody lina utrzyma bohatera, użyć Ścieżki Siły dla określenia Efektu lub liczby kości, którą rzuca się w teście obrażeń.

Mag każdego żywiołu może rozkazać istniejącej jego manifestacji, by zaatakowała jego wrogów. Rzuć wówczas na trafienie ilością kostek wynikającą ze Ścieżki Siły (z Progiem równym bazowej Cesze) i zmodyfikuj obrażenia, jakby atakowano stosownym rodzajem broni. Woda i powietrze zadają obrażenia jak broń lekka, ziemia - jak broń ręczna, ogień zaś jak broń ciężka.

Poziom 3 - Stworzenie
Osiągnąwszy trzeci poziom wtajemniczenia czarownik może tworzyć manifestacje żywiołu sprawiając, że coś stanie w płomieniach, z nieba runie deszcz głazów, a na pustyni pojawi się nagle woda. Ilość stworzonej substancji zależy od Ścieżki Obszaru, a jeśli trzeba odnieść ją do mechaniki gry, zastosuj zasady opisane powyżej. Magowie nie mogą tworzyć Kryształów ani wytworów rąk ludzkich, o ile nie są wykonane z jednego żywiołu ani przesadnie skomplikowane - mag wody może więc stworzyć wino, ale bez naczynia, nie można też magicznie powołać do życia okrętu czy precyzyjnie cyzelowanej biżuterii. Jeśli masz wątpliwości, czy wolno ci coś stworzyć, zapytaj o zdanie Mistrza Gry.

Przy pomocy magii powietrza tworzyć można miraże i iluzje, mamiące wzrok, słuch, a nawet węch - przy ich pomocy można zarówno sprawić, by pojawiło się coś, czego nie ma, jak zamaskować rzecz, która istnieje. Poziom Ścieżki Siły, którym mag się posłużył, określa Efekt Wymagany testu pozwalającego stwierdzić, że oglądana rzecz jest magiczną iluzją lub dostrzeżenia niewidzialnego.

Powstały dzięki mocy Stworzenia obiekt znika bez śladu po upływie czasu określonego przez schemat czarów długotrwałych Ścieżki Czasu. Ponadto, stworzony ogień można zwyczajnie ugasić przed upływem tego okresu, iluzja zaś znika, jeśli ktoś jej dotknie.

Przy pomocy stworzenia można powołać do istnienia magiczny pocisk, który zaatakuje wskazanych wrogów maga - jego opis mechaniczny jest identyczny, jak w wypadku ataku istniejącej manifestacji żywiołu, opisanej przy okazji drugiego poziomu Drogi.

Za pomocą tej potężnej właściwości magowie powietrza maskują flotę Imperium podczas inwazji na Astonię. Patrz „ Crystalicum — Znany Wszechświat", rozdział 8.

Poziom 4 - Przyzwanie
Osiągnąwszy czwarty poziom wtajemniczenia mag może przyzwać żywiołaka, niezwykłą istotę, która wydaje się składać wyłącznie z wzywanego żywiołu, i wydać mu proste polecenie. Siła żywiołaka zależy od

Ścieżki Siły czaru - szczegóły zna Mistrz Gry. Choć istota raka bywa piekielnie inteligentna, zazwyczaj rozumie rozkaz w sposób możliwie dosłowny i wypełnia je co do joty. Po wykonaniu polecenia - niezależnie, czy jest to zabicie przeciwnika, czy podanie książki z wysokiej półki - żywiołak znika. Korzystając z tego efektu zwykle nie używa się Ścieżki Czasu, nie można bowiem zmusić żywiołaka, który wypełnił zadanie, lub z którym się jeszcze nie uporał, do pozostania czy do odejścia.

Poziom 5 - Postać żywiołu
Najpotężniejsi magowie żywiołów potrafią zjednoczyć się ze swoim elementem do tego stopnia, że przyjmują jego postać. Zyskują dzięki temu następujące korzyści:

Mag Ziemi oraz wszystko, co posiada przy sobie, zmienia się w ruchomy, kamienny posąg, który bardzo trudno jest uszkodzić. Próg Ran czarownika wzrasta o wartość wskazaną przez Ścieżkę Siły, ciosy jego pięści zadają obrażenia, jakby walczył bronią ciężką, do końca trwania zaklęcia rzuca też trzema dodatkowymi kośćmi w testach związanych z siłą i nie odczuwa negatywnych skutków obrażeń.

Mag Wody i wszystko, co posiada przy sobie, przekształca się w połyskliwą, srebrzystą ciecz. Pozostając w tej postaci czarownik może zmieniać części swojego ciała w dowolne przedmioty o odpowiedniej wielkości - a więc palec w klucz czy przedramię w ostrze miecza, a sumę obrażeń, którą otrzymuje, zmniejsza się o wartość wynikającą z poziomu Ścieżki Siły, którym się posłużył.

Czarownik Powietrza oraz wszystko, co posiada przy sobie, przemienia się w cień, padający na najbliższą powierzchnię. W postaci tej nie może niczego dotknąć, nie można go też zranić ani uwięzić, przemieszcza się zaś wzdłuż płaskich powierzchni - jak zwyczajny cień. Może również przenikać przez najcieńsze nawet szczeliny tak długo, jak długo utrzymuje kontakt z powierzchnią. Poziom Ścieżki Siły, którym mag się posłużył, określa Efekt Wymagany by zauważyć jego widmową postać.

Czarodziej Ognia oraz wszystko, co posiada, zmienia się, jakby uczynione było z płomieni. Pozostając w tej postaci mag może, choć nie musi, zadać każdej rzeczy, która go dotknie, trzy Draśnięcia. Jeśli walczy, rzuca



za atak tyloma dodatkowymi kośćmi, ile wynika ze Ścieżki Siły i zadaje o trzy automatyczne Draśnięcia więcej.

Rękawice Gnomów

Gnomy, jako jedyna rasa rozumna Wszechświata, nie potrafią posługiwać się magią - nigdy nie zdarzyło się, by przedstawiciel tego ludu został Obdarowany. Dzięki swojej pomysłowości Gnomy znalazły sposób i na tę niedoskonałość, konstruując specjalne Rękawice Magiczne.

ROZDZIAŁ 21

Wszystkie istniejące Rękawice pozostają pod ścisłą kontrolą Gildii Rękawic, która wydaje je swoim członkom, nim wyruszą na swoją pierwszą misję poza Miastem. Wykonuje się je z nieznanego reszcie Wszechświata metalu i przeplata nadmetalowymi włóknami. Rękawice sięgają zwykle aż do łokcia Gnoma. Kiedy podróżnik otrzymuje swoją Rękawicę, wysoko postawieni członkowie Gildii dokonują w niej specjalnych modyfikacji, sprawiając, że od tej pory wyłącznie on może się niezwykłym narzędziem posługiwać.

Magiczna Rękawica byłaby jednak bezużyteczna, gdyby nie możliwość zamknięcia czaru w Krysztale. Przy pomocy tego urządzenia Gnom potrafi bowiem wykorzystać zamkniętą w klejnocie moc, nie tłukąc go przy tym. Aby czar nadawał się do Rękawicy należy specjalnie oszlifować spreparowany już Kryształ, w którym zaklęcie zamknięto - proces ten sprawia, że staje się matowy i traci kruchość, dzięki której można było go stłuc. Następnie instaluje się go w specjalnym gnieździe po zewnętrznej stronie rękawicy - i gdy Gnom chce z niego skorzystać, wygina odpowiednio dłoń, aktywując zaklęcie. Rękawica zasilana jest specjalnie spreparowanym Kryształem Ziemi, który wyładowuje się w miarę rzucania kolejnych czarów.

Gdy tworzysz postać Gnoma wyposażonego w Rękawicę, otrzymujesz stosowny przedmiot wyposażony w dwa gniazda na Kryształy z zaklęciami oraz Krysz-



Szlifowanie Kryształów

Samodzielne przygotowywanie Kryształów do Rękawicy to proces niebezpieczny, grozi bowiem uwolnieniem zamkniętej w klejnocie mocy. Jeśli chcesz, by ryzyko to przekładało się na zasady gry, zastosuj poniższą regułę:

- **Przypadkowe uwolnienie mocy.** Jeśli bohater, przygotowujący Kryształ do Rękawicy nie uzyska w teście MeKaniki ani jednego Efektu, czar zostaje uwolniony - to, na kogo i jak działa, określa Mistrz Gry.

Magia Dziewięciu Miast



Przybywający do Dziewięciu Miast zazwyczaj konstatują ze zdziwieniem, że niezwykłe, napowietrzne metropolie nie posiadają własnych czarowników - jeśli nie liczyć władcy Miasta Szmaragdów, zwanego po prostu Czarnoksiężnikiem, osobnika przewyższającego potęgą większość znanych magów. To jednak nieprawda: w Dziewięciu Miastach rodzą się magowie, uprawiają jednak swoją sztukę w ukryciu. Z nieznanych powodów mieszczanie nie potrafią posługiwać się magią żywiołów i, jako jedyni przedstawiciele rasy ludzkiej, posiadają własny Dar, mroczny i skrywany. Korzystają z niego potajemnie w ukrytych pracowniach, a jego posiadacze spotykają się, ukrywszy twarze pod kapturami, w najgłębszych kazamatach Miast. Moc, umożliwiająca kontakt z umarłymi, pozostaje na razie tajemnicą - poznasz ją lepiej z przygotowywanego właśnie podręcznika źródłowego, opisującego Dziewięć Miast.

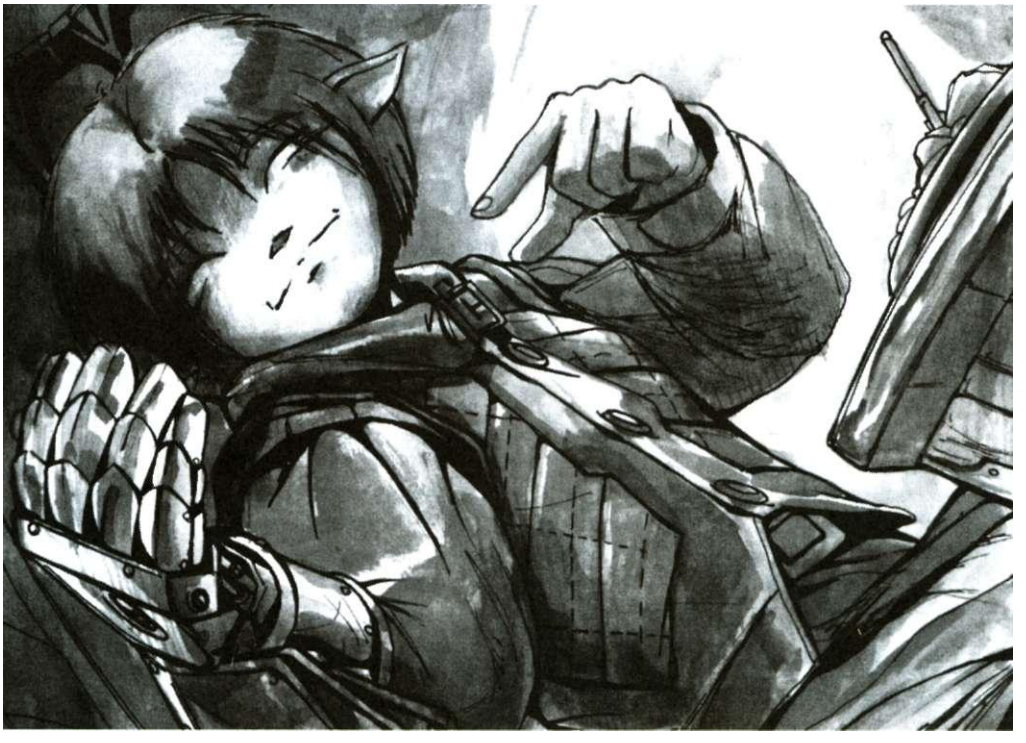
tał Ziemi o Poziomie 4. Wydając dodatkowe 3 punkty możesz podnieść poziom Kryształu Ziemi o 1, za 5 punktów zaś - wykupić kolejne gniazdo.

Gnom posiadający Rękawicę otrzymuje ponadto zamiast nadmetalowego dziedzictwa Kryształy z zaklęciami o łącznej sumie 15 poziomów, które samodzielnie rozdziela pomiędzy Ścieżki i Poziom Drogi zaklęć. Jeśli wykupuje zaletę Potężne Dziedzictwo ilość poziomów, którymi może dysponować, wzrasta do 20 — w wypadku Marnego Dziedzictwa posiada ich tylko 10.

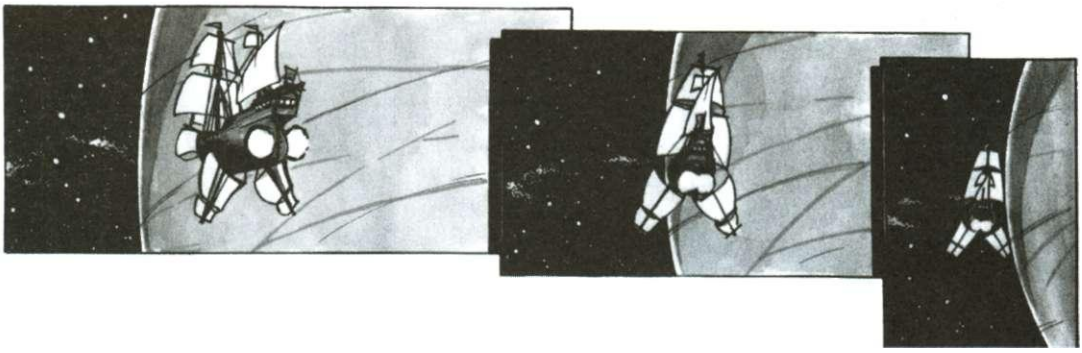
By rzucić czar Gnom wykonać musi test Umiejętności Rękawica z Progiem Umysłu, którego Efekt Wymagany równy jest poziomowi mocy Drogi, wykorzystanemu w zaklęciu. Jeśli mu się powiedzie, czar działa dokładnie tak, jakby stłukł Kryształ, w którym go zamknięto. W razie niepowodzenia nic się nie dzieje. Gnom nie może korzystać z czarów, w których poziom Drogi przekracza jego Mistrzostwo w Rękawicy - zawarta w nich energia jest zbyt potężna, by mógł ją kontrolować. Po udanym rzuceniu czaru energia zasilającego Rękawicę Kryształu Ziemi spada o tyle poziomów, ile wynosił poziom Drogi zaklęcia. Pamiętaj przy tym, że w Kryształach Ziemi mieści się dwukrotnie więcej energii, niż to wynika z ich Poziomu. Po wyładowaniu Kryształu Ziemi Rękawica staje się bezużyteczna do chwili, gdy Gnom odwiedzi słonecznie i uzupełni energię zasilającą mechanizm.

Jedynym sposobem, w jaki Gnom może wchodzić w posiadanie nowych czarów, jest zdobycie kolejnych Kryształów z zaklęciami i stosowne ich oszlifowanie. Jeżeli bohater nie chce przy tym korzystać z pomocy specjalisty, musi wykonać test MeKaniki o Efekcie Wymaganym równym poziomowi Drogi czaru podlegającego obróbce. Sukces oznacza, że Kryształ został przygotowany poprawnie — w razie niepowodzenia zostaje nieodwracalnie uszkodzony.

Jeśli postać posiada więcej Kryształów z czarami, niż gniazd w Rękawicy, może je bez przeszkód wymieniać, wykonując test MeKaniki o Efekcie Wymaganym 1. Jeśli rzecz dzieje się w ogniu walki, przyjmij, że zajmuje Gnomowi całą Rundę, a Efekt Wymagany testu wzrasta do 2. Opis fragmentu karty postaci „Rękawica" znajduje się na stronie 317.







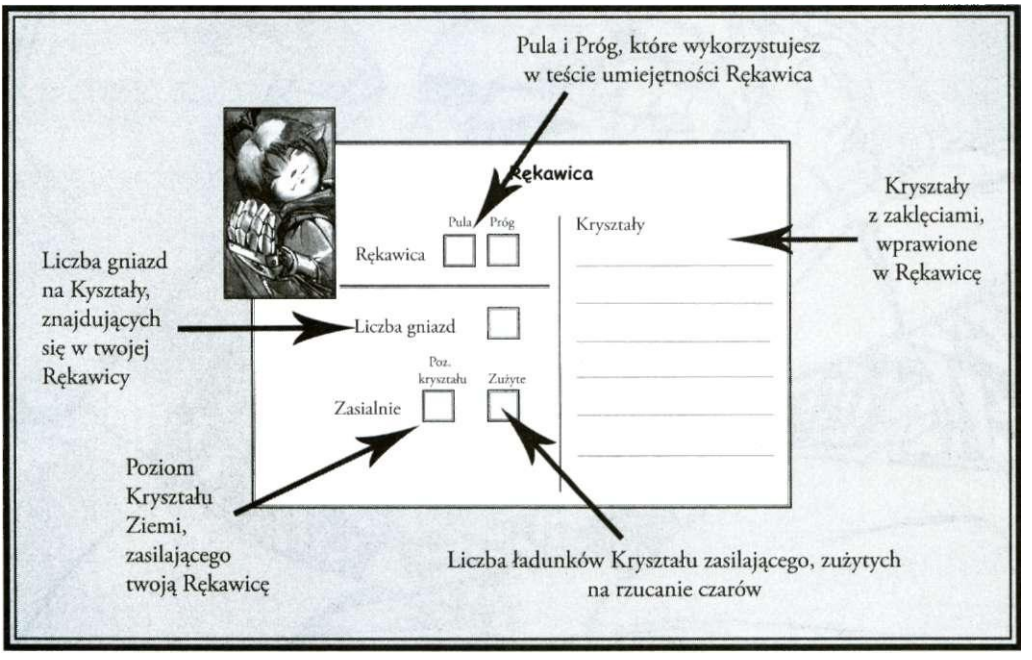
Rozdział 22

ROZWÓJ POSTACI

W miarę, jak twój bohater będzie podążał ścieżką przygody i zgłębiał tajemnice Znanego Wszechświata, wzrastać będą jego możliwości i umiejętności. Mechanika gry reguluje ten proces za pomocą Punktów Doskonalenia, przyznawanych na koniec każdej sesji dodatkowych punktów, dzięki którym zwiększać można poziom wszystkich statystyk i wykupywać dodatkowe moce. Bohater zdobywa je z najrozmaitszych powodów. Reprezentują fakt, że przez cały czas się uczy i zdobywa nowe doświadczenia oraz wszelkie niezwykłe wydarzenia, które pozostawiają na nim piętno.

Fabularny opis rozwoju postaci

Tak, jak w wypadku wszystkich aspektów gry, również rozwój postaci odbywa się jednocześnie na poziomie fabularnym i mechanicznym. Ten pierwszy jest oczywiście mniej sformalizowany i zawiera sceny, w których postać miała okazję czegoś się nauczyć, zdobyć niezwykły przedmiot, zawiązać znajomość z kimś wpływowym i potężnym lub czymś się odznaczyć. Kiedy w przygodzie zdarza się coś takiego, pamiętaj,



by przeznaczyć część Punktów Doskonalenia na wykupienie stosownych statystyk, inaczej bowiem elementy te pozostaną wyłącznie częścią opisu fabularnego i nie będziesz mógł korzystać z nich tak efektywnie, jak powinieneś.

Analogicznie, gdy rozwijasz jakąś statystykę, zadbaj, by znalazło to przełożenie na opis fabularny. Oczywiście, nie musi to oznaczać, że zawsze, kiedy chcesz rozwinąć jakąś Umiejętność, musisz zapisać się do szkoły — jeśli jednak zmiana jest bardzo znacząca, zastanów się, jak doszło do niej z punktu widzenia samego bohatera. Ponadto, w miarę przyrostu statystyk nie bój się modyfikować wyglądu i zachowania swojej postaci. W Znanym Wszechświecie obowiązuje zasada, że im ktoś potężniejszy, rym większe robi wrażenie. Dlatego też manipuluj wyglądem postaci tak, jak zmieniasz wygląd jej nadmetalowej broni, czyń ją coraz bardziej efektowną i niezwykłą. Pamiętaj jednak, by pozostawała sobą, bo choć twarz może wyprzystojnieć, a sylwetka i strój się zmienić, trudno oczekiwać, by bohater przekształcił się w całkowicie inną osobę.

Rozwój statystyk

Jak wspomniano wyżej, po zakończeniu każdego odcinka otrzymasz od Mistrza Gry pewną ilość Punktów Doskonalenia. Przy ich pomocy będziesz zwiększać możliwości swojego bohatera, w większości przypadków tak, jak uznasz za stosowne, choć niektóre modyfikacje wymagają zgody Mistrza Gry, jak zaznaczyliśmy poniżej. By zmienić którąś ze statystyk, wydać musisz odpowiednią ilość Punktów Doskonalenia - nie wydane punkty zapisujesz na karcie, kumulują się bowiem z Doskonaleniem, które uzyskasz za udział w kolejnych odcinkach. Większość współczynników posiada też limit Punktów Doskonalenia, które możesz jednorazowo na nie przeznaczyć. Musisz więc cierpliwie wydawać na nie Doskonalenie przez kilka kolejnych przygód, by wreszcie osiągnąć nowy poziom.

By podnieść którąś z Cech musisz wydać Punkty Doskonalenia w liczbie równej poziomowi, na który Cechę podnosisz pomnożonemu przez trzy (a więc jeśli zwiększasz Ciało z 5 na 6, wydać musisz 18 PD).



Jednorazowo na każdą Cechę przeznaczyć możesz maksymalnie 3 Punkty Doskonalenia.

By podnieść Umiejętność wydać musisz Punkty Doskonalenia w liczbie równej poziomowi, na który Umiejętność podnosisz pomnożonemu przez dwa (czyli, by zwiększyć Śledztwo z 5 na 6 musisz zainwestować w nie 12 PD). Jednorazowo na każdą Umiejętność przeznaczyć możesz 4 Punkty Doskonalenia.

By zdobyć Umiejętność, której nie posiadasz, musisz wydać 6 Punktów Doskonalenia - otrzymujesz wówczas Umiejętność na poziomie 2. Tu nie obowiązuje limit: możesz wydać wszystkie 6 PD na raz.

Aby wykupić Specjalizację w jakiejś Umiejętności (o ile ich używacie), wystarczy wydać 2 Punkty Doskonalenia. Nie istnieje limit punktów, które przeznaczyć można jednorazowo na zdobywanie Specjalizacji, po każdej przygodnie możesz jednak wykupić tylko jedną Specjalizację każdej Umiejętności.

Zwiększenie Reputacji odbywa się na takich samych zasadach, jak podnoszenie poziomu Umiejętności - musisz wydać ilość PD równą podwojonemu nowemu poziomowi Reputacji, jednocześnie zaś przeznaczyć na nią możesz maksymalnie 4 Punkty. Różnica polega jednak na tym, że na inwestowanie punktów w Reputację zgodzić się musi Mistrz Gry.

WYDAWANIE PUNKTÓW DOSKONALENIA

STATYSTYKA	KOSZT W PD	LIMIT	UWAGI
CECHA	Nowy poziom x 3	3 PD na sesję	-
UMIEJĘTNOŚĆ - ROZWÓJ	Nowy poziom x 2	4 PD na sesję	-
NOWA UMIEJĘTNOŚĆ	6 PD	-	Otrzymujesz Umiejętność na poziomie 2
SPECJALIZACJA	2 PD	-	Po sesji można wykupić tylko jedną Specjalizację w danej Umiejętności
REPUTACJA	Nowy poziom x 2	4 PD	Wymagana zgoda MG
TRIK	8 PD	-	Tylko jeden trik na sesję
WŁAŚCIWOŚĆ NADMETALU	10 PD	-	Tylko jedna Właściwość na sesję
ŻYWY KRYSZTAŁ	Nowy poziom x 2	-	-
FORMUŁA MAGICZNA	Liczba PD równa poziomowi Daru	-	Trzeba ponadto napisać rymowaną formułę.
ZALETA (ZDOBYCIE) LUB WADA (POZBYCIE SIĘ)	Ilość punktów z tworzenia postaci x 5	-	Wymagana zgoda MG

By nauczyć się jakiegoś triku, wydać musisz 8 PD. Trik wykupujesz płacąc wszystkie punkty na raz, po każdym odcinku możesz jednak nauczyć się tylko jednego triku.

Wykupienie właściwości nadmetalu kosztuje 10 Punktów Doskonalenia, niezależnie od tego, czy jest to własność zupełnie nowa, czy nowy poziom Właściwości, którą przedmiot już posiada. Po każdej przygodzie wykupić możesz tylko jedną Właściwość nadmetalu, płacąc od razu całą sumę PD. Pamiętaj, że za każdym razem, gdy przedmiot zdobywa nową Właściwość, zmienia się jego wygląd.

Rozwinięcie poziomu Żywego Kryształu wymaga wydania tylu Punktów Doskonalenia, ile wynosi nowy poziom razy 2. Czyli jeśli podnosisz poziom Kryształu o poziomie 3, musisz zapłacić 8 PD (2 x 4, czyli nowy poziom Kryształu). Całą sumę wydaje się na raz.

Przygotowanie formuły zaklęcia kosztuje maga tyle Punktów Doskonalenia, ile wynosi poziom mocy Daru, z którego czar korzysta.

Za Punkty Doskonalenia kupować możesz również Zalety i pozbywać się Wad, ta jednak procedura jest najbardziej kłopotliwa. Po pierwsze, zakupienie Zalety lub pozbycie się Wady, którą wybrałeś tworząc postać, wymaga wydania ilości Punktów Doskonalenia równych jej cenie podczas tworzenia bohatera pomnożonej przez 5 - czyli, by kupić Zaletę (lub wykupić Wadę), która kosztowała (lub przynosiła) 3 punkty, kiedy przygotowywałeś postać, teraz zapłacić musisz aż 15 PD. Ponadto, każda zmiana tego rodzaju wymaga zgody Mistrza Gry i wiąże się z poważnymi modyfikacjami opisu fabularnego postaci. I o ile wyleczenie się z Obżarstwa czy zdobycie Prawdziwego przyjaciela daje się dość łatwo wytłumaczyć, muszą zajść naprawdę niezwykłe okoliczności, byś nagle stał się Geniuszem lub wyzbył więzi z Niesławnym rodzicem.

Przykład: Po zakończeniu sesji Marco otrzymuje 27 Punktów Doskonalenia. Trzy z nich przeznacza na podniesienie Ciała — wprawdzie, by zwiększyć je o 1 Poziom będzie musiał wydać aż 12 PD, jednorazowo nie może jednak wydać na Cechę więcej (co znaczy, że jeśli będzie inwestował w Ciało regularnie, podniesie jego Poziom



Limity wydawania Punktów Doskonalenia

Limity ograniczające ilość PD, które wydać można jednorazowo na daną statystykę nie biorą się z powietrza - ponieważ w „Crystalicum" otrzymuje się większe ilości Doskonalenia, niż w większości gier, stoją one na straży równowagi rozgrywki. Ponieważ jednak rozwój postaci jest ściśle uzależniony od częstotliwości, z jaką gracie, nim zaczniecie rozwijać postaci zaznacz jedną z poniższych opcji.

- **Gramy raz w tygodniu lub częściej.** Jeśli sesje „Crystalicum" odbywacie średnio raz na tydzień, powinniście zastosować takie limity wydawania Doskonalenia, jakie zaproponowaliśmy w opisie.
- **Gramy dwa razy w miesiącu lub rzadziej.** Nie wszyscy mają czas, by bawić się „Crystalicum" często i regularnie. Jeśli grywacie raz na dwa tygodnie lub rzadziej, pomnóżcie wszystkie limity, opisane w tekście, przez dwa. Znaczy to, że przykładowo, jednorazowo na rozwój Cechy wydać można 6 PD, a na rozwinięcie Umiejętności — 8.
- **Limity są do bani.** Być może nie lubicie ograniczeń i uważacie, że limitowanie Doskonalenia, które wydać można na jedną statystykę to zły pomysł. Jeśli tak, zrezygnujcie z limitów - pamiętajcie jednak, że robicie to na własną odpowiedzialność.

po czterech sesjach). Cztery punkty wydaje na podniesienie Znajomości Wszechświata z 2 na 3 — w sumie uzbierać musi 6 punktów, bardzo prawdopodobne jest więc, że stanie się to już po następnej sesji. Za dziesięć punktów podnosi o 1 poziom Właściwość swojej nadmetalowej szabli, a osiem punktów przeznacza na wykupienie akcji trikowej. Ponieważ opłaca cały koszt na raz, zarówno Właściwością, jak i akcją trikową będzie mógł posługiwać się już na następnej sesji. Pozostałe dwa punkty inwestuje w Szczęście — wprawdzie prędko nie podniesie tej Cechy, musi bowiem w tym celu uzbierać na niej aż 18 PD, z czasem jednak i to mu się uda.

Doskonalenie - i co dalej?

Rozwój postaci nie ogranicza się do wydawania Punktów Doskonalenia i zmian w opisie fabularnym. Po każdym sezonie serialu otrzymacie możliwość głębszej ingerencji w waszą postać - zmieni się tak, jak postaci z waszych ulubionych seriali zmieniają się pomiędzy seriami. Dokładne i szczegółowe informacje na temat kończenia sezonów posiada Mistrz Gry - i to on poinstruuje was, co robić, gdy nadejdzie właściwy moment.

Na tym kończy się nasz przewodnik. Jeśli przeczytałeś go uważnie, wiesz wszystko o tworzeniu postaci oraz mechanice gry, dowiedziałeś się też tego i owego o praktyce grania w gry fabularne. Resztę niepisanych zasad odkryjesz sam, podążając szlakiem wielkiej przygody. Powodzenia - Znany Wszechświat czeka na ciebie!

Jeśli natomiast marzy ci się rola Mistrza Gry - kreowanie niezwykłych przygód, opisywanie cudów Znanego Wszechświata i powoływanie do życia niezapomnianych bohaterów, przewróć stronę. Znajdziesz ram Dodatek przygotowany specjalnie, by pomóc ci w tym zadaniu.





Dodatek A

MISTRZ GRY

Prowadzenie „Crystalicum"

Podczas gry w „Crystalicum" jeden z was weźmie na siebie rolę Mistrza Gry - to absolutnie niezbędne, gdyż to jego zadaniem będzie ożywić Znany Wszechświat, by stał się tłem dla bohaterskich poczynań herosów. Poniżej znajdziecie wskazówki, które przygotowaliśmy specjalnie dla prowadzącego. Dzięki nim łatwiej mu będzie przystosować się do tej roli i zapewnić drużynie emocjonujące perypetie wśród wielobarwnych gwiazd.

Wprawdzie dodatek ten piszemy z myślą o Mistrzu Gry, nie będziemy kategorycznie zakazywać wam jego lektury - nie znajdziecie tu żadnej zakazanej wiedzy czy mrocznych sekretów. Jedyne, co może popsuć wam zabawę, to dokładne przestudiowanie statystyk bohaterów drugoplanowych, zamykające niniejszy rozdział. Zanim się z nimi zapoznacie upewnijcie się, że prowadzący nie ma wobec nich jakichś planów.

Przygotowanie do prowadzenia

A zatem zdecydowałeś się zostać Mistrzem Gry? Musisz zatem wiedzieć, że to najbardziej wymagająca, a jednocześnie dająca najwięcej satysfakcji rola podczas sesji. Będziesz mieć na głowie mnóstwo spraw: prezentowanie Znanego Wszechświata, przygotowywanie i przeprowadzanie przygód, pilnowanie mechaniki czy sterowanie nastrojem. Prowadzenie gry wymagać też będzie elastyczności, pomysłowości i wygadania.

Niech cię to jednak nie przeraża. Do pomocy mieć będziesz wiele dodatkowych sztuczek, ułatwiających życie, a gracze nie będą przecież twoimi przeciwnikami: w równym stopniu, jak tobie, zależy im wszak na udanej sesji. Zresztą, choć zwykle się o tym nie mówi, ciąży na nich tyle samo odpowiedzialności za udaną rozgrywkę, co na tobie. Wprawdzie to ty będziesz ich prowadzić, jednak od nich samych zależy, w którą stronę pójdą, co zrobią i czy zechcą się bawić, czy też nie.

Co zatem należeć będzie do twoich obowiązków? Jako Mistrz Gry wykonywać będziesz cztery zadania. Po pierwsze, będziesz przygotowywać scenariusze, czyli plany wydarzeń. Po wtóre, staniesz się oczami i uszami postaci graczy, opisując Znany Wszechświat. Po trzecie, przypadnie ci rola wszystkich statystów i postaci drugoplanowych, od demonicznego łotra, który pragnie zniszczyć Wszechświat, po przekupkę na targu. Po czwarte wreszcie, stać będziesz na straży zasad gry, zarządzając testy i pilnując ich przebiegu. Wszystkimi tymi funkcjami zajmiemy się już za chwileczkę.



Pięć popularnych błędów

Jako Mistrz Gry masz znacznie większą kontrolę nad rozgrywką, niż pozostali grający - możesz modyfikować Znany Wszechświat, decydujesz które wydarzenia faktycznie wchodzą w życie i ustalasz poziomy trudności testów. Z taką władzą wiąże się odpowiedzialność, dlatego dobrze, byś zapoznał się z katalogiem pięciu popularnych błędów, które zdarza się popełniać początkującym Mistrzom Gry.

1. **Jestem wszechwładny!** Możliwość wpływania na kształt świata rodzi pokusę dowodzenia, że twoja kontrola nad grą jest absolutna. To jednak nieprawda. Po pierwsze, krępują cię ramy świata i mechaniki. Możesz je wprawdzie złamać, ale jeśli robisz to bez wiedzy i zgody graczy, postępujesz wobec nich nieuczciwie. Po drugie, drużyna też ma coś do powiedzenia: to gracze decydują o postępowaniu swoich postaci, a jeśli dopuszczasz tylko te deklaracje, które ci się spodobają, odbierasz im przyjemność zabawy. Pamiętaj, spotkaliście się, by wspólnie się rozerwać, a nie dla spektaklu jednego aktora.

2. Gracze nie czują klimatu! Częstą płaszczyzną sporu między graczami a prowadzącym jest tak zwany „klimat na sesji", czyli rodzaj nastroju panującego podczas rozgrywki. Choć to ty go tworzysz, pamiętaj, że to gracze odpowiedzialni są za jego utrzymanie. Nie ma sensu spierać się o to, czy przygoda ma być poważna, czy zabawna. Jeśli gracze nie chcą horroru czy dramatu, nie zmusisz ich do wejścia w odpowiedni nastrój. Przygotowuj takie przygody, by rozgrywka sprawiała im przyjemność, a sam będziesz z nich zadowolony.

3. Gracze zepsuli mi scenariusz! Ten problem może pojawić się, jeśli bardzo drobiazgowo przygotowałeś fabułę, a gracze nie chcieli lub nie umieli jej zrealizować. By go uniknąć, bądź elastyczny: słuchaj, pomysłów graczy i nie przywiązuj się przesadnie do swoich. Z połączenia twojego scenariusza z działaniami graczy może wyjść historia równie pasjonująca, jak ta, którą napisałeś przed sesją. Nie ulegaj za to pokusie odbierania graczom postaci w ważnych momentach albo decydowania za nich. Ryzykujesz, że poczują się oszukani i nie przyjdą na następną sesję.

4. **Gracze są głupi!** Najpewniej nie są, ale przygotowałeś za trudny scenariusz. Taki komentarz pojawia się zwykle, kiedy grający nie potrafią rozwikłać tajemnic śledztwa lub bez zastanowienia robią coś ryzykownego. W pierwszym przypadku znaczy, że scenariusz nie daje dość wskazówek: musisz pamiętać, że grający, choć pewnie rozumni, nie mają geniuszu Sherlocka Holmesa, a zagadkę muszą rozwiązać w te kilka godzin, które macie na sesję, a nie podczas trwającego wiele tygodni dochodzenia. W drugim zachodzić może jedna z trzech sytuacji: nie przedstawiłeś zagrożenia wystarczająco wyraziście, przyzwyczaiłeś graczy, że z podobnych sytuacji wychodzą bez szwanku, albo mają powód by zaryzykować. W dwóch pierwszych wypadkach to ty jesteś odpowiedzialny za zaistniałą sytuację. W ostatnim - uszanuj ich decyzję.

5. I wtedy on odcina potworowi głowę. Ostatnia pułapka, jakiej powinieneś się wystrzegać, to tworzenie bohaterów niezależnych, biorących udział w przygodzie zamiast postaci graczy, które wloką się za takim kimś jak warkocz za kometą. Choćbyś nie wiem jak polubił bohatera niezależnego, to nie on ma pokonywać przeciwników, rozwiązywać zagadki i dostępować zaszczytów. Może wprawdzie pomagać drużynie, uważaj jednak, by nie przekroczyć granicy, za którą przygoda o bohaterach graczy zmienia się w historię o twoim ulubionym herosie drugoplanowym.

Być scenarzystą

Pierwszą rzeczą, której będziesz potrzebować, by poprowadzić ciekawą przygodę, jest scenariusz, czyli ramowy plan tego, co ma się podczas sesji wydarzyć. To, jak dużo przygotujesz zawczasu, zależy przede wszystkim od twoich upodobań i umiejętności improwizacji: niektórzy lubią ściśle określić wydarzenia, nawet jeśli mają potem od nich odejść, a innym wystarczy kilku bohaterów drugoplanowych i interesujący problem. Tu, niestety, nie możemy ci pomóc: dopiero prowadząc przekonasz się, jak wiele czasu i wysiłku lubisz poświęcać na przygotowanie scenariusza.

Pomysł

Przygotowywanie scenariusza zaczniesz najprawdopodobniej od wyjściowego pomysłu, co też ma się wydarzyć w nadchodzącym epizodzie. Dysponujesz szerokim wachlarzem możliwości: możesz zdecydować się na scenariusz akcji, w którym gracze zmagać się będą ze straszliwym niebezpieczeństwem, dramatyczne śledztwo zakończone pościgiem za winowajcą czy dworską intrygę, której celem będzie zgubienie politycznego rywala. Ustal też, co będzie tematem scenariusza: czy chcesz stworzyć historię o walce z potworem, poszukiwaniach skarbu czy wstydliwej tajemnicy potężnej rodziny kupieckiej z Dziewięciu Miast. Możesz z powodzeniem przygotować scenariusz traktujący o zagadce nawiedzonego zamczyska, ognistym romansie czy zemście dokonującej się po latach, a nawet połączyć wszystkie trzy pomysły w jedną, emocjonującą historię.

Pomysłów szukać możesz wszędzie: zarówno w podręcznikach do „Crystalicum", jak w filmach, książkach i komiksach, podczas spacerów po mieście, wakacji czy nauki. Z czasem pewnie wypracujesz sobie nawet nerw scenarzysty: usłyszawszy ciekawą historię z mety zauważysz, które jej elementy nadają się na dobry scenariusz. Pamiętaj jednak, by nie inspirować się przesadnie rzeczami powszechnie znanymi: scenariusz, będący wierną kopią fabuły „Gwiezdnych Wojen" może skończyć się fiaskiem, kiedy gracze zaczną przerzucać się cytatami z filmu.

Tło

Kiedy już określisz, o czym będziesz opowiadać, powinieneś wybrać tło scenariusza, czyli miejsce, w którym rzecz się będzie rozgrywać. Tu pamiętać trzeba o dwóch rzeczach: dostosowaniu tła do rodzaju epizodu oraz wpasowaniu go w Znany Wszechświat.

Scenariusz a przygoda

Przygotowany przed sesją scenariusz jest tylko pomysłem na to, co będzie się działo w jej trakcie. Faktyczne wypadki zależą w równej mierze od twoich planów, co od poczynań graczy. Część z nich zapewne zdołasz przewidzieć - znasz przecież swoich przyjaciół, których zapraszasz na sesję. Inne nie przyjdą ci do głowy w najśmielszych snach.

Scenariusz i przygoda to dwie różne rzeczy i nie powinieneś ich mieszać. Ten pierwszy jest pomocą, propozycją, która może, ale nie musi zaistnieć. Nie forsuj go za wszelką cenę, bo popsujesz przygodę, a w sesjach gier fabularnych uczestniczy się dla przygód właśnie, a nie błyskotliwych scenariuszy. Gdyby graczom nie zależało na odgrywaniu osób dramatu, od decyzji których zależy w jakiejś mierze przebieg historii, nie umawialiby się na sesję w „Crystalicum", tylko wspólne oglądanie filmu.

Przygodę, czyli to, co się dzieje na sesji, nazywamy w „Crystalicum" epizodem, by podkreślić, że zachęcamy do prowadzenia sesji imitujących przebieg dobrego serialu.

Pierwsza kwestia jest dość prosta: jeśli chcesz przygody o nawiedzonym zamku, wymyśl ten zamek: określ jak wygląda z oddali, a jak z bliska, kto go zamieszkuje, jaki jest rozkład pomieszczeń i tak dalej. Popracuj też nad detalami: obmyśl sposób dekorowania sal, niezwykłą roślinę w zamkowym ogrodzie, jedyny w swoim rodzaju witraż w kaplicy Kryształu, galerię portretów czy inne ozdobniki tego rodzaju. Zastanów się też chwilę nad historią miejsca: kto je wzniósł i w jakim celu, kto zamieszkiwał, a kto i kiedy ozdabiał. Oczywiście, w to wszystko wpasować trzeba historię nawiedzenia, która ma stanowić temat przygody, o tym jednak pomówimy za chwilę.

Powyższe sugestie dotyczą oczywiście każdego rodzaju przygody: jeśli przygotowujesz intrygę dworską, potrzebny ci będzie pałac, jeżeli śledztwo kryminalne - miejsce zbrodni i domy podejrzanych, a w wypadku przygody inspirowanej „Predatorem" - dżungla z jej niebezpiecznymi mieszkańcami, dziwacznymi roślinami i niepokojącymi zjawiskami atmosferycznymi. Następnie pomyśl, jak wpasować przygotowaną w ten sposób scenerię w Znany Wszechświat. Na jakim świecie się znajduje? Kto, prócz mieszkańców naszego miejsca, ren świat zamieszkuje, jaki panuje na nim klimat, czy żyją tu jakieś niezwykłe zwierzęta lub rośliny? Możesz z powodzeniem wykorzystywać wielkie światy, będące ojczyzną głównych ras uniwersum i poprowadzić epizod rozgrywający się na kamienistych pustkowiach Terra Nostra, wśród mroźnej tajgi Alexandreonu czy w jednym z Dziewięciu Miast. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, byś stworzył na potrzeby przygody niewielki glob, leżący na uboczu wydarzeń. Wówczas musisz zastanowić się, jaka rasa na nim dominuje, czy można spotkać tu przedstawicieli innych nacji, kto światem rządzi i jak wygląda jego władza. Pomyśl też o jego historii - jeśli był częścią Cesarstwa Lodowych Elfów, być może znajdują się tu jakieś pozostałości ich władzy. Jeżeli pozostaje pod władzą Imperium Kryształowego, pewnie jego krajobraz znaczą ogromne katedry, zwykli ludzie nie używają Kryształu, a za złamanie tego zakazu trafić można na stos.



Tło to nie tylko scenografia, ale i wydarzenia oraz osoby, które nie mają bezpośredniego wpływu na przygodę, mogą ją jednak ubarwić. Jeśli chcesz, zastanów się kim będą statyści, z którymi bohaterowie spotkają się prawie na pewno: karczmarz, dowódca straży czy lokalny uzdrowiciel, albo wymyśl kilka dodatkowych postaci, których jedyną rolą będzie ubarwienie epizodu: lokalnego idola, przywódców zwaśnionych rodzin, nieustraszonego kapitana, przesiadującego w karczmie samochwała i tak dalej. Choć takie osoby nie wpływają bezpośrednio na główny wątek scenariusza, zwiększają wiarygodność Znanego Wszechświata i sprawiają, że graczom łatwiej w niego wniknąć. Uważaj jednak, by nie zdominowały zupełnie epizodu - niekończące się spotkania z lokalną społecznością mogą stać się nużące.

Bohaterowie drugoplanowi

Prawdziwym szkieletem, na którym wspiera się dobry scenariusz, są bohaterowie drugoplanowi, czyli wszystkie osoby, które zamieszane są w przedstawianą historię i pozostają pod twoją kontrolą. Do tej kategorii zalicza się wszelkich zleceniodawców i pomocników drużyny, za sprawą których herosi zaangażują się w scenariusz, jak również przeciwników, od demonicznych, skażonych przez Czerwony Księżyc potworów, po szczwanych intrygantów czy zabójców, którzy chcą ujść sprawiedliwości.

Kiedy przygotowujesz scenariusz dokładnie zastanów się, jacy bohaterowie drugoplanowi będą ci potrzebni i dostosuj ich do fabuły. Nie mnóż ich w nieskończoność: jeśli ktoś nie jest w przygodzie niezbędny czy chcesz go wprowadzić wyłącznie dla efektownego epizodu, zastanów się, czy warto. Jeśli bohaterów drugoplanowych będzie zbyt dużo, gracze nie zapamiętają wszystkich, a tobie trudno będzie ich przedstawić i rozróżnić.

Kiedy obmyślasz bohatera drugoplanowego, powinieneś ustalić, jak wygląda, jak się zachowuje, jakie przyświecają mu cele i w jaki sposób gotów jest je realizować. Dwie pierwsze informacje przeznaczone są dla graczy: opisując wygląd bohatera drugoplanowego tak naprawdę informujesz graczy, kim jest, a dzięki różnicom w zachowaniu gracze odróżnią jedną postać od drugiej. Przygotowując tę część korzystaj z porad dla graczy, zawartych w niniejszym podręczniku, pamiętając, by bohaterów drugoplanowych przygotowywać mniej drobiazgowo: w końcu każdy z nich będzie obecny w przygodzie krócej, niż postaci graczy. Staraj się też wyraźnie rozróżniać postaci drugoplanowe, by gracze nie mieli problemów z ich zapamiętaniem i identyfikacją. Rób wreszcie notatki - jeśli podczas jednej sesji w przygodzie bohater drugoplanowy ma zielone włosy, w czasie kolejnej nie powinien zmienić koloru na niebieski tylko dlatego, że nie pamiętałeś, jak opisałeś go poprzednio.

Dwie pozostałe kwestie, czyli cele i sposób ich osiągnięcia, to informacje dla ciebie. Przygotowując scenariusz zakładasz zapewne, jak się potoczy, musisz jednak pamiętać, że gracze mogą pchnąć go w zupełnie niespodziewaną stronę. Wówczas będziesz musiał improwizować - a świadomość, jak zwykli postępować bohaterowie drugiego planu bardzo w tym pomaga. Ustal zatem, który bohater jest honorowy, a który nie zawaha się użyć podstępu i określ, na czym tak naprawdę im zależy. W ten sposób, gdy gracze zrobią coś niezapowiedzianego, zdołasz z łatwością dostosować postępowanie swoich bohaterów niezależnych do nowej sytuacji, nie łamiąc jednocześnie prawdopodobieństwa i nie zmieniając ich charakteru w połowie przygody.

Główni bohaterowie

Przygoda przeznaczona jest dla graczy, więc kiedy przygotowujesz scenariusz powinieneś przez cały czas mieć w pamięci pytanie: „co w tym czasie robią bohatarerowie?". To oni powinni rozwiązywać zagadki, pokonywać nikczemników, snuć intrygi i odkrywać nowe światy, a jeśli w przygodzie mieliby ograniczyć się do roli widzów, sekundujących potężnym bohaterom drugoplanowym, musisz rzecz przemyśleć jeszcze raz.

Oczywiście nie znaczy to, że nie możesz przygotować scenariusza traktującego o wyprawie księcia de Vela do Nowego Wszechświata, Wyprawie Kryształowej do Astonii czy upadku Cesarstwa Lodowych Elfów, jeśli bohaterowie nie są Cesarzami, Mistrzami Zakonów czy admirałami. Ważne wydarzenie historyczne powinno być jednak w takim wypadku tłem: to bohaterowie mają penetrować tajemnicze, odkryte na nieznanym świecie ruiny, nawet jeśli nie dowodzą całą ekspedycją. Analogicznie, to za ich sprawą powinna zrealizować się ważna intryga, bo choć jest ona tylko epizodem w historii na skalę Cesarstwa, stanowi jednak główny temat przygody. Bohaterowie nie muszą więc, jak Gandalf i Aragorn, prowadzić do boju sił Wolnych Ludzi. Równie dobrze mogą grać rolę pana Wołodyjowskiego, który nie jest wprawdzie hetmanem, bijącym Kozaków czy Turków, jednak to na jego przygodach koncentruje się historia opowiedziana w tej drugiej trylogii.

Przygotowując scenariusz pamiętaj, co bohaterowie mogą zrobić, a co pozostaje poza zasięgiem ich możliwości. Jest dość prawdopodobnym, że jeśli drużyna składa się z wojowników, chcą co jakiś czas skrzyżować z kimś ostrza, zamiast w nieskończoność prowadzić śledztwa. Tu jednak czyha na ciebie pewna pułapka: niektórzy gracze tworzą postaci, które mają stanowić kontrast dla rodzaju przygód, jaki chcą przeżywać. Nie każdy rębajło powstaje po to, by przedzierać się przez pełne potworów lochy - niekiedy graczowi idzie o ubarwienie gry o charakterze dworskim poprzez wprowadzenie do niej nieokrzesanego żołnierza.

Dlatego zanim zaprojektujesz przygodę, porozmawiaj ***z*** graczami i zapylaj wprost, czego oczekują. W ten sposób unikniesz rozczarowania i zgrzytów pomiędzy twoimi pomysłami a tym, czego chce drużyna.



Wydarzenia

Podczas przygotowywania scenariusza trudno zwalczyć pokusę, by zaplanować przebieg przygody - ustalić kolejne wydarzenia i doprowadzić bohaterów do ułożonego zawczasu zakończenia. Nie ma w tym nic złego - możesz rozpisać przygodę tak szczegółowo, jak chcesz, pamiętaj jednak, że na skutek działań graczy część wydarzeń może potoczyć się inaczej: wystarczy, by zginęła niewłaściwa osoba, drużyna nie udała się w zaplanowane miejsce czy dokonała wyboru innego, niż zakładałeś. To rzecz zupełnie naturalna i powinieneś być przez cały czas gotów modyfikować wypadki. Jeśli spróbujesz forsować swoje pomysły wbrew graczom, sesja łatwo zamieni się w przepychankę, która nikomu nie sprawi przyjemności.

Pamiętaj też, że nie wszystkie wydarzenia zależą od graczy: do części może dojść niezależnie od ich działania, a niektóre zainicjowane zostaną przez bohaterów drugiego planu niezależnie od postępowania drużyny. Po trzecie wreszcie, przygotowując wydarzenia zakładaj, co się stanie, a nie gdzie i za jaką sprawą. Jeśli więc planujesz, że przygoda rozpocznie się od napaści, nie ma znaczenia, gdzie herosi zostaną zaatakowani — liczy się sam fakt ataku. Jeżeli ktoś ma umrzeć wkrótce po zdradzeniu graczom ważnej informacji, istotnym jest, że rozstanie się z życiem, a mniej, czy stanie się to za sprawą trucizny, czy rzeźby spadającej z dachu Katedry Kryształowej. Odróżniając istotę rzeczy (czyli to, jakie dane wydarzenie ma konsekwencje dla reszty przygody) od ozdobników (miejsca, czasu i tak dalej) z łatwością poradzisz sobie z improwizacją, zmieniając przebieg zaplanowanych wypadków zgodnie z działaniami drużyny i logiką przygody.

Wydarzenia scenariusza to nie tylko plan tego, co ma się wydarzyć, ale i wszystko, co zaszło przed rozpoczęciem gry. Bohaterowie wkraczają zazwyczaj w sytuację, która ma swoje korzenie w przeszłości: jeśli usiłują wykryć zabójcę, w czasie „przed przygodą" zaszło morderstwo. Jeżeli badają tajemnicze ruiny, ktoś je niegdyś zbudował a następnie porzucił. Gdy pomagają dokonać zemsty, w przeszłości mścicielowi wyrządzono krzywdę. Zanim przystąpisz do prowadzenia, poświęć chwilę na obmyślenie tego, co stało się wcześniej i doprowadziło do zawiązania scenariusza. Dzięki temu z łatwością udzielisz graczom informacji, gdy będą ich poszukiwać i łatwiej ci będzie kształtować bieg wypadków podczas samej przygody.

Mechanika

Choć jednym z zadań prowadzącego jest panowanie nad mechaniką (nie oznacza to, że gracze nie muszą znać reguł: ty jednak musisz znać je lepiej), nikt nie wymaga od ciebie, byś pamiętał wszystkie kruczki, zasady, moce, zalety czy właściwości nadmetalu, które mogą pojawić się w grze; jest ich za dużo. Dlatego dobrze jest podczas przygotowania scenariusza zastanowić się, czy podczas tej sesji przydać się może jakaś rzadko stosowana zasada. Jeśli tak, przypomnij ją sobie i zrób niewielką notatkę, która oszczędzić ci może wertowania podręcznika już podczas zabawy. Jeżeli więc chciałbyś, by w tej przygodzie gracze nurkowali po bezcenne czerwone perły, przygotowywali trucizny czy wędrowali po bagnach, zastanów się, jak przeprowadzić to na poziomie zasad i przygotuj odpowiednie reguły. My już wkrótce wspomożemy cię pełnym zestawem zasad tego rodzaju - w przygotowywanym właśnie „Podręczniku Mistrza Gry" znajdziesz dziesiątki przykładów nietypowego zastosowania podstawowych zasad „Crystalicum".

Ważnym jest również przygotowanie charakterystyk bohaterów drugoplanowych, z którymi bohaterowie mogą się zmierzyć - jeśli będziesz je miał na podorędziu, łatwiej będzie przeprowadzić walkę. Pamiętaj, by zaznaczyć działanie specjalnych mocy, którymi przeciwnicy mogą dysponować, bo w ferworze gry łatwo o nich zapomnieć i zmienić walkę w monotonny ciąg rzutów za trafienie, pozbawioną efektów specjalnych. O tym jednak, jak przygotować statystyki bohatera drugoplanowego pomówimy za chwileczkę.

Pomoce

Ostatnią sprawą, nad przygotowaniem której powinieneś się zastanowić, są pomoce, czyli wszystkie przedmioty pełniące w grze rolę rekwizytów oraz ułatwiające orientację. Możesz więc naszkicować plany miejsc i budynków, w których bohaterowie będą przebywać, zaznaczając na nich ważne i ciekawe miejsca (gdy prowadzisz scenariusz o podziemiach najeżonych pułapkami lub pałacu pełnym tajnych przejść jest to wręcz niezbędne). Jeśli przygotowujesz plany i mapy, rozważ również zrobienie ich kopii - jedną, „czystą", pokażesz graczom, na drugiej zaś, którą przed nimi zatajasz, naniesiesz wszelkie niebezpieczeństwa, pułapki i niespodzianki.

Interesującą pomocą bywają również rekwizyty, czyli przedmioty, które udają obiekty ze świata gry tak, jak gracze wcielają się w swoich bohaterów. Jeśli sprawia ci to przyjemność, możesz przygotować listy, stronice z pamiętników czy prastarych ksiąg albo obrazy, na których zakodowano zagadki. Przydatne mogą okazać się również lampy solne, udające Kryształy, atrybuty związane z miejscem, w którym toczy się przygoda, portrety bohaterów niezależnych, ilustracje wyobrażające budynki czy świece, których migotliwe światło pobudza wyobraźnię. Pamiętaj jednak zawsze, że gry fabularne rozgrywają się przede wszystkim w głowach grających - wszystkie gadżety ubarwiają wprawdzie sesję, ale nie gwarantują dobrej zabawy. Przygotowuj je, jeśli sprawia ci to frajdę. Jeżeli nie masz do tego serca, nie daj sobie wmówić, że dobry Mistrz Gry przynosi na sesję walizkę rekwizytów.

Być reżyserem

Gdy przygotujesz już scenariusz, pozostaje zaprosić graczy na sesję i przystąpić do prowadzenia. Twoim zadaniem podczas sesji jest przestawianie graczom Znanego Wszechświata (to twoja narracja służy im za pięć zmysłów), odgrywanie bohaterów drugoplanowych i popychanie sesji do przodu. Szczęśliwie, gracze będą ci w tym wszystkim pomagać, decydując, co robią ich postaci, opisując ich zachowanie i aktywnie angażując się w fabułę. Pamiętaj zawsze - zebraliście się, by wspólnie przeżyć emocjonującą przygodę, a ty nie jesteś przeciwnikiem, lecz przewodnikiem drużyny. Dbaj, by wszyscy dobrze się bawili, jak przystało na gospodarza spotkania, i powstrzymaj się przed rywalizacją czy udowadnianiem, że to ty rządzisz na sesji.

Opisywanie świata

Pierwszym i podstawowym zadaniem Mistrza Gry - reżysera sesji jest przedstawianie graczom wszystkiego, co otacza ich bohaterów. Bez narracji byliby niczym ślepcy, nie wiedząc, gdzie się znajdują. To ty, swoimi słowami, powołujesz do życia Znany Wszechświat, zadbaj więc, by był barwny, efektowny i ciekawy. Kiedy bohaterowie graczy przybywają w jakieś miejsce, opowiedz im jak wygląda i jak oni się w nim czują, a gdy coś robią mów, jakie to przynosi efekty.

Uważaj jednak, by nie popaść w przesadę. Opisywanie świata służy dwóm celom: przedstawieniu graczom sytuacji i zapaleniu ich wyobraźni - nie osiągniesz jednak ani jednego, ani drugiego, gadulstwem i pustosłowiem. Dobry opis jest treściwy: przedstawia najważniejsze i najbardziej charakterystyczne elementy opisywanej rzeczy, ale nie zagłębia się przesadnie w szczegóły - jeśli, na przykład, opisujesz starożytną budowlę wystarczy informacja, że jej dach wspiera się na rzeźbionych kolumnach, bez drobiazgowego relacjonowania, cóż na tych rzeźbach wyobrażono (chyba, że będzie to miało kluczowe znaczenie dla scenariusza). Pamiętaj też, by w opisie odwoływać się do różnych zmysłów - opisuj dźwięki i zapachy na równi z kształtami i kolorami, by Znany Wszechświat ożył w twoich słowach.

Podczas opisu koncentruj się na cechach charakterystycznych, wyróżniających przedmiot opisu. Typowe gracze dośpiewają sobie sami. Jeśli więc przedstawiasz im Krasnoluda, możesz z powodzeniem zignorować fakt, że nosi brodę - większość z nas, wyobrażając sobie przedstawiciela rej rasy ma przed oczyma krępego brodacza. Krasnoludzka broda zasługuje na uwagę wtedy, gdy czymś się wyróżnia: jest wyjątkowo długa, spięta drogocenną broszą albo ten poddany Smoczego Króla zwyczajnie brody nie nosi.

Pamiętaj też, że opis musi być przede wszystkim zrozumiały. Unikaj słownictwa technicznego, specjalistycznego czy archaicznego jeśli nie masz pewności, że wszyscy cię rozumieją - w przeciwnym razie tłumacz, o co ci chodzi. Nie irytuj się też, jeśli gracze nie zapamiętają czy przekręcą termin z dziedziny bliskiej twojemu sercu. Nie muszą przecież mieć pojęcia o renesansowej szermierce, szkutnictwie czy wyższej matematyce - a ty przyszedłeś na sesję by poprowadzić ich w magiczny świat przygód, a nie popisywać się erudycją.

Ostatnia wreszcie sprawa - rak naprawdę opisywania nauczyć się trzeba prowadząc i podpatrując mistrzów słowa. Warto jednak przyłożyć się do tego aspektu gier fabularnych, bo im żywsza i ciekawsza będzie twoja narracja, tym łatwiej wciągniesz graczy w świat niezwykłych perypetii - zupełnie jak dobry pisarz, który wprawnie operując słowem sprawia, że od jego książki nie można się oderwać.

Przekazywanie informacji

Załóżmy, że drużyna bohaterów wkracza właśnie do biblioteki nawiedzonego zamku. Do ciebie należy zadanie opisania jej tak, by gracze poczuli panujący w niej nastrój i wyobrazili sobie przytłumione światło, zapach wysuszonego papieru i tumany kurzu, które wzbijają się przy każdym kroku herosów. Opis niesie jednak również ważny ładunek informacyjny: póki nie powiesz graczom, że na półkach leżą pradawne zwoje, nie będą mieli pojęcia, że tam są. Jeśli z pomieszczenia prowadzi więcej, niż jedno wyjście, grający będą mogli skorzystać z niego wyłącznie, kiedy się o nim od ciebie dowiedzą. Jeśli zapomnisz im o nim powiedzieć nie dziw się, jeśli nie skorzystają z drzwi - nie powiedziałeś nic na ich temat, więc w świecie, który wyobrażają sobie gracze, nie istnieją.

Informacje, które przekazujesz graczom w toku opowiadania nie dotyczą wyłącznie wyglądu otoczenia: przekazujesz im ponadto wskazówki dotyczące fabuły oraz informacje przekładające się na mechanikę. Ten drugi przypadek jest prosty i wymaga tylko, byś pamiętał o wzajemnym uzupełnianiu się opisu fabularnego i mechanicznego (wedle zasad, które przedstawialiśmy wcześniej w tym podręczniku). Kiedy informujesz graczy, że ktoś jest potężnie zbudowany, spodziewaj się, że założą, iż ma wysokie Ciało, a kiedy mówisz o przenikliwym wzroku, założą zapewne niepośledni Umysł spotkanego. Tą samą metodą możesz przekazywać również informacje o efektach testów - gdy bohater gracza trafia przeciwnika, nie musisz informować, jak wiele Ran zostało mu do śmierci. Zamiast tego możesz powiedzieć, że zbladł i zachwiał się na nogach czy zaśmiał jedynie szyderczo. Stosując taką metodą mówienia o mechanice sprawiasz, że gracze pozostają cały czas zanurzeni w świecie gry, gdzie nie ma Draśnięć i Ran, ale krew, pot oraz łzy. Oczywiście, możesz z równym powodzeniem posługiwać się językiem mechaniki, jeśli raka opcja bardziej odpowiada tobie i twoim graczom: rozgrywka stanie się wówczas bardziej taktyczna.

Przekazywanie informacji dotyczących fabuły przypomina mechanizm, który spotyka się zwykle w kryminałach: za pomocą opisu podsuwasz graczom ślad, z którego dedukują określone rzeczy. Jeśli więc chcesz powiadomić drużynę, że ktoś był w bibliotece niedługo przed nimi, możesz podsunąć wskazówkę w postaci wciąż tańczącego w powietrzu kurzu czy śladów

na dawno nie sprzątanej podłodze - jak również powiedzieć po prostu „wygląda na to, że ktoś tu niedawno buszował". Podsuwając informacje subtelnie i pozwalając graczom samodzielnie wyciągać z nich wnioski pozwalasz im głębiej zanurzyć się w Znany Wszechświat, ryzykujesz jednak, że zrozumieją coś nie tak lub akcja zatrzyma się, gdy zaczną rzecz omawiać. Mówiąc wprost unikasz nieporozumień, ale osłabiasz zaangażowanie w grę.

Odgrywanie bohaterów drugoplanowych

Twoje zadanie to nie tylko prezentowanie opisów, ale i odgrywanie wszystkich postaci, które spotykają bohaterowie, od jowialnego karczmarza po Wielkiego Mistrza Wody. To na podstawie twojego zachowania gracze wyrobią sobie o nich zdanie, zadbaj zatem, by prezentowali się zgodnie z twoimi założeniami.

Kiedy odgrywasz bohatera drugoplanowego, pamiętaj o dwóch kwestiach: kim jest ta osoba i jakie ma zrobić wrażenie. Pierwsza z nich pomoże ci zapanować nad tym, co bohater wie, co potrafi i jak powinien się zachowywać. Gdy drużyna spotyka subtelnego dworzanina, mów miękko, nie wprost, sugeruj, że wiesz więcej niż ujawniasz i używaj długich wyrazów. Pamiętaj, że dworak, nawet jeśli jest sojusznikiem drużyny, zapewne zechce jakoś ją wykorzystać - i że ma ogromną wiedzę o etykiecie, być może o historii, ale wyrabianie butów to dla niego czarna magia. Poznany przygodnie w tawernie wilk gwiezdny będzie zapewne bardziej prostolinijny: ktoś taki mówi wprost, zazwyczaj dosadnie, śmieje się z rubasznych dowcipów i łatwo wpada w złość. To od niego jednak można dowiedzieć się dużo o innych światach, prawidłach żeglugi czy międzygwiezdnych potworach. Kiedy więc odgrywasz bohatera drugoplanowego, staraj się przedstawić go takim, jakim widzą go herosi, pamiętając przy tym, że bardzo niewiele osób jest w istocie takimi, jak sugeruje pierwsze wrażenie.

Im wyraziściej odegrasz postać drugoplanową, rym mocniej zapadnie graczom w pamięć, uważaj jednak, by nie przesadzić. Nie staraj się zmieniać barwy głosu za każdym razem, kiedy wcielasz się w nową postać, nie próbuj też w pełni oddawać jej gestów. O ile nie jesteś aktorem, skutek może być komiczny, zwłaszcza gdy, będąc mężczyzną, mówisz piskliwe podczas odgrywania kobiety. Owszem, posługuj się modulacją głosu czy charakterystycznym akcentem, nie wiąż go jednak z konkretną osobą, a raczej z charakterystyczną grupą: niech gracze wiedzą, że teraz mówisz „jak twardziel", innym znów razem „jak szlachcic" - i to wystarczy.



Nie zapominaj też, że oprócz zabaw głosem masz do dyspozycji potężne narzędzie - opis. Nie musisz krzyczeć czy uderzać w płacz: wystarczy, że opiszesz, jak bohater drugoplanowy wrzeszczy lub szlocha. Dobrą metodą jest prowadzenie rozmowy z postacią drugiego planu jak dialogu w książce, z wtrąceniami w stylu „krzyczy" i informacjami dodatkowymi w rodzaju „mówi, uśmiechając się szyderczo", czy „krzyczy, zrywając się z krzesła". Informację taką można podkreślić delikatnym ruchem ciała: w drugim przypadku nie musisz skakać na równe nogi, wystarczy, być wykonał gest, jakbyś chciał wstawać.

Tempo

Jeśli film lub książka trzymają w napięciu, dzieje się tak, gdyż mają odpowiednie tempo - nie wloką się, ale i nie galopują na złamanie karku, byle szybciej przedstawić całą akcję. Podobnie jest z udaną sesją. By gracze wspominali ją miło nie powinieneś ani rozciągać jej w nieskończoność, ani koncentrować się wyłącznie na tym, co posuwa akcję do przodu.

Metoda kontrolowania tempa jest stosunkowo prosta: musisz obserwować swoich graczy i pamiętać o podstawowej zasadzie, że po intensywnej akcji należy im się chwila wytchnienia. Przeplataj zatem sceny zawierające większe partie opisu i pozwalające graczom pobawić się postaciami: zakupy, wieczór w karczmie lub przy ognisku, spotkanie z dawno nie widzianym znajomym czy wizytę w domu rodzinnym z partiami trzymającymi w napięciu: walką, pościgiem, wprowadzaniem w życie intrygi czy przesłuchiwaniem podejrzanego o straszliwą zbrodnię. Staraj się również, by dla obniżenia napięcia co jakiś czas pojawiała się



sekwencja komiczna. Na przemian baw i strasz, wywołuj poczucie triumfu i porażki, uspokajaj i buduj napięcie - a wówczas twoja przygoda sranie się niezapomniana.

Pamiętaj jednak, że następowanie po sobie scen intensywnych i wprowadzanych dla rozluźnienia nie jest regułą bezwzględną i przede wszystkim śledź nastrój graczy. Jeśli wyczujesz, że mają ochotę, by pobawić się w odgrywanie postaci, pozwól im rozegrać jeszcze jedną scenkę rodzajową, a jeśli palą się, by wkroczyć do jaskini potwora nie funduj im długiego i nudnego opisu leża tylko dlatego, że teraz wypada „scena spokojna". Kiedy uznasz, że sceny rodzajowe nużą już graczy, utnij je gwałtownym zdarzeniem lub skwituj dalszy jej ciąg stwierdzeniem w rodzaju „i tak mija wam reszta podróży" lub „budzicie się rano". Analogicznie, jeśli gracze potrzebują wytchnienia po emocjonującej walce, zafunduj im scenkę komiczną lub pozwól im przez chwilę spokojnie triumfować.

Musisz bowiem wiedzieć, że jeśli w przygodzie zbyt długo nic się nie dzieje, gracze zaczną się nudzić - i analogicznie, kiedy dzieje się zbyt wiele, również zaczną ziewać. Nie sposób trzymać drużyny w napięciu przez pięć godzin, więc dozuj je dla uzyskania jak najlepszego efektu. 1 nie przejmuj się, jeśli początkowo nie zawsze będzie ci się udawać - z czasem nauczysz się i tej sztuki.

Improwizacja

Niezależnie od tego, jak dobrze przygotujesz się do prowadzenia przygody, nie minie cię improwizacja. Być może w skali mikro, gdy trzeba na poczekaniu wymyślić mało ważnego bohatera niezależnego czy opisać miejsce, o którym wcześniej nie pomyślałeś. Może się też zdarzyć, że na skutek działań graczy będziesz musiał improwizować całe epizody i obszerne fragmenty przygody. Wszystko to jest zupełnie proste i przyjdzie ci naturalnie - możesz jednak pomóc sobie, korzystając z kilku prostych metod.

Po pierwsze, ufaj swojej wyobraźni. Jeżeli pojawia się postać, miejsce czy rzecz, na którą nie byłeś przygotowany, spróbuj ją sobie wyobrazić - a następnie szybko zastanów, jakie ma właściwości. Jeśli zobaczysz to coś przed oczyma swojej duszy, wystarczy, że zaczniesz o tym opowiadać - i stanie się częścią przygody. Pamiętaj tylko przy tym, by stworzony



właśnie element pasował do opisywanego świata oraz nie przeczył prawom logiki („jak to pokój ma trzy metry wysokości? Przecież wchodziliśmy do chylącej się do ziemi chatki!").

Ufaj również graczom. Jeśli któryś z nich stwierdza nagle, że udaje się do swojego wuja - niech on tego wuja opisze. Kiedy wydobywa z plecaka przedmiot, o którym nigdy wcześniej nie wspominał, pozwól mu się nim posłużyć. Jedyne ograniczenie, które powinieneś nałożyć na grających, wynika ze znaczenia tego, co gracz chce wprowadzić do przygody, dla scenariusza. Jeśli chce, by pojawił się w nim krewniak,

u którego można przenocować, nie ma w tym nic złego. Jeżeli jednak ma on rozwikłać za bohaterów część zagadki, masz prawo zaprotestować, czy to w obrębie fabuły („niestety, dom jest zamknięty - najwyraźniej twój wuj wyjechał na wakacje"), czy poza nią („nie, nie masz takiego wuja"). Analogiczna zasada dotyczy ekwipunku. Kiedy gracz wydobywa nagle z plecaka organki, żeby zabawić nowo poznanych znajomych grą - w porządku. Jeśli jednak nagle miałoby się okazać, że bohater posiada nadmetalowy miecz, o którym wcześniej nie wspominał, nie powinieneś się na to zgodzić.

Jeśli przychodzi ci improwizować epizody lub zmieniać fabułę określoną w scenariuszu, zdaj się na swoich bohaterów drugoplanowych. Jeżeli dobrze ich znasz - wiesz, jak się zachowują, co wiedzą i do czego dążą - nie będziesz miał żadnych problemów z przystosowaniem się do nowej sytuacji. Reaguj na poczynania graczy, a gdy przyjdzie ci do głowy nowy wątek, wprowadź go. Nie musisz wiedzieć, jak się skończy - zresztą, wielu Mistrzów Gry szczególnie ceni sobie właśnie to, że przed przygodą nie znają jej zakończenia, które zawsze improwizują. Być może i ty odkryjesz urok tej metody prowadzenia.

Być arbitrem

„Crystalicum", jak większość gier fabularnych, posiada złożone (ale nie przesadnie) zasady, wspomagające rozgrywkę. Zadaniem Mistrza Gry jest stać na ich straży i decydować, których i kiedy będzie się używać. Naszym natomiast - pomóc ci zapanować nad efektami dodatkowymi, akcjami trikowymi, ścieżkami magii i całą resztą.

Panowanie nad mechaniką

Aby sprawnie posługiwać się mechaniką, tak, żeby faktycznie stała się pomocą, a nie przeszkodą w sesjach, spełnić musicie - nie tylko ty, ale wszyscy gracze - dwa warunki. Po pierwsze, musicie się jej nauczyć. Po drugie, powinniście zdecydować, jak dużo opisu mechanicznego znajdzie się na waszych sesjach. Pierwszy postulat realizujcie stopniowo. Na początek wystarczy, że zapamiętacie, jak wykonuje się testy, a wszystkie pozostałe kwestie sprawdzali w podręczniku. Z czasem ty bez trudu nauczysz się operowania testami, a gracze zapamiętają, jak działają wszystkie właściwości ich postaci Nie zniechęcaj się więc, jeśli odkryjesz, że podczas pierwszych sesji popełniacie błędy - każdy to robi.

Na dłuższą metę ważniejsza jest zatem druga kwestia, czyli obecność mechaniki na sesji. Niektórzy gracze lubią, kiedy nie ma jej wcale lub obecna jest w stopniu minimalnym - uważają, że kości psują nastrój i utrudniają budowanie fabuły. Dla innych z kolei mechanika jest konieczna, zastępuje bowiem „fizykę świata" i pozwala stwierdzić, co można, a czego nie da się zrobić inaczej, niż arbitralną decyzją. Jeśli masz szczęście, w twojej drużynie wszyscy mają ten sam gust - jeżeli jednak zdarzy się, że część graczy zasad nie lubi, a pozostali chcą ich stosowania, postaraj się wypracować rozsądny kompromis. Aby zapewnić sobie maksimum zadowolenia z zabawy upewnij się, że wszyscy mają świadomość, ile mechaniki pojawiać się będzie na waszych sesjach i to akceptują.

Powinniście też postanowić, kto decyduje o stosowaniu zasad mechanicznych. Domyślnie cała inicjatywa jest w twoich rękach: to ty powinieneś zarządzać testy i interpretować ich wyniki. Jeśli jednak to cię rozprasza, możesz część obowiązków przenieść na graczy: niech rzucają, kiedy mają ochotę (oraz zawsze wtedy, kiedy to ty im nakażesz) i modyfikują zachowanie swoich postaci zgodnie z wynikami testów. Może się też zdarzyć, że w twojej drużynie jest gracz, który zna zasady lepiej od ciebie i swobodniej nimi operuje. Nic nie stoi wówczas na przeszkodzie, byś pytał go o zdanie lub prosił o przeprowadzanie całych sekwencji testów. Twój autorytet na tym nie ucierpi, a gracze mogą mieć znacznie więcej frajdy.

Mechanika w praktyce

Mechanika gry fabularnej ma dwa zadania: po pierwsze, precyzuje, co jest dla postaci możliwe, a co nieosiągalne, po drugie zaś mierzy sukces konkretnych działań. Pierwsza kwestia to nic innego, jak „opis mechaniczny", o którym mówiliśmy w rozmaitych miejscach tego podręcznika. Wystarczy rzut oka na kartę postaci (lub statystyki bohatera niezależnego), by wiedzieć, czy jest silny lub sprytny, czy potrafi latać, stać się niewidzialnym lub uwieść każdą kobietę. Dbaj, by zawsze przekładało się to na zdarzenia na sesji.

Cztery modele panowania nad sesją

Przypuśćmy, że bohaterowie znajdują się w zatłoczonym porcie Miasta Twarzy. Rozdzielili się właśnie, by tym sprawniej znaleźć statek, który zabierze ich jak najdalej od Dziewięciu Miast. Jeden z nich wpadł przy tym w kłopoty - wszczął awanturę z grupą stronników szlachetnego rodu Bianconero i za chwilę poleje się krew. Szczęśliwie, po drugiej stronie ulicy znajduje się jego przyjaciel, który może przyjść mu z pomocą. Skoro jednak bohaterów rozdziela tłum przechodniów, potencjalny pomocnik może nie zauważyć, że jego towarzysz ma problemy. Rzecz rozstrzygnąć można na cztery sposoby.

1. **Gracz pyta prowadzącego, czy zauważył przyjaciela.** Ten model spotyka się chyba najczęściej i daje on największą władzę Mistrzowi Gry - może on arbitralnie podjąć decyzję. Stosujcie go, jeśli preferujecie styl grania, w którym prowadzący przygotowuje scenariusz, a zadaniem graczy jest jak najlepiej go zrealizować. Dzięki tego rodzaju decyzjom będziesz mógł łatwo aranżować sytuacje przewidziane w scenariuszu, a mechaniką posługiwać się będziecie tylko wówczas, gdy nie będzie to zgubne dla twoich planów. Uważaj jednak - jeśli graczom nie wystarcza robienie tego, co dla nich przewidziałeś, ta metoda może być dla nich bardzo frustrująca.

2. **Mistrz Gry zarządza test spostrzegawczości.** W tym modelu inicjatywa wciąż jest w rękach prowadzącego, pozostawia on jednak decyzję mechanice. Dzięki temu modelowi prowadzący zachowuje dominującą rolę na sesji, jednak wprowadza do niej pewną dozę niepewności. Metoda ta dobrze sprawdza się w grupach, które lubią mechanikę i uważają, że prowadzący powinien być przewodnikiem sesji.

Nie warto natomiast stosować hybrydy: nakazywać testu, a potem takiej jego interpretacji, by wszystko było po twojej myśli. Jeśli chcesz większej władzy nad sesją, postaw na metodę pierwszą, zamiast oszukiwać, że stosujesz drugą. Prędzej czy później rzecz się wyda i gracze poczują się oszukani.

3. **Gracz sam rzuca za spostrzegawczość.** Nie pytając o nic, gracz sam chwyta za kości, a następnie deklaruje działanie zależne od wyniku. Pozwala to zaoszczędzić czas, usprawnia przebieg gry, ale oddaje część władzy nad mechaniką w ręce innych członków grupy. Nie ma w tym nic złego, o ile masz pewność, że wszyscy dobrze znają zasady i nikt nie będzie oszukiwał.

4. **Gracz decyduje, czy zauważył przyjaciela.** Metoda ostatnia minimalizuje wpływ mechaniki na sesję, ale pozwala graczom decydować, czy ich działanie się powiodło. Stosuj ją, jeśli jesteś dobry w improwizacji i sprawia ci przyjemność obserwowanie, jak scenariusz zmienia się i przeobraża na skutek decyzji drużyny. Przygoda stanie się wówczas waszą wspólną opowieścią. Jeśli ta metoda ma minus to taki, że wymaga zaufania i otwartości. Jeśli nie jesteś pewien, czy unikniesz kłótni, zdaj się lepiej na mechanikę.

Druga kwestia rozstrzygana jest za pomocą testów. To, kiedy i jak rzucać może wydać się kłopotliwe, dlatego przygotowaliśmy niewielki samouczek, który przeprowadzi cię przez proces zarządzania testu.

1. ***Kiedy wykonywać test?***

Pierwsza kwestia jest dość prosta - test powinieneś zarządzać w dwóch przypadkach. Po pierwsze, wówczas, gdy powodzenie jakiegoś działania nie jest pewne, a od sukcesu lub porażki zależy dalszy przebieg historii. Bohater nie musi rzucać, gdy próbuje zamówić piwo - ale jeśli usiłuje wyciągnąć od barmana jakieś informacje, należy wykonać test. Analogicznie, rzut nie jest konieczny, gdy heros rąbie drewno na opał, powinno się go jednak przeprowadzić, gdy usiłuje przerąbać solidne, drewniane drzwi i umknąć z płonącego pomieszczenia.

Po wtóre, testy wykonywać należy, gdy gracze sobie tego życzą. Czasem grający chcą, by bohaterowie wystawili swoje umiejętności na próbę - na przykład ćwiczą manewry szermiercze i pragną wiedzieć jak im poszło. Innym razem chcą uzależnić postępowanie bohatera od wyniku testu, sprawdzając na przykład, czy heros dał się okłamać czy ponieść emocjom. W takiej sytuacji powinieneś zawsze pozwolić na wykonanie rzutu.

2. Jaki to rodzaj testu?

„Crystalicum" oferuje ci aż trzy rodzaje testów: proste, przeciwstawne i długotrwałe. Pierwszy ich rodzaj zarządza się, gdy bohater próbuje coś zrobić i żadna istota świadomie mu w tym nie przeszkadza: kiedy wywarza drzwi, konstruuje meKaniczny gadżet, strzela do tarczy, ma szansę coś zauważyć i tak dalej. Test przeciwstawny należy przeprowadzić, jeśli heros działa przeciwko komuś: atakuje żywą istotę, usiłuje przekraść się obok strażnika, próbuje przelicytować starego wilka gwiezdnego w przechwałkach, siłuje się na rękę czy coś w tym rodzaju.

Testy długotrwałe służą przede wszystkim podkreśleniu napięcia. Zarządzaj je, kiedy bohater bierze się za coś pracochłonnego, kiedy wokół trwa walka - usiłuje otworzyć zamek, opatrzyć rannego, przekraść się za plecy przeciwnika czy coś w tym rodzaju. Ponadto, są pożytecznym narzędziem, kiedy heros ma ograniczony czas - pozwalają zmierzyć, czy zdołał rozbroić lodową bombę przed upływem czasu aktywacji zapalnika, przepłynąć zalanym korytarzem nim stracił dech lub ukraść ważne dokumenty, zanim ich właściciel wszedł do pokoju. Po trzecie, przydają się do podkreślenia dramatyzmu w sytuacji, w której bohater robi przez dłuższy czas coś niebezpiecznego. Pozwolą ci oddać wzrastające ryzyko wspinaczki na strome urwisko, żeglowania przez pole międzygwiezdnych skał albo przechodzenia w przebraniu przez plac pełen nieprzejednanych wrogów bohatera.

3. Pula, Próg i Efekt Wymagany.

Ustalenie Puli i Progu nie powinno sprawić ci trudności - staraj się dobrać taką Umiejętność i Cechę, która najlepiej pasuje do sytuacji, zgodnie z ich opisem z wcześniejszych rozdziałów podręcznika. Bardziej kłopotliwe może być ustalenie Efektu Wymaganego: wymaga to, na przykład, zdecydowania, czy zadanie jest tylko trudne, czy bardzo trudne.

By ułatwić sobie sprawę, posłuż się następującą sztuczką. Wyjściowy Efekt Wymagany każdego testu wynosi 2. Zwiększaj go o jeden za każdy czynnik, który może utrudnić herosom zadanie, i zmniejszaj za każdą okoliczność, która rzecz ułatwia. Przykładowo, jeśli bohater chce wspiąć się na mur zamku, wyjściowy Efekt Wymagany wynosił będzie 2. Jeżeli bohater doda, że chce to zrobić szczególnie szybko, powinieneś zwiększyć EW do 3. Jeśli wspina się w nocy, dodaj kolejne 1 - EW wynosi 4. Jeżeli pada deszcz, EW wzrośnie do 5.

Zasada działa też w drugą stronę - jeśli mur jest stary i erozja sprawiła, że pełno na nim uchwytów, EW powinien spaść o 1. Jeżeli porasta go dzikie wino, zmniejsz go o kolejne 1.

W ten sposób bez trudu stwierdzisz, że bohater pospiesznie wspinający się na stary, porośnięty dzikim winem mur w środku deszczowej nocy musi osiągnąć w teście EW 3.

4. Interpretacja wyniku.

Sukces to nie wszystko - ważne jest też, jak bardzo akcja się udała (lub nie udała). Rzecz mierzy Efekt Dodatkowy. W wypadku testów, których rezultat liczy się w sposób wymierny, łatwo go zinterpretować: każdy ED daje dodatkową kostkę do następnego testu, pozwala zadać kolejne obrażenie, skraca czas wykonywania czynności i tak dalej. Bardziej kłopotliwy jest w sytuacjach, w których sukces nie przekłada się bezpośrednio na mechanikę. Tu musisz zdać się na

wyczucie — modyfikuj opis tak, by oddać rozmiar powodzenia lub pozwól graczowi określić, jak dobrze, jego zdaniem, rzecz się udała.

Jeśli test się nie uda, powinieneś zmierzyć rozmiar porażki - w rym celu porównaj ilość wyrzuconych przez gracza efektów z Efektem Wymaganym i określ, czy heros chybił o włos, czy poniósł klęskę na całej linii. Jeśli gracz nie wyrzucił ani jednego Efektu Wymaganego możesz opisać kompromitującą porażkę i być może utrudnić mu w jakiś sposób życie. Nie nadużywaj tego jednak - poślizgnięcie podczas pościgu może być emocjonujące za pierwszym razem, za dziesiątym jednak może zdenerwować graczy.

5. Modyfikatory.
Na przebieg testu wpływać mogą rozmaite czynniki: Zalety, Wady, triki, moce Kryształu i tak dalej. Pamiętajcie, że to gracz powinien wiedzieć, kiedy zastosować każdą z właściwości, które posiada jego postać i w jaki sposób działa - jeśli o czymś zapomniał, nie może winić cię o to, że nie znasz na pamięć karty jego postaci. Oczywiście, możesz mu o czymś przypomnieć, to jednak z twojej strony zwykła uprzejmość, a nie obowiązek. Z drugiej jednak strony nie wykorzystuj ich zapominalstwa - nie jesteś przecież przeciwnikiem.

Prowadzenie walki

Kiedy podczas gry w „Crystalicum" rozpoczyna się walka, do głosu dochodzi również mechanika, opisująca starcie w sposób dość szczegółowy i złożony. Poniżej znajdziesz kilka rad, które pozwolą ci prowadzić walkę gładko i bez problemów.

1. Pamiętaj, co umieją bohaterowie graczy. Wprawdzie to gracze powinni wiedzieć, jak działają ich umiejętności, nie zaszkodzi jednak wiedzieć, czym mogą popisać się podczas walki - jeśli nie znasz ich możliwości, możesz uczynić starcie za trudnym lub zbyt łatwym.

2. Pamiętaj, co umieją bohaterowie drugoplanowi. Nie każdy przeciwnik drużyny musi rzucać się na nią z pianą na ustach i bezrozumnym wrzaskiem - postaci drugiego planu też mają w zanadrzu triki, potrafią stosować taktykę i wycofują się, kiedy sytuacja robi się groźna. Pamiętaj, jakie są ich możliwości (możesz je zawsze wynotować przed sesją lub zaznaczyć odpowiednie miejsca w podręczniku) i stosuj je.

3. **Prowadź tylko przeciwników.** Jeśli drużynie towarzyszą sojusznicy, powierz ich prowadzenie na czas walki graczom - niech wykonują za nich testy i deklarują działania. Dzięki temu będziesz mógł skupić się podczas starcia na samych graczach i unikniesz sytuacji, w której znudzeni gracze obserwują, jak wykonujesz serie testów za walczące ze sobą postaci, pozostające pod twoją kontrolą.

4. **Nie wywieraj na graczach presji.** Popularny przesąd stanowi, że dla oddania dynamiki starcia gracze powinni deklarować akcję w ciągu trzech sekund - jeśli tego nie zrobią, akcja przepada im na „namyślanie się". Nie tędy droga - w przeciwieństwie do prawdziwych uczestników walki grający nie widzą sytuacji i muszą ją odtwarzać na podstawie opisów. Popędzaj gracza tylko, jeśli pozostali się niecierpliwią. Jeśli grający chce rozważyć przez chwilę swoją sytuację i inni nie mają nic przeciw temu, nie sprzeciwiaj się. Dzięki temu walka zmieni się z chaotycznej wymiany rzutów w prawdziwe starcie.

DODATEK A

Fair play

Częścią zadania arbitra jest dbać, by gra przebiegała zgodnie z regułami dobrej zabawy i wszyscy czuli się na sesji dobrze oraz swobodnie, a sama rozgrywka sprawiała im przyjemność. W tym celu zadbaj, by wyeliminować oszukiwanie i by wszyscy przyczyniali się do dobrej zabawy.

Niektóre podręczniki do gier fabularnych mówią wprost: „oszukuj", mając na myśli naginanie wyników testów, jeśli byłyby niekorzystne dla fabuły. Inne przestrzegają przed rym surowo. Naszym zdaniem stawiają problem w zupełnie zły sposób. Oszustwo podczas gry to nie zmiana wyników na kościach, tylko działanie wbrew oczekiwaniom pozostałych. Jeśli więc twoja drużyna oczekuje, że mechanika będzie służyć historii, manipuluj nią, by nie dopuścić do przypadkowej śmierci, porażki, gdy działanie zakończyć się miało sukcesem. Dopisuj Rany przeciwnikom, jeśli gracze pokonali ich za szybko, a walka miała być długa i widowiskowa.

Jeśli jednak drużyna oczekuje od ciebie ścisłego przestrzegania zasad mechanicznych, trzymaj się ich, a jeśli masz wątpliwości, pytaj graczy o opinię. Nie ulegaj pokusie, by uratować życie herosa, gdy kości mówią, że powinien zginąć i naginaj scenariusz do wyników testów, a nie odwrotnie.

Pamiętaj też cały czas, że nikt nie jest nieomylny - jeśli się pomylisz a gracz cię poprawi, podziękuj mu i zastosuj się do jego sugestii. Oczywiście, gdy grający notorycznie wchodzi ci w słowo, powinieneś pomówić z nim po sesji i rozwiązać ten problem - być może powinniście zamienić się rolami.

Dbaj też, by na sesji nie wybuchały konflikty - jeśli gracze zaczną się kłócić, zarządź przerwę i porozmawiajcie. Być może nie warto kontynuować gry i lepiej umówić się innym razem. Jeśli emocje opadną, podejmijcie zabawę. Pamiętajcie jednak, że nikt nie musi się poświęcać w imię udanej sesji - bo jeśli choć jeden gracz siedzi na niej z musu, popsuje nastrój całej grupie, a spotkanie i tak nie będzie przyjemne.

Nagrody

Jednym z klasycznych elementów gry fabularnej jest rozwój postaci - w „Crystalicum" jego narzędziem są Punkty Doskonalenia, którymi gracze płacą za wzrost możliwości swojej postaci. Przydzielać je powinieneś podczas sesji, kierując się przede wszystkim własnym wyczuciem - choć poniżej znajdziesz pewne wskazówki, które ci w tym pomogą. Pamiętaj też, że nie powinieneś dawać nic za darmo. Doskonalenie postaci to nie tylko nauka nowych rzeczy, ale i zdobywanie kolejnych możliwości. Jeśli gracz chce, by poznany podczas sesji bohater drugoplanowy mu pomagał, powinien wykupić Zaletę „Prawdziwy przyjaciel". Jeżeli znajdzie miecz z nadmetalu, nie powinien zacząć z nim rezonować póki nie wykupi „Dodatkowego dziedzictwa" i tak dalej.

Wystrzegaj się też odbierania graczom tego, co już mają. Jeśli w toku gry okaże się, że bohater musi stracić jakąś Zaletę - bogata rodzina bankrutuje, paskudna blizna odbiera urodę a prawdziwy przyjaciel ginie - powinieneś zrekompensować mu to przyznając Zaletę wartą tyle samo punktów lub dając dodatkowo tyle Doskonalenia, ile normalnie kosztowałoby go wykupienie tej Zalety.

Rozwój postaci powinien być odczuwalny - dlatego ilość Doskonalenia, którą przyznajesz graczom, powinna wiązać się z częstotliwością sesji. Poniższe propozycje stosuj, jeśli gracie dwa razy w miesiącu lub częściej - unikniesz zbyt szybkiego rozwoju postaci. Jeśli jednak gracie rzadziej, zwiększ dwukrotnie ilość przyznawanych punktów. Wprawdzie rozwój postaci stanie się wówczas szybszy, ale gracze zdążą odczuć, że ich postaci się rozwijają zanim do cna się nimi znudzą.

Przyznając Doskonalenie możesz albo drobiazgowo liczyć, kto zasługuje na jaką jego ilość, albo przyznawać wszystkim po tyle samo. Zależy, czy chcesz motywować graczy do rywalizacji, czy uniknąć animozji i zapewnić wszystkim harmonijny rozwój. My uważamy, że wyróżniać konkretnego gracza powinno się wyłącznie, gdy cała grupa uważa, że zasługuje on na dodatkową nagrodę. Nie jest to jednak reguła i jeśli wolicie odrobinę rywalizacji lub szczegółową orientację, za co dokładnie Doskonalenie zostało przyznane, różnicujcie jego ilość wedle upodobania. Ogólnie jednak, gracze powinni otrzymywać po każdej sesji między 8 a 16 Punktami Doskonalenia.

Wykupienie niektórych współczynników - Reputacji, Zalet i Wad - wymaga twojej akceptacji. Powinieneś jej udzielać, chyba że masz wrażenie, iż gracz usiłuje

naginać grę lub wiążesz z jakąś cechą szczególne plany - na przykład, jeśli gracz nie zrobił do tej pory nic spektakularnego i chce podnieść Reputację powinieneś się zgodzić tylko, jeśli wymyśli naprawdę interesujące usprawiedliwienie dla swojej nieoczekiwanej sławy. Analogicznie, jeśli oparłeś cały sezon o fakt, że heros jest Wygodnicki, możesz zablokować wykupienie tej Wady. Pamiętaj jednak, by zawsze umotywować swoją decyzję - nikt nie lubi słyszeć, że jego pomysł przepadł, „bo tak". Możesz też zawsze umożliwić graczom wykupienie za Doskonalenie Zalet, których nie mogli wybierać podczas tworzenia postaci, jeśli nie będą one dłużej przeszkadzać w grze.

Bohaterowie drugoplanowi w pigułce

Jak wspomniano wcześniej, szkieletem udanej przygody są interesujący, charakterystyczni bohaterowie drugiego planu. Zapewne zaludnisz swoje scenariusze wieloma niezwykłymi, interesującymi postaciami - zachęcamy do jak największej w tym względzie kreatywności. Kiedy jednak postaci drugiego planu jest dużo, kłopot może sprawiać korzystanie z mechaniki - nie sposób spamiętać, kto co potrafi. Dlatego właśnie proponujemy poniższy podział bohaterów dru-

PRZYZNAWANIE PUNKTÓW DOSKONALENIA		
DZIAŁANIE	ILOŚĆ PD	UWAGI
UDZIAŁ W SESJI	2-4 PD	Zależnie od trudności i długości sesji.
KREATYWNOŚĆ	2-4 PD	Przyznawane za dobre pomysły, które uatrakcyjniły sesję lub popchnęły fabułę do przodu.
ODGRYWANIE POSTACI	1-2 PD	Nagroda mierząca, jak dobrze gracz wcielił się w swoją postać i jak wykorzystał podczas sesji jej potencjał. Przyznawana nie tylko za popis aktorski, ale i za rozważne wykorzystanie możliwości herosa.
POPIS	1-2 PD	Przyznawany graczom, których bohaterowie podczas sesji zrobili coś, co szczególnie spodobało się pozostałym, wpłynęło na przebieg przygody, odznaczało szczególną efektownością czy wyróżniło w inny sposób.
DBANIE O WSPÓLNĄ ZABAWĘ	1-2 PD	Przyznawane jeśli gracz zadbał o atmosferę na sesji — rozbawił wszystkich, opowiedział ciekawą historię i pozwalał bawić się innym.
SZCZEGÓLNE STARANIA	1-2 PD	Przyznawanie za szczególnie starania - jeśli gracz wykonał portret postaci swojej lub kolegi, przygotował plan okrętu lub przyniósł na sesję poczęstunek.

goplanowych - pozwala on jednocześnie przypisać postaci właściwą rolę w scenariuszu i upraszcza kwestie mechaniczne, takie jak testy przeciwstawne czy walka.

Statyści

Statystą nazywamy każdą postać, która pojawia się w epizodzie, ale nie odgrywa w nim szczególnie istotnej roli - to anonimowi przeciwnicy, z którymi bohaterowie będą się zmagać, pałacowi służący, bywalcy gospody i każda postać, nie stanowiąca osi wydarzeń. By zaoszczędzić ci czasu zarówno podczas przygotowania przygody, jak w czasie jej prowadzenia, opisani są oni za pomocą uproszczonych zasad. Dzięki nim możesz szybko zaimprowizować możliwości przypadkowo zaczepionej osoby, ogarnąć walkę z wieloma przeciwnikami i nie musisz poświęcać cennego czasu na mozolne rozdzielanie umiejętności oraz Wad i Zalet.

Opis fabularny statystów powinien pokrywać się z ich możliwościami mechanicznymi, nie musi jednak w stu procentach oddawać ich opisu w zasadach gry. Postaci tego typu mogą, na przykład, posługiwać się zupełnie dowolną bronią - ilość automatycznych Draśnięć, które zadają, nie zależy wcale od ich oręża. Analogicznie, niezależnie od tego, czy ubrani są w zbroje, czy golutcy jak święci tureccy, otrzymują zawsze taką samą ilość obrażeń.

W mechanice gry statyści opisani są za pomocą dwóch zaledwie współczynników: **Kompetencji** i **Współczynnika Zagrożenia.** Pierwszy z nich opisuje, jak dobrzy są w tym, czym się zajmują: odpowiada za spostrzegawczość strażnika, zdolności bojowe żołnierza, umiejętność wiązania węzłów u marynarza czy elokwencję dyplomaty. Za każdym razem, kiedy statysta ma wykonać jakikolwiek test związany z jego możliwościami, wykonuje go za pomocą Puli równiej Kompetencji. Ewentualne Mistrzostwo, ważne w Testach Przeciwstawnych, wylicza się na podstawie Kompetencji tak, jakby współczynnik ten był zwykłą Umiejętnością. Kompetencja przyjmuje takie same wartości, jak Umiejętność, od 2 do 10, i jej poziomy należy rozumieć tak samo.

Druga z cech statysty, Współczynnik Zagrożenia, stanowi, jak twardym jest on przeciwnikiem i ile kłopotów może sprawić bohaterom. Przyjmuje ona wartości od 1 do 7 i odpowiada za szereg właściwości statysty. Przede wszystkim, wyznacza Próg wszystkich jego testów. Poza tym statysta rzuca w Teście Reakcji tyloma kostkami, ile wynosi jego Współczynnik Zagrożenia, a gdy trafi, zadaje tyle właśnie automatycznych Draśnięć (w dodatku do wartości wynikającej z Efektu Dodatkowego testu trafienia). Tyle wreszcie Draśnięć trzeba mu zadać, by otrzymał Ranę. By wyeliminować statystę z walki wystarczy zadać mu jedną Ranę.

Jak rozumieć Współczynnik Zagrożenia?

Ustalanie wysokości Współczynnika Zagrożenia tak, by statysta był odpowiednim przeciwnikiem drużyny, może być nieco kłopotliwe. By uprościć rozwiązanie tego problemu, proponujemy rozumieć poziomy tej cechy następująco:

WZ 1 - Tłum w tle, nie wyróżniający się dokumentnie niczym.

WZ 2 - Wyjątkowo marny przeciwnik.

WZ 3 - Strażnik miejski, bandyta.

WZ 4 - Żołnierz regularnej armii

WZ 5 - Najemnik, weteran wielu bitew.

WZ *6* - Elita, nauczyciel szermierki, osobisty ochroniarz władcy.

WZ 7 - Elita wśród elit, mistrz miecza.

Statyści w pigułce

Statysta to postać mniej znacząca dla fabuły. Opisana jest za pomocą dwóch współczynników:

Kompetencje - przyjmują wartość od 2 do 10 i tworzą Pulę testów wykonywanych przez statystę. Należy rozumieć je tak samo, jak Umiejętność, i analogicznie wyliczać mistrzostwo.

Współczynnik zagrożenia - przyjmuje wartość od 1 do 7. Określa Próg wszystkich testów statysty, pulę w testach Reakcji, jego Próg Ran oraz liczbę automatycznych Draśnięć, które zadaje.

By wyeliminować statystę z walki wystarczy zadać mu 1 Ranę.

Projektując statystę możesz dowolnie ustalić wysokości obydwu współczynników, zależnie od tego, jak duże kłopoty postać ta ma sprawiać bohaterom.

Podczas walki ze statystami wszystkie postaci tego typu, które zmagają się z jednym bohaterem, traktuje się jak pojedynczą istotę na potrzeby wykonywania testów. Wszyscy działają na tej samej Reakcji i wspólnie testują atak. Nie stosuje się w ich przypadku zasady wielu przeciwników atakujących jeden cel - zamiast tego każdy statysta poza pierwszym, który atakuje tego samego przeciwnika, dodaje dodatkową kostkę do Puli rzutu za atak. Jeśli ten okaże się celny, każdy statysta poza pierwszym zwiększa o 1 ilość automatycznych Draśnięć, zadawanych przez grupę. Cel wielkości człowieka atakować może jednocześnie nie więcej, niż czterech statystów.

Atakując grupę statystów, bohater testuje trafienie z Efektem Wymaganym równym Mistrzostwu wynikającemu z Kompetencji grupy statystów. Obrażenia zadaje konkretnemu członkowi tej grupy - jeśli wystarczą do tego, by zadać Ranę, trafiony zostaje wyeliminowany. Ewentualna nadwyżka. Draśnięć, zadana jednym ciosem, przepada.

Statyści posiadający różną wartość Kompetencji lub różny Współczynnik Zagrożenia nie mogą tworzyć grup, atakując pojedynczą postać.

Bohaterowie drugoplanowi

W niektórych przypadkach uproszczony opis mechaniczny postaci może okazać się niewystarczający - na przykład, gdy bohater niezależny ma wdać się z postacią gracza w pojedynek. Dlatego szczególnie istotne dla scenariusza osoby opisane są według zasad prawie identycznych jak herosi graczy - nazywamy je bohaterami drugoplanowymi. Tego rodzaju postacią będzie, na przykład, arogancki szermierz, który wyzwie gracza na ubitą ziemię, kapitan okrętu, dowódca oddziału statystów czy potężny czarownik. Większość z nich to, jak widać, przeciwnicy drużyny (bo to w ich przypadku potrzebny jest zazwyczaj szczegółowy opis mechaniczny), tym samym mechanizmem możesz się jednak posłużyć, by stworzyć sojusznika graczy, który ma walczyć z nimi ramię w ramię.

Bohaterowie drugoplanowi posiadają taki sam zestaw współczynników, jak postaci graczy - Cechy, Umiejętności, Zalety, Triki i rak dalej. Przyjmujemy, że wszyscy są, podobnie jak drużyna, obdarzeni mocą rezonowania z nadmetalem i posiadają swoje nadmetalowe dziedzictwo - jeśli nie chcesz, by bohater drugoplanowy dysponował takimi możliwościami, musisz wyposażyć go w stosowną Wadę. Od bohaterów graczy odróżnia jednak postaci drugoplanowe kilka szczegółów:

Po pierwsze, Bohater Drugoplanowy może posiadać tylko jedną Wadę, wartą pięć punktów. Nie może w ogóle wykupywać tańszych Wad, ani posiadać większej ich ilości. Dzięki tej zasadzie nie musisz

pamiętać bez przerwy, co go ogranicza - posiada za to jedną, wyrazistą słabą stronę, którą gracze mogą wykorzystać.

Po drugie, bohaterowie drugoplanowi nie mogą używać Punktów Szczęścia, by rzucać dodatkowymi kośćmi podczas testów.

Po trzecie, nie zdarza im się wpadać w Furię.

Po czwarte wreszcie, ilość Ran, które może otrzymać bohater drugoplanowy nie zależy wcale od wysokości jego Ducha - ustala się ją dowolnie, zależnie od tego, jak bardzo potężnym ma być przeciwnikiem (bądź sojusznikiem). Podczas jej określania pamiętaj, że ich domyśla ilość równa jest ilości postaci w drużynie: jeśli ją zwiększasz, wzmacniasz przeciwnika, a gdy ją obniżasz, osłabiasz go. Ponadto, bohaterowie drugoplanowi nie otrzymują żadnych minusów z tytułu otrzymanych obrażeń i walczą równie sprawnie nienaruszeni, jak gdy jeden cios dzieli ich od śmierci.

Bohatera drugoplanowego tworzy się według schematu tworzenia bohatera metodą uproszczoną, manipulując ilością punktów dodatkowych, które otrzymuje, zgodnie z niniejszym zestawieniem:

5 ***punktów dodatkowych:***
Bohater znacząco słabszy od pojedynczej postaci gracza - najprawdopodobniej dziecko, starzec lub osoba szalenie delikatna.

15 punktów dodatkowych:
Bohater drugoplanowy będzie odpowiednikiem pojedynczej, początkującej postaci.

25 punktów dodatkowych:
Postać posiadająca możliwości większe, niż początkujący bohater - ale nieznacznie. Doskonale nadaje się na mniej istotnego przeciwnika.

50 punktów dodatkowych:
Bohater o ogromnych możliwościach, nieosiągalnych początkowo dla bohaterów graczy. Jest dobrym materiałem na głównego przeciwnika drużyny lub najważniejszego jej sojusznika.

75 punktów dodatkowych:
Superbohater niezależny - przerażający potwór, główny łotr całego sezonu, przywódca koterii Lodowych Elfów, mistrz Zakonu Rycerzy Kryształowych czy Nietoperz, słynny mściciel z Miasta Astrologów.

Potwory

W „Crystalicum" nie ma czegoś takiego, jak „rasy potworów" - orki, gobliny czy koboldy mogą wprawdzie tworzyć w Znanym Wszechświecie społeczności, wciąż jednak są tylko statystami lub bohaterami drugoplanowymi. Prawdziwy potwór jest istotą jedyną w swoim rodzaju - stworzeniem, które poddane zostało działaniu Czerwonego Księżyca i przemieniło się w przerażającą bestię, zyskując przy tym straszliwe moce.

Kiedy tworzysz potwora zastanów się najpierw, jakiego rodzaju istotą był przed przemianą - z równym powodzeniem potworem może być dzikie zwierzę, które zmieniło się w swoją monstrualną odmianę, jak istota rozumna, która na pozór nie różni się od zwyczajnego przedstawiciela swojego rodzaju. Pamiętaj, że choć wszystkie potwory posiadają jedną lub więcej Mocy Czerwonego Księżyca, nie zawsze manifestują się one jawnie - jeśli stwór jest, dajmy na to, odporny na obrażenia, może równie dobrze być pokryty grubą łuską, jak częściowo ciekły, czego nie widać, póki nie zada mu się ciosu. Wiedz również, że niezależnie od swojego pochodzenia wszystkie potwory są znieprawione, złe i okrutne, a jeżeli dysponują inteligencją, zwykle snują dziwaczne, niepojęte dla nikogo plany i realizują zamierzenia, które podpowiada im obłęd.

Skoro potworem może stać się każda żyjąca istota, tworzenie przeciwnika tego rodzaju rozpocznij od przygotowania statysty lub bohatera drugoplanowego, który potworem się stanie. Posłuż się w tym celu zwykłymi zasadami tworzenia bohaterów niezależnych, opisanymi powyżej i zadbaj, by przygotowana postać była zgodna z twoją koncepcją potwora.

Gdy bohater będzie gotowy, czas uczynić go niebezpieczną bestią, nasyconą mocą Czerwonego Księżyca. W tym celu wyposaż go w dowolną liczbę mocy, podobnych do tych, które znajdziesz w bestiariuszu. Za każde dwie wybrane moce nadaj powstającemu potworowi jedną słabą stronę - to pieczołowicie ukrywana przez niego wada, której znajomość znacznie zwiększa szanse bohaterów na zwycięstwo. Potwór posiada jedną słabą stronę za każde dwie moce, w które go wyposażyłeś.

Obszerną listę mocy potworów oraz ich słabych stron znajdziesz w przygotowywanym właśnie „Podręczniku Mistrza Gry".

Bestiariusz

Poniżej znajdziesz krótki opis i statystyki postaci należących do trzech kategorii: statystów, bohaterów drugoplanowych oraz potworów wraz z adnotacją, jak ich wykorzystywać. W oparciu o ten przykład możesz z powodzeniem tworzyć własnych bohaterów drugiego planu.

Statyści

1. Tłum

Bohaterowie nie raz i nie dwa staną oko w oko z rozzłoszczonymi, zwyczajnymi ludźmi. Poniższe statystyki opisują bywalców przeciętnej karczmy, mieszkańców wioski, osoby kręcące się po targu - i w ogóle wszystkich, którzy mogą wdać się w przypadkowa rozróbę lub zmienić w groźny, wymachujący pochodniami motłoch. Stosując tych statystów pamiętaj, że ich siła nie leży w możliwościach pojedynczych przedstawicieli tłumu, ale w jego liczebności i determinacji

Współczynniki
Kompetencje: 3 (Mistrz. 1)
Współczynnik zagrożenia: 2

2. Rzezimieszki

Podczas przemierzania niebezpiecznych miast Znanego Wszechświata, na gwiezdnych szlakach, a nawet w zupełnej dziczy bohaterowie staną oko w oko z szemranymi typami, którzy żyją, żerując na uczciwych obywatelach uniwersum. Do tej kategorii zaliczają się członkowie gangów, banici, piraci i wszystkie osoby, które niekoniecznie przeszły formalny trening bojowy, ale walka jest częścią ich codziennego życia. Nie są szczególnie niebezpieczni, ale przeszli brutalną szkołę życia i nic, co ludzkie, nie jest im obce.

Współczynniki
Kompetencje: 6 (Mistrz. 3)
Współczynnik zagrożenia: 3

3. Zbrojni

Znany Wszechświat pełen jest osób, dla których walka to chleb powszedni, a miecz jest podstawowym narzędziem pracy. W uniwersum bezustannie targanym przez wojny, pełnym potworów i nikczemników, nie jest niczym dziwnym mierzyć się z doskonale wyszkolonym strażnikiem, żołnierzem, ochroniarzem czy osobnikiem tego rodzaju. Zwykle nie jest on osobą szczególnie światową, jednak to, czym się zajmuje - krzywdzenie innych - przychodzi mu bez większego trudu.

Współczynniki
Kompetencje: 4 (Mistrz. 2)
Współczynnik zagrożenia: 5





Bohaterowie drugoplanowi

Dworzanin

Losy Znanego Wszechświata decydują się nie tylko na polach bitew - uniwersum jest w rękach wszechwładnych królów, imperatorów i cesarzy, z których każdy otacza się dworem. Dworzanin to osoba, która nie zajmuje się niczym w szczególności - jego obowiązki mogą zmieniać się bardzo często - musi jednak odznaczać się niezwykłymi talentami. Jego chlebem codziennym są intrygi i spiski, a świat dworu bywa bardziej podstępny, niż najniebezpieczniejsza dżungla. Dworzanin jest więc przeciwnikiem szczwanym, który stara się unikać bezpośredniej konfrontacji, preferując zakulisowe machinacje, najczęściej pozbawionym skrupułów i skrajnie interesownym.

Opisany poniżej Lodowy Elf posiada wszystkie te talenty - i w dodatku potrafi bronić swego honoru w pojedynku, jeśli zajdzie raka potrzeba. Jest ponadto mistrzem zastraszania - pod jego beznamiętnym spojrzeniem nawet najtwardsi awanturnicy pocą się jak myszy, a w głosie pobrzmiewa zawsze ton groźby.

Przygotowano go przy użyciu 25 punktów dodatkowych, jest więc nieco mocniejszy, niż początkująca postać.

Rasa:
Lodowy Elf

Cechy:
Ciało 4
Umysł 5
Duch 6
Szczęście 2

Umiejętności:
Etykieta 4, Manipulacja 4, Oszukiwanie 3, Przekonywanie 3, Występowanie 3, Zastraszanie 6, Broń ręczna 4, Spostrzegawczość 5

Zalety:
Elfia gibkość (rasowa), Aura grozy (specjalna właściwość rasy), Duelista, Nienaganny gust, Majętny (+5), Urodzony wojownik, Silna wola, Trik

Wady:
Wygodnicki

Cechy Charakteru:
Opanowany, Rozpieszczony, Egoista

Triki
Czytanie z ruchu warg, Tajemny sztych

Nadmetal:
Brosza: Efektowna 1

Reputacja 1
Rany: Równe ilości postaci w drużynie

Czarodziej

Niektórzy mieszkańcy Znanego Wszechświata potrafią posługiwać się magią - siłą tajemniczą, tylko częściowo okiełznaną i zrozumianą. Stosunek czarownika do swoich własnych możliwości zależy przede wszystkim od kultury, w której się wychował: dla Lodowego Elfa czy Krasnoluda umiejętność posługiwania się czarami jest tylko przydatną umiejętnością, w kulturze Pospolitych Elfów lub Astonii natomiast zdolność ta wiąże się ze specjalną funkcją społeczną. Mag może zatem być kimkolwiek i stosować swoje umiejętności w najrozmaitszych dziedzinach życia. Zawsze jednak wspierać go będzie siła magiczna, as w rękawie, który decydować będzie o jego przewadze nad przeciwnikami. Jeśli obdarzasz wroga drużyny magią pamiętaj, by nauczyć się ją kontrolować - zastanów się, jakie dodatkowe możliwości wróg dzięki niej zyskuje i co może przy jej pomocy osiągnąć, opracuj też kilka sztuczek, po które sięgnie podczas walki.



Opisany poniżej Astończyk wykształcił się w Akademii na świętej Pavanie i zajmuje się dyskretnym czuwaniem nad prostym ludem Federacji. Dzięki umiejętności zmiany postaci podróżuje incognito po całym obszarze Astonii i dyskretnie usuwa zagrożenie, które może się na nich pojawiać: eliminuje potwory, nieuczciwych władców i nie wierzących w Ilę przybyszów, gdy zagrażają poddanym Inesza.

Rasa:
Astończyk Ka-Dis

Cechy:
Ciało 5
Umysł 5
Duch 4
Szczęście 2

Umiejętności:
Droga Przemiany 6, Oszukiwanie 3, Ścieżki 6, Teoria dróg 5, Zastraszanie 3, Broń lekka 5, Wysportowanie 3

Zalety:
Widzenie w ciemności (rasowa), Kocia zwinność (specjalna właściwość rasy), Obrońca, Przeznaczony do wielkości, Trik, Zwinny jak łasica, Dar, Błyskawiczny refleks (5)

Wady:
Słabeusz

Cechy Charakteru:
Ryzykant, Subtelny, Milczek

Triki

Lekki chód, nożownik

Nadmetal:

Fokus (lampa): Tajemnicy czarownika 1

Reputacja 1

Rany: Równe ilości graczy -1

Wojownik

Znany Wszechświat to niebezpieczne miejsce, a sztuka władania bronią decyduje w nim często o przetrwaniu. Bohaterowie spotkają zapewne na swojej drodze niejednego wojownika - to najbardziej podstawowy rodzaj przeciwnika, bohater drugiego planu, który walczy z nimi orężnie. Walka to jego życie - potrafi walczyć wręcz, dowodzić żołnierzami, zna się na wytwarzaniu broni i bez trudu umie ocenić jej jakość. Każdego traktuje jak potencjalnego przeciwnika, odruchowo badając jego mocne oraz słabe strony, a wszystkie miejsca obserwuje pod kątem potencjalnego starcia - zawsze wie, gdzie najlepiej się zaczaić, jaką przewagę daje mu podłoże i w jaki sposób z niej skorzystać. Nigdy nie rozstaje się z bronią i często traktuje prośby, by pozostawił miecz przy wejściu, jak śmiertelną zniewagę.
Opisany poniżej Rycerz Kryształowy należy do narodu, który pielęgnuje wszystkie opisane powyżej wartości — w niektórych Zakonach człowiek najpierw jest wojownikiem, bezlitosnym mieczem Kościoła, którego powołaniem jest walczyć i zwyciężać a dopiero potem osobą. Od dziecka szkolił się do walki i robi to naprawdę dobrze, nie jest też głupi - ma jednak poważne luki we wszystkich nie związanych bezpośrednio z wojną i nauką Kościoła dziedzinach życia.

Przygotowano go przy użyciu 25 punktów dodatkowych, jest więc nieco mocniejszy, niż początkująca postać

Rasa:
Imperium Kryształowe

Cechy:
Ciało 6
Umysł 4
Duch 4
Szczęście 2

Umiejętności:
Medycyna 3, Spostrzegawczość 3, Wysportowanie 4 Zastraszanie 4, Broń ciężka 7, Walka wręcz 6, Strategia 4

Zalety:
Żywy Kryształ - Kryształ Wytrzymałości, poziom 1 (rasowa), Niezniszczalny (specjalna właściwość rasy) Obrońca, Potężne dziedzictwo, Końskie zdrowie, Siłacz, Urodzony wojownik, Twardziel

Wady:
Słaby w obronie

Cechy Charakteru:
Agresywny, Religijny, Bezlitosny

Triki

Ciężkozbrojny

Nadmetal:

Miecz dwuręczny: Ostry 1

Reputacja 1
Rany: Równe ilości graczy +1



Potwory

Bestia

Gdy na niebie pojawia się Czerwony Księżyc, najbardziej zagrożone są zwierzęta - jeśli nie znajdą na czas kryjówki i padną na nie promienie przeklętego satelity, z dużym prawdopodobieństwem zmienią się w krwiożercze, obdarzone niezwykłymi mocami bestie. Istoty takie terroryzują potem okolicę, napadają na wioski, pożerają ludzi i tak dalej. To z nimi walczyła większość legendarnych bohaterów, przybywających do prowincjonalnych światów, by naprawić wyrządzane przez potwora zło. Przeprawa z bestią jest zwykle ogromnie niebezpieczna - nie dość, że dysponuje mocami Czerwonego Księżyca, to odznacza się zazwyczaj straszliwą siłą i wytrzymałością. Szczęśliwie, większość z nich posiada słabości i gdy bohaterowie ustalą już, co im szkodzi, mogą je z łatwością pokonać.



Opisana poniżej bestia była kiedyś capallem, istotą której Rycerze Kryształowi używają w charakterze wierzchowców. Czerwony Księżyc powiększył jej rozmiary i wzmocnił naturalne zdolności - pancerz i mocny związek z ogniem. Potworny rumak przemierza okolicę z prędkością huraganu, pozostawiając za sobą pas zgliszczy oraz popiołów, i z upodobaniem spożywa ludzkie mięso - napada na wioski, by się pożywić. Jeśli nie zostanie powstrzymany, wkrótce cała okolica zmieni się w wymarłe pogorzelisko.

Ponieważ Bestia jest zwierzęciem, jej podstawowe współczynniki opracowano, jakby było statystą. Jedyna różnica dotyczy ilości Ran, które może otrzymać oraz mocy potwora. Szczegółowe zasady tworzenia bohaterów drugiego planu - zwierząt znajdziesz w „Podręczniku Mistrza Gry".

Kompetencje: 7 **(Mistrzostwo** 3)
Współczynnik Zagrożenia: 6
Rany: Równe ilości członków drużyny

Moce potwora:

Opancerzony
Tego potwora chroni pancerz silniejszy, niż najgrubsza nawet skóra czy łuska, twardy jak rycerska zbroja. Dzięki tej mocy otrzymuje obrażenia, jakby nosił ciężką zbroję, jego Reakcja nie podlega jednak modyfikacji.

Zionięcie
Bestia potrafi zaatakować przeciwnika z dużej odległości, zionąc płomieniami. Atak za pomocą zionięcia przeprowadza się, jakby potwór strzelał z karabinu kryształowego: zadaje trzy Automatyczne Draśnięcia, a jego Reakcja zmniejsza się o 1 (to czas potrzebny na nabranie tchu, niezbędnego do plunięcia ogniem). Efekt Wymagany trafienia wyliczany jest zawsze z Wysportowania ofiary - jedynym ratunkiem przed zionięciem jest uskoczyć.

Gigantyczny
Czerwony Księżyc znacznie zwiększył rozmiary bestii - jest niemal dwukrotnie większa od zwykłego capalla. Dzięki temu by otrzymała Ranę należy jej zadać 12 (a nie 6) Draśnięć. Potwór jest jednak mniej ruchliwy i Efekt Wymagany, by go trafić oraz Efekt dodatkowy Testu Reakcji zmniejszone zostają o 1 (minimum 1).

Słabe strony potwora:

Związany z cyklem przyrody
Bestia aktywna jest wyłącznie w nocy - za dnia zaszywa się w swojej kryjówce. Czyni tak nie bez przyczyny - światło słońca osłabia ją i sprawia, że traci cały Efekt Dodatkowy wszystkich testów, w rym testu trafienia oraz Reakcji.

Ukryty potwór

Niektóre potwory nie różnią się z pozoru niczym od normalnych przedstawicieli rozumnych ras i potrafią całymi latami żyć w społeczeństwie, które oplatają siecią spisków i knowań oraz oddawać się rozmaitym podłym praktykom za fasadą przyzwoitości. Moce takich potworów nie są zwykle widoczne na pierwszy rzut oka - manifestują się wyłącznie, gdy stwór z nich korzysta. Wtedy jednak dla jego ofiary jest zwykle za późno. Jeśli przygotowujesz scenariusz z takim właśnie potworem, podstawowym problemem będzie odkrycie tożsamości sprawcy straszliwych zbrodni oraz zdemaskowanie go. Dopiero wówczas herosi mogą spróbować zmierzyć się z bestią pewni, że lokalna społeczność nie opowie się po jej stronie.

Opisany poniżej krasnoludzki kapitan przeżył spotkanie z Czerwonym Księżycem na pokładzie własnego okrętu - poza nim nie przeżył go żaden członek załogi. Początkowo wydawać się mogło, że wydarzenie to nie wpłynęło w żaden sposób na dzielnego dowódcę, wkrótce jednak ujawnił się jego nienasycony apetyt na mięso istot rozumnych. Kapitan rozpoczął więc swoją zbrodniczą działalność, zmuszając niektórych członków swojej nowej załogi do udziału w tych plugawych praktykach i pożerając innych. Czasem zdarza mu się również zasadzać na pasażerów jego okrętu - część pod jego wpływem uprawia podczas rejsu kanibalizm, inni padają ofiarą. Statek, którym dowodzi, ma opinię pechowego, nie ma bowiem rejsu, podczas którego nie miałby strat w załodze. Nieposzlakowana opinia kapitana sprawia jednak, że do dziś nie padł na niego ani cień podejrzenia.

Bohatera sporządzono przy użyciu 25 punktów dodatkowych, będzie więc poważnym wyzwaniem dla początkującej postaci.

Rasa:
Smoczy Krasnolud

Cechy:
Ciało 4
Umysł 5
Duch 5
Szczęście 2



Umiejętności:
Spostrzegawczość 4, Strategia 3, Broń lekka 4, Oszukiwanie 3, Znajomość Wszechświata 4, Żeglarstwo 5, Broń ręczna 3, Broń strzelecka 5, Przekonywanie 4, Etykieta 4

Zalety:
Bezinteresowny (rasowa), Urodzony żeglarz (specjalna właściwość rasy), Niezwykły głos, Charyzmatyczny Przeznaczony do wielkości, Mistrz improwizacji, Złotousty

Wady:

Uzależniony (mięso istot rozumnych)

Cechy Charakteru:

Zdeterminowany, Bezlitosny, Formalista
Triki
Nocny łowca
Nadmetal:

Sygnet: Ukryty oręż 1

Reputacja 3

Rany: Równe ilości graczy

Moce potwora

Hipnotyczne spojrzenie
Gdy kapitan wyda rozkaz, czasem niezmiernie trudno mu się przeciwstawić. By wykorzystać tę moc, potwór wykonuje rzut za atak, ale nie zadaje obrażeń. Zamiast tego ofiara wykonuje test Ducha z progiem Duch, o Efekcie Wymaganym równym Efektowi Dodatkowemu testu trafienia, który wykonała bestia. Jeśli ten rzut się nie powiedzie, nieszczęśnik musi wykonać polecenie potwora i pozostaje pod jego władzą do chwili ukończenia zadania. Polecenia muszą być proste, bezpośrednie i wymagać natychmiastowego działania: komenda „zabij i zjedz go" jest jak najbardziej na miejscu, nie ma natomiast szans na zmuszenie kogoś, by udał się do innego świata i tam zorganizował zamach stanu.

Aura charyzmy
Upiornego kapitana otacza aura autorytetu, która potrafi wzbudzić w najbardziej nawet zajadłych tępicielach potworów wątpliwości, czy atak jest faktycznie działaniem słusznym. Ktokolwiek chce go zaatakować, musi wykonać test Ducha z progiem Duch O Efekcie Wymaganym równym Mistrzostwu potwora w Przekonywaniu. Porażka w teście oznacza, że w tej turze postać nie potrafi się przełamać i zaatakować - czy w inny sposób zaszkodzić - bestii. Test można powtarzać w każdej turze. Jeśli kapitan sam zaatakuje postać, którą wciąż ogarniają wątpliwości, może ona bronić się normalnie, póki jednak walczy z jej przyjaciółmi, nieszczęsny bohater może najwyżej zastanawiać się, czy nie postępuje aby słusznie.

Słabe strony

Zabiję cię później
Kapitan lubi wyłącznie świeże mięso i dlatego prawie nigdy nie zabija swoich przeciwników. Jeśli pokona bohaterów, spęta ich i zamknie w ładowni, dając szansę ucieczki i rewanżu.

Władca ciemności

Ponure twierdze, czarne zbroje, brzęczące łańcuchy i zastępy wynaturzonych sług to naturalne środowisko potwora tego rodzaju. Nieważne, skąd się wywodzi i kim był wcześniej - moc Czerwonego Księżyca przemieniła go w straszliwego władcę mroku, który nie spocznie, nim nie podporządkuje sobie całego świata dla samej radości panowania. Przeciwnik tego rodzaju jest doskonałym oponentem w epickiej kampanii, której stawką jest przyszłość społeczności, całego świata a nawet jakiejś części całego uniwersum. Bohaterowie zmagają się nie tylko z zamkniętym w czarnej wierzy potworem, ale i z jego sługami i agentami: pomniejszymi potworami, które tworzy, niegodziwcami, skuszonymi obietnicą władzy i potęgi oraz nieszczęśnikami przymuszonymi do służby.
Nikt nie wie, kim był ten potwór, nim uległ wpływowi Czerwonego Księżyca - dziś zawsze kryje twarz pod upiornym hełmem. Jego przeszłość również nie jest jasna. Po prostu pewnego dnia pojawili się jego wysłańcy obwieszczając, że od tej pory świat przechodzi pod jego władzę. Następnego dnia na lokalną społeczność padł długi cień upiornej cytadeli - i od tego czasu trwają rządy terroru, którym próbują przeciwstawiać się nieliczny obrońcy wolności, desperacko wypatrujący bohaterów zdolnych pokonać straszliwego władcę.

Bohatera sporządzono przy użyciu 50 punktów dodatkowych - ma być wrogiem, który zdominuje całą mini kampanię. Choć przeszłość potwora jest niejasna, otrzymuje on rasową zaletę i specjalną właściwość, jakby był Lodowym Barbarzyńcą.

Rasa:
Nieznana

Cechy:
Ciało 5
Umysł 6
Duch 7
Szczęście 2

Umiejętności:
Spostrzegawczość 5, Strategia 5, Broń ręczna 7, Zastraszanie 6, Znajomość Wszechświata 3, Postępowanie ze zwierzętami 3, Występowanie 5, Wysportowanie 4

Zalety:
Barbarzyńca (rasowa), Niezwykły głos, Charyzmatyczny, Dodatkowe dziedzictwo, Potężne dziedzictwo Doskonałe dziedzictwo (3), Legendarna cecha: Duch Silna wola

Wady:
Inny

Cechy Charakteru:
Lider, Uparty, Bezlitosny

Triki
Przeszywające spojrzenie

Nadmetal:
Miecz: Wirujący 3

Ciężka zbroja (jakość +2): Dopasowana **1,** Czujna 3

Reputacja 5

Rany: Równe ilości graczy +2

Moce potwora

Przerażający
Sianie grozy to, bez dwóch zdań, jedno z podstawowych zadań władcy ciemności — a ten świetnie się z niego wywiązuje, gdy pojawia się w swojej straszliwej zbroi, spowity ciemnością. Wykorzystując tę moc potwór wykonuje rzut za atak, nie zadaje jednak obrażeń. Zaatakowany bohater musi następnie wykonać test Umysłu z progiem Ducha o Efekcie Wymaganym równym Efektowi Dodatkowemu ataku potwora. Jeśli mu się nie uda, natychmiast ogarnia go groza - musi zacząć uciekać przed straszliwą bestią. Ucieczka trwa, póki bohater nie straci potwora z oczu - dopiero wówczas może przeznaczyć rundę na opanowanie strachu i ewentualnie wrócić później na pole walki.

Sprzymierzeńcy
Władcę ciemności zawsze otaczają sługi, wypaczone i niegodziwe istoty, które sam tworzy. Traktowani są jak nie posiadający żadnych mocy Statyści o Kompetencji 4 i Współczynniku Zagrożenia 5. Na raz pojawia się ich nie więcej, niż wynosi Duch potwora.

Ukryte serce
Wszyscy w Znanym Wszechświecie znają opowieści o potworach i czarnoksiężnikach, których serce ukryte jest w niedostępnym miejscu - i nawet nie podejrzewają, jak prawdziwe mogą być takie historie. Władca ciemności należy do istot, którym udało się zamknąć swoje siły życiowe w przedmiocie - popiersiu, który skrzętnie ukrył. Póki on istnieje, bestii automatycznie udaje się Test Przetrwania - dopiero, kiedy zostanie zniszczony, można normalnie zabić władcę ciemności. Oczywiście, by rozpoznać jego popiersie, trzeba najpierw zobaczyć twarz, skrytą zawsze pod pełnym hełmem.

Słabe strony

Związany ze środowiskiem
Władca ciemności jest związany na dobre i złe ze swoją mroczną cytadelą. Jeśli z jakiś powodów znajdzie się poza jej murami, traci cały Efekt Dodatkowy wszystkich przeprowadzanych testów, w tym rzutów za atak i Reakcję.

Koniec?

Posiadasz już, drogi Mistrzu Gry, wiedzę i umiejętności, które pozwolą ci bez trudu poprowadzić serial „Crystalicum". Szykujemy dla ciebie jednak zacznie więcej smakowitych materiałów. Wypatruj pilnie gotowych scenariuszy oraz przygotowywanego właśnie „Podręcznika Mistrza Gry" - tomu nie ustępującego grubością niniejszej książce, w którym znajdziesz dziesiątki rad i pomocy, dodatkowe zasady opcjonalne, szczegółowe reguły gwiezdnej żeglugi i bitew, zasady tworzenia własnych światów, obszerny katalog mocy potworów, opcjonalne reguły tworzenia bohaterów niezależnych i wiele informacji o sekretach Znanego Wszechświata, które do tej pory były jedynie sugerowane.

R.S.04.

Dodatek B

EKWIPUNEK

Wyposażenie poszukiwacza przygód

Plecak



Solidny plecak przydaje się każdemu podróżnikowi i poszukiwaczowi przygód. Powszechnie uważa się, że najlepsze torby, sakwy oraz plecaki wytwarza się na Ermie, wykorzystując skórę zrzucaną przez tamtejsze jaszczurcze bydło. Plecak taki jest nieprzemakalny odporny na ogień oraz wysokie temperatury i bardzo wytrzymały - podobno można nawet przenieść w nim ognisko, nie doznając przy tym szkody.

Lina z kotwiczką



Podstawa wyposażenia poszukiwacza przygód to nieśmiertelna lina z kotwiczką. Prawdziwi koneserzy twierdzą, że najlepsze liny wyplata się z włókien liści gorganowca rosnącego na Laban Zabadi, solidnej kotwiczki trzeba natomiast szukać na Paaj.

Luneta

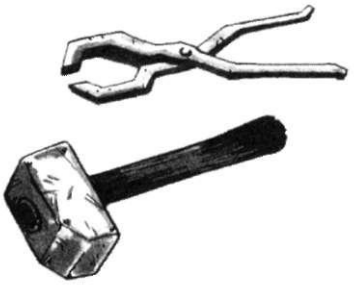


Podstawowe wyposażenie kapitana statku gwiezdnego oraz zwiadowcy pochodzi najczęściej z Miasta Szmaragdów. Tamtejsi jubilerzy potrafią podobno wyszlifować soczewkę z dowolnego materiału: szkła, diamentu, Kryształu, a nawet wody.

Leki i eliksiry

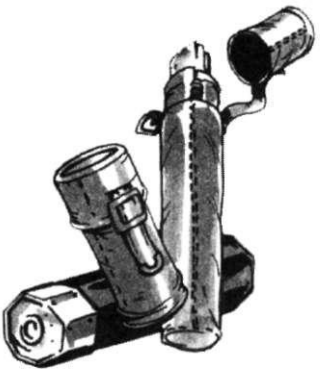


Życie awanturnika jest zdecydowanie szkodliwe dla zdrowia - stąd popularność wszelkich maści, eliksirów, dekoktów i toników, które mają goić rany, leczyć choroby i podnosić sprawność. Na ryku medykamentów często trafiają się podróbki - z największą pewnością kupować można leki, których etykieta głosi, iż uwarzono je w Mieście Poranka. Tamtejsi alchemicy nie znoszą bowiem, gdy ktoś szarga ich reputację i bez litości ścigają twórców podróbek.



Narzędzia

Proste narzędzia, w rodzaju młotka, obcęgów, piły czy motyki, wykonać potrafi każdy kowal Wszechświata. Jeśli jednak twoje potrzeby są wygórowane, jedź do Miasta Ognia - nawet wykonany tam młotek przewyższa doskonałością najlepsze dzieła innych rzemieślników.



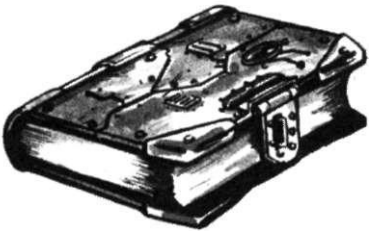
Mapy

By wprawnie poruszać się po Znanym Wszechświecie, poszukiwacz przygód potrzebował będzie zarówno map gwiezdnych, przedstawiających szlaki żeglugowe, jak i wyobrażających konkretne światy. Za niezrównane uchodzą mapy Lodowych Elfów, zwłaszcza z okresu największej potęgi Cesarstwa i nawet krasnoludzcy kapitanowie posługują się nimi często i chętnie. Współcześnie, najlepsze mapy kreśli się w Mieście Astrologów oraz w Smoczym Królestwie i choć nie dorównują one jakościowo wyrobom Elfów, przewyższają je aktualnością, w Cesarstwie bowiem od dawna nie wykonuje się nowych map.



Koce i śpiwory

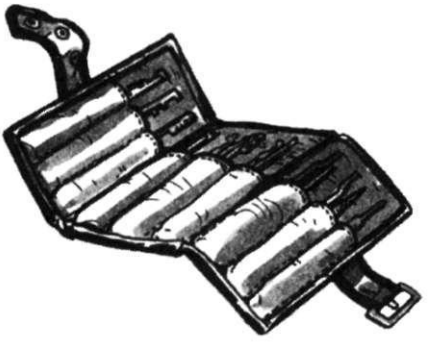
Na szlaku przygód często przychodzi wędrowcom nocować pod gołym niebem - ważne wówczas, by otulić się ciepłym kocem. Najszczęśliwsi są ci podróżnicy, którzy jakimś cudem weszli w posiadanie śpiwora wykonanego przez kobiety Lodowych Barbarzyńców. Gdzie, jak gdzie, ale na Ochuromie doskonale wiadomo, co to prawdziwe zimno i jak się przed nim zabezpieczać.



Księgi

Księga, w rozumieniu oprawionego w okładki kodeksu, jest wytworem kultury Lodowych Elfów, który rozprzestrzenił się wszędzie tam, gdzie rozciągały się granice Cesarstwa - Astończycy, na przykład, po dziś dzień używają zwojów. W grubych oprawach znaleźć można najrozmaitszą wiedzę, od dawno zapomnianych sekretów po zbiory frywolnej poezji. Największą estymą darzą książki Krasnoludy, które często mówią o sobie „naród ksiąg" - tam też najmocniej rozwija się proza literacka: powieści, pamiętniki czy zbiory listów i relacje z podróży. Tam też powstała instytucja biblioteki (oraz enoteki, składnicy win, skoro już dotykamy tego tematu).

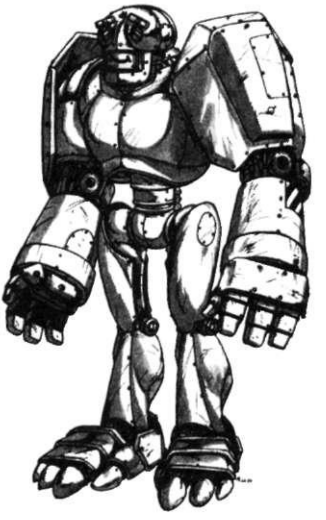
Wytrychy



Złodziejstwo to fach delikatny i niebezpieczny, nic więc dziwnego, że niełatwo kupić niezbędne w nim narzędzia. Przyjmując, że początkujący włamywacz wie, gdzie szukać i ma możliwość wyboru, powinien decydować się na wytrychy pochodzące z Miasta Ognia, którego mieszkańcy uwielbiają rozwiązywać zagadki mechaniczne, Miasta Gnomów oraz świata Tolaom, w którym podobno każdy mieszkaniec to rzezimieszek. Zaskakującym może wydać się, że choć Astończycy darzą złodziei szczególnym sentymentem, nie wytwarzają wytrychów. Wynika to z faktu, że nie znają oni zamka w klasycznej postaci — jeśli już stosują drzwi, chroni je zwykle skomplikowany system zapadek i rygli, zamykanych w najdziwaczniejszy sposób.

MEKANIZMY

MeKaniczny służący



Najbardziej zadziwiające spośród MeKanizmów to bez dwóch zdań golemy - sztuczne istoty, wytwarzane w Mieście Gnomów. Najpopularniejszy model golema, jedyny, który spotyka się poza ojczyzną Gnomów, to meKaniczny służący, zdolny wykonywać proste polecenia związane z prowadzeniem domu: samodzielnie sprząta, gotuje, otwiera drzwi gościom i nie wpuszcza intruzów. Golem nie potrafi mówić, porozumiewa się jednak z właścicielem za pomocą systemu wyrazów twarzy oraz wysuwanych z głowy komunikatów, jak pokazano na ilustracji na stronie 352.

Laska magnetyczna



Laska magnetyczna to wynaleziona przez Gnomy broń defensywna szanującego się dżentelmena - jest wprawdzie nieco zbyt ciężka, by swobodnie nią fechtować, jednak zastosowany w niej meKanizm przyciąga ostrze każdej wykonanej z metalu lub nadmetalu broni - tylko najwięksi siłacze potrafią nie dopuścić, by każdy ich cios trafiał w końcówkę laski. W zamyśle laska magnetyczna miała być doskonałą bronią pojedynkową, co dowodzi jedynie, że Gnomy nie potrafią zrozumieć idei pojedynku. Służy dziś przede wszystkim bogaczom, zapuszczającym się w miejsca niebezpieczne, gdzie grozić im może sztylet zama-



chowca, nigdy jednak nie weszła do masowego użycia i, ku zdumieniu jej twórców, żaden szlachcic nie użył jej nigdy podczas sprawy honorowej.

MeKaniczne skrzydła

Ta niezwykła, wykonana z metalowych płytek konstrukcja doskonale imituje ptasie skrzydła i pozwala swojemu posiadaczowi wzbić się w powietrze. Gildia MeKaników zaprojektowała ten meKanizm na zlecenie Zakonu Ognia z Imperium Kryształowego, daje się więc bez trudu przytwierdzić do zbroi. Wyposażone w skrzydła paladonny służą zwykle na pokładach nielicznych statków swojego Zakonu i budzą zabobonny wręcz lęk w sercach swych przeciwników - piękne, uskrzydlone, śmiertelnie groźne i otoczone magią ognia.



Inspecor

Ten dziwaczny przyrząd miał być w zamyśle pomocą w nawigacji, wyświetlając obraz mapy i nakładając go na otaczającą posiadacza Przestrzeń, by ułatwić znalezienie właściwego szlaku. Możliwości urządzenia okazały się jednak znacznie większe, i nawet jego twórcy nie rozumieją, wedle jakiej zasady działa. Zazwyczaj, faktycznie, porównuje Przestrzeń z jej obrazem na mapie, zdarza się jednak, że pokazuje miejsce, które przez niego oglądać, jakim było w odległej przeszłości lub jakim dopiero się stanie. Kilkakrotnie inspector ukazał też prawdziwą naturę oglądanych przez niego osób a raz nawet zaprowadził posiadacza do ukrytego skarbu. W związku z kompletną nieprzewidywalnością przedmiot ten został wycofany z produkcji, na czarnym rynku można jednak wciąż kupić jego egzemplarze.



Rękawica

Najbardziej znany z gnomich gadżetów to bez wątpienia Rękawica, przedmiot, dzięki któremu przedstawiciele tego narodu korzystają z magii innych ras. W Rękawicę wprawia się Kryształy, w których zamknięto zaklęcia - a następnie korzysta z nich, póki nie wyczerpie się Kryształ Zasilania. W większość Rękawic wprawić można na raz dwa Kryształy z czarami, słyszano jednak o egzemplarzach, pozwalających jednocześnie korzystać nawet z sześciu klejnotów. Każda Rękawica wykonana została dla konkretnego Gnoma i nie zadziała na dłoni nikogo innego.

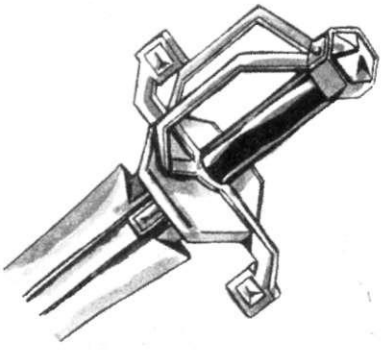
UZBROJENIE

Broń pojedynkowa Lodowych Elfów



Broń pojedynkowa, złożona z wyposażonej w pazur rękawicy, zakładanej na lewą dłoń, oraz trzymanej w prawej ręce tonfy z dwoma ostrzami to oręż ceremonialny, używany przez Lodowe Elfy wyłącznie podczas honorowych pojedynków z przedstawicielami własnej rasy. Walka przy pomocy takiej broni jest niewyobrażalnie szybka, gwałtowna, drapieżna, a przy rym piękna niczym taniec. Walcząc z cudzoziemcami Elfy posługują się szablami utrzymując, że użycie broni pojedynkowej zapewniałoby im zbyt dużą przewagę nad przeciwnikiem. Być może tak jest w istocie, nigdy bowiem nie słyszano, by przedstawiciel innej rasy nauczył się posługiwać tym śmiercionośnym orężem.

Krasnoludzki miecz

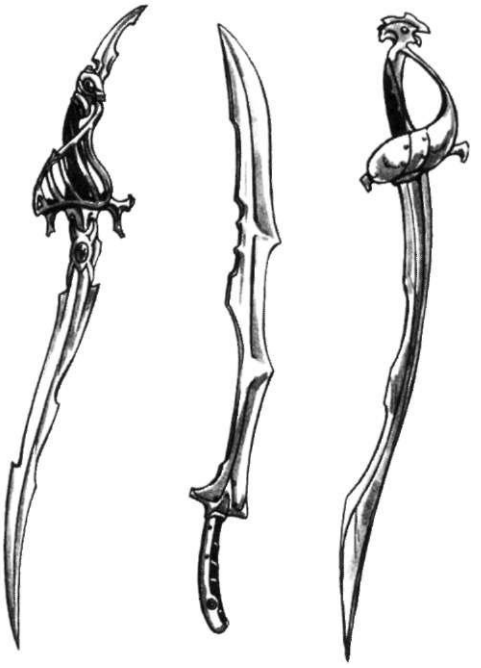


Ulubioną bronią białą Krasnoludów z obydwu królestw jest krótki, szeroki miecz o ciężkiej głowni, doskonały do pchnięć i zamaszystych cięć, walki w tłoku, ciasnych korytarzach i pokładach statków. Jest on jednak nie tylko orężem - służy ponadto podkreślaniu statusu swojego właściciela, prawo noszenia takiej broni poza chwilami oczywistego zagrożenia przysługuje bowiem wyłącznie szlachcie. W Smoczym Królestwie powstał w związku z tym kodeks, regulujący szczegółowo dopuszczalny wygląd rękojeści, kosza i pochwy miecza tak, by rzut oka wystarczył do rozpoznania statusu krasnoludzkiego szlachcica. Niezależnie jednak od pozycji, każdy wysoko urodzony uczy się walki mieczem i można z dużym prawdopodobieństwem zakładać, że jeśli Krasnolud nosi miecz, potrafi nim bardzo sprawnie fechtować.

Szabla Pospolitych Elfów



Walka szablą to dla większości Pospolitych Elfów druga natura - od dziecka uczą się, zazwyczaj w tajemnicy, posługiwania tą szlachetną bronią. Odgrywa ona zresztą ogromną rolę w całej kulturze zniewolonego narodu: na ostrze szabli składa się przysięgi, wznosi się ją w powietrze na wiwat, może reprezentować swojego właściciela podczas ceremonii zaślubin, kładzie się ją do kołyski noworodka, z szablą się tańczy i szablę przekazuje jako najcenniejsze dziedzictwo. Wraz z pasem herbowym uchodzi ona za najcenniejszą oznakę statusu i swobody Pospolitego Elfa.

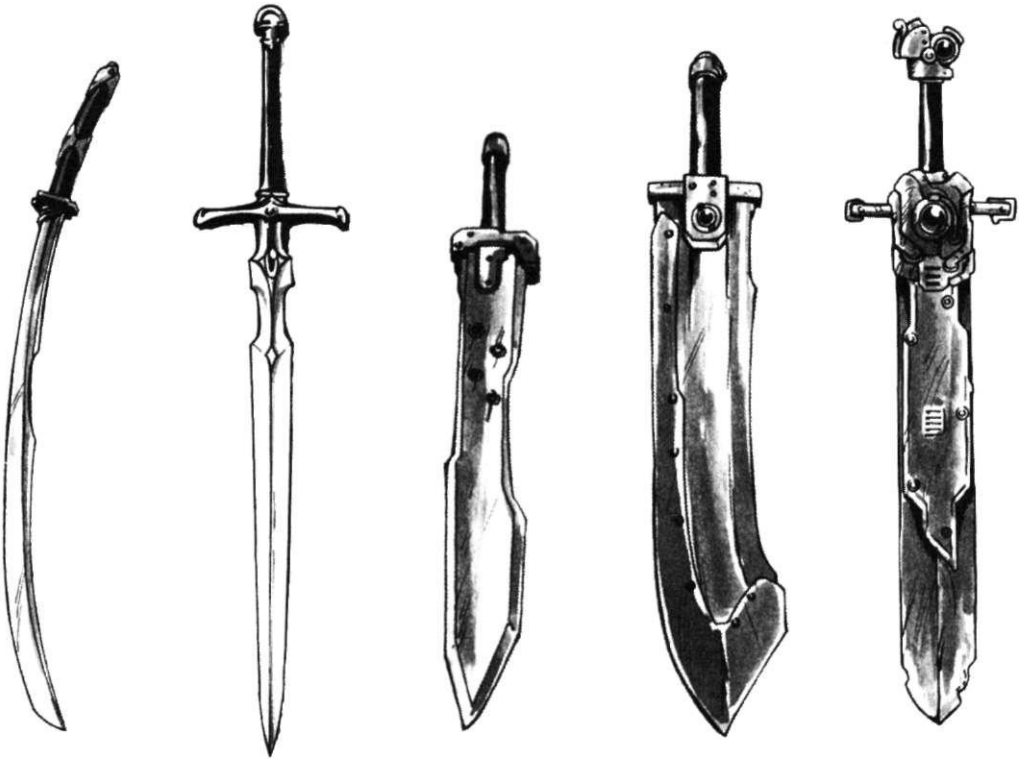


Szabla Lodowych Elfów

Lekkie, śmiercionośne szable to ulubiona broń biała Lodowych Elfów, które władają nimi z zabójczą szybkością i prawdziwą wirtuozerią. Obywatele Cesarstwa posługują się nimi zarówno podczas wojny czy potyczki, jak w pojedynku z każdym przeciwnikiem, który nie jest Elfem. Szable takie często wykonuje się z nadmetalu i wprawia w nie Kryształy.

Miecz

Miecz to symbol statusu rycerskiego i najważniejsza broń obywateli Imperium Kryształowego oraz ludzi w ogóle. Bardzo często wykonywany z nadmetalu, służy za wiernego kompana poszukiwaczom przygód, Rycerzom Kryształowym oraz rozmaitym awanturnikom. Często posiada imię i pradawną historię, przechodzi bowiem z pokolenia na pokolenie. Popularne w Znanym Wszechświecie porzekadło, że charakter człowieka wyczytać można z jego miecza, oddaje właśnie fakt, iż to on właśnie jest zwykle najsilniej związany z rezonującym właścicielem.



Szabla z Dziewięciu Miast

Prawie wszystkie kultury ludzi posługują się głównie mieczami - wyjątkiem jest Dziewięć Miast, gdzie w powszechnym użyciu są krzywe szable. Na większości platform istnieją szkoły fechtunku, które uczą stylu charakterystycznego dla każdego z miast: precyzyjnej szkoły krzyżowej z Miasta Ognia, walki dwiema szablami w Mieście Ptaków czy jednoręcznej techniki akrobatycznej z Miasta Tysiąca Kolumn. Największą popularnością poza granicami Dziewięciu Miast cieszy się jednak styl z Miasta Twarzy, gdzie walczący posługuje się szablą, ciosy zaś paruje owiniętą na lewym ramieniu peleryną, służącą ponadto do odwracania uwagi i oślepiania przeciwnika.



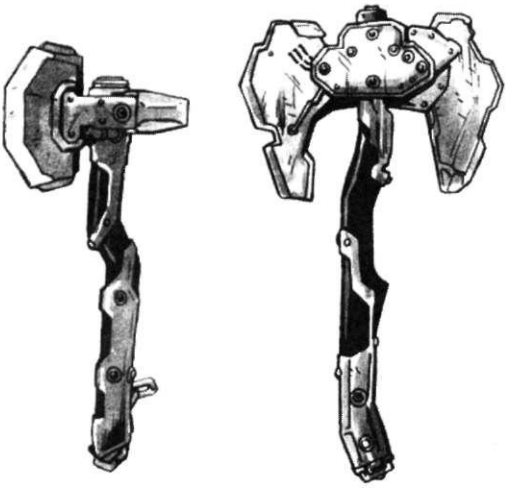
Bułat

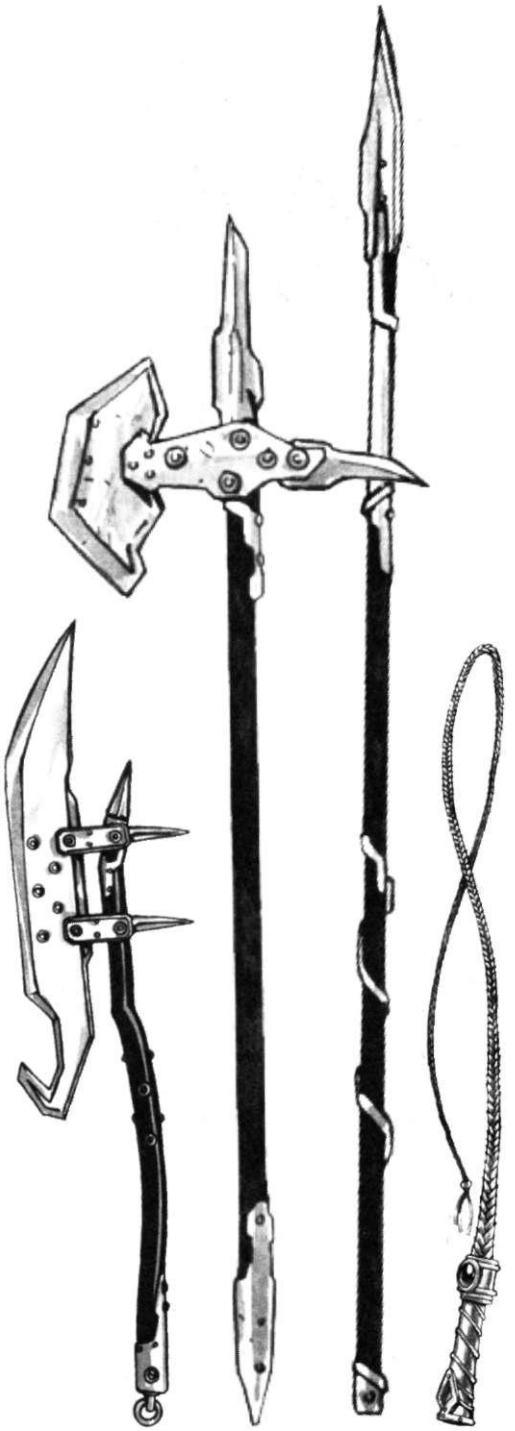
Szabla o bardzo szerokim ostrzu występuje właściwie wyłącznie w Astonii, gdzie posługują się nią przede wszystkim Ka-Dis. Bułat może mieć najrozmaitszą wielkość i przeznaczenie: ogromne, dwuręczne szable stosowane są przez katów i osobistych strażników, lżejszych wersji używają awanturnicy, żołnierze czy jeźdźcy pustyni. Wykonuje się nawet bułaty ceremonialne, zbyt lekkie do walki, służące do podkreślania statusu urzędników związanych w jakiś sposób z walką lub sprawiedliwością — dowódców, sędziów czy zwierzchników szpiegów.



Topór

Ciężki topór o podwójnym ostrzu to straszliwa broń, wymagająca ogromnej siły i odporności na zmęczenie. Popularny jest w większości światów zamieszkanych przez ludzi, jednak to Rycerze Ziemi podnieśli walkę nim do rangi sztuki. Niektórzy z nich przedkładają nawet topory nad miecze, będące tradycyjnym symbolem rycerstwa. Przed wiekami topory związane były również z kulturą Krasnoludów i po dziś dzień mają tam znaczenie ceremonialne, jako symbol sprawiedliwości - wielu dostojników posługuje się laskami, wykonanymi w kształcie tej broni.





Berdysz

Ciężka odmiana topora, osadzona na długim stylisku, to broń trudna i wymagająca, zadaje jednak straszliwe rany. Powstała w dalekiej Astonii, gdzie po dziś dzień jest w powszechnym użyciu wśród gwardzistów i strażników, zdobywa jednak coraz większą popularność w światach zamieszkanych przez ludzi, zwłaszcza wchodzących w skład Imperiom Kryształowego. Przypadła ona do gustu Rycerzom Ziemi, którzy odznaczają się wystarczającą wprawą bojową, siłą i brutalnością, by w pełni docenić możliwości berdysza.

Halabarda

Halabardy należą do podstawowego uzbrojenia armii Smoczego Królestwa - długie styliska rekompensują Krasnoludom krótki zasięg ramion, a znajdujący się na ich końcu kolec pozwala skutecznie bronić się przed kawalerią. To broń właściwie wyłącznie wojskowa i trudno o osobę, która posługiwałaby się halabardą podczas drobnej potyczki. Jeśli się już na jakąś natrafi, prawie na pewno będzie to członek osobistej gwardii któregoś ze Smoczych Książąt, każdy oddział tego rodzaju ma bowiem własną, tajemną technikę walki tą bronią i uczy, jak w pełni wykorzystać jej możliwości.

Włócznia

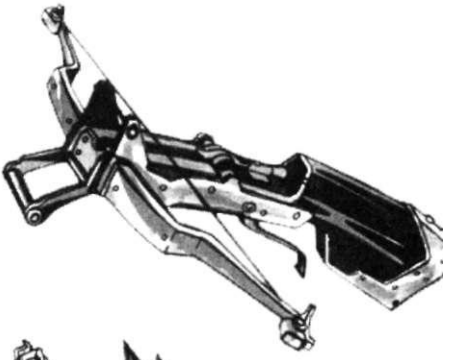
Włócznia to, obok bułata, ulubiona broń Astończyków, którzy posługują się nią wprawnie zarówno z grzbietu bestii, jak stojąc na własnych nogach. Sztuka walki tą bronią popularna jest szczególnie wśród Kalbów, którzy wykorzystują ją nie tylko do zmagań z przeciwnikiem, lecz również podczas polowań na grubego zwierza w śmiertelnie niebezpiecznych dżunglach swego ojczystego świata, Atis.

Bicz

Wykonany z nadmetalowych włókien bicz to broń wyjątkowa, której nieliczne egzemplarze spotyka się czasem w najbardziej zaskakujących miejscach Wszechświata. Legenda mówi, że istnieje tylko dwanaście sztuk takiej broni, wykonanej przed wiekami dla ostatniego władcy Pospolitych Elfów i jego drużyny, a splot każdego z nich wzorowany był na warkoczu ukochanej wojownika, któremu go darowano. Niezależnie od tego, czy legenda jest prawdziwa, posiadacz tej wyjątkowej broni liczyć może na przychylność Pospolitych Elfów - lub ich skrajną nienawiść, gdy uznają go za niegodnego.

Kusza

Kusza jest wynalazkiem Krasnoludów, którym krótki zasięg ramion utrudniał korzystanie z łuków, podpatrzonych w armii Lodowych Elfów. Przez jakiś czas królowała w szeregach armii Smoczego Królestwa, obecnie jednak wyparła ją broń kryształowa. Oręż ten zadomowił się jednak na dobre w Imperium Kryształowym, gdzie nie używa się bluźnierczych pistoletów i karabinów - stamtąd też pochodzi wyobrażony na ilustracji egzemplarz.



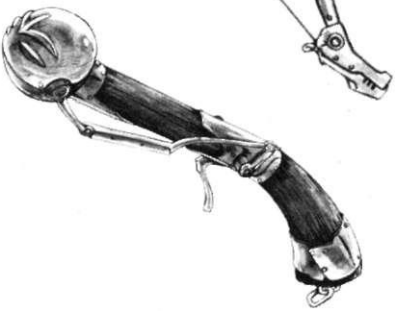
Łuk

Łuk to broń powszechna w każdej właściwie kulturze, wyjąwszy krasnoludzką. Dziś najczęściej używają go Astończycy, którzy nie posługują się bronią kryształową, oraz Pospolite Elfy, szczególnie celujące w tej sztuce. Na łuki natrafić można jednak właściwie wszędzie, zwłaszcza, że choć jego znaczenie wojskowe jest coraz mniejsze, wciąż powszechnie wykorzystuje się go do polowania.



Broń kryształowa

Karabiny i pistolety kryształowe to stosunkowo nowy wynalazek, powstały podczas wojen Smoczego Królestwa z Cesarstwem Lodowych Elfów. Krasnoludy utrzymują, że to one stworzyły oręż tego rodzaju, czego dowodzić ma szczególna wprawa krasnoludzkich strzelców. Za autorów broni kryształowej uznają się również Lodowe Elfy, które rzekomo jako pierwsze wyposażały w nią swoje regimenty. W Cesarstwie twierdzi się powszechnie, że Krasnoludy ukradły Elfom tę technologię, podobnie, jak sztukę żeglarską. Historycy niezależni godzą zwykle obydwie strony twierdząc, że dziełem elfach inżynierów jest kryształowe działo oraz karabin, pistolet powstał natomiast zupełnie niezależnie, w Smoczym Królestwie.

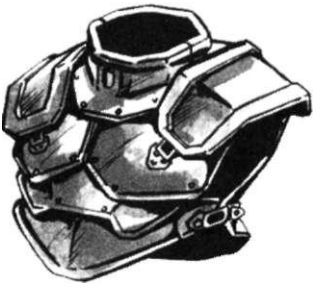


ZBROJE



Zbroja z Dziewięciu Miast

Ta zbroja, wykonana w Mieście Opowieści, jest ozdobną wariacją na temat pancerzy, noszonych przez wojowników z Dziewięciu Miast od zarania dziejów. Spełnia przede wszystkim funkcję reprezentacyjną, sprawdza się jednak również jako ochrona podczas walki, zwłaszcza w ciepłym klimacie Planety.





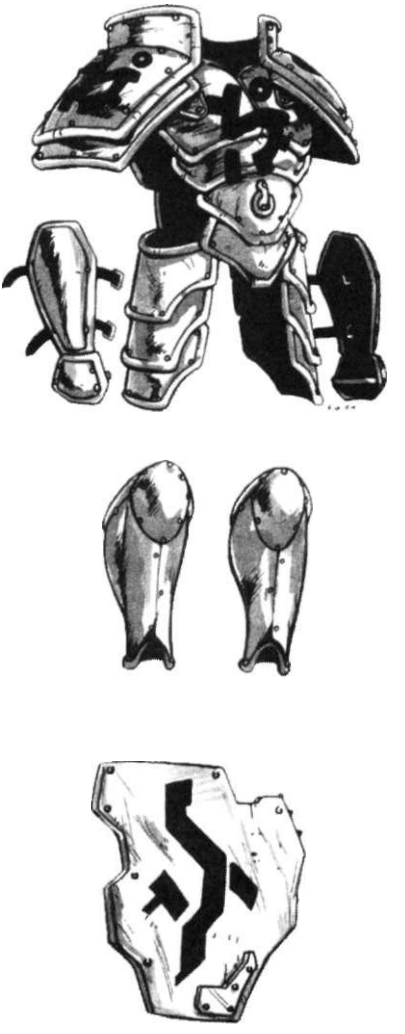




Zbroja krasnoludzka

Krasnoludzki morion, zwieńczony pióropuszem, noszony zwykle do półpancerza, jest najbardziej charakterystycznym elementem uzbrojenia armii Smoczego Królestwa. Większość krasnoludzkich oddziałów nie nosi poza tym żadnego pancerza - nagolenników czy naramienników. Jedynie kawaleria zamiast półpancerzy posługuje się bardziej elastycznymi zbrojami karacenowymi, wykonanymi z naszytych na skórzany podkład łusek.





Zbroja Zakonu Ziemi

Pancerz bojowy Zakonu Męskiego w całości wykonany jest z nadmetalu i wzmacniany Kryształami - zawistni twierdzą nawet, że gdyby nie one, Rycerz nie zdołałby walczyć w tak ciężkiej zbroi. Niezniszczalne płyty pancerza zapewniają Zakonnikowi Ziemi doskonałą ochronę, a właściwości substancji, z której je wykonano - niemal magiczne moce. Ubrani w ciężkie zbroje Rycerze Ziemi są najpotężniejszą siłą bojową Znanego Wszechświata.

Zbroja z Paaj

Świat Paaj, należący do Imperium Kryształowego, obfituje w bogate złoża metali i słynie z dobrych kowali oraz płatnerzy. Wykonywane tam zbroje nie są może szczególnie piękne i brak im finezji charakterystycznej dla wytworów płatnerzy z Dziewięciu Miast, są jednak niezawodne i zapewniają skuteczną ochronę, a przy rym znacznie tańsze. Dlatego właśnie cieszą się szczególną popularnością wśród poszukiwaczy przygód, którzy nie dorobili się fortuny i nie posiadają zbroi z nadmetalu.

DODATEK B

ŚRODKI TRANSPORTU

Jaszczur pustynny

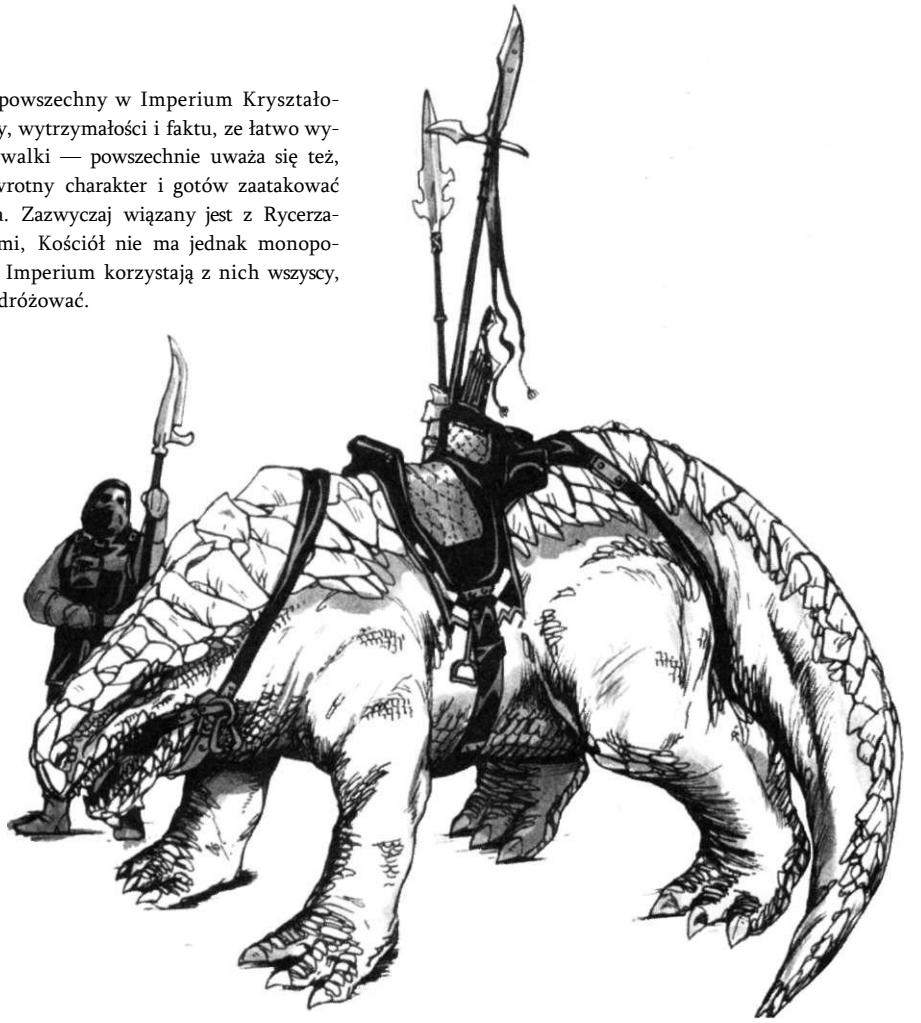
Wierzchowy jaszczur z Az-Zubany, stolicy Królestwa Ka-Dis, rozpowszechnił się we wszystkich pustynnych światach Astonii. Nie jest przesadnie szybki, odznacza się jednak niewyobrażalną wytrzymałością, dzięki której może przez wiele dni wędrować przez pustynię bez odpoczynku, nie jedząc i nie pijąc. Słynie z łagodnego temperamentu, choć czasem zdarza mu się walczyć, jest jednak uparty i niechętnie się uczy. Dzięki szerokim łapom nie zapada się w piasek i dlatego popularny jest przede wszystkim pośród jeźdźców pustyni.

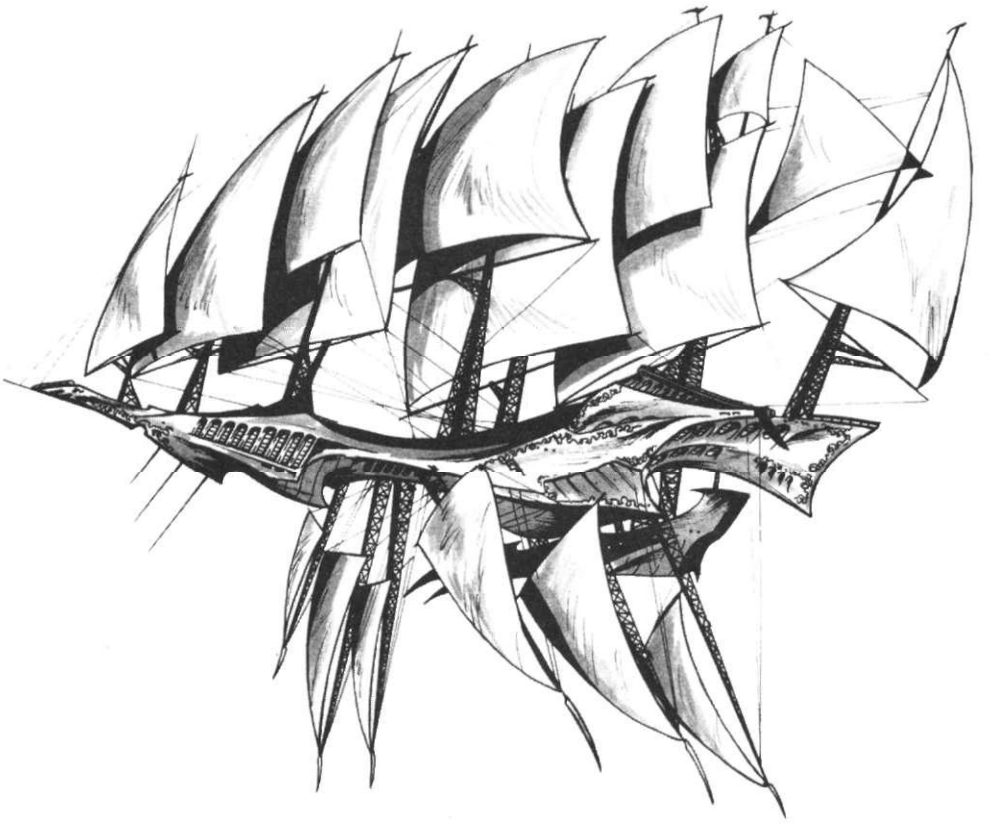
Capall

Wierzchowiec, powszechny w Imperium Kryształowym, słynie z siły, wytrzymałości i faktu, ze łatwo wytrenować go do walki — powszechnie uważa się też, że ma zły, przewrotny charakter i gotów zaatakować nawet właściciela. Zazwyczaj wiązany jest z Rycerzami Kryształowymi, Kościół nie ma jednak monopolu na capalle i w Imperium korzystają z nich wszyscy, którzy muszą podróżować.

Elfia fregata

Cud techniki szkutniczej, najpiękniejszy okręt Wszechświata, doskonała machina wojenna - to tylko niektóre z epitetów, którym określa się zwykle niedościgłe, elfie fregaty. Statki te to symbol floty wojennej Cesarstwa i jednoznaczny dowód na to, że minie jeszcze wiele dziesięcioleci, nim ktokolwiek dorówna kunsztowi szkutników z Alexandreonu. Posiadają one po trzy częściowo ażurowe maszty, żagle jednak rozpina się również ma masztach pomocniczych, umieszczonych po bokach pokładu. W pierwszym momencie konstrukcja wydaje się krucha, drewno burt jest jednak bardzo wytrzymałe i, choć lekkie, zniesie niejedno.







KARTA ZASAD OPCJONALNYCH

Karta zasad opcjonalnych

Poniższe zestawienie zawiera wszysrkie zasady opcjonalne i alternatywne „Crystalicum". Zaznacz na karcie, których używać będziecie podczas serialu, by wszyscy grający wiedzieli, czego się spodziewać, bez konieczności przekopywania podręcznika.

Ile punktów na postać?

- **100 punktów.**
- **75 punktów.**
- **50 punktów.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 59.



Działanie Specjalizacji

- **Bez Specjalizacji ani rusz.**
- **Miło mieć Specjalizację.**
- **Na co mi Specjalizacja?**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 126.



Umiejętności drugorzędne

- **Stosuję zasadę umiejętności drugorzędnych**
- **Nie stosuję zasady umiejętności drugorzędnych**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 126.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Język wspólny

- **Nie istnieje język wspólny.**
- **Mowa wspólna jest bardzo ograniczona.**
- **Wszyscy mówią tym samym językiem.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 141.



Limity Wad i Zalet

- **Limit punktowy Wad.**
- **Limit ilościowy Wad.**
- **Limit punktowy *Zalet*.**
- **Limit ilościowy Zalet.**
- **Dodatkowe wzmocnienie Zalet.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 138.



Zbyt szerokie umiejętności

- **To różne Umiejętności!**
- Sztuka
- Rzemiosło
- Występowanie
- Znajomość Wszechświata
- .....
- .....
- .....
- **Nie stosuję tej zasady.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 127.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Punkty za Wady?

- **Wady dają punkty.**
- **Wady dają Doskonalenie.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 153.



Nastawienie a Reputacja

- **Używam zasad Nastawienia.**
- **Nie używam zasad Nastawienia.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 187.



Odzyskiwanie Szczęścia

- **Punkty Szczęścia odzyskuje się wyłącznie przez odgrywanie cech charakteru.**
- **Punkty Szczęścia odzyskuje się pomiędzy sesjami.**
- **Punkty Szczęścia odzyskuje się po każdej przespanej nocy.**
- **Punkty Szczęścia odzyskuje się wyłącznie przez odgrywanie cech charakteru oraz po zakończeniu sesji.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 167.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Ile trików?

- **Triki dla wszystkich!**
- **Triki dla rozumnych!**
- **Triki dla sławnych!**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 192.



Triki wielokrotne

- **Poziom trików ogranicza Duch.**
- **Poziom trików to 3.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 193.



Pomylona tożsamość

- **Stosuję zasady pomylonej tożsamości**
- **Nie stosuję zasad pomylonej tożsamości**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 188.



Zostałeś rozpoznany!

- **Stosuję zasady rozpoznawania.**
- **Nie stosuję zasad rozpoznawania.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 187.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Ile akcji trikowych?

- **Liczba trików równa jest Reputacji.**
- **Liczba trików równa jest Efektom Reputacji.**
- **Triki za Szczęście.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 194.



Częstotliwość Furii

- **Jedna Furia.**
- **Trzy Furie.**
- **Furia za Szczęście.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 195.



Ile Właściwości?

- **Limit Właściwości wynika z Ducha.**
- **Limit Właściwości jest stały.**
- **Precz z limitami.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 209.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Zwierciadło duszy

- **Stosuję zasadę zwierciadła duszy.**
- **Nie stosuję zasady zwierciadła duszy.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 208.



Styl życia

- **Stosuję zasadę stylu życia.**
- **Nie stosuję zasady stylu życia.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 232.



Dostępność przedmiotów

- **Stosuję zasady dostępności.**
- **Nie stosuję zasady dostępności.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 230.



Nazwy nadmetalowych przedmiotów

- **Stosuję zasadę nazywania nadmetalowych przedmiotów.**
- **Nie stosuję zasady nazywania nadmetalowych przedmiotów.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 215.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Zasada efektowności

- **Nagroda za popis.**
- **Nagroda za mangowość.**
- **Nagroda za aplauz.**
- **Nie stosuję zasady efektowności.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 249.



Reakcja inaczej

- **Reakcja to nie test!**
- **Jedna Reakcja!**
- **Bez Reakcji nie ma akcji!**
- **Nie stosuję opcjonalnych zasad Reakcji.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 258.



Rany inaczej

- **Cóż mi tam Rany!**
- **Precz z ludźmi z żelaza!**
- **Nie stosuję opcjonalnych zasad Ran**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 260.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Śmierć inaczej

- **Nie ma śmierci przypadkowej.**
- **Śmierć to śmierć.**
- **Nie stosuję opcjonalnych zasad śmierci**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 263.



Kolejny pojedynek?

- **Stosuję opcjonalne zasady kolejnego pojedynku.**
- **Nie stosuję opcjonalnych zasad kolejnego pojedynku.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 279.



Dodatkowe sposoby odzyskiwania zdrowia

- **Zaczynamy zdrowi.**
- **Nie ma to, jak wypocząć.**
- **Nie stosuję opcjonalnych zasad odzyskiwania zdrowia.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 261.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Walka dla zaawansowanych

Stosuję następujące zasady walki dla zaawansowanych:

- **Obniżanie Reakcji**
- **Opóźnianie działania**
- **Ruch podczas walki**
- **Przygotowanie broni**
- **Zasadzki i atak z zaskoczenia**
- **Przewaga ustawienia**
- **Osłony**
- **Uniki**
- **Walka dwiema broniami**
- **Rzucanie nożami**
- **Wielu na jednego**
- **Strzelanie do związanych walką**
- **Trafianie przypadkowych osób**
- **Celowanie**
- **Wymiana magazynków**
- **Walka a jazda wierzchem**
- **Redukowanie obrażeń**
- **Odrzucanie**
- **Pomoc medyczna**
- **Opieka medyczna**
- **Niestosuję zaawansowanych zasad walki**

Opis zaawansowanych zasad walki znajdziesz w Rozdziale 18.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Przewaga

- **Stosuję opcjonalne zasady przewagi.**
- **Nie stosuję opcjonalnych zasad przewagi.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 280.



Nieprzewidziane efekty

- **Stosuję opcjonalne zasady nieprzewidzianych efektów.**
- **Nie stosuję opcjonalnych zasad nieprzewidzianych efektów.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 289.



Magiczne wypadki

- **Stosuję opcjonalne zasady magicznych wypadków.**
- **Nie stosuję opcjonalnych zasad magicznych wypadków.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 295.

KARTA ZASAD OPCJONALNYCH



Doping

- **Stosuję opcjonalne zasady dopingu.**
- **Nie stosuję opcjonalnych zasad dopingu.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 280.



Szlifowanie Kryształów

- **Przypadkowe uwolnienie mocy.**
- **Nie stosuję opcjonalnych zasad przypadkowego uwolnienia mocy.**

Opis tej zasady znajduje się na stronie 314.



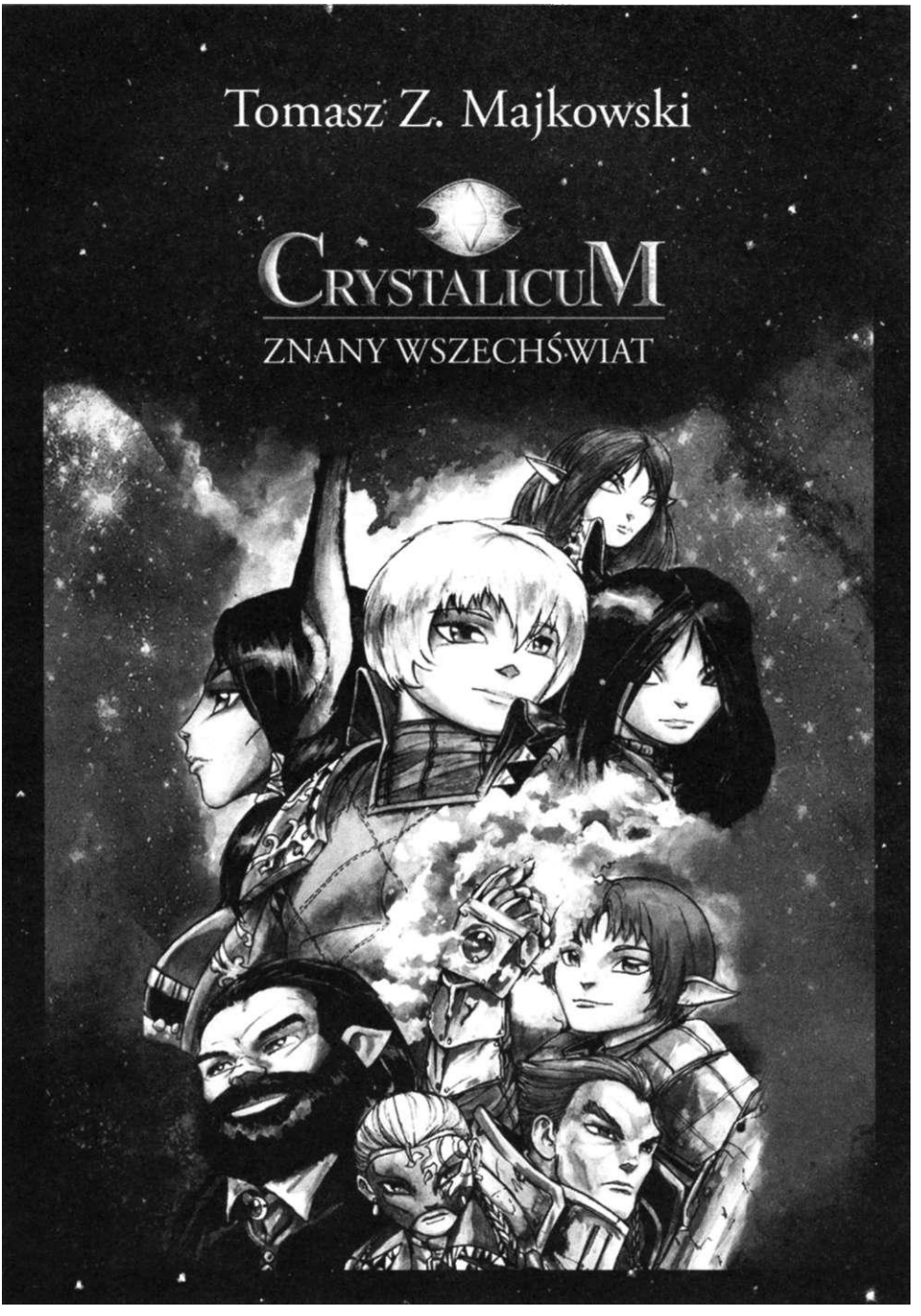
Limity wydawania Punktów Doskonalenie

- **Gramy raz w tygodniu lub częściej.**
- **Gramy dwa razy w miesiącu lub rzadziej.**
- **Limity są do bani.**

Opis tej zadasz znajduje się na stronie 320.

SPIS TREŚCI

Rozdział 1.....9
Podstaw
Rozdział 2.....19
Twój bohater
Rozdział 3.....29
Opis fabularny
Rozdział 4.....41
Opis mechaniczny - metoda uproszczona
Rozdział 5.....59
Opis mechaniczny - metoda zaawansowana
Rozdział 6.....67
Rasy
Rozdział 7.....119
Cechy
Rozdział 8.....123
Umiejętności
Rozdział 9.....137
Zalety i Wady
Rozdział 10.....165
Cechy charakteru
Rozdział 11.....183
Reputacja
Rozdział 12.....191
Triki
Rozdział 13.....207
Nadmetal
Rozdział 14.....217
Kryształy
Rozdział 15.....227
Stan posiadania
Rozdział 16.....239
Zasady gry
Rozdział 17.....251
Walka
Rozdział 18.....267
Walka dla zaawansowanych
Rozdział 19.....277
Pojedynki
Rozdział 20.....283
Rzucanie czarów
Rozdział 21.....297
Moce magiczne
Rozdział 22.....317
Rozwój postaci
Dodatek A: Mistrz Gry.....323
Dodatek B: Ekwipunek.....353
Karta zasad opcjonalnych.....366



Nie wyczerpane morze informacji o Znanym Wszechświecie!
Przygoda która nie kończy się nigdy!



CrystalicuM

KRYSZTAŁOWA GRA KARCIANA









www.crystalicum.pl



Informacje Osobiste

Imię _____

Gracz _____

Rasa _____

Profesja _____

Płeć _____ Wiek _____

Serial _____

Sezon _____ PD _____



Cechy

	PD
Ciało ☐	_____
Umysł ☐	_____
Duch ☐	_____
Szczęście ☐	_____



Cechy charakteru

Cecha _____ Furia ☐

_____ ☐

_____ ☐

Punkty szczęścia

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐



Reputacja

PD ☐ _____

Negatywny

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐



Zalety

Wł. rasy _____

Rasowa _____



Ekwipunek

MONETY ☐

STYL ŻYCIA ☐



Wady



Umiejętności

Nazwa	Poziom	Mistrzostwo	Specjalizacje	PD
_____	☐	☐	_____	_____
_____	☐	☐	_____	_____
_____	☐	☐	_____	_____
_____	☐	☐	_____	_____
_____	☐	☐	_____	_____
_____	☐	☐	_____	_____
_____	☐	☐	_____	_____
_____	☐	☐	_____	_____
_____	☐	☐	_____	_____
_____	☐	☐	_____	_____



Nadmetal

Dziedzictwo

Właściwości | Poziom



Kryształy

Rodzaj | Moc | Poziom | Gdzie



Triki

Liczba Akcji

Akcja | Stały



Magia

Poziom | Mistrzostwo

Droga

Ścieżki

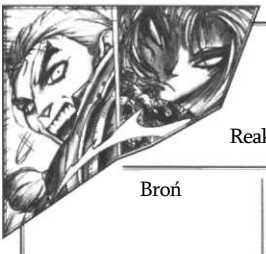
Teoria dróg

Bazowa Cecha

Fokus

Kryształ w Fokusie

Droga
1
2
3
4
5



Walka

Pula | Próg | Obraż. | Reakcja

Reakcja | Zbroja | Tarcza

Broń	Reakcja	Atak (Pula / Próg)	Obrażenia	Obrona
			ED+	
			ED+	
			ED+	
			ED+	



Rany

Próg ran

Draśnięcia

Rany

Maks. rany



Notatki

CRYSTALICUM

Witaj w magicznym Wszechświecie!

Zapomnij o pustce między gwiazdami – Znany Wszechświat jest pełen życia. W międzygwiezdnej Przestrzeni unoszą się swobodnie niezwykłe stworzenia, kolorowe ławice cudacznych ryb, potężne lewiatany, śmiertelnie niebezpieczne krakeny i węże pustki. Wśród tych cudów zawieszone są światy, krążące wokół swoich słońc i zamieszkiwane przez istoty rozumne – a wywodzący się spośród nich nieustraszeni żeglarze śmiało wyruszają na podniebne szlaki, powierzając swoje życie niepewnym deskom gwiezdnych żaglowców.

Żeglugę przez bezmiar Przestrzeni umożliwia Kryształ: cudowna substancja, wydobywana na wszystkich światach, które zrodziły życie. Póki pozostaje pod ziemią, wydaje się nie mieć szczególnych właściwości, wystawiony jednak na promienie któregoś ze słońc, wypełnia się nimi, by potem je oddać, w sposób zależny od sposobu oszlifowania. To Kryształ zasila napęd gwiezdnych żaglowców, to dzięki niemu działa dalekosiężna broń, to on powołuje do życia Golemy i inne cuda meKaniki, to on oświetla domy bogaczy i daje moc czarodziejom.

Pośród wszystkich ras Znanego Wszechświata rodzą się bohaterowie: osoby, obdarzone mocą rezonowania z nadmetalem, cudowną substancją zapewniającą wybranym niezwykłe moce i możliwości. Ich przeznaczeniem jest przeżywać cudowne przygody pośród dziesiątków światów i kształtować przyszłość niezwykłego uniwersum. To oni władają prastarym Cesarstwem Lodowych Elfów, spośród nich rekrutują się potężni i niepowstrzymani Rycerze Kryształowi, nieustraszeni żeglarze Krasnoludów i sprytni złodzieje, o których opowiada tysiąc i jedna baśń egzotycznej Astonii.

Będziesz mógł zostać jednym z nich.

Witaj w Crystalicum.

IMPERIUM

Cena 49,90 zł.

ISBN 83-924154-7-7

Więcej informacji na stronie www.crystalicum.pl

Tomasz Z. Majkowski

CRYSTALICUM

ZNANY WSZECHŚWIAT



Tomasz Z. Majkowski

CRYSTALICUM

Znany Wszechświat

Copyright© IMPERIUM S.C.

Kraków 2006

Opracowanie świata „Crystalicum"
Małgorzata Majkowska, Tomasz Z. Majkowski,
Marcin Oracz, Marcin Podsiadło

Tekst
Tomasz Z. Majkowski

Redakcja
Małgorzata Majkowska

Ilustracje i okładka
Radosław Gruszewicz i Joanna Krótka

Logo „Crystalicum"
Combinat

Skład
Agnieszka Bała

Korekta
Katarzyna Bodziony

Produkcja
Wydawnictwo Imperium

ISBN 83-924154-6-9
Wydanie I

www.crystalicum.pl

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ PIERWSZY....7

ROZDZIAŁ DRUGI....33

ROZDZIAŁ TRZECI....63

ROZDZIAŁ CZWARTY....89

ROZDZIAŁ PIĄTY....117

ROZDZIAŁ SZÓSTY....147

ROZDZIAŁ SIÓDMY....177

ROZDZIAŁ ÓSMY....205

ROZDZIAŁ DZIEWIĄTY....235

ROZDZIAŁ DZIESIĄTY....263

ROZDZIAŁ JEDENASTY....293

ROZDZIAŁ DWUNASTY....323

EPILOG....351

ROZDZIAŁ PIERWSZY

w którym Marco di Mirandeo wspomina dawne dni swego dzieciństwa i rozważa, cóż przywiodło go do tak żałosnego położenia.



Gianerasmo Cavalcanti

ROZDZIAŁ PIERWSZY



Gdy byłem dzieckiem, marzyłem, by zostać żeglarzem. Moją sześcioletnią wyobraźnię rozpalały wizje niebezpiecznych, gwiezdnych burz, które w mgnieniu oka zamieniają całe mile spokojnej przestrzeni w groźny, kipiący wyładowaniami kocioł, zdolny w jednej chwili zmieść najśmielszy nawet okręt. Marzyłem o zapierających dech w piersiach pościgach, bitwach z nikczemnymi piratami i dumną flotą Lodowych Elfów - a nade wszystko o krainach cudownych i odległych, światach zamieszkiwanych przez istoty tak niezwykłe, że nie można ich sobie nawet wyobrazić, niezmierzonych bogactwach i niepojętej magii.

Kiedy tylko mogłem, wymykałem się niani i biegłem do portu. Był zawsze ludny, zatłoczony, pełen życia, którego brakowało wewnętrznym częściom miasta. Mniej tu było nieskazitelnej bieli i złota - port skrzył się kolorami, atakował nozdrza zapachem, a uszy gwarem, nie zwracałem jednak uwagi na barwne stragany i pokrzykiwania handlarzy. Biegłem, póki nie dotarłem do samej krawędzi miasta, miejsca, w którym jego okręg raptownie się urywał, otwierając się

na międzygwiezdną przestrzeń. Potrafiłem siedzieć tam godzinami, majtając nogami nad bezkresną otchłanią i wypatrując nadpływających okrętów.

Najbardziej cieszyła mnie chwila, gdy statek zbliżał się do miasta. Najpierw dostrzegałem błysk jego żagli, wykonanych z pochłaniającej promienie słoneczne, lśniącej materii. Pojawiał się zawsze raptownie, gdy zbliżająca się jednostka ustawiała żagle na słońce - rozbłyskał niczym nowa gwiazda, pomiędzy światłem Miasta Ptaków, doskonale widocznym z naszej platformy, a Gwiazdą Zewnętrzną, wskazującą niczym latarnia drogę na zewnątrz układu. Potem lśniący punkt rósł i potężniał, aż, wysilając załzawione od jasności oczy, mogłem dostrzec jego kadłub, nie większy z tej odległości od paznokcia mojego małego palca. Okręt zbliżał się, a ja widziałem coraz więcej szczegółów - i bogowie mi świadkiem, w owym czasie potrafiłem nazwać je wszystkie. Wymieniałem je zresztą szeptem, jak zaklęcie — nazwy żagli, elementów takielunku czy pokładów - modląc się, by pewnego dnia samemu powierzyć któremuś z nich życie i fortunę.

Tymczasem, statek zbliżał się coraz bardziej, a ja podziwiałem smukłą linię jego kadłuba. Jeśli nosiła ślady zniszczeń, roiłem sobie niebezpieczeństwa, z którymi dzielny okręt się mierzył: międzygwiezdne potwory, groźnych przeciwników - może nawet wojenne jednostki nie znających litości Astończyków - i wciąż czyhające na żeglarzy unoszące się w przestrzeni skały. Z zapartym tchem śledziłem błyski na groźnych paszczach dział i obserwowałem, jak załoga wbiega zwinnie na maszty, by zwinąć żagle i przygotować się do ostatnich manewrów. W owym czasie do Miasta Tysiąca Kolumn przybywało wiele jednostek i doskonale znałem kształty szerokich, dzielnych galeonów Krasnoludów, smukłych fregat Lodowych Elfów o dziesiątkach trójkątnych żagli, naszych własnych, lekkich i zdobnych karawel czy przysadzistych, zawsze doskonale uzbrojonych flutów Imperium Kryształowego, na których przybywali zwaliści, ponurzy marynarze.

Okręt przybijał wreszcie do nabrzeża - zwykle czaiłem się tak blisko, by słyszeć ostatnie komendy, wykrzykiwane w dziesiątkach języków, lecz zawsze takie same - a gdy już rzucono cumy, leciałem co sił w nogach, by oglądać marynarzy schodzących na ląd. Z rozdziawionymi ustami obserwowałem ich ogorzałe oblicza, dziarskie miny, egzotyczne stroje i zawiłe tatuaże, przeciskając się do pierwszego szeregu gapiów. Jeśli miałem szczęście, dane mi było widzieć kapitana i oficerów. Czasem jednak niania łapała mnie wcześniej - moja opiekunka dobrze wiedziała, że trzeba szukać mnie w tłumie gapiów — i ciągnęła za ucho do domu, a z jej ust wylewał się potok lamentów nad moją rogatą duszą, gróźb oraz modlitw, by nie wyrosło ze mnie jakie ladaco.



Teraz myślę, że tęsknota za mikroskopijnym światem okrętowego pokładu, wiecznie przecież zatłoczonym, za odległymi i nieznanymi światami, brała się z samotności i pustki, jaka mnie podówczas otaczała. Powiadają, że wszyscy mieszkańcy mojej ojczyzny, Miasta Tysiąca Kolumn, marzą o podróżach, gdyż nie sposób im żyć w miejscu tak obcym i w widomy sposób nie przez nich wzniesionym. W moim przypadku było to jednak coś więcej. Rodziców nie widywałem niemal w ogóle - państwo di Mirandeo wiecznie zajęci byli niecierpiącymi zwłoki sprawami królestwa, bezustannie wędrowali lub gościli w pałacu, ja zaś, zamknięty w domu, widywałem ich wyłącznie od święta. Nie pamiętam dziś nawet ich twarzy — matka jest dla mnie jedynie surowym brzmieniem głosu i niezwykłym lśnieniem czarnych oczu, gdy bezceremonialnie brała mnie pod brodę i wpatrywała się w moje dziecięce oblicze. Ojciec poświęcał mi jeszcze mniej uwagi. Nie przypominam sobie, by kiedykolwiek zwrócił się do mnie bezpośrednio, choć może niewdzięczna pamięć płata mi figle.

Rodzina moja, majętna i o szlachetnym rodowodzie, posiadała jedną z kolumn, znajdujących się w bezpośredniej bliskości Wewnętrznego Pierścienia. Kolumny zresztą, choć wychowałem się wśród nich, zawsze budziły i budzić będą mój niepokój. Strzeliste i wydrążone, wyrastały z idealnie białego okręgu miasta, czyli zbudowanej przez nieznane istoty przed tysiącami lat platformy, leniwie orbitującej wokół zielonego świata, zwanego Planetą. Są bardzo różne, wyższe, niższe, szersze i węższe, lecz przy tym niepokojąco podobne. W miejscu, w którym łączą się z podłożem, nie widać szczelin czy innych oznak tego, że zostały wybudowane — wyglądają przez to, jakby samodzielnie wyrosły. Już jako dziecko głowiłem się, kim mogli być budowniczowie naszego miasta i wyobrażałem ich sobie jako międzygwiezdnych żartownisiów, którzy upiekli platformę niczym ciasto, pozwalając, by jego nadmiernie napęczniałe skrawki wystrzeliły w górę.

Każda z kolumn dzieli się na dwie części. Niższa jest biała niczym kość, posiada wejście na poziomie gruntu, i sięga do trzech czwartych wysokości kolumny. Tam właśnie mieszka pospólstwo - poddani szlachetnych rodów, mieszkańców złocistego zwieńczenia, do wnętrza którego dostać się można wyłącznie z płaskiej platformy, wieńczącej każdą z kolumn. Choć nie mają okien, do wnętrza przenikają promienie słońca, oświetlając, odpowiednio, mlecznym lub złocistym blaskiem piętra i pomieszczenia.

Dolna część kolumny Mirandeo zawsze pełna była ludzi — mieszkały w niej rodziny naszej służby: strażników, rzemieślników i marynarzy, od wieków poddanych mojego rodu. Część górna była nieodmiennie pusta i cicha - nie miałem nigdy żadnych krewnych, choć wiem, że w innych kolumnach żyły całe rody. Rodzice bywali w domu nieczęsto, całe więc dnie spędzałem pod opieką niani lub mistrza Nerozzo, który kierować miał moją edukacją i rózgą gnał mnie do ksiąg. Poza tym było w domu nieco służby, która z nieznanych mi powodów traktowała mnie zawsze jak powietrze. Gdy byłem zupełnie mały, pusty i cichy dom przerażał mnie, potem zaś doszedłem do przekonania, że musiałem czymś bardzo zgrzeszyć, skoro rodzice mnie nie kochają i skazują na samotność.



Kiedy więc mogłem, uciekałem do miasta, najchętniej do portu, w którym najwięcej jest budynków wzniesionych ręką człowieka. Jeśli nie obserwowałem akurat przypływających okrętów, lubiłem wślizgiwać się do tawern, gdzie kryłem się pod stołem lub udawałem posługacza, by posłuchać opowieści. Zwyczajem mojego ludu, od zawsze żeglującego wśród gwiazd i słynnego ze swojej w tym względzie śmiałości, jest bowiem, by w każdej tawernie rezydował przynajmniej jeden stary podróżnik, który, strawiwszy życie na pokładzie żaglowca, na starość nie miał gdzie osiąść. Zwykle przeznaczano mu miejsce przy samym kominku, wśród niezliczonych pamiątek z odległych podróży, gromadzonych przez cały czas istnienia karczmy. Zasiadał tam każdego wieczora i zabawiał gości opowieściami o dalekich stronach.

Dziś wiem już, że jedna połowa tych historii to zwyczajne łgarstwa, druga zaś jest zawsze mocno podkolorowana, jako dzieciak chłonąłem je niczym gąbka. Potem, gdy niania już mnie znalazła i zaciągnęła do domu, długo marzyłem o tym, że to ja przeżywam przygody, o których usłyszałem - leżąc na plecach na szczycie naszej kolumny, wpatrywałem się w tańczące na niebie błękity i czerwienie, myśląc, jakaż to fortuna czeka na mnie na gwiezdnych szlakach.

Moje samotnicze, wyzute z przyjaciół i rodzicielskiej miłości życie zakończyło się gwałtownie pewnego wyjątkowo upalnego popołudnia, gdy niania zaciągnęła mnie właśnie do domu i w uszach brzmiały mi jeszcze jej narzekania na ciężką dolę opiekunki takiego wisusa. Mistrz Nerozzo powitał nas wyjątkowo poważnym tonem - skinął na służącą, która podała mi ręcznik do wytarcia twarzy, a potem bez słowa zaprowadził do gabinetu, do którego zwykle nie miałem wstępu. Zdezorientowana niania podreptała za nami.

W gabinecie oczekiwał na nas oficer z osobistej gwardii króla — w mig rozpoznałem w nim żołnierza, spowijał go bowiem od stóp do głów czarny płaszcz, a barwa ta przynależy w naszym mieście wyłącznie sługom tronu. Nakazał mi usiąść, a wówczas niania zaczęła szlochać. Nie rozumiałem wtedy, co się dzieje, nie zauważyłem nawet, że gwardzista zwrócił się do mnie „panie di Mirandeo", a więc niczym do głowy rodziny. To niezwykłe, że po tylu latach bez trudu przypominam sobie jego twarz: duże, orzechowe oczy, dziesiątki niewielkich blizn na czole i policzkach, zaczesane do tyłu włosy, a nie potrafię przywołać wspomnienia twarzy rodziców, o śmierci których mnie informował. Podobno zginęli, wypełniając rozkazy króla, a ich poświęcenie przyniosło mi zaszczyt - już wówczas jednak zafrapowało mnie, dlaczego gwardzista dodał do tego słowa: „cokolwiek by nie mówili".

Gdy odszedł, powiewając płaszczem, zaczęło ogarniać mnie przerażenie. Nie dlatego, że teraz byłem panem di Mirandeo, sześcioletnim władcą swojej kolumny. Wiedziałem, że na wieść o śmierci rodziców powinien zdjąć mnie smutek i trwoga, a jednak odczuwałem w głębi duszy radosne podniecenie. Ojciec i matka, których prawie nie znałem, kładli wielki nacisk na mą edukację, a wraz z ich odejściem stałem się wolny i mogłem robić, co chciałem. A najbardziej na świecie chciałem zaciągnąć się na okręt.

Tymczasem, gdy ja wyraziłem fałszywy żal, by zadowolić spłakaną nianię, mistrz Nerozzo ukłonił się sztywno i bardzo oficjalnym tonem poinformował mnie, że jego zobowiązania wobec moich rodziców wygasają wraz z ich śmiercią i że z prawdziwą ulgą porzuca tak niewdzięcznego ucznia. Odszedł potem i już nigdy nie dane mi było go zobaczyć - podobno wrócił do rodzinnego Miasta Astrologów, skąd moi rodzice sprowadzili go nie wiedzieć po co. Słyszałem później, że wplątał się w konflikty pracowni astrologicznych i zginął zasztyletowany w jakimś zaułku, to jednak nie należy do kolei mojej opowieści. Dość, że niespodziewane odejście nauczyciela wprawiło mnie w tym większą radość, powiedziałem więc niani, że i ona może się zabierać. Wpadła na to w straszy gniew

i po raz pierwszy w życiu przełożyła mnie przez kolano. Przepłakała potem całą noc, podczas gdy ja zajętym byłem pakowaniem moich skarbów do ogromnego kufra rodziców, pewien, że już następnego dnia rozpocznę żeglarską przygodę.



Rankiem jednak zdarzyła się rzecz zgoła nieoczekiwana. Kiedy obudziłem się, później, niż to miałem w zwyczaju, i otrząsnąłem ze snów o podróżach, od razu wyczułem, że w domu zaszła jakaś zmiana. Śmierć rodziców nijak nie wpłynęła na życie naszej kolumny - przecież i tak w niej nie przebywali - teraz jednak czułem wyraźnie, że coś się zmieniło. Ubrałem się jak najszybciej, pewny, iż ktoś będzie próbował mnie powstrzymać. Po kilku nieudanych próbach podniesienia ciężkiego kufra, wyjąłem z niego tylko owinięte w chustkę oszczędności i cichcem ruszyłem ku drabinie, prowadzącej do wyjścia.

Złapali mnie już po chwili. Na moich ramionach zacisnęły się mocne dłonie dwóch zupełnie nieznanych mi ludzi, którzy pełnili wartę przed moim pokojem. Bez słowa pchnęli mnie w kierunku, w którym miałem się udać — znów do gabinetu.

Nawet on zmienił się od wczoraj. Nieznani mi służący okrywali właśnie białym płótnem meble i pakowali książki ojca. Portrety stały rzędem, ustawione płótnem do ściany. Przez chwilę czekałem zdezorientowany, aż wreszcie, wciąż zajęty wydawaniem poleceń, do pomieszczenia wszedł człowiek, który od tej chwili miał być mi opiekunem, o czym, rzecz jasna, nie miałem wówczas pojęcia. Dość jednak, że na jego widok aż zachłysnąłem się z zachwytu - prezentował się lepiej jeszcze i egzotyczniej, niż przybywający z dalekich rejsów marynarze. Czarnobrody, postawny i barczysty, marszczył groźnie brwi nad orlim nosem. W brodzie i włosach wiły się pierwsze nici siwizny, postawa jednak nijak nie zdradzała

oznak wieku - był muskularny, brzuch miał płaski, a ruchy szalenie sprężyste. Mój entuzjazm wzbudził jednak najbardziej jego oręż - ogromny i szeroki miecz, który nosił niedbale przewieszony przez plecy. Ostrze było wyższe chyba ode mnie, na rękojeści siedział złocisty sokół, a z gardy skrzyły się i migotały cztery Kryształy - największe, jakie widziałem w życiu.

Człowiek popatrzył na mnie surowo i zapytał, czy jestem panem di Mirandeo. Onieśmielony, skinąłem głową, a on tymczasem zakomunikował, że z woli króla przejmuje nade mną opiekę. Zaczerwieniłem się z gniewu — przecież miałem już sześć lat i byłem prawie dorosły! — wystarczyło jednak spojrzenie groźnych oczu, by sprzeciw uwiązł mi w gardle. Przybysz skinął na mnie i musiałem niemal biec, by dotrzymać mu kroku, gdy obchodziliśmy pałac sprawdzając, czy wszystko zostało należycie zabezpieczone. Po drodze dowiedziałem się, że nieznajomy jest starszym bratem mojej matki, a więc moim wujem, że służy bezpośrednio królowi i że nie ma czasu do stracenia - jeszcze dzisiaj wyjeżdżamy. Nie posiadałem się ze szczęścia, oto bowiem czekała mnie podróż okrętem, w dodatku w towarzystwie kogoś, kto wyglądał na zawołanego wojownika.

Tymczasem mój nowy opiekun jak huragan wtargnął do mojego pokoju, bezceremonialnie otworzył kufer i wyrzucił z niego część rzeczy. Potem bez wysiłku zarzucił sobie skrzynię na ramię. Bez dalszych ceregieli skierowaliśmy się do wyjścia - gdy zapytałem, czy mogę pożegnać się z nianią dowiedziałem się, że już za późno. Zrozumiałem wtedy, że kobiecina odeszła, odprawiona przeze mnie tak bezceremonialnie i przez długie lata winiłem się za jej krzywdę. Prawdę poznałem dopiero niedawno — i być może lepiej byłoby, gdyby nigdy nie wyszła na jaw.



Podróż minęła mi jak sen. Szeroka, płaskodenna łódź, którą kierował jeden z milczących służących mojego wuja, zawiozła nas wprost do portu, gdzie, ku mojej ogromnej radości, zaokrętowaliśmy się na pokład niewielkiej, śmigłej jednostki o błyszczących żaglach — wszyscy członkowie załogi zakrywali twarze maskami, bez trudu rozpoznałem w nich więc obywateli Miasta Twarzy. Mój opiekun, wciąż nie zaszczycając mnie ani słowem, rzucił kilka burkliwych zdań do kapitana i steward zaprowadził nas do rufówki, w której spędzić mieliśmy podróż. Wuj ciężko opadł na krzesło, oparł ogromny miecz o ścianę i znieruchomiał wpatrując się w okno, przez które widać było port. W jego twarzy było coś z drapieżnego ptaka, takiego samego, jak ozdoba rękojeści jego miecza.

Tymczasem wymknąłem się na pokład i, przycupnąwszy wśród lin, zacząłem z uwagą śledzić czynności towarzyszące wychodzeniu z portu. Gdy obserwowałem, jak marynarze rzucają cumy i zgrabnie wskakują na pokład, poczułem szarpnięcie — to ukryty pod pokładem Kryształ zaczął popychać okręt do przodu. Na razie naładowany był resztą energii słonecznej, niezbędnym do jego funkcjonowania paliwem, pozostawianym właśnie na okoliczność odbicia od brzegu. Gdy tylko oddaliliśmy się na stosowną odległość, marynarze, popędzani piskiem bosmańskiego gwizdka, wspinać się zaczęli na wanty, by rozłożyć pierwsze żagle.

Gwiezdna żegluga jest w gruncie rzeczy sztuką niezmiernie trudną i wymagającą ogromnego wyczucia. Statek popycha do przodu umieszczony pod pokładem Kryształ, znacznie większy od tych, które zwykle się widuje. By jednak mógł działać, na masztach rozkwitać muszą słoneczne żagle, chwytające życiodajne promienie i bez ustanku ładujące napęd. Wszyscy wiemy, że naładowany Kryształ zachowuje energię przez jakiś czas i, jeśli używa się napędzanych nim przedmiotów, wystarczy raz na jakiś czas odwiedzić słonecznie, gdzie zostanie ponownie wypełniony światłem. Z okrętami sprawa ma się jednak inaczej, manewrowanie jednostką — czy nawet popychanie jej do przodu przez przestrzeń pomiędzy światami — wymaga bowiem ogromnych nakładów energii. Dlatego żagle ładują Kryształ przez cały czas.

Na tym jednak sztuka dopiero się zaczyna, ważne jest bowiem utrzymanie równowagi pomiędzy tym, ile energii Kryształ pobiera, a ile zużywa. Jeśli przyjmuje jej zbyt mało, okręt po jakimś czasie zatrzyma się i trzeba czekać, aż Kryształ na powrót się naładuje, co przy klejnocie tej wielkości może potrwać nawet kilkanaście godzin. Jeżeli natomiast okaże się jej nazbyt dużo, czuła aparatura napędowa prędko się przegrzeje i może nawet eksplodować, na zawsze zatrzymując okręt w bezmiarze międzygwiezdnej przestrzeni. Stąd im szybciej się płynie, tym więcej trzeba postawić żagli i zwrócić je bardziej w stronę słońca. Wspominam o tym wszystkim, być może bowiem, obserwując w dzieciństwie smukłe i piękne kształty okrętów nie macie pojęcia, jak ciężka i niebezpieczna jest służba żeglarza, tak jak i ja nie wiedziałem podczas mojego pierwszego rejsu, który wydawał mi się tylko spełnieniem snów i niezwykłą przygodą.

Choć fascynowałem się marynarskim życiem, czynności pokładowe wkrótce mnie znużyły. Przez chwilę wypatrywałem piratów i gdy dostrzegłem błysk żagli, poczułem przyjemne podniecenie, rychło jednak okazało się, że to tylko kolejny okręt handlowy, zmierzający do Miasta Tysiąca Kolumn. Po jakimś czasie minęliśmy go właściwie burta w burtę, a że płynęliśmy na wysokości jego bocianiego gniazda, przechyliłem się przez reling i jak oszalały machałem do uwijających się na pokładzie tamtej jednostki żeglarzy. Wychyliłem się przy tym bardzo mocno i byłbym pewnie wypadł, lecz czyjaś silna ręka chwyciła mnie za kołnierz. I tak, po raz pierwszy, wuj ocalił mi skórę - co w ciągu następnych lat miał czynić z niesłychaną regularnością.



Przez pierwsze godziny naszej podróży tak bardzo zachłystywałem się samą żeglugą, że ani mi w głowie było zadawanie pytań. Dopiero w porze obiadu, który podano nam we wspólnej kajucie, mój opiekun zagadnął, czy może pragnąłbym o coś go zapytać. Gdy usłyszał, że intryguje mnie przede wszystkim, jak się nazywa, odchylił się do tyłu i zaczął śmiać się głębokim, dudniącym, szczerym śmiechem, który w mgnieniu oka rozproszył chmury na jego czole. Wkrótce też poinformował mnie, że jego nazwisko brzmi Gianerasmo Cavalcanti, że jest dyplomatą w służbie króla Miasta Tysiąca Kolumn, że z moją matką nie widział się od lat i wreszcie - że zmierzamy do Miasta Twarzy, gdzie opiekun mój reprezentuje swojego władcę przed tamtejszą arystokracją.

Podróż nie była daleka — choć Planeta jest rozległym światem, a miasto, ku któremu dążyliśmy nie jest wcale najbliższym mojej ojczyźnie, nie sposób żeglować wokół jednego świata bardzo długo. Zatem, wypłynęliśmy późnym rankiem, na miejsce mieliśmy więc przybyć w południe dnia następnego. Wuj wykorzystał ten czas, by pouczyć mnie o zwyczajach miejsca, w które się udajemy, bym nie przyniósł mu wstydu i nie napytał sobie biedy. Po pierwsze, powtórzył to, co już od dawna widziałem — że w Mieście Twarzy wszyscy zakrywają oblicza maskami. Zaskoczył mnie jednak, informując, że nie osłaniają w ten sposób swojej tożsamości — wręcz przeciwnie, tym dobitniej ją podkreślają. Maski arystokratów mówią wyraźnie, z którego rodu szlachcic się wywodzi, pozostając jednocześnie jedynymi w swoim rodzaju, by bez trudu można było odróżnić jednego męża od drugiego.

Pospólstwo z kolei posługuje się maskami zależnymi od zajęcia - rzeźnicy zakrywają twarz innym wzorem, niż piekarze czy szewcy. Rzecz posunięta jest tak daleko, że nawet żebracy posiadają własne maski, wyraźnie informujące, że proszą oni o wsparcie - zwykle wypisują na nich przy tym, jakież to dotknęły ich nieszczęścia. Pokazać się bez maski w miejscu publicznym można tylko przy okazji ślubu i pogrzebu — inaczej wszyscy patrzą na ciebie, jakbyś paradował po ulicy golutki jak w dniu narodzin. Gdy wuj wykładał

mi te wszystkie mądrości, aż korciło mnie, by zapytać, czy złodzieje i wszelkiej maści rzezimieszki również noszą maski, informujące wszystkich stróżów prawa, czym się trudnią, widząc jednak surowe oblicze Gianerasma ugryzłem się w język.

Tymczasem wuj kontynuował naszą lekcję. Zapamiętaj sobie - mówił - że Miastem Twarzy włada dziesięć arystokratycznych rodów, które od niepamiętnych czasów wadzą się o supremację. Każda z tych rodzin wyróżnia się rodzajem masek i sprawuje władzę w jednej z dzielnic. Miałem podobno rozpoznawać je z łatwością, ich mieszkańcy są bowiem dumni ze swoich zwierzchników i noszą maski w przynależnych im barwach. Nie istnieją jednak wyraźne granic dzielnic i początkowo miałem poruszać się po mieście wyłącznie pod nadzorem kogoś obznajomionego z obyczajem. Mieszkańcy Miasta Twarzy są bowiem niezmiernie czuli na punkcie swojej wojny i niewłaściwie wymówione zdanie, czy piosenka jednej dzielnicy, zanucona na ulicach drugiej, mogła się dla przybysza, niezbyt wprawnego jeszcze w ich odróżnianiu, skończyć bardzo nieprzyjemną przygodą.

Potem, aż do znudzenia, Gianerasmo kazał mi powtarzać nazwiska rodzin i wzory masek, które noszą ich przedstawiciele, a za każdym razem, gdy popełniałem błąd, srożył się i niecierpliwił. Rychło zdałem sobie sprawę, że jeśli nie poczynię szybkich postępów, dane mi będzie zasmakować rózgi, a widząc zwały mięśni mojego opiekuna poczułem niezwykłą motywację do nauki. Wuj dokonał więc w jednej chwili tego, co nie udało się przez trzy lata mistrzowi Nerozzo - zmienił mnie w pojętnego i pilnego ucznia. Ten bowiem zbawienny skutek odnosi zwykle strach, że pod jego wpływem dokonujemy czynów, o jakie nigdy byśmy się nie podejrzewali, a przynajmniej tak miało być już zawsze ze mną.

Wieczorem, kiedy bez omyłki łączyłem maski i nazwiska, Gianerasmo uśmiechnął się, zadowolony, a potem przeszedł do daleko dziwaczniejszej lekcji. Najpierw sprawdzał moją pamięć, ustawiając na stole rozmaite przedmioty - przeznaczenia niektórych z nich nie próbowałem się nawet domyślać - i każąc mi uczyć się ich kolejności,

nakazał mi przepisywać wiersze, oceniając charakter pisma, a potem długo patrzył na moje dłonie, które miałem trzymać nieruchomo tuż nad blatem stołu. Wreszcie wziął mnie pod brodę, spojrzał w oczy i zapytał, czy kochałem rodziców. Skłamałem, że tak, na co mój opiekun uśmiechnął się, pokiwał głową i kazał mi pójść spać.



Miasto Twarzy zrobiło na mnie wstrząsające wrażenie. Przede wszystkim, do tej pory żyłem na platformie, której z całą pewnością nie zbudowały ludzkie ręce, w otoczeniu tłumiących wszelkie dźwięki kolumn, wśród wszechobecnej bieli i złota. Przyzwyczaiłem się więc myśleć, że drewniane i kamienne budynki, wzniesione ludzką ręką, to wyłącznie przycupnięte pomiędzy kolumnami tawerny, nic więc dziwnego, że miasto, w którym każdy dom wybudowali ludzie, nieco mną wstrząsnęło. Oczywiście, dowiedziałem się później, że i tę platformę wzniesiono na wiele wieków przed pojawieniem się człowieka, była jednak zupełnie płaska, zabudowano ją więc na zwyczajną, ludzką modłę - podobnie zresztą, jak pozostałe z Dziewięciu Miast, wyjąwszy moją ojczyznę.

Już w porcie otrzymaliśmy maski - białe i obłe, pozbawione rysów, informujące, że jesteśmy przybyszami. Ja założyłem swoją, wuj jednak sięgnął do swoich bagaży i zasłonił oblicze Ambasadorem. Ludzie Gianerasma, tak samo milczący i tajemniczy, jak grupa, która eskortowała nas w Mieście Kolumn, już na nas czekali - bez słowa wzięli bagaże i poprowadzili nas przez labirynt wąskich uliczek, wijących się pomiędzy wysokimi niekiedy i na cztery piętra domami z czerwonego kamienia w stronę pałacu rodu Celeste, który użyczał wujowi kwater. Wędrując przez miasto omal głowy sobie nie ukręciłem - tak ciekawiły mnie niezliczone maski, osłaniające oblicza wszystkich przechodniów, witryny sklepów i warsztatów — rzecz zupełnie mi podówczas nieznana - zwieszające się z okien girlandy

kwiatów i wszechobecny harmider, gwar tysiąca głosów, zmieszany ze szczękiem narzędzi, skrzypieniem osi wózków, stukotem kopyt po bruku i graną tu i ówdzie muzyką. W Mieście Tysiąca Kolumn nasze niezwykłe domy tłumiły wszelkie tego rodzaju odgłosy, zdało więc mi się, że oto znalazłem się w ogromnym ulu.

Wreszcie dotarliśmy na miejsce, do ogromnego, strzelistego kompleksu pałacowego, chronionego wysokim, szarym i najeżonym kolcami murem — za nim znajdowały się budynki z tego samego, szarego kamienia oraz cudowny, cienisty ogród, w którym z mety się zakochałem. Wuj mieszkał w odległym skrzydle pałacu, tam też zaprowadzili nas służący — i gdy po raz pierwszy zobaczyłem mój położony na najwyższym piętrze pokój, niemal zemdlałem z zachwytu. Mniejsza o meble — ogromny, rzeźbiony kufer czy łoże z baldachimem, o miękki kobierzec czy wysoki sufit z grubych, zupełnie czarnych belek. Pomieszczenie posiadało ogromne, trójdzielne okno, wychodzące wprost na ogród i dalej, ponad murem, na dachy Miasta Twarzy i ogromną, złotą kulę słońca na błękitnozłocistym niebie. Gdy służący wyszli, wspiąłem się na parapet, zwiesiłem nogi na zewnątrz, tak, jak to robiłem dziesiątki razy w porcie i poczułem, że ludne i pełne życia miasto jest mi już teraz daleko droższe, niż zimna i nieludzka ojczyzna. Wypełniła mnie radość, która uskrzydlać mnie miała przez następne dziesięć lat.



Dziś, gdy patrzę z perspektywy czasu, widzę, że dorastanie pod okiem wuja Gianniego było okresem niezmąconej sielanki, najszczęśliwszym w moim dobiegającym do tak raptownego końca życiu. Oczywiście, wypełniały je smutki i troski, właściwe szczenięcym latom, miałem jednak dużo swobody, wiernych i gotowych na wszystko przyjaciół, mieszkałem też w miejscu cudownym, które nawet dziś jawi mi się jako wspaniałe i pełne

nieprzeliczonych cudów. Wuj nie poświęcał mi wiele czasu, jego długie dnie wypełniały bowiem rozliczne zajęcia. Bezustannie podejmował gości, nie tylko z rodu Celeste, który tak wspaniałomyślnie nas gościł, lecz i reprezentantów domu Gattino, który kryje twarz pod maskami w kształcie kocich pysków i słynie ze swoich uwodzicielek. Bywali u niego honorowi i porywczy Sorgente o maskach związanych z wodą, a więc wyobrażających to spienione fale, to skrzące się ryby, czy tajemniczy i niepokojący Specchio, posiadacze masek zwierciadlanych. Gabinet jego odwiedzali nawet rzadko widywani, wiodący na poły pustelniczy tryb życia Bianconero, w swych maskach w barwach czerni i bieli - oni także negocjowali kontrakty handlowe z naszą ojczyzną i badali, czy ród ich może liczyć na wsparcie króla.

Jeśli o mnie chodzi, już po pół roku wyzbyłem się maski przybysza. W czasie uroczystego obiadu, podczas którego przy uginającym się od wymyślnych potraw stole zebrało się ze stu Celeste, głowa rodziny, stary, gruby i - jak mi się nawinie wydawało - dobroduszny Riamondino Orso Celeste wręczył mi maskę Gościa — białą wprawdzie, jak u Przybysza, lecz w połowie ozdobioną przez motyw słońca o wyginających się promieniach, by wszystkim wiadomo było, która rodzina mnie gości. Byłem wówczas tak szczęśliwy, że ledwo wydukałem wyuczoną formułę podziękowania, czym rozbawiłem całe towarzystwo. Dziękowałem bogom, że moją twarz skrywa maska i tylko czerwone uszy świadczą o tym, jak bardzo się zawstydziłem.

Wuj dbał, by nie brakowało mi zajęć. Rankiem odwiedzał mnie nauczyciel szermierki, stary i chudy jak szczapa, ucząc mnie walki lekką, zabójczo ostrą szablą i zarzuconą na lewe ramię peleryną, czyli w sposób powszechnie przyjęty wśród tutejszej arystokracji. Mistrz był niezmiernie surowy, nic więc dziwnego, że lekcje kończyłem zwykle poobijany, poprzysięgając sobie, że następnym razem nie dam się zaskoczyć. Po drugim śniadaniu zaczynały się nauki teoretyczne, a więc historia, heraldyka, retoryka, astronomia, algebra, śpiew, etykieta, taniec czy muzyka, której serdecznie nie znosiłem, nie mogąc zmusić palców, by biegały po strunach lutni tak szybko, jak chciał

tego mój nauczyciel. Lekcje muzyki kończyły się więc zwykle rózgą i wolałem wymknąć się z nich, niż katować przez godzinę, zwłaszcza, że karą za dezercję była ta sama rózga, którą wbijano mi do głowy akordy i nuty.

Gianerasmo odwiedzał mnie wieczorami — nigdy, w ciągu wszystkich tych lat, nie zaniedbał kolacji w moim towarzystwie. Do posiłku zdejmowaliśmy maski — ja, przełamując coraz większe skrępowanie - a wuj przypominał mi, skąd pochodzę i jak dostojny jest mój ród. Potem gawędziliśmy, aż wreszcie przychodziły moje ulubione lekcje, które wuj wpajał mi w głębokiej tajemnicy. Nie wiedziałem, czemu ma służyć opowiadanie niestworzonych historii, podczas gdy on patrzył mi w oczy, trenowanie różnych charakterów pisma, sięganie do obwieszonych dzwoneczkami kieszeni czy skradanie się przez ciemne korytarze. Ćwiczenia tego rodzaju stały się moją drugą naturą i często uprawiałem je również, gdy miałem czas, nie zdając sobie sprawy, że oto uczę się rzeczy nikczemnych i niehonorowych, o honor dbałem bowiem z zapałem nastolatka. Tajemnica, do której mnie zobowiązano, zdawała mi się wówczas sprawą rodzinną, a szorstka czułość wuja wystarczała mi za wszelkie zapewnienia.



W pałacu Celeste roiło się od moich rówieśników, klan tak starożytny miał bowiem niezliczone gałęzie i odłamy - sam Raimondino miał czterech synów, z których każdy spłodził mu przynajmniej dwoje wnucząt. Początkowo czułem się wśród nich obco - przybysz z daleka, wychowany niczym pustelnik, nie potrafiłem ani bawić się według ich zasad, ani ekscytować tym, co ich podniecało. Śmiano się ze mnie, że fascynują mnie drzewa i kwiaty, dla nich zwyczajne, dla mnie zaś, wzrastającego w mieście pozbawionym roślinności, egzotyczne i piękne, ja z kolei nie potra-

fiłem zrozumieć hałaśliwych gier i zabaw, które nawet wśród małych dzieci podszyte były realizacją ambicji i flirtem.

W końcu jednak udało mi się przełamać i zdobyłem w Mieście Twarzy wiernych przyjaciół. Pierwsza i najważniejsza z bliskich mi osób była drugą córką trzeciego syna głowy rodu, miała zatem znacznie więcej swobody i mniej buty, niż dziedzice i dziedziczki Celeste. Była zwinna niczym łasica i zawsze skora do bitki — stoczyliśmy ramię w ramię niezliczone mnóstwo pięściarskich pojedynków tak z potomkami wrażych gałęzi samej rodziny, jak zapuszczając się na terytoria innych dzielnic i choć ja zawsze wychodziłem z tych starć poobijany, moja przyjaciółka nieodmiennie triumfowała nad każdym nieprzyjacielem. Tak jak ja, uwielbiała łazić po drzewach i dachach oraz zapuszczać się w zakazane rewiry, byliśmy też w tym samym wieku, nic więc dziwnego, że bardzo szybko znaleźliśmy wspólny język. Jak każda wysoko urodzona arystokratka nosiła cały szereg imion: Sandra Crocifissa Annunziatta Ermete Severina, nikt nie używał jednak żadnego, poza pierwszym. Dla mnie też zawsze pozostanie Sandrą.

Moja przyjaciółka i jej brat, Bonamico, byli moimi przewodnikami po wszelkich zawiłościach kultury Miasta Twarzy. Ilekroć okazywało się, że czegoś nie wiem lub nie pojmuję, Bonamico wybuchał radosnym śmiechem i wspólnie z siostrą cierpliwie wszystko mi wykładał, lub - co było jeszcze lepsze — pokazywał. Wspólnie więc pozwolili mi po raz pierwszy podejrzeć, z bezpiecznej na razie odległości, puszaka, rozkoszne, puchate stworzonko o jasnozielonym futrze i wielkich, wyrazistych oczach, które hoduje się w Mieście Twarzy dla przyjemności. Niewinny i uroczy wygląd istotki to śmiertelna pułapka, odznacza się ono bowiem wyjątkową złośliwością i potrafi bez ostrzeżenia zatopić w ciele właściciela, czy kogokolwiek innego, ostre kły, wstrzykując za ich pomocą śmiertelnie trujący jad. Pokąsany przez puszaka umiera zwykle w ciągu około pół minuty, chyba, że zdąży wstrzyknąć sobie w szyję antidotum na jego jad, które każda szanująca się dama nosi w naszyjniku. Nie potrafiłem pojąć, dlaczego trzyma się w domach stworzenia

tak niebezpieczne i czemu mieszkańcy Miasta Twarzy lubią z nimi igrać, Sandra wyjaśniła mi jednak, że w ten sposób okazuje się tu odwagę i pogardę dla niebezpieczeństwa, jednocześnie unikając ostentacji i teatralnych gestów. Usłyszawszy to, poczułem chyba po raz pierwszy, że Miasto Twarzy nie jest jednak moim prawdziwym domem.

Wspólnie wypuszczaliśmy się też na dalekie wyprawy, zwiedzając podejrzane zaułki, małe sklepiki i warsztaty rzemieślników, zapuszczając się nawet do dzielnic innych rodów, gdzie wyobrażająca słońce oraz obłoki maska Sandry i księżyc, za którym skrywał twarz Bonamico nieodmiennie sprawiały, że zaczepiały nas wałęsające się po ulicach bandy tamtejszych wyrostków. Zapytałem kiedyś, czy nie mogliby na czas pobytu w innej dzielnicy przywdziać innych masek, Bonamico żachnął się jednak tylko i odwrócił do mnie plecami, a Sandra, otrząsnąwszy się z szoku, wyjaśniła mi, że to nie tylko zbrodnia przeciw prawu i wykroczenie wobec honoru, lecz i rzecz niezmiernie nieprzystojna. Motyw, który ozdabia maskę arystokraty towarzyszy mu bowiem od dzieciństwa, kiedy to wybierają go trudniący się wyrobem masek mnisi, w oparciu o przepowiednie astrologiczne i rozmaite mistyczne czynniki, których nikt nie pojmuje. Maska zastępuje rysy twarzy i choć mnie wydało się to wówczas niezmiernie dziwaczne, można z niej zrezygnować tylko w jednym wypadku.

Bym na dobre uświadomił sobie znaczenie maski, Sandra postanowiła pokazać mi Ludzi Bez Twarzy. Bonamico próbował nas przed tym powstrzymać, niepomni jednak jego przestróg wyprawiliśmy się we dwoje na Obrzeża — do niebezpiecznej dzielnicy nędzy, ciągnącej się wokół miasta, pomiędzy terenami zarządzanymi przez rody a portem. Otuleni płaszczami zagłębiliśmy się w labirynt uliczek jeszcze węższych i bardziej krętych, niż w przyzwoitszych dzielnicach. W powietrzu mieszały się najrozmaitsze zapachy, od nieczystości po przyprawy korzenne, których woń dobiegała najpewniej z portowych składów. Ulice były tu równie zatłoczone

i gwarne, ludzie nosili jednak znacznie prostsze maski, roiło się wręcz od żebraków, sierot i podejrzanych indywiduów najrozmaitszego autoramentu.

Zaczailiśmy się w ślepym zaułku, tak wąskim, że można go było wziąć za pęknięcie w ścianie budynku, dokładnie naprzeciw niskiej, przysadzistej tawerny o wyjątkowo złej - jak twierdziła Sandra - reputacji. Po jakimś czasie faktycznie zobaczyliśmy pierwszego Człowieka Bez Twarzy - szedł środkiem ulicy z dumnie wzniesioną głową, wszyscy odwracali jednak od niego wzrok. Miał bujną grzywę blond włosów, powyginany i źle dopasowany napierśnik, a na ramieniu niósł długi miecz z nadmetalu, z miejscami na osadzenie Kryształów. Odkryta twarz, niegdyś bez wątpienia przystojna i nosząca wciąż ślady arystokratycznego pochodzenia, przecięta była długą, paskudną blizną, ciągnącą się od czoła aż po podbródek. Sandra, która przywarła do mojego boku, aż drżała ze strachu, ja nie odczuwałem jednak aż tak zabobonnego lęku. Przynajmniej nie do chwili, gdy Człowiek Bez Twarzy spojrzał wprost na nas i zobaczyłem wyraz jego oczu. Bez trudu dostrzegł nas w zaułku i z równą łatwością rozpoznał nasze maski. Nazwisko Celeste zabrzmiało w jego ustach niczym przekleństwo, gdy ruszył w naszą stronę, szykując broń. I kto wie, czym by się ta przygoda skończyła, gdyby z dachu nad nami nie sfrunęła okryta płaszczem postać, powalając groźnego napastnika jednym ciosem ogromnego miecza, na rękojeści którego przysiadł sokół. Nie czekaliśmy dłużej - czmychnęliśmy, ile sił w nogach, i zatrzymaliśmy się dopiero w naszej dzielnicy.

Wuja zastałem w jego gabinecie i nic nie wskazywało na to, by go opuszczał. Kiedy jednak wszedłem, kazał mi siadać, po czym wytłumaczył, że Ludzie Bez Twarzy nie noszą masek, dopuścili się bowiem zbrodni tak ohydnej, że wyrzekł się ich własny ród. Ukrywają się na Obrzeżu, żyją ze swoich mieczy i nie mają nic do stracenia, a to właśnie czyni z nich osobników w najwyższym stopniu niebezpiecznych. Nim odszedłem, pełen skruchy, Gianerasmo kazał mi przyrzec, że będę wystrzegał się ich za wszelką cenę.



I tak, niepostrzeżenie, z dzieci zmienialiśmy się w dorosłych. Bonamico zasłynął jako wprawny szermierz, pokonując w pojedynku dwukrotnie od siebie starszego mężczyznę z rodu Parinich, który ozdabia maski klejnotami. Sandra rozkwitła urodą i coraz mniej czasu wolno jej było poświęcać na uganianie się po mieście, pobierała bowiem lekcje manier i dyplomacji. Ja zaś zostałem, jaki byłem - ciekawski i nieco rozmarzony. A tematem moich marzeń coraz częściej stawała się moja przyjaciółka.

W wieku szesnastu lat zaczęto zapraszać nas na przyjęcia - choć oczywiście ja, jako wychowanek cudzoziemca, bywałem na nich zdecydowanie rzadziej. Nieczęsto też dane mi było bawić się i zwykle tkwiłem pod ścianą lub podpierając kolumnę. Arystokracja z Miasta Twarzy niechętnie miesza się bowiem z cudzoziemskimi sierotami, a pochodzenie, które można wybaczyć dziecku, bywa skazą u młodzieńca. Obserwowałem zatem wesołe tańce, gdy młodzi szlachcice wirowali na parkietach, unosząc w objęciach piękne szlachcianki i przysłuchiwałem się sztuce flirtu, którą w Mieście Twarzy z zapałem uprawia każdy, nawet, jeśli posiada już współmałżonka. Przyjęciom nieodmiennie towarzyszyły pokazy nowych i cudownych przedmiotów, które zdobył gospodarz - dzieł sztuki, artefaktów z odległych krain czy tworów naszych praojców. Zdarzało się nawet, że goście przynosili własne cuda lub sprowadzali swoich artystów, by wyzwać gospodarza na turniej niezwykłości i ekstrawagancji. Uznałem więc, że tańce, flirt i zabawa są tu tylko wygodnym pretekstem, by się popisywać.

Sandra królowała tymczasem na przyjęciach. Odkąd przedstawiono ją w towarzystwie, zmieniła się w prawdziwą damę - skończyły się wspólne włóczęgi po mieście, bijatyki i wiecznie odrapane łokcie. Oczywiście, wciąż traktowała mnie miło, powoli jednak od-

suwała mnie od siebie. Nabiłem sobie zatem głowę, że to nikczemni rodzice zmuszają ją do zmiany zwyczajów oraz zerwania przyjaźni i po całych dniach głowiłem się, jakby porozmawiać z nią szczerze, z każdym bowiem balem, gdy jak nieprzytomny wodziłem za nią oczyma, byłem bardziej zakochany. Wówczas właśnie przyszedł mi do głowy pomysł, który zakończyć miał beztroskie lata u boku wuja i pchnąć mnie na ścieżkę, która doprowadziła mnie do obecnego, fatalnego położenia.



Pewnego wieczora, dokładnie w dniu moich osiemnastych urodzin, podchmieliłem się zanadto winem, które wyzwoliło we mnie niezwyczajną śmiałość. Zakradłem się pod okno Sandry, tak, jak to robiłem w dzieciństwie, by wkraść się do jej pokoju i wreszcie wyznać jej uczucie. Przyniosłem ze sobą nawet ciemnofioletową różę, dokładnie taką, jaką lubiła. Spojrzawszy w górę, dostrzegłem bijące od okna światło, zakasałem więc rękawy i zacząłem wspinać się po drzewie, na które nie wchodziłem już od lat.

Dawne nawyki umierają powoli — bez trudu odnalazłem stare uchwyty dla rąk i nóg, podpełzłem więc po rozłożystym konarze niemal pod samiuśkie okno mojej przyjaciółki. Zajrzałem do środka - i bodajbym nigdy tego nie zrobił! Gdyby Sandra była naga, pewnie szybko by mi wybaczyła, figle miłosne są bowiem w Mieście Twarzy rzeczą dość powszechną. Zastałem ją jednak w chwili najgorszej z możliwych, znajdowała się bowiem w sytuacji, do której tutejsi dopuszczają wyłącznie, gdy mają pewność, że są sami. Sandra zdjęła maskę, by przetrzeć twarz i, jak na złość, odwróciła się w stronę okna. A tam, rzecz jasna, tkwiłem ja, z różą w zębach. Krzyknęliśmy jednocześnie, a ja gruchnąłem na ziemię, szczęśliwie niczego sobie nie łamiąc, i umknąłem w noc.

Po dziś dzień prześladuje mnie widok twarzy mojej pierwszej ukochanej, słodkiej Sandry Celeste, oblanej miękkim światłem

księżyca, o rysach pięknych i delikatnych. Dziś, w przededniu mojej śmierci, tym częściej staje mi przed oczyma, niewinna i urocza - choć jestem niemal pewien, że jest przy tym wytworem mojej wyobraźni, widziałem ją bowiem przecież przez kilka raptem sekund. I gdyby dane mi było prosić o ostatnią łaskę, błagałbym o jedno jeszcze spojrzenie, by umrzeć przekonawszy się, czy przez tyle lat prześladowała mnie czcza fantazja. Wiem jednak dobrze, że to niemożliwe.

Tymczasem wkradłem się do pokoju wuja, wyrwałem go ze snu i powiedziałem, co zrobiłem. Po raz pierwszy i jedyny uderzył mnie wtedy - otwartą dłonią, prosto w twarz. Cios był ciężki niczym uderzenie młota i obalił mnie na podłogę. Gianerasmo wyskoczył potem z pościeli, pomógł mi wstać i zapewnił, że postara się sprawę załagodzić, choć poczułem, że jest autentycznie przerażony. Gdy wybiegł, ruszyłem do swojego pokoju - i na korytarzu zdybał mnie Bonamico. Jego błyszczące pod maską oczy wyrażały wyłącznie pogardę. Bez słowa cisnął mi pod nogi czarną różę, znak wyzwania na pojedynek, a ja ukłoniłem się sztywno i przyobiecałem, że stawię się w wyznaczonym miejscu o oznaczonym czasie, gotów bić się aż do śmierci.

Następne dni upłynęły mi jak we śnie. Sandra ignorowała mnie, choć próbowałem złożyć jak najszczersze przeprosiny. Wszyscy Celeste odwracali się na mój widok, niektórzy zaś spluwali pod nogi lub patrzyli na mnie z mściwą satysfakcją, jakby już widzieli mnie na końcu ostrza Bonamico. On sam stał się tymczasem bohaterem domu i ze złością słuchałem jak stary Raimondino tytułuje go swoim ulubionym wnukiem. Wszyscy cisnęli się wręcz na jego sekundantów, udzielali mu dobrych rad i pokazywali tajemne sztychy. Ja tymczasem trenowałem pod osobistym nadzorem wuja, który zgodził się mi sekundować i bez litości pracował nad moim stylem. Wreszcie, w wieczór poprzedzający pojedynek, orzekł, że jest pewien, iż jutro bez trudu rozpłatam przeciwnika i wyraził podziw nad moim szermierczym kunsztem. Zadowolony z siebie poszedłem spać i śniłem o Sandrze.

Następnego dnia Bonamico nie stawił się w wyznaczonym miejscu. Czekaliśmy z wujem przez dłuższy czas, aż w końcu dopadł do nas zdyszany sługa Gianerasma i szepnął mu cos do ucha. Mój opiekun pobladł, a potem odwrócił się i zakomunikował, że tej nocy Bonamico pokąsany został przez swojego puszaka i nieszczęśliwie wyzionął ducha. Już miałem ucieszyć się, że sprawy przybrały taki obrót, wuj mówił jednak dalej — oto cały ród Celeste pała teraz żądzą zemsty i pragnie mojej głowy, a Sandra publicznie oskarża mnie o tchórzostwo i mord. Natychmiast porwałem się do miecza, gotów wyzwać każdego, kto znieważa w ten sposób mój honor, Gianerasmo osadził mnie jednak w miejscu. Honor jest dla mieszkańców Miasta Twarzy niezmiernie istotny, ważniejsza jest jednak lojalność wobec rodziny, tłumaczył, i w obecnej sytuacji nie jestem tu bezpieczny. Następnie zakazał kategorycznie martwić się o niego, wręczył pismo, które przygotował już wczoraj na taką okoliczność, zerwał mi maskę ź twarzy i kazał biec na swój statek. Wystarczyło jedno spojrzenie w jego oczy, by zrozumieć, że nie ma wyboru. Odwróciłem się i pobiegłem.

Nigdy już nie dane mi było oglądać wuja - choć długo pisywałem do niego listy, pozostające zawsze bez odpowiedzi. Pamiętam jak dziś jego szerokie ramiona, gdy ruszał na spotkanie wściekłych Celeste chroniony pancerzem dyplomaty i maską Ambasadora, ja zaś, czując się obscenicznie nagi, pędziłem z odkrytą twarzą przez miasto, jakby mnie demony goniły. W końcu dopadłem do portu i pokazałem kapitanowi pieczęć Gianerasma. Żeglarz nie zadawał więcej pytań - zaprowadził mnie do kajuty i tak opuściłem na zawsze Miasto Twarzy i szczęśliwe dni mojego dzieciństwa, wiedząc doskonale, że przed zemstą Celeste skryć się mogę wyłącznie na końcu świata.



ROZDZIAŁ DRUGI

w którym Marco wyrusza, by reprezentować swego króla przy dworze Cesarza Lodowych Elfów i wplątuje się w kolejną kabałę.



Cesarz Lodowych Elfów

ROZDZIAŁ DRUGI



Koniec świata okazał się leżeć bliżej, niż mogłem się spodziewać. Spędziłem w rodzinnym domu, pustym teraz i zakurzonym, ledwie kilka dni, rozpamiętując nieszczęście, które mnie dotknęło i zachodząc w głowę, jak się z niego wyplątać, gdy przyszli po mnie królewscy gwardziści, okryci czarnymi płaszczami. Nie mówili wiele — nakazali mi tylko bez zwłoki udać się z nimi. Ledwie zdążyłem wzuć buty, a już wieźli mnie płaskodenną łodzią ponad szczytami kolumn w kierunku Obrotowego Pałacu.

Siedziba władcy Miasta Tysiąca Kolumn zawsze jawiła mi się miejscem bardziej jeszcze tajemniczym, niż najodleglejsze nawet światy. Wyrasta ona pośrodku białego okręgu, który tworzy samo miasto, i ma kształt ogromnej kolumny, czy może raczej walca, wysokiego na wiele setek metrów. Tkwi on pośrodku platformy niczym piasta gigantycznego koła, nie jest jednak z nią połączony, odgradza go bowiem od samego miasta napowietrzna fosa, którą przebyć można wyłącznie łodzią. Jeśli dodać do tego fakt, że pałac obraca się w kierunku przeciwnym, niż całe miasto, że wejść można doń wyłącznie jednym wejściem, tak szerokim, iż bez trudu wpły-

nąć w nie mógłby okręt pod pełnymi żaglami, oraz ponure plotki, głoszące, że nawet rodzina królewska nie spenetrowała tajemnic swojej siedziby, a pomieszczenia znajdujące się wewnątrz wciąż zmieniają swoje wobec siebie położenie, nie może chyba dziwić, że lękaliśmy się siedziby naszego króla strachem prawdziwie zabobonnym.

Nie było mi jednak dane oglądać cudów pałacu, ledwie bowiem przekroczyliśmy jego bramę, strażnik zawiązał mi oczy. Potem wysadzono mnie z łodzi i długo wędrowaliśmy przez kręte korytarze, które to się wznosiły, to opadały, aż wreszcie zdjęto mi przepaskę. Byliśmy w niewielkim gabinecie o owalnych ścianach, pustym zupełnie, jeśli nie liczyć ustawionego pośrodku wysokiego krzesła. Zasiadał na nim zasuszony staruszek w urzędniczej czapce, o długiej, szpiczastej brodzie, który przez chwilę przyglądał mi się z namysłem, jakby mnie nie rozpoznawał, potem jednak skinął na służących, a ci natychmiast złożyli na jego kolanach podłużny pokrowiec. Staruszek uśmiechnął się i wręczył mi go - poczułem ciężar skrytego wewnątrz przedmiotu. Zachęcony, sięgnąłem do środka, by namacać wewnątrz rękojeść szabli. Gdy ją wydobyłem i zacząłem pilnie oglądać, podziwiając pięknie wyważone ostrze i rękojeść zwieńczoną wyobrażeniem główki żmii, gospodarz świdrował mnie oczami, jakby spodziewał się przewiercić skórę i ujrzeć moje wnętrzności.

Tak właśnie wszedłem w posiadanie mojej wiernej szabli, która służyć mi miała od tej pory aż do niedalekiego już końca. Przede mną należała do mojego ojca, nie rozpoznałem jej jednak wówczas i dopiero brzmienie jej nazwy -Vipera - przywróciło mi mgliste wspomnienie dzieciństwa. Kilka razy świsnąłem klingą w powietrzu, czując narastające w żołądku, dziwaczne uczucie. W dłoni leżała mi doskonale, jakbym się do niej urodził i przysiągłbym, że w miarę, jak coraz zapamiętałej nią wywijałem, stawała się lżejsza, węższa, bardziej podobna do broni, jaką uczono mnie władać w Mieście Twarzy. Tymczasem głowę wypełniała mi dziwna lekkość i radość, z trudem opanowałem radosny śmiech, cisnący mi się na usta i inne oznaki narastającej euforii - gdybym mógł, próbowałbym szablę do wieczora. Szczęśliwie, przerwało mi dobitne chrząknięcie staruszka.

Zaprzestałem ćwiczeń i skłoniłem przed nim głowę, a on uśmiechnął się bezzębnymi wargami, najwyraźniej zupełnie ukontentowany.

Oczywiście, słyszałem wcześniej o nadmetalu - każde chyba dziecko zna przecież opowieści o bohaterach, którzy, posługując się mocą tej niezwykłej substancji oraz potęgą Kryształu, dokonują czynów, o jakich śmiertelnicy mogą tylko pomarzyć. W tamtej jednak chwili nie przyszło mi nawet do głowy, że Vipera może być z niego wykonana i dopiero słowa staruszka sprawiły, że dałem temu wiarę. Rzecz bowiem w tym, iż nie każdy potrafi posługiwać się nadmetalem - by wykorzystać jego moc, trzeba się do tego urodzić. Tylko nielicznym dane jest „rezonować" z tą substancją - zwykle wiążą się z tym również dodatkowe zdolności magiczne, choć ja sam jestem dowodem na to, że niekiedy związek z nadmetalem nie idzie w parze z darem magicznym. W rękach osoby obdarzonej talentem nadmetalowy przedmiot zmienia się i dopasowuje do jej możliwości, dlatego właśnie Vipera zmieniła kształt, by lepiej wpasować się w moją dłoń. Mało tego, gdy w rzecz taką wprawić Kryształ, przestaje on wymagać ładowania i nadaje obiektowi dodatkowe możliwości, które bywają naprawdę rozmaite - jedne miecze na komendę stają w płomieniach, inne same wskakują do ręki, trzecie wreszcie potrafią równie dobrze zasklepiać, jak zadawać rany.

Gdy okazało się, że Vipera posłuszna jest mojej woli, staruszek wypogodził się do reszty. Wreszcie się odezwał, skrzekliwym i nieprzyjemnym głosem, długo dywagując o swojej sympatii dla mojego wuja i nieżyjących rodziców oraz o młodzieńczej lekkomyślności, która każe nam niekiedy popełniać błędy. Po dziesięciu minutach stało się dla mnie jasne, że choć przez swój nieszczęsny wyskok naraziłem Miasto Kolumn na straty, król postanowił mi przebaczyć i wynieść do zaszczytnej funkcji. A gdy na dobre już się napuszyłem, słuchając o zaszczytach, które wobec moich talentów otrzymam, gospodarz błysnął łobuzersko oczami i jednym tchem zakomunikował mi, że obejmuję oto urząd ambasadora przy dworze Cesarza Lodowych Elfów. Nim zdążyłem paść mu do stóp i błagać o łaskę, strażnicy wyprowadzili mnie z sali. W uszach długo dźwięczał mi maniakalny chichot staruszka.



Cesarstwo Lodowych Elfów! Samo brzmienie tej nazwy mroziło mi krew w żyłach. Choć okres potęgi Cesarza, czasy, gdy władał on niepodzielnie całym znanym Wszechświatem, wyłączywszy jedną Astonię, należał już do przeszłości, wciąż straszyło się nim dzieci. Nic w tym dziwnego, zważywszy, że przez bez mała półtorej tysiąclecia nie znająca litości rasa Lodowych Elfów podbijała kolejne światy i pisana historia wielu kultur zaczyna się w chwili, gdy pękło niebo, a z obłoków wyłoniły się smukłe, drapieżne kształty wojennych okrętów. Historie o okrucieństwie najeźdźców, ich nienasyceniu i potędze trwały, choć gwiazda Cesarstwa niemal całkiem dziś zgasła. Każdy chyba ma wśród przodków kogoś, kto walczył z Lodowymi Elfami, kto został przez nie pokonany i potraktowany w sposób iście nieludzki.

Opowieści te podsycali jeszcze emigranci, których zawsze pełno było we wszystkich Dziewięciu Miastach. Elfy, które ich Lodowi pobratymcy nazywają Pospolitymi, a które my określamy po prostu mianem Elfów, mimo dumy i wojowniczości, od zarania dziejów cierpią władzę Cesarstwa, które uczyniło z ich świata swoją stolicę. Ci nieliczni, którym udało się stamtąd wyrwać, przybywali na nasze platformy, ze swoim śpiewnym językiem, egzotycznymi strojami i waśniami rodowymi, ciągnącymi się od wieków. Potem bezskutecznie wieszali się u klamek możnych, zakładali towarzystwa i związki, desperacko usiłując walczyć o wyzwolenie swojego świata, pozyskawszy w tym celu zagraniczną pomoc. Sam widywałem ich nie raz, dumnych, zawsze wyprostowanych, skorych do gniewu, lecz i do śmiechu, wysokich, silnych i zwinnych. Prezentowali się imponująco, pomimo nędzy, którą tu cierpieli, a ja zachodziłem w głowę, jak straszna musi być rasa, która zniewoliła tak potężne istoty.

Nic więc dziwnego, że teraz paraliżował mnie strach. Nie miałem pojęcia, co stało się z moim poprzednikiem na stanowisku ambasadora, przeczuwałem jednak, że Lodowe Elfy pozbawiły go życia dla kaprysu lub przyjemności, a i mnie czeka nie lepszy los. Zesłanie na kraniec Wszechświata, do mroźnego, owianego złowrogą legendą świata jawiło mi się zatem czymś gorszym, niż wygnanie czy uwięzienie. W ciągu kilku dni, które upłynęły do mojego wyjazdu, poważnie rozważałem, czy nie rzucić się ze szczytu kolumny, by oszczędzić sobie cierpień lub nie czmychnąć ukradkiem, zmienić nazwisko i rozpocząć życie marynarza. Nawet noże i intrygi Celeste wyglądać zaczęły wcale zachęcająco — jednak honor i lojalność, które tak pracowicie wpajał mi wuj, wydały owoc i w oznaczonym dniu stawiłem się na pokładzie okrętu, który miał zawieść mnie na miejsce przeznaczenia.

Był jednostką daleko większą od statków, na których żeglowałem do tej pory, wytrzymałym i dzielnym trójmasztowcem o dziesiątkach żagli i dwudziestu działach, koniecznych na wypadek napaści. Kapitan, stary wilk gwiezdny, przywitał mnie grzecznie, oddał stewarda na moje wyłączne usługi, po czym stracił mną wszelkie zainteresowanie, zajęty załadunkiem. Przez jakiś czas plątałem się po pokładzie, zawadzając marynarzom przy pracy, aż wreszcie odesłano mnie do kajuty pasażerskiej, gdzie na powrót zapadłem w ponure myśli. Tymczasem Viaggiatore — tak bowiem nazywał się mój okręt - sposobił się do długiego i niebezpiecznego rejsu. Na pokład ładowano beczki wody, wina i oliwy, zapasy suszonego mięsa, marynowanych owoców i sucharów, smołę, deski i liny, a także rezerwowe żagle z połyskliwego materiału. Widząc krzątaninę tak wielu ludzi, zacząłem nabierać otuchy - gdyby król życzył sobie spłatać mi okrutny figiel, najpewniej nie naraziłby życia tylu poddanych.





Podróż trwała kilka tygodni i w czasie jej trwania przekonałem się, że młodzieńcze marzenia o żeglowaniu wciąż jeszcze tlą się w mojej duszy. Początkowo traktowano mnie na pokładzie z dużą rezerwą, przeganiano zewsząd, gdzie było coś do zrobienia, a kapitan z musu zapraszał mnie na obiady, podczas których burkliwie usiłował konwersować ze mną na błahe tematy. Pewnego dnia postanowiłem zepchnąć rozmowę na sprawy żeglarskie, a że nie okazałem się ignorantem, którego się spodziewał, z mety ożywił się i od tej pory darzył mnie znacznie przyjaźniejszymi uczuciami. Stopniowo zacząłem też brać udział w życiu załogi i już po dwóch tygodniach rejsu czułem się, jakbym naprawdę służył na okręcie, zachowując przy tym ten komfort, że w każdej chwili wolno mi było zaszyć się w swojej kajucie.

Po raz pierwszy płynąłem przez otwarty Wszechświat - wszak do tej pory żeglowałem wyłącznie pomiędzy miastami położonymi na orbicie tego samego świata — a ten okazał się piękniejszy jeszcze, niż śmiałem marzyć. Skrzył się cudowną feerią barw, od błękitu i złota, spowijających Planetę, przez wszystkie odcienie niebieskiego, pastelowe róże i zielenie. Wszędzie wokół, nad głową i pod stopami, lśniły gwiazdy, z których każda była przecież słońcem, ogromniejąc, gdy zbliżaliśmy się w ich stronę, i znów zmniejszając się do wielkości punktów, kiedy się oddalaliśmy. Twarz zawsze owiewał mi wiatr, czasem niosąc zapachy odległych światów, kiedy zaś indziej czysty, ożywczy i pozbawiony woni — czyli, jak to mówią żeglarze, pachnący Pustką. Zdarzało się, że przepływaliśmy przez gęste, gazowe obłoki wielobarwnej mgły — niektóre tak ogromne, że i przez dwa dni widzieliśmy tyle, co na wyciągnięcie ręki, niekiedy też lawirować musieliśmy wśród zawieszonych w przestrzeni, groźnych skał o czarnych krawędziach, gotowych w każdej chwili zmiażdżyć kadłub naszej jednostki.

W wielkie osłupienie wprawiło mnie też bogactwo międzygwiezdnego życia. Z przyjemnością zjeżdżałem na ławie wantowej, by razem z marynarzami czyścić kadłub z niewielkich skorupiaków, gnieżdżących się na skałach i przywierających do przepływających okrętów, by przeżerać ich deski. Wychylony przez reling, oglądałem ławice wielobarwnych, lśniących ryb, które uwijały się pod nami, wyciągałem dłonie, by łapać przepływające tuż obok pokładu meduzy — ba, raz nawet podziwiałem przez kapitańską lunetę lewiatana, ogromną jak góra bestię, płynącą przez przestrzeń z godnością i majestatem. Wieczorami kapitan opowiadał mi o cudach Wszechświata: zamieszkujących mroczne światy potworach, polujących na okręty, i Czerwonym Księżycu, który zjawia się nie wiedzieć skąd, by przesłonić słońce niewinnego świata i przeobrazić wszystko, co na nim żyje, w okrutne i przerażające bestie.

Rejs, choć cudowny, dobiegł jednak końca. Po niemal dwóch miesiącach podróży kapitan wezwał mnie do swojej kajuty i obwieścił, że jutro dotrzemy na miejsce przeznaczenia. Poczułem, jak żołądek wiąże mi się na supeł - przyjemności żeglugi spowodowały, że niemal zupełnie zapomniałem, dokąd się udaję. Noc spędziłem bezsenną, wpatrując się w ciemnogranatową przestrzeń i obserwując, jak rośnie przed nami słońce Alexandreonu, stolicy Lodowych Elfów, o białym i zimnym świetle. W końcu, przed świtem, weszliśmy do samego układu. Otoczyły nas gęste, blade chmury, które okazały się drobinkami lodu i w mgnieniu oka pokryły wanty naszego okrętu szronem. Gdy wychynęliśmy po drugiej stronie, czując coraz przenikliwszy ziąb, tuż przed nami pojawiła się kula Ochuromy, drugiego z okrążających tutejsze słońce światów. Skrzyła się niczym diament, skuta wiecznym lodem, i przez dłuższą chwilę przypatrywałem się jej, urzeczony. Nie przyszło mi wtedy do głowy, że piękny, mroźny świat jest również niezmiernie niebezpieczny, a ktokolwiek postawi na nim stopę, ryzykuje śmierć z głodu oraz zimna. W najśmielszych marzeniach nie sądziłem też, że kiedyś zagrozić on może i mojemu życiu. Potem chłód wygnał mnie do kajuty, gdzie przywdziałem, co miałem najcieplejszego, lecz i tak do końca podróży drżałem z zimna.

Przez sam układ żeglowaliśmy dwa dni i dwie noce, które niczym się od siebie nie różniły, byliśmy bowiem zbyt blisko słońca, by zmiana oświetlenia okrętu robiła jakąkolwiek odmianę. Chłód zelżał, choć tylko nieznacznie, i drugiego wieczora ośmieliłem się wreszcie opuścić kajutę. Wprost przed dziobem ujrzałem stolicę Cesarstwa, ciemną na tle białego słońca, która wydała mi się szalenie ponura i pozbawiona uroku drugiego ze światów tego układu. Na jej orbicie aż rojno było jednak od okrętów tak pięknych, że aż łzy zakręciły mi się w oczach. Choć powiada się, że moja ojczyzna, Miasto Tysiąca Kolumn, jest domem najlepszych szkutników Wszechświata, nawet im brakowało lekkości i finezji elfich budowniczych. Okręty spowite były chmurą trójkątnych, połyskliwych żagli, dumnie prężących się na słonecznym wietrze, miały smukłe, błękitne kadłuby i maszty z filigranu, który wydawał się szalenie kruchy, wytrzymywał jednak bez trudu napór najgorszej nawet wichury. Wyglądały niczym drapieżne ryby, smukłe i śmiertelnie groźne — choć nie dostrzegałem ich uzbrojenia, moje myśli nie mogły mijać się z prawdą, widziałem bowiem lęk i szacunek w oczach marynarzy, którzy wraz ze mną podziwiali jednostki Cesarstwa.



Kapitan wprawnie zbliżył się do powierzchni świata - co, jako wyrosły w mieście orbitalnym, przyjąłem z lekką zgrozą, i, niemal dotykając kadłubem czubków ogromnych, iglastych drzew, poprowadził okręt w stronę portu. Miasto wyrastało przed nami, pnąc się po zboczach stromej, urwistej góry, której czubek ginął w purpurowych chmurach, spowijających złociste niebo. U samego jej podnóża, wyłaniając się z przepastnej puszczy, ciągnął się istny labirynt maleńkich, drewnianych domków, przytulonych do siebie wzdłuż krętych, zaśnieżonych uliczek. Tu i ówdzie rozszerzały się w plac, na którym rozstawione były stragany, czasem zaś ginęły wśród zabudowań, prowadząc przez zadaszone pasaże, czy kończy-

ły się raptownie ślepą ścianą. Gdy tak przepływaliśmy nad Dolnym Miastem, obserwowałem jego mieszkańców, rojących się pod nami jak mrówki, oblegających targi i zajmujących się swoimi sprawami. Doszedłem przy tym do wniosku, że strasznie są smutni, ubierają się bowiem w proste płaszcze i futrzane czapki pozbawione ozdób, zdają się przygięci do ziemi i brak im dumnej postawy, którą zaobserwowałem u Elfów w Dziewięciu Miastach.

Dolne Miasto oddzielone jest od Miasta Środkowego murem — lecz co to jest za mur! Składają się nań bryły lodu, grube na kilka metrów i wysokie na kilkanaście, wyglądające niczym kry, wbite sztorcem w zbocze góry. Akurat pomiędzy purpurowymi chmurami zalśniło białe słońce, mur zaczął więc skrzyć się i migotać, a ja pomyślałem, że stolicę Lodowych Elfów przyozdabia korona. Tuż za umocnieniami zaczyna się port, z jego wysokimi żurawiami, do których cumują okręty - i przysięgam, że choć wychowałem się w Dziewięciu Miastach, nigdy nie widziałem tylu statków na raz! Tkwiły tam, zawieszone w powietrzu, skrząc się złotem i błękitem kadłubów oraz żaglami portowymi, niezbędnymi, by ładować Kryształ utrzymujący statek w górze. Przez chwilę lawirowaliśmy wśród nich, co i rusz odpowiadając na wołania strażników, aż wreszcie znaleźliśmy wolnego żurawia. Rzuciliśmy cumy, a ja pożegnałem kapitana, zarzuciłem na ramię kuferek i po uginającym się pod moim ciężarem trapie, odziany w najcieplejsze ubrania, a mimo to drżący w mroźnym, roziskrzonym powietrzu, ruszyłem na spotkanie mojego przeznaczenia.

U wyjścia z platformy żurawia zaczepił mnie umundurowany Elf, który — ku mojemu zdziwieniu — niewiele różnił się od znanych mi z domu. Zagadał do mnie w języku, którego za grosz nie zrozumiałem, wzruszyłem więc tylko ramionami i podetknąłem mu pod nos list, informujący o moim stanowisku. To z kolei musiało rozsierdzić gwardzistę, bo warknął na mnie i łypnął groźnie - i kto wie, czym by się to wszystko skończyło, gdyby nie dopadł do nas okrąglutki człowieczek, który ukłonił się nisko, zagęgał coś do Elfa, a potem wypytał mnie, czy jestem może pasażerem Viaggiatore,

o którego przybyciu właśnie go poinformowano. Kiedy skinąłem głową, jął wypytywać, czy nie wiem nic o poleceniach dla ambasady lub osobie następcy ambasadora, a kiedy wylegitymowałem się moim listem, najpierw zachłysnął się i zaczął kaszleć, potem jednak skłonił się i posłusznie zabrał mnie do moich nowych kwater.



Właściwe miasto Lodowych Elfów okazało się znajdować za jednym jeszcze lodowym murem, rozdzielającym Miasto Cesarskie od Środkowego, w którym — oprócz portu — znajdują się ponadto akademie oraz koszary Cesarskiego Garnizonu. Mój przewodnik przedstawił się jako Scarlatto, sekretarz ambasady, i po drodze objaśnił mi, że osobnik, z którym rozmawiałem, to zwyczajny żołnierz z gminu, a nie prawdziwy Elf Lodowy. Dłuższą chwilę maszerowaliśmy przez szerokie, wykładane brukiem ulice, pnące się stromo pod górę, co jakiś czas mijając karne kolumny żołnierzy, sunące przed siebie równym krokiem, posłańców, biegnących z listami, czy marynarzy, szukających wśród majestatycznych budynków przyzwoitej tawerny. W końcu wspięliśmy się do bram - pomimo chłodu zdążyłem nieźle się zasapać - i przepuszczono nas do Miasta Cesarskiego. Panował w nim ziąb jeszcze przenikliwszy, skończyło się też strome, lecz w miarę równe zbocze i zaczęły czarne, strzeliste turnie.

Stolica Cesarstwa okazała się zupełne niezwykła — a zważcie, że słowa te mówi obywatel Miasta Tysiąca Kolumn. O ile zamieszkujące Dolne Miasto pospólstwo gnieździ się w domach, zbudowanych wzdłuż zbocza, prawdziwa arystokracja buduje siedziby na zawrotnych wysokościach, wznosząc przyklejone do skalnych załomów i wydające się wyrastać z samego kamienia kompleksy wiszących budynków. Strzeliste jak sama góra, złożone z dziesiątków wież, pawilonów, platform i balkonów, połączone pajęczyną mostów, kładek

i przęseł budynki zebrane są w grupy, wspólnie osłonięte przed chłodem i kaprysami pogody za pomocą ogromnych, szklanych tafli, tworzących łukowate korytarze i ogromne kopuły, pod którymi, jak w szklarni, kryją się całe place. Jak mi podpowiedziano, każdy kompleks budowli należy do innej Koterii - czymkolwiek by nie były — a pomiędzy nimi przemieszczać się można albo odsłoniętymi, górskimi ścieżkami, dobrymi dla służby, albo unoszonymi mocą Kryształu, przeszklonymi windami.

Moje kwatery mieściły się w budowlach należących do Koterii Dikastirio i tam też Scarlatto mnie poprowadził. Wewnątrz kompleksu było szczęśliwie nieco cieplej — choć daleko było do temperatur, do jakich przywykłem w domu. Kopuły i oszklone korytarze okazały się kryć domy, czy raczej pałace, wznoszące się na różnych poziomach i porażające swoją architektoniczną doskonałością. Wszechobecny filigran, strzeliste kształty, arabeskowe rzeźby i spływające bezpośrednio ze ścian ciepłolubne kwiaty, nie wiedzieć jakim cudem wyhodowane w tak niesprzyjającym miejscu, sprawiły, że kamienna i ceglana architektura Miasta Twarzy, która do tej pory mnie zachwycała, wydała mi się nagle niezgrabna i prostacka. Panowała tu jednak śmiertelna cisza i choć gdzieniegdzie błyskały sylwetki przemykających chyłkiem służących, miasto wydało mi cię całkiem wymarłe. Scarlatto poinformował mnie szeptem, że przybyliśmy akurat w porze, którą Lodowe Elfy lubią spędzać w samotności - co nie znaczyło jednak, że po południu tarasy i balkony rozbrzmiewają tu gwarem.

Sekretarz prowadził mnie po stromych, kręconych schodach, wąskich kładkach i pasażach aż do miejsca, gdzie - nieco na uboczu - wznosił się przeznaczony dla mnie pałacyk. Moje nowe loku składało się z kilku przytulonych do żywej skały pokoi, których zewnętrzną ścianę tworzyły obramowane arabeskowymi rzeźbami, szklane tafle - ogromne okno otwierające się na rozciągające się daleko w dole miasta i szumiącą u jego granic ciemną puszczę. Ledwie zdążyłem dobrze się w nim rozejrzeć, do pokoju przeznaczonego na sypialnię wsunął się mój sekretarz, oznajmiając, że mam pierwszego gościa.

Miałem szczery zamiar kazać odprawić go z kwitkiem i wrócić do dywagacji nad tym, jak ogrzać choć trochę niezwykłe mieszkanie, przybysz odsunął jednak bez wysiłku pucułowatego Scarlatto i pewnie wkroczył do wnętrza. Był, jak każdy Elf, wysoki i smukły, a przynajmniej tak mi się wówczas wydawało, potem bowiem odkryłem, że rasa ta wcale nie przewyższa wzrostem ludzi, jednak dzięki szczupłej budowie wydaje się nad nimi górować. Długie, lekko falujące włosy w kolorze ciemnego błękitu opadały mu na ramiona, okalając trójkątną twarz o regularnych, szlachetnych rysach, i częściowo kryjąc długie, szpiczaste uszy. Okrywał go granatowy płaszcz ze złotymi epoletami, czarne rękawice i czarne, sięgające do kolan buty z cholewami, dopasowane tak dokładnie, że wydawały się namalowane na jego łydkach. Niezwykła sylwetka i dumny strój bledły jednak wobec niezwykłości jego oblicza i gdy w nie spojrzałem, przez długą chwilę nie mogłem oderwać wzroku.

Twarz Elfa nie wyrażała żadnej emocji - złości na mojego sekretarza, zniecierpliwienia, radości czy zaskoczenia niemiłym przyjęciem - a jego wąskie usta zastygły w grymasie, który wziąłem za pogardę. Najniezwyklejsze były jednak oczy o kształcie migdałów - zupełnie puste, pozbawione tęczówek i białek, jednobarwne i smoliście czarne. Elf zatrzymał się w progu i, nie pytany, odezwał tak obcesowo, że aż zakrztusiłem się ze zdumienia. Przedstawił się imieniem Tryfillos i z mety wyraził niedwuznacznie zdziwienie moim młodym wiekiem, sugerując, jakoby król Miasta Kolumn chciał w ten sposób znieważyć Cesarza. Zdziwiło mnie to tym bardziej, że sam przybysz nie wydawał mi się wcale starszy ode mnie — nie miałem wówczas pojęcia, że po Elfach nie widać upływu lat, sam zaś Tryfillos zbliża się do sześćdziesiątki. Nie dając mi dojść do słowa zakomunikował, że anoteros, czyli zwierzchnik jego Koterii, oczekuje mnie wieczorem, po czym odwrócił się na pięcie i ruszył do wyjścia. I tego było mi za wiele.

Wybuchnąłem wściekłością, o jaką sam się nie podejrzewałem. Zwymyślałem przybysza od gburów, wygłosiłem wiele cierpkich uwag na temat elfiej gościnności oraz manier, wyraziłem wątpli-

wość, czy Cesarz umierającego mocarstwa zasługuje w ogóle na uwagę, a wszystko to w oprawie całego mnóstwa mniej lub bardziej wybrednych obelg, których nauczyłem się na ulicach Miasta Twarzy. Tryfillos czekał, aż się uspokoję, patrząc mi prosto w oczy, a na jego doskonale opanowanej twarzy nie drgnął ani jeden mięsień. Gdy skończyłem, skinął z powagą głową i obwieścił mi z kamiennym spokojem, ze oto mam w nim wroga. Potem przypomniał mi jeszcze raz o spotkaniu ze zwierzchnikiem Koterii i wyszedł.



Tak właśnie, od iście dyplomatycznego zagrania, rozpoczęła się moja kariera ambasadora i przyznać muszę, że nawet dziś zachodzę w głowę, jakim cudem przetrwałem pierwszy miesiąc na stanowisku. O Lodowych Elfach nie wiedziałem przecież nic - poza tym, że wzbudzają we mnie paniczny strach, a Tryfillosa, który jako jedyny mógł mnie pouczyć unikałem jak zarazy. Przerażało mnie bowiem to, że nieustępliwie uważa mnie za nieprzyjaciela, nie występuje jednak przeciwko mnie. Z resztą mieszkańców miasta nie potrafiłem się komunikować, nigdy bowiem nie uczono mnie elfiego języka i choć znałem podstawowe pojęcia, jak chyba każdy mieszkaniec Znanego Wszechświata, wszelkie niuanse nawet dziś są mi obce. Moja niewiedza była tak ogromna, że w czasie wieczornego spotkania z anoterosem Koterii Dikastirio, Gerasimosem Pagos, odkryłem ze zdumieniem, iż otaczają mnie wyłącznie twarze moich rówieśników i nawet sam zwierzchnik Koterii wydaje się nie mieć więcej, niż dwadzieścia lat - dopiero później objaśniono mi tę oczywistość. Skąd jednak miałem wiedzieć, że osiągnąwszy dorosłość Elf przestaje się starzeć i do samej śmierci wygląda na młodzieńca? Gerasimos przyjął mnie na centralnym placu siedziby jego Koterii, w otoczeniu przynajmniej czterdziestu Elfów płci obojga, i rozmawiał ze mną jak Tryfillos, obcesowo i bezpośrednio. Nie sugerował

wprawdzie, że mój młody wiek dyskwalifikuje mnie jako dyplomatę, nie tracił jednak czasu na powitania i komplementy, będące, w moim pojęciu, nieodzownym składnikiem oficjalnej audiencji. Szczęśliwie, kiedy ja plotłem wymagane przez etykietę androny, nie okazywał zniecierpliwienia - zresztą, z jego oblicza nie potrafiłem wyczytać zupełnie nic, podobnie zresztą jak z zastygłych w wyrazie doskonałej obojętności twarzach pozostałych zgromadzonych. W końcu Gerasimos skinął poważnie głową i wszyscy jak na komendę rozeszli się, pozostawiając mnie pośrodku placu. Powrotną drogę do domu musiałem przebyć sam.

Czułem się wtedy żałośnie samotny i opuszczony - zresztą, poczucie wyobcowania miało towarzyszyć mi podczas całego pobytu wśród Lodowych Elfów. Nawet, gdy dobrze pojąłem, dlaczego ich twarze nie wyrażają nigdy ani nastroju, ani zamiarów i ich wyraz się nie zmienia, konfundowało mnie to i zbijało z tropu - sądzę, że żaden człowiek nie jest w stanie przyzwyczaić się do doskonałej obojętności i wystudiowanego braku zainteresowania u rozmówcy. Kamienny ów spokój oblicza, nazywany tu „lodową twarzą", uchodzi jednak wśród tego dziwacznego narodu za najwyższy rodzaj cnoty. Niezależnie od tego, w jakim położeniu Elf się znajdzie, zawsze stara się zachować zimny spokój, buzujące zaś w nim uczucia przeznacza na paliwo dla intelektu - cokolwiek by to miało oznaczać. Tłumiąc emocje Lodowe Elfy dowodzą siły swojego charakteru, a tym samym swej wartości, chwilę jednak trwało, nim pojąłem, że tę samą miarę przykładają także do innych, a mój wybuch pierwszego dnia był tak poważnym wykroczeniem, że nieomal przekreślił moje szanse jako ambasadora. To właśnie z jego powodu czekałem bardzo długo, nim dane mi było stanąć przed obliczem Cesarza i chociaż mu się przedstawić — minęły bodaj dwa tygodnie, podczas których widywałem wyłącznie Scarlatto, nim przysłano mi zaproszenie na audiencję.

Do siedziby władcy prowadził mnie Tryfillos, który - jako jedyny - komunikował się w moim języku, nie pozwolono mi bowiem zabrać ze sobą sekretarza. W milczeniu wznosiliśmy się windą aż na

sam szczyt ogromnej góry, którą okazał się wieńczyć kompleks pawilonów, w sercu którego wzniesiono olbrzymią salę, zdolną pomieścić podobno dziesięć tysięcy osób. Nakryto ją wykonaną ze szczerego złota kopułą, największą w całym Wszechświecie - a że cały pałac wznosi się zazwyczaj ponad chmurami, błysk odbijającego się od niej światła wskazuje drogę zmierzającym do Cesarskiego Miasta okrętom. I tego dnia siedziba Cesarza wyrastała niczym wyspa w purpurowym morzu obłoków, oblana jasnym blaskiem bladego słońca. Winda zatrzymała się u końca długiej alei, prowadzącej ponad pawilonami wprost do sali tronowej, a że ta jest nieosłonięta, z miejsca poczułem przeraźliwy ziąb, a gwałtowny wiatr niemal zwalił mnie z nóg. Przez chwilę nie mogłem dojść do siebie, wyobrażając sobie własny upadek w bezdenną przepaść, potem jednak ruszyłem pewnym krokiem na spotkanie z władcą skruszałego imperium.

W czasach swojej świetności, gdy Cesarstwo sięgało aż na drugi kraniec Znanego Wszechświata, w sali gromadziły się zapewne setki dworzan, tysiące generałów i przedstawicieli podbitych światów. Dziś jednak państwo Elfów skurczyło się do kilku zaledwie kolonii, a ogromna budowla okazała się przede wszystkim pomnikiem zamierzchłej epoki. Ściany wznosiły się na wiele dziesiątków metrów w górę, kopuła rzeźbiona zaś była od wewnątrz w kształt mapy Wszechświata, na której precyzyjnie oznaczono niegdysiejsze prowincje. Nie rozglądałem się jednak zanadto, by nie urazić Tryfillosa, i - wsłuchany w dudnienie własnych kroków na lśniącej posadzce - z duszą na ramieniu maszerowałem do centrum przeraźliwie pustego pomieszczenia. Dokładnie pośrodku, na postumencie liczącym trzydzieści jeden stopni, wznosił się Lodowy Tron, najeżony soplami, zmrożony szronem, surowy i nieprzystępny. Zasiadał na nim wychylony do przodu Elf o szarych oczach i smoliście czarnych, sięgających niemal do podłogi włosach, okryty wykonanym na podobieństwo śniegu płaszczem, narzuconym na mundurową kurtę. Tron otaczało kilkunastu dworaków, a przy prawej ręce Cesarza stał znany mi już Gerasimos, który gromkim głosem mnie zapowiedział. Władca nie zwrócił

początkowo uwagi, zapatrzony w przestrzeń, potem zaś przeniósł na mnie wzrok, a w jego oczach zobaczyłem bezbrzeżny smutek - uczucie, które powinien wszak ukrywać pod lodową twarzą. Mój strach uleciał w jednej chwili, poczułem za to żal tak przejmujący, że padłem na kolana i oddałem się na jego usługi. Wszyscy patrzyli na mnie pozbawionym wyrazu, elfim wzrokiem, aż wreszcie Cesarz podniósł głowę i stracił mną wszelkie zainteresowanie, a ja zostałem, jak ten dureń, klęcząc u stóp tronu. Podniosłem się i wycofałem, zachodząc w głowę, co zaszło — później dowiedziałem się, że władca Cesarstwa załamał się po śmierci ukochanej małżonki i podejrzewa się powszechnie, że postradał rozum.

Przez całą drogę powrotną nie mogłem otrząsnąć się z upiornego wrażenia — nieomal pusta sala, uporczywe milczenie i smutek władcy niezmiernie wyraziście uświadomiły mi, że ten niezwykle dumny kraj umiera. Zacząłem też zachodzić w głowę, który z obecnych podczas audiencji jest cesarskim synem i czy Cesarz w ogóle ma potomków, którzy obejmą po nim tron. Wyraziłem zdaje się tę wątpliwość na głos — choć przysiągłbym, że milczałem jak zaklęty - bo Tryfillos odparł, że po śmierci władcy najpewniej tron przejmie Gerasimos Pagos. Zaskoczyło mnie to, gdyż wiedziałem już wtedy, że anoteros Koterii Dikastirio jest zbyt stary, by być potomkiem Cesarza i zacząłem dumać, czy jest może jego bratem. Prawda, którą poznałem nieco później, i która rzuciła wiele światła na kulturę Lodowych Elfów była jednak zupełnie inna i zgoła dziwaczna.

Lodowe Elfy nie posiadają rodzin i nie zakładają rodów czy dynastii. Oczywiście, małżeństwa są rzeczą zupełnie powszechną, od naszych różnią się jednak tym, że niemal zawsze zawiera się je z miłości. Kiedy rodzi się dziecko, oddaje się je do Wychowalni - nigdy nie dane było mi zobaczyć tego miejsca, lecz wydaje mi się upiorne — gdzie rośnie pod okiem kolejnych opiekunów aż do czasu, gdy posyła się je do szkół. Po ich zakończeniu dwudziestoletni Elf, który nie ma pojęcia, kim byli jego rodzice, wybiera, do której przystąpi Koterii - a są one najprzeróżniejsze, niekiedy niezmiernie starożytne, innym znów razem powstałe zupełnie niedawno.

Część zbiera osoby o podobnych talentach, jak na przykład Koteria Krystallos, grupująca czarowników, inne zaś Elfów o podobnych zapatrywaniach i dążeniach, jak moi gospodarze, którzy zajmują się sprawami dworu i polityki. Niekiedy wszyscy członkowie Koterii poświęcają się temu samemu zadaniu - tak jest w przypadku Koterii Proaspizo, od sześciuset lat prowadzącej wojnę z Krasnoludami, innym znów razem jedynym, co łączy jej członków, jest miejsce urodzenia - od takich Koterii roi się w światach podbitych przez Cesarstwo, gdzie Lodowych Elfów jest tak niewiele, że nie są w stanie utworzyć dwóch ugrupowań. Ścisłą za to regułą jest wymóg bezwzględnej wierności wobec wybranej grupy, którą opuścić można wyłącznie przez małżeństwo, kiedy wstępuje się do ugrupowania współmałżonka. Wszelkie urzędy są zatem nadawane, nie ma bowiem komu dziedziczyć. Stąd właśnie prognozy, że schedę po obecnym władcy obejmie jego najbliższy przyjaciel, Gerasimos.



Tymczasem jednak nie miałem o tym wszystkim pojęcia i nijak nie mogłem się dowiedzieć, kolejne tygodnie spędzałem bowiem w niemal zupełnej izolacji. Poza reprezentowaniem mojego króla nie miałem nic do roboty, a moi sąsiedzi unikali mnie jak zadżumionego, uznali bowiem, że skoro już pierwszego dnia okazałem słabość, wybuchając gniewem, nie ma co zawracać sobie mną głowy. Przechadzałem się zatem po wiecznie cichym i na poły opustoszałym Cesarskim Mieście, zastanawiając się nad tym, jak rojno tu było w czasach chwały Cesarstwa, pisałem listy do wuja i powoli zapominałem ludzkiego języka, gdyż nawet osobisty sekretarz bał się przebywać w moim towarzystwie, by nie narazić się Elfom. I pewnie postradałbym w końcu rozum, niczym — nie przymierzając - tamtejszy Cesarz, gdyby nie mój wybawiciel — Lope.

Mając w pamięci, ile przeżyliśmy wspólnych przygód i jak wiele Lopemu zawdzięczam, chciałbym skłamać, że poznaliśmy się w dramatycznych okolicznościach, czy to walcząc ramię w ramię z nawałem przeciwników, czy to rozwikłując ponurą intrygę naszych wrogów. Prawda jest jednak daleko bardziej prozaiczna, sprowadził go bowiem do mnie krasnoludzki charakter. Ot, pewnego ranka Scarlatto oznajmił mi, że mam gościa - zdziwiło mnie to, odwiedzał mnie bowiem wyłącznie Tryfillos w sprawach oficjalnych, i nigdy nie tracił czasu na anonsowanie się. Tym razem do wnętrza wkroczył jednak odziany od stóp do głów w czerń Krasnolud, zamiatając przed sobą drogę szerokim, ozdobionym białymi piórami kapeluszem. Przez chwilę giął się w ukłonach, składając wyrazy uszanowania dla mnie, mojej rodziny, króla i wszystkich rodaków - gdyby znał ich z imienia, pewnie wymieniałby ich do zmierzchu - po czym zamarł w uprzejmej pozycji, z pochyloną głową, kapeluszem przy ziemi i lewą dłonią za plecami. Przez chwilę zapomniałem języka w gębie, rychło jednak przypomniałem sobie miłosny dotyk rózgi, wbijającej mi do głowy prawidła galanterii i przywitałem go z równą swadą. Gość przedstawił się jako don Almerique Serrano y Calahorra, attache ambasadora Smoczego Króla Krasnoludów przy dworze Cesarza Lodowych Elfów, kawaler orderów takich i siakich, syn takiego to a takiego stąd i stamtąd. Słuchając tego wszystkiego miałem już uznać gościa za natręta i wyprosić, tymczasem jednak krasnolud, przy zachowaniu wszelkich form grzecznościowych, przeszedł do rzeczy.

Okazało się, że ambasador - skądinąd już wówczas zaskoczyło mnie, że pomimo sześćsetletniej wojny Smoczy Król wysyła na dwór śmiertelnego przeciwnika swojego przedstawiciela - usłyszał o moim żałosnym położeniu i postanowił mi pomóc, przysyłając swojego asystenta, by służył mi radą i wsparciem, przybliżył zwyczaje naszych gospodarzy i dotrzymywał towarzystwa. W pierwszej chwili poczułem się dotknięty faktem, że nieznany mi Krasnolud ma tak niskie mniemanie o moich talentach dyplomatycznych, że przysyła mi nauczyciela i już podnosiłem się, by wyprosić Alemerique'a,

pomyślałem jednak, że odtrącając jedyną pomocną dłoń skończę pewnie jak mój poprzednik, okoliczności śmierci którego wciąż pozostawały dla mnie niejasne. Z ulgą przyjąłem więc krasnoludzką pomoc i już po chwili attache wprowadzał się do mojego pałacyku, a wszędzie aż zaroiło się od jego służących, sekretarzy, pomocników, lokajów, asystentów i bogowie wiedzą kogo jeszcze. Sam Almerique dyrygował nimi z szerokim uśmiechem, co jakiś czas wzywając któregoś i przedstawiając jako swojego pociota. Nie minęło południe, a mnie już głowa pękała od gardłowej, krasnoludzkiej mowy, śmiechów i rozgardiaszu. Szczęśliwie, mój współlokator okazał się szanować prywatność i gdy zamknąłem się w sypialni, nie przeszkadzał mi aż do wieczora.

Jeśli początkowo źle zniosłem przybycie Krasnoluda i uznałem go za nadętego bufona, wrażenie to prysło już podczas kolacji. Gdy wychynąłem z sypialni, gość siedział już przy stole, czekając na moje przybycie. Pozbył się wystawnego, naszywanego klejnotami czarnego stroju z białą kryzą, krótkiego miecza o złoconej rękojeści, kapelusza z piórem oraz lśniących butów z klamerkami — słowem, urzędowego kostiumu, w którym do mnie przyszedł i siedział za stołem w czerwonej koszuli o szerokich rękawach i prostych spodniach, przepasanych szarfą. Na mój widok błysnął olśniewająco białymi zębami, przygładził czarną jak noc, krótką brodę i gestem zaprosił mnie do stołu. Ukłoniłem się grzecznie, bąkając „don Almerique", podniósł jednak dłoń i ze śmiechem nakazał nazywać się „Lope". W ten właśnie sposób dowiedziałem się, że niewiarygodnie sformalizowana kultura Krasnoludów tak wyraźnie rozgranicza czas publiczny, przeznaczony na pracę, i prywatny, który spędza się wśród przyjaciół i rodziny, że każdy z jej przedstawicieli nosi dwa imiona: pierwszym posługuje się publicznie, drugim zaś, gdy skończy swoje zajęcia. Po chwili siedzieliśmy przy stole, niemrawo dziobiąc pozbawione smaku, elfie jedzenie widelcami, i rozmawiając w najlepsze, pozbywszy się kryzy i złota Lope okazał się bowiem wyśmienitym kompanem. Od tego dnia był moim przewodnikiem po kulturze Lodowych Elfów, objaśniając takie niuanse, jak problem

braku rodzin, kult siły psychicznej, którego rezultatem jest lodowa twarz i setki innych zagadnień. Dowiedziałem się, że zdawkowe wypowiedzi i brak formuł powitania jest wynikiem tego, że Elf mówi wyłącznie, gdy ma coś do powiedzenia i nienawidzi pustosłowia, a moja audiencja u Cesarza musiała okazać się wielkim sukcesem, skoro nikt mnie nie zganił.



Dzięki Lopemu, z którym bardzo szybko się zaprzyjaźniłem, tak, że byliśmy w zasadzie nierozłączni, stałem się daleko sprawniejszym ambasadorem. Mój kompan miał ogromne doświadczenie w dyplomacji, dobiegał bowiem siedemdziesiątego roku życia, co dla długowiecznych krasnoludów jest wiekiem późnej młodości. Sam nie mógł jeszcze piastować stanowiska ambasadora, w tym celu Krasnolud ukończyć bowiem musi sto lat, uczył się jednak na dyplomatę przez całe swoje dorosłe życie, nic więc dziwnego, że jego wiedza była imponująca. Dobre pochodzenie — czarne włosy, jak się dowiedziałem, były widomą oznaką, że w jego żyłach płynie krew Smoczych Książąt — zagwarantowało mu najlepszych nauczycieli, władał więc biegle nie tylko moim językiem, ale i mową Lodowych Elfów, mieszkańców Imperium Kryształowego, Gnomów, Elfów Pospolitych, znał nawet kilka słów po Astońsku. Zdradzał też ogromną liczbę talentów i nie przypominam sobie, by w ciągu wszystkich lat naszej przyjaźni okazał się niekompetentny w jakiejkolwiek dziedzinie, od astronomii i nawigacji, poprzez sztukę, szermierkę, aż po medycynę. Pewnie zazdrościłbym mu i go podziwiał, pozostawaliśmy jednak w takiej zażyłości, że ani w głowie było mi zgrzytać na niego zębami i cieszyłem się jak dziecko za każdym razem, gdy Lope dawał kolejny popis swoich talentów.

Tymczasem, dzięki jego pomocy oraz mojemu rosnącemu doświadczeniu, moja pozycja wśród Lodowych Elfów zaczęła się sto-

pniowo poprawiać. Całymi dniami ćwiczyłem przed lustrem lodową twarz i moja w tej dziedzinie zapamiętałość doprowadziła w końcu do sytuacji, w której mijane Elfy zaczęły pozdrawiać mnie skinieniem głowy. Kilka razy stawałem przed Cesarzem, by mówić z nim o kontraktach handlowych czy podobnych, mało ciekawych sprawach i za każdym razem robiłem lepsze wrażenie. Przestałem też trząść się wiecznie jak osika i chodzić zakatarzony, przyzwyczaiwszy się wreszcie do chłodu. Poznałem podstawy języka i zacząłem wprawnie się komunikować, kupiłem nawet — idąc za radą Lopego — Lodowego Feniksa, ptaka, którego Elfy chętnie trzymają w domach, a który odznacza się tą niezwykłą właściwością, że na starość zamarza w lodowy posąg, który rozpada się potem na kawałki, a ze środka wyłazi młody Feniks. Trzymałem go początkowo w sypialni, chłód jednak, który bił od jego jasnobłękitnych piór, był tak przejmujący, że musiałem przenieść klatkę do nieużywanego gabinetu. Pod wpływem dziwacznego impulsu nazwałem feniksa Fawkes, które to imię wyjątkowo mu się nie spodobało, za każdym więc razem, kiedy mnie widział, odwracał się z wyższością tyłem — uwielbiał za to bawić się z Lopem, który szwargotał do niego po swojemu.

Moje starania musiały przynieść efekt, pod koniec pierwszego roku pobytu zaproszono mnie bowiem wreszcie oficjalnie na bal. Uroczystości tego rodzaju odbywały się tu oczywiście nagminnie, do tej pory i jednak dane mi było wyłącznie słuchać ich odgłosów przez ściany, ucieszyłem się zatem jak dziecko, a i Lope wyszczerzył się serdecznie. On, oczywiście, zaproszony nie został, co usłyszawszy nieco zmarkotniałem, objaśnił mi jednak, nie tracąc humoru, że Krasnoludy nie bywają na elfich balach ze względu na zadawnioną wrogość i że on sam doskonale to rozumie. Po raz kolejny nie mogąc nadziwić się zagmatwanej duszy Krasnoluda, przyodziałem się w moje najlepsze ubranie, uszyte jeszcze w Mieście Twarzy, przypasałem Viperę i dumnie ruszyłem do ogromnego, wielopiętrowego pałacu Gerasimosa Pagos, gdzie odbywać się miała feta.

Elfi bal zauroczył mnie bez reszty - i choć widziałem podobne uroczystości w Dziewięciu Miastach, miały zupełnie inny charakter

i daleko im było do wspaniałości czy rozmachu przyjęcia wydawanego w Cesarskim Mieście. Służący, Pospolity Elf o smutnych oczach, gromko mnie zapowiedział i wkroczyłem dumnie do sali balowej, wysokiej na trzy piętra i doskonale asymetrycznej. Wokół, na wielu poziomach, wznosiły się połączone ażurowymi schodami i unoszonymi mocą Kryształu platformami tarasy, na których porozstawiano stoły i siedziska. Znakomitą część sali zajmowała najdziwniejsza podłoga, jaką widziałem w życiu, zdobiona niezwykłą mozaiką, pełną wprawdzie barw i kształtów, nie wyobrażającą jednak niczego konkretnego. Otaczała ją fosa, w której kłębił się płynny lód — rzecz zupełnie niezwykła, zwłaszcza dla kogoś wyrosłego w przekonaniu, że lód, nim zamarznie na kamień, jest zwyczajną wodą. Pod sufitem, po którym płynęły sprowadzone nie wiedzieć w jaki sposób purpurowe obłoki, latało całe stado Lodowych Feniksów, stoły zastawione były potrawami dobranymi pod względem koloru i wszędzie kręcili się służący, roznosząc zmrożone flaszki doskonale przeźroczystego napitku. Zewsząd odwracały się ku mnie twarze, nieodmiennie spokojne i opanowane, piękne i regularne, a całe towarzystwo skrzyło się błękitem, bielą i złotem, szykownym krojem mundurów, wystawnych sukien, epoletów, galonów, brosz, kolczyków i wykwintnych fryzur. Rozpoznawałem znajome oblicza - choć szczerze mówiąc, wciąż trudno było mi rozróżniać Lodowe Elfy z ich nieskazitelnymi twarzami — dostrzegłem jednak również mundury kilku innych Koterii. Najbardziej uderzył mnie jednak brak rozmów, Elfy bowiem, swoim zwyczajem, oszczędzały słowa. I choć trudno było uznać salę za cichą, szeleściły bowiem stroje, brzęczały butelki i skrzypiały kroki, chyba wolałbym, aby panowała w niej zupełna cisza.

Przez chwilę kręciłem się wśród milczących gości, wspinając na coraz to wyższe balkony i co rusz zaskakiwany wspaniałością przyjęcia, potem zaczęło się jednak powszechne poruszenie i kto żyw wychylił się przez barierkę tarasu. Sala na dole opustoszała, jeśli nie liczyć gospodarza, który pojawił się nie wiedzieć kiedy. Gerasimos Pagos ubrany był w proste spodnie z pojedynczym lampasem, de-

likatną jak pajęczyna koszulę i ozdobiony niezwykle kunsztownym wzorem płaszcz, sięgający połowy łydki. Pewnym krokiem przestąpił fosę i wszedł na dziwaczną podłogę, która nawet oglądana z góry nie wyobrażała niczego w szczególności, a wtedy zagrała muzyka. Elfy lubują się w rzeczach skomplikowanych, nie zdziwił mnie zatem widok niezmiernie złożonych instrumentów o dziesiątkach strun, w które niekiedy uderza się pałeczkami, czasem zaś szarpie za pomocą specjalnych naparstków, zaskoczyło mnie jednak, jak doskonała i zawiła może być wygrywana przez nie melodia. Dłuższą chwilę zajęło mi, nim zdołałem zrozumieć frazę muzyki, tymczasem zaś Gerasimos musiał pojąć ją od razu, ruszył bowiem do tańca. Wirował na parkiecie sam, stawiając niewiarygodnie skomplikowane kroki i dokonując akrobacji, których żaden człowiek nie byłby w stanie powtórzyć, tańcząc coraz szybciej i szybciej, a jego długie, złote włosy powiewały wokół jego głowy niczym welon. Pojąłem tymczasem, że mozaika, której nie rozumiałem, nie służy bynajmniej ozdobie, a pomaga tancerzowi odnaleźć rytm i wykonywać odpowiednie kroki, różne zaś kolory znaczą zapewne rozmaite tańce. Tymczasem służący zaproponował mi szklaneczkę przejrzystego napoju, na co przystałem z ochotą i bal zaczął się na dobre.

W kolejnych tańcach uczestniczyła znacznie większa liczba osób, zauważyłem jednak, że choć formują korowody i grupy, nie sposób wyróżnić wśród nich par, a płeć nie ma w tym wypadku znaczenia, doszedłem więc do przekonania, że to, co nazywamy tańcem towarzyskim, jest Lodowym Elfom zupełnie obce. Tymczasem na tarasach zaczynały się gry - wielka tutejsza namiętność. Zazwyczaj grający używają kart, zupełnie niepodobnych do naszych, czasem jednak sięgają po najrozmaitsze plansze. Sens zawsze jednak jest taki sam - gra musi być wyzwaniem dla intelektu, a nie szczęścia graczy, i mieć charakter hazardowy. Lodowe Elfy całe życie mają za jedno wielkie wyzwanie, próbę, której muszą sprostać, a rozgrywka jest dla nich kolejnym sposobem sprawdzenia się. Bez zmrużenia oka przegrywają więc i wygrywają ogromne fortuny, kładąc na szali wszystko, co im drogie. Panująca przy stolikach gry atmosfe-

ra sprawiła, że umknąłem od nich czym prędzej, obawiając się, że i mnie mogą wciągnąć do tej niebezpiecznej zabawy. Rychło też przekonałem się, że miałem rację — nim to jednak nastąpiło, służący roznieśli pomiędzy bawiącymi się wiele butelek przezroczystego alkoholu.

Przyznaję, był ohydny. Mocniejszy niż cokolwiek, co w życiu piłem, palił nieprzyjemnie gardło oraz język i pozostawiał w ustach niemiły posmak, sączyłem go jednak, by nie złamać reguł zabawy. Podpatrzyłem jednak, że gospodarze spożywają go w zgoła inny sposób — przyzywali Feniksy, wyrywali im pióra i mrozili za ich pomocą alkohol, a potem wychyli szklankę jednym haustem. Spróbowałem tej metody i choć nie poprawiła ona smaku wstrętnego płynu, uczyniła picie go znośniejszym. Elfy tymczasem nie żałowały sobie, a z każdą szklanką zachowywały się swobodniej. Przyznać im muszę, że są rasą, która wiele potrafi wypić, nie chwiejąc się przy tym na nogach ani nie gadając od rzeczy. Jedynym widomym znakiem upojenia jest u nich niesamowity blask oczu i rozluźnienie reguł lodowej twarzy, przystojne wówczas i stosowne. Tę bowiem ważną funkcję spełnia tutaj ohydny alkohol, że gdy Lodowy Elf znajduje się pod jego wpływem wolno mu bez skrępowania okazywać emocje. Im dłużej trwał zatem bal, tym tańce stawały się ognistsze, rozmowy, początkowo zdawkowe, coraz bardziej ożywione, a gry bardziej emocjonujące. W pewnym momencie na jednym z balkonów wybuchła awantura - poszło chyba o karty — i Gerasimos w jednej chwili przerwał taniec. Muzyka ucichła, bawiący się zeszli z mozaikowej podłogi, po czym wkroczyli na nią zwaśnieni. Obydwaj mieli broń - na lewej dłoni ostrze przypięte do czegoś w rodzaju rękawicy, w prawej zaś dzierżyli osobliwą pałkę o dwóch brzeszczotach. Stanęli naprzeciw siebie, muzycy znów uderzyli w struny, i zaczął się pojedynek.

Kto nie widział pojedynku dwóch Lodowych Elfów, nawet wyobrazić sobie nie potrafi morderczej furii, śmiertelnej precyzji i niewiarygodnej prędkości, z jaką się toczy. Niedawno jeszcze uważałem taniec Gerasimosa za szczyt możliwości akrobatycznych

żywej istoty, teraz jednak naprawdę zrozumiałem, do jak wielkich wyczynów zdolne są Lodowe Elfy, a sztuka szermiercza Miasta Twarzy, uchodząca za finezyjną oraz zabójczą wydała mi się nagle prostacka i niezgrabna. Walczący krążyli wokół siebie, kręcili piruety i salta, mijając ostrza przeciwnika o ułamki centymetrów, a ich broń kreśliła w powietrzu zabójcze półksiężyce, tryskając iskrami za każdym razem, gdy ostrza się zetknęły. Trwało to dłuższą, przerażająco fascynującą chwilę, wtem jednak - nawet nie zdążyłem spostrzec kiedy - jeden z walczących zwalił się na kolana. Z jego szyi szeroką strugą tryskała błękitna, elfia krew, rozlewając się szeroko po mozaice. Przez chwile usiłował jeszcze wstać, wreszcie jednak, zrozumiawszy, że nadciąga śmierć, położył się delikatnie i bez jęku skonał. Jego przeciwnik pochylił się nad ciałem, obrócił je na plecy i obwieścił całej sali, że zabity spojrzał śmierci w twarz - faktycznie zresztą, jego szeroko otwarte oczy wpatrywały się w sufit sali balowej. Potem jakby nigdy nic zwycięzca wrócił do kart, a służący sprzątnęli ciało i krew z parkietu, na który ponownie weszli tancerze. Bal rozpoczął się na nowo i tylko ja stałem, oniemiały ze zgrozy.



Przysięgam, że nie jestem pewien, co działo się dalej i co jest przyczyną wypadków, które doprowadzić miały moją karierę dyplomaty do tak żałosnego końca. Wiem, że przyniesiono mi wiadomość i że udałem się do oranżerii, przejrzysty płyn zaćmił mi jednak umysł na tyle, że pamiętam wyłącznie, jak wkraczam pod szklaną kopułę, w jednej chwili przenosząc się z wiecznie zimnego świata Elfów do tryskającego bujną roślinnością dusznego i gorącego parku. Wokół lśniły nocne kwiaty a wilgotna ziemia pachniała mocniej jeszcze, niż w naszym ogrodzie w Mieście Twarzy. Pośród labiryntu ścieżek stała srebrzysta ławka i na niej właśnie czekała na mnie dziewczyna. Ku mojemu zaskoczeniu zakomunikowała mi, że

ponoć pragnąłem się z nią spotkać i choć nie miałem o tym pojęcia, przezroczysty płyn i uroda Elfki tak zamroczyły mi umysł, że szybko przytaknąłem. Jej ogromne oczy lśniły delikatnie w świetle nocnych kwiatów, na twarzy malowało się zakłopotanie i ciekawość, widomy skutek picia przezroczystego płynu. Nie mogła być starsza ode mnie - choć Elfy zawsze pozostają młode, ta miała szczególnie niewinne wejrzenie. Ubrana była w długi płaszcz kapitana okrętu i koszulę z żabotem, a wąskie spodnie i buty kusząco opinały się na jej udach. Ani się spostrzegłem, siedziałem przy niej, zatopiony w rozmowie, bez reszty zakochany w jej lśniących oczach.

Nie pamiętam, o czym dokładnie mówiliśmy z Eirene, tak bowiem miała na imię moja piękność. Na pewno wylałem swoje żale na ciężki los człowieka wśród Elfów, z pewnością też opowiadałem jej o Mieście Twarzy, Sandrze i moim zranionym sercu. Od niej dowiedziałem się, że należy do Koterii Naftis, związku kapitanów okrętów, że dopiero w tym roku ukończyła szkoły i marzy o dalekich podróżach do odległych światów. To rozpaliło moje serce i szeptem zaczęliśmy nawzajem opowiadać sobie o cudach Wszechświata, pięknie okrętów i dalekich podróży, samotności wśród gwiezdnego bezmiaru i wtem po policzkach Eirene zaczęły płynąć łzy. Jakże cudownie wyglądała jej twarz, oblana delikatnym blaskiem, bezgranicznie tęskna i smutna, tak, jak smutne potrafią być wyłącznie Elfy! Nie rozumiejąc, co się dzieje, złapałem ją za rękę — jakże była zimna! — i w chwile później przylgnąłem ustami do jej warg, zanurzając drugą dłoń w jej jedwabistych włosach. Wtedy właśnie usłyszeliśmy kroki.

Dziś jestem pewien, że moje spotkanie z piękną Elfką zostało precyzyjnie zaplanowane i oboje padliśmy ofiarą nikczemnej intrygi. Często zastanawiam się przy tym, czy gdyby jej autor znał konsekwencje, zdecydowałby się wcielić paskudny ów plan w życie i, co za tym idzie, czy dane by mi było w ogóle poznać piękną dziewczynę. Od śmierci dzieli mnie dziś tak niewiele czasu, a jednak dłuży się on niemiłosiernie, zabijam go więc, usiłując dociec, w którym momencie życia przypieczętowałem swój los. I prze-

konany jestem, iż namiętny ów pocałunek wyznacza chwilę, do której wszystko potoczyć musiało się w tak dramatyczny sposób. Nawet dziś, gdy zamknę oczy, potrafię przywieść go na pamięć, a choć całowałem od tamtej pory wiele ust, żadne jednak nie były jednocześnie tak zimne i tak słodkie. Nim nasze wargi rozłączyły się, z gęstwiny ciepłolubnych rośliny wyłonił się sam Gerasimos Pagos w towarzystwie Tryfillosa. Oczy tego drugiego płonęły jasno alkoholowym blaskiem, a na zwykle nienagannie spokojnej twarzy malował się wyraz upiornej satysfakcji. Widząc go, zrozumiałem, że moje dotychczasowe kłopoty to drobiazg w porównaniu z tym, w co wpakowałem się teraz.



ROZDZIAŁ TRZECI

w którym Marco wije się w uścisku zemsty i nieomal traci przy tym życie. Tudzież o losie rozbitka.



Khojin

ROZDZIAŁ TRZECI



Romans nie jest wśród Lodowych Elfów niczym niezwykłym - zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że w tym względzie przypominają nieco mieszkańców Miasta Twarzy, z tym, że nie flirtują publicznie, uprawiając amory w miejscach ustronnych. Przypadek Eirene z Koterii Naftis i mój był jednak szczególny, Elfy bowiem gardzą ludźmi jako istotami o poślednich umysłach i niewielkich zdolnościach. Stąd romans między Lodowym Elfem, a jakąkolwiek inną rasą, uchodzi za wstydliwą aberrację i nawet jeśli się przydarza, zawsze rozgrywa się potajemnie. My daliśmy się przyłapać — choć już wówczas wątpiłem, czy sprawił to przypadek — a sprawę pogorszyła jeszcze moja funkcja ambasadora, czyli reprezentanta całego mojego narodu. Dlatego właśnie pocałunek nasz, choć w gruncie rzeczy zupełnie niewinny i spowodowany przede wszystkim alkoholowym zamroczeniem, szybko okrzyknięty został czymś w rodzaju zdrady własnej rasy przez Eirene, mnie zaś uznano za nieprzyjaciela i spiskowca. Z drugiej strony, przyznam, że nawet dziś, gdy oczekuję na śmierć i znam doskonale los, który przypadł w udziale Eirene, wciąż myślę z rozrzewnieniem o jej niewinnych,

lśniących młodzieńczą fascynacją oczach. Podejmując jednak temat - Koteria Naftis uznała nasze zachowanie za obraźliwe, dowodząc, że ukarać należy nas oboje, Dikastirio zaś wymówili mi gościnę twierdząc, że posunąłem się za daleko. Szczęśliwie, nie opuścił mnie Lope, który natychmiast zorganizował kwaterunek w siedzibie swojego zwierzchnika.

Tymczasem sprawy toczyły się bardzo szybko. Tryfillos, który nie nasycił się jeszcze moim upadkiem i mało mu było, że Elfy odwracają się na mój widok ze wstrętem, uruchomił kolejną intrygę, której celem było publiczne skompromitowanie mojego urzędu. Za jego sprawą rozeszła się bowiem pogłoska, że w sprawie tak poważnej, jak romans kapitana cesarskiego okrętu z nieprzyjacielem wyrok wydać może tylko jedna osoba — sam Cesarz. Mój los malował się więc szczególnie ponuro, znałem już bowiem władcę na tyle, by dobrze zaznajomić się z jego apatią, brakiem zainteresowania wszystkim, co mu się przedkłada i uległością wobec doradców - w szczególności z Koterii Dikastirio, z której sam się wywodził. Odwagi nie dodał mi też Scarlatto, który wreszcie puścił parę z ust i poinformował mnie, że poprzedni ambasador również sądzony był przez Cesarza - za inne zgoła przewinienie, o którym sekretarz nie chciał mówić - i skończył na straszliwych torturach, sprawdzających rzekomo siłę jego lodowej twarzy. W dzień sądu pożegnałem się więc z Lopem, uściskałem serdecznie Scarlatta i dałem się poprowadzić do sali tronowej Tryfillosowi, który nie zdradzał oznak zadowolenia, wiedziałem jednak, że aż od niego kipi. Choć tym razem przed Lodowym Tronem zgromadziło się wielu Elfów z obydwu pokrzywdzonych Koterii a także przywódcy ze dwudziestu innych ugrupowań, wciąż tworzyli grupkę żałośnie niewielką w porównaniu z rozmiarami pawilonu. Nigdy jeszcze droga do tronu nie dłużyła mi się tak bardzo - szedłem, prowadzony nieprzychylnymi spojrzeniami absolutnie spokojnych twarzy, aż wreszcie zmuszono mnie, bym klęknął na najniższym stopniu podwyższenia. Nie widziałem nigdzie narzędzi tortur ani katów i przez chwilę nabrałem otuchy, sam jednak zganiłem się za taką naiwność — wszakże nie umęczą mnie pod samiutkim

nosem władcy. Cesarz siedział na swoim lodowym tronie, owinięty w śnieżny płaszcz, z twarzą zatopioną w dłoniach i pochyloną do przodu, tak, że długie, czarne włosy spływały niczym wodospad. Czekaliśmy jeszcze przez chwilę, w zupełnym milczeniu i ciszy, aż wreszcie od strony wejścia usłyszałem kroki dwóch par butów. Nie pozwolono mi się obrócić, wiedziałem jednak, że to Eirene.

Gdy dziewczyna uklękła obok mnie, spojrzałem na nią kątem oka. Wprawdzie próbowała zachować lodową twarz, usta jednak drżały jej ze strachu, a dłonie zaciskała w pięści. Początkowo Cesarz nie zaszczycił nas nawet spojrzeniem — nieruchomy niczym posąg wysłuchał zarzutów, potem uniósł jednak oblicze o bezbrzeżnie smutnych oczach i spojrzał na nas, by wydać wyrok. Następne wydarzenia potoczyły się bardzo szybko — ze zdumieniem widziałem, jak smutek pierzcha z oczu władcy, jak ten wstaje i zbiega po schodach, a śnieżny płaszcz, zrzucony z ramion, powoli spływa na stopnie. Kucnął tuż przed nami, chwycił Eirene pod brodę, dokładnie obejrzał jej twarz, po czym ujął za ramiona, zmusił do powstania i zaprowadził do samego tronu. Znów klęczałem sam, z rosnącym zdumieniem słuchając, jak szalony monarcha ogłasza głosem, od którego drżą ściany prastarej sali, że Eirene nie może być nikim innym, jak córką jego zmarłej ukochanej i że życzeniem jego jest, by krew z jej krwi objęła Lodowy Tron, gdy jego już zabraknie. Struchleliśmy wszyscy - ja, wyniesiona nagle do godności następcy dziewczyna, doradcy - a potem w sali tronowej wybuchł iście ludzki rozgardiasz. Doradcy argumentowali jeden przez drugiego, reprezentanci Koterii Naftis stali, zadowoleni, a na twarzy zawsze nienagannie spokojnego Gerasimosa wykwitać zaczęła nieopisana wręcz furia. Jeśli o mnie chodzi, wszyscy stracili mną zainteresowanie i już nigdy nie wracano do sprawy feralnego pocałunku.

Nie miałem wówczas pojęcia, jak potoczą się dalsze losy dziewczyny, w której się zakochałem, pełen byłem jednak najczarniejszych przeczuć, tak, że aż chciałem ją chronić, co wybił mi z głowy dopiero Lope. Tego samego jednak dnia gościnę zaproponowała mi Koteria Naftis, widywałem ją zatem w ciągu następnych kilku

tygodni dość często, wiele rozmawialiśmy i z dumą powiedzieć mogę, że gdy opuszczałem świat Lodowych Elfów, pozostawaliśmy w zażyłej przyjaźni. Z dumą, gdyż w jakiś czas po moim zniknięciu stary i szalony Cesarz zmarł, do końca zachowując lodową twarz i, wbrew nadziejom Koterii Dikastirio, spoglądając śmierci w twarz. Zgodnie ze starożytnym zwyczajem, odwaga w obliczu końca gwarantuje umierającemu, że wszystkiego jego dobra i tytuły przekazane zostaną wybranym przezeń osobom, a odstępstwo od tej reguły jest poważnym wykroczeniem i czynem okrutnie ohydnym. A że szaleniec do końca nie odzyskał rozumu, Eirene wstąpiła na tron i - o ile mi wiadomo - panuje po dziś dzień. Łyżką dziegciu w beczce miodu jest tylko fakt, że zawarła małżeństwo z zimnym i bezwzględnym Gerasimosem Pagos, jak sądzę, niekoniecznie z własnej woli. Dziwaczny ów związek spowodował, że dziś, w przeddzień mej śmierci, niegdysiejszy przywódca Koterii Dikastirio mieni się Cesarzem. To wszystko jednak miało dopiero nastąpić — ja zaś odczekałem kilka tygodni i z ulgą uznałem, że sprawa ucichła. I dopiero wówczas zaczęły się moje prawdziwe kłopoty.



Od czasu cudownego rozpoznania Eirene nie miałem zaszczytu stawać przed obliczem Cesarza, który odnalazł nowy cel w swym ponurym życiu i z werwą zaczął poszukiwać dokumentów i śladów świadczących o tym, że dziewczyna jest faktycznie jego córką. A że wszystko na to wskazywało, z każdym dniem goręcej oddawał się temu zajęciu, nie miał więc czasu dla ambasadorów i wszelkie moje obowiązki uległy zawieszeniu. Szczęśliwie, byłem teraz gościem Koterii, która para się międzygwiezdną żeglugą, więc zamiast wałkonić się w nowym domu, oddawałem się ukochanemu zajęciu. Oczywiście, zabierano mnie tylko na pokład okrętów pasażerskich, nie tyle by nie zdradzać mi sekretów uzbrojenia i takty-

ki Cesarstwa, co uznawszy, że daleko mi do siły, którą odznaczać powinien się prawdziwy żołnierz. Nie narzekałem jednak, gdyż nawet rejs jachtem dostarczał mi znacznie więcej emocji, niż cały rok spędzony w pałacach Koterii Dikastirio.

Im częściej wyprawiałem się na gwiezdne szlaki, tym większą ciekawość budził drugi świat układu. Początkowo nie chciano mi o nim mówić, informując mnie tylko, że jest zmrożony wiecznym lodem, a wobec panujących na nim warunków, klimat stolicy Cesarstwa jest wręcz łagodny. Podpatrzyłem jednak, że pomiędzy tajemniczym światem, a naszym miastem regularnie kursują okręty, z czasem dowiedziałem się więc, iż w głębi okrytych wiecznym śniegiem gór znajdują się niewyczerpane złoża nadmetalu i że właśnie ten cenny surowiec się stamtąd przywozi. To rozpaliło moją wyobraźnię jeszcze bardziej, wyobrażałem sobie bowiem nieustraszonych poszukiwaczy rudy, którzy — nie zważając na ziąb i śnieżne zawieruchy — uporczywie drążą twardą skałę ku chwale swojego Cesarza. Lodowy blask Ochuromy, doskonale widoczny na nocnym niebie, wabił mnie i przyciągał — aż wreszcie zwierzyłem się z moich tęsknot Eirene. Ta, wykorzystując swoją świeżo zdobytą pozycję, przekonała anoterosa Koterii, by wysłał na rejs wokół planety jeden ze swych śmigłych jachtów, dzięki czemu mógłbym obejrzeć ją z bliska.

W noc poprzedzającą rejs spałem wyjątkowo niespokojnie i gdybym był choć trochę przesądny, uznałbym to za niechybną oznakę nieszczęścia. Niestety, bajania mojej niani dawno włożyłem między bajki, a nieprzespaną noc złożyłem na karb podniecenia. Przecież miałem obejrzeć nowy świat — już trzeci w moim niezbyt długim życiu — a ojczyzna Lodowych Elfów, z którą miałem przyjemność obcować już od roku, nieco mi spowszedniała. Do portu ruszyłem o świcie, by zdążyć wyruszyć wraz z podnoszącą się mgłą - pożegnałem tylko Lopego, który lojalnie zbudził się wraz ze mną, choć trudno było nazwać go rannym ptaszkiem i nakarmiłem Fawkesa, otrzymując przy tym pożegnalne dziobnięcie w nadgarstek. Jacht, śmigła jednostka o nazwie Thalamigos, czekał, gotów do star-

tu w każdej chwili. Załoga składała się z dwunastu Pospolitych Elfów w prostych, ciepłych strojach i trzech oficerów — wciąż szokowało mnie, że wszyscy wyglądają na młodzików, choć miałem powody wierzyć, że kapitan jest starym wilkiem gwiezdnym. W porcie oczekiwał na mnie ktoś jeszcze - zaskoczony ujrzałem na szczycie żurawia Tryfillosa. Na mój widok, skinął głową i dalej przypatrywał się przygotowaniom do odjazdu. Korciło mnie, by zapytać, co tu robi, ugryzłem się jednak w język, czego po dziś dzień żałuję, znając bowiem niechęć Lodowych Elfów do kłamstwa, które uznają za broń słabych, zakładam, że moje losy potoczyłyby się zgoła inaczej.

Młodzieńcza buta sprawiła jednak, że minąłem Tryfillosa bez słowa, wspiąłem się po trapie i powitałem kapitana. Ten szorstko wyjaśnił mi, gdzie mogę złożyć rzeczy, po czym dał rozkaz rzucenia cum. Jacht szybko oderwał się od platformy — patrzyłem, jak sylwetka mojego nieprzyjaciela maleje w oddali — i wzbił w złociste niebo. Nie minął kwadrans, a naszym oczom ukazała się lśniąca, złocista kopuła sali audiencyjnej Cesarza — dalej rozpościerał się przestwór Wszechświata. Czując narastające podniecenie jak zwykle z przyjemnością obserwowałem mechaniczną precyzję, z jaką elfi marynarze wykonywali komendy i ich żeglarską wprawę, która wówczas wydawała mi się imponująca. Niepokoiło mnie tylko - jak zawsze zresztą - uporczywe milczenie i niezmiennie lodowe twarze, tęskniłem bowiem trochę do opowieści starych żeglarzy w głębi serca wierząc, że wszyscy przeżyli niepowtarzalne przygody.

Tajemniczy świat Ochuromy skrzył się niczym diament, oblewany białymi promieniami tutejszego słońca i nawet daleko, na orbicie, czuć było bijący od niego ziąb. Płynące po niebie chmury skrzyły się rozmaitymi odcieniami bieli i bardzo zimnego różu, a kiedy jacht nasz przechodził przez ich warstwę, wanty w jednej chwili pokryły się szronem, a ja poczułem, jak dotkliwy mróz kąsa mi policzki. Choć zabrałem ze sobą najcieplejsze ubranie, zadrżałem - a chwilę później przed moimi oczyma roztoczył się krajobraz pustego świata, dziki i nieprzystępny. Płynęliśmy nad szczytami ogromnych, skalistych gór, zbocza których pokrywała gruba war-

stwa śniegu, spod którego tylko gdzieniegdzie sterczały czarne i lśniące jak obsydian zręby skał. Śnieg zalegał też w głębokich dolinach, tak wąskich i krętych, że zacząłem wierzyć, iż na ich dno nigdy nie dociera światło słońca. Pomiędzy łańcuchami górskimi ciągnęło się lodowe pustkowie, gładkie niczym stół i połyskliwe, pod lodem musiały znajdować się jednak zbiorniki wodne, gdyż z wysokości, na której lecieliśmy wyraźnie widać było fantazyjne wzory zamrożonych alg, na zawsze uwięzionych w twardej pokrywie. Kapitan stanął obok mnie i powiedział, że tak właśnie wygląda tu dzień — świat ma bowiem tę niezwykłą właściwość, iż dni trwają tu równo po pół roku, na drugą zaś połowę zapada noc, groźniejsza jeszcze i bardziej mroźna.

Wtem rozmowę przerwał nam niezwykły dźwięk. Brzmiał niczym upiorny zew, wysoki, tęskny i śpiewny, a tak głośny, że aż zadrżały od niego szczyty i po ich zboczach potoczyły się lawiny, rozsiewając wokół różnobarwne tęcze. Oglądane z tej wysokości były fascynującym widowiskiem, zdało mi się bowiem, że oto z ziemi wstaje nowa warstwa chmur, by konkurować z płynącymi po niebie obłokami. W duchu cieszyłem się też, że - jak mi się wówczas wydawało — w górach nie ma żadnego życia, które mogłoby zostać pochłonięte przez rozszalały żywioł. Tymczasem, kapitan wskazał do przodu, tam bowiem znajdowało się źródło dźwięku i zarazem największe dziwowisko tego świata. Dokładnie na wprost naszego bukszprytu pękło niebo i z białych obłoków wyłaniać się począł ogromny, ciemny kształt. Początkowo nie mogłem go rozpoznać, po chwili jednak chmury przebiła płetwa, sama jedna po wielokroć większa od naszego jachtu i potwór zanurkował w dół, ukazując gigantyczny łeb, większy od mojego pałacu w Mieście Cesarskim. Znajdował się bardzo blisko, ufałem jednak, że kapitan wie co robi i z podszytą grozą fascynacją wsłuchałem się w głos gwiezdnego lewiatana, który zaśpiewał ponownie, najwyraźniej przyzywając swoją partnerkę. Trzeba wam bowiem wiedzieć, że dziwowisko, którego byłem świadkiem, okazało się godami lewiatanów, największych istot, jakie wędrują pomiędzy gwiazdami -

wyjąwszy może legendarne potwory, o których wszyscy mówią, lecz nikt nie widział. Upodobały one sobie właśnie ten świat, by raz do roku łączyć się w pary i płodzić młode, już w chwili narodzin mierzące kilkanaście metrów. W zasadzie nie są niebezpieczne, żywią się bowiem międzygwiezdną drobnicą, która sama pcha im się w paszcze, widząc jednak jednego z nich, z tak wielkiej bliskości, struchlałem.

Jacht nasz tymczasem szedł wprost na bestię, a ja nabierałem przekonania, że nawet jeśli zderzymy się z jego grubym, pooranym przez międzygwiezdne skały cielskiem, najpewniej tego nie zauważy. Odwróciłem się do kapitana, by podzielić się tym spostrzeżeniem i ze zdumieniem spostrzegłem, iż stoi on wyprostowany jak struna i tępo patrzy w przestrzeń. Rozejrzałem się, cóż tak ściąga jego uwagę, i odkryłem, że wszyscy na pokładzie okrętu — od sternika po chłopca okrętowego — porzucili swoje zajęcia, choć pędziliśmy pod pełnymi żaglami wprost w stronę zagłady. W pierwszej chwili wziąłem ich zachowanie za objaw jakiejś dziwacznej gry Lodowych Elfów, która sprawdzić ma ich odwagę, ich twarze nie były jednak lodowe, a zwyczajnie puste. Lewiatan był coraz bliżej, krzyknąłem więc do sternika, a gdy ten nie zareagował, podbiegłem do steru i szarpnąłem go za ramię. Upadł na pokład jak szmaciana lalka, a ja chwyciłem koło, by wykonać zwrot — czego wprawdzie nigdy nie robiłem, obserwowałem jednak wiele razy. Statek przechylił się na burtę i w tym momencie odwrócił się do mnie kapitan. W pierwszej chwili poczułem ulgę, wnet jednak spostrzegłem, że na twarzy ma zupełnie obcy mu grymas i przemawia nie swoim głosem. Zakomunikował mi, że Tryfillos, mag z Koterii Dikastirio, przesyła mi wyrazy szacunku, życząc przyjemnej podróży i dopiero wówczas zrozumiałem, co się stało. Nagle wiele rzeczy stało się jasnych — dziwaczne zaćmienie umysłu podczas balu, gwałtowny i namiętny pocałunek z Eirene oraz fakt, że pędziliśmy ku nieuchronnej katastrofie. Nikt nie mówił mi, że Tryfillos potrafi posługiwać się magią i z pewnością nie był w tym wybitny, wystarczyło mu jednak mocy, by do cna wyczyścić umysły załogi mojego jachtu. Tą bo-

wiem moc posiadają Lodowe Elfy, że potrafią wtargnąć w czyjeś myśli, odczytać je, zmienić czy całkowicie zniszczyć — i w taki właśnie sposób przed wiekami podporządkowywali sobie władców podbitych światów. Teraz mnie dane było zakosztować tej budzącej grozę magii — tym straszniejszej, że najpewniej nigdy nie dowiesz się, że padłeś jej ofiarą.

Porzućmy jednak te dywagacje, bo oto, napierając całą siłą na koło sterowe, zdołałem zmusić statek do wykonania zwrotu. Lewiatan przeszedł tak blisko, że burtą otarliśmy się o jego szarą, upstrzoną międzygwiezdnym śmieciem skórę, tracąc wprawdzie część rei, lecz zachowując życie. Oddychałem już z ulgą, gdy wtem ze szczytu góry — nawet nie zauważyłem, że znaleźliśmy się między jej zboczem, a ogromnym cielskiem potwora — wystrzeliły nie wiedzieć przez kogo rzucone, zakończone ostrymi hakami liny, furkocząc wokół mojej głowy i targając żagle. Kilkanaście haków wbiło się głęboko w ciało lewiatana, a ten zaryczał z bólu, szarpnął nagle i usiłował poderwać się do góry, a wówczas jedna z jego ogromnych płetw zawadziła o kadłub naszego okrętu. Rozległ się przeraźliwy trzask pękającej stępki, a potem pokład przełamał się dokładnie pośrodku, wyrzucając w górę powódź odłamków. Roztrącone Elfy runęły w przepaść pod nami, a ja, kurczowo uczepiony koła sterowego, wystrzeliłem ku górze wraz z wirującą teraz swobodnie rufówką. Na głowę spadł mi bezan, nie widziałem więc, że resztki okrętu, których czepiałem się desperacko, mkną z ogromną prędkością ku zboczu góry. Szczęśliwie, uderzyliśmy w nią od strony stępki — nim straciłem przytomność, poczułem jeszcze, że siła uderzenia wyrzuca mnie raz jeszcze w powietrze. Wciąż zaplątany w żagiel spadłem w głęboki, zmrożony śnieg i ogarnęła mnie ciemność.





Obudziłem się w miejscu ciemnym i dusznym, w pierwszej chwili nie mogąc ruszyć ręką ani nogą, ogarnęło mnie więc straszliwe przerażenie. Potem jednak mój rozum znów zaczął funkcjonować i zdałem sobie sprawę, że jestem szczelnie opatulony w futra i leżę na skórzanej podłodze kopulastego namiotu. A że zacząłem się szarpać, nagle z półmroku nade mną wychynęła kobieca twarz, ktoś uniósł mi głowę i zaczął wlewać do ust cuchnący, gęsty i gorący płyn, którym natychmiast zacząłem się dusić. Kobieta nie mogła mieć więcej, niż dwadzieścia lat, a jej długie, czarne włosy - które natychmiast przywołały w mojej pamięci obraz Cesarza Lodowych Elfów - łaskotały mnie w nos. Pachniała skórą, ziołami i śniegiem, twarz miała smagłą, owalną, o pełnych wargach i delikatnie skośnych oczach - z całą pewnością była człowiekiem, choć człowiekiem egzotycznym. Gdy wmusiła we mnie już cały płyn, oddaliła się i usiadła ze skrzyżowanymi nogami przy wejściu do jurty, plecami do mnie - mogłem teraz podziwiać całą jej atletyczną, choć szczupłą sylwetkę, przyodzianą w strój z błękitnej skóry, ozdobiony kościaną biżuterią i zawijasami, wymalowanymi farbą o barwie pereł.

Kiedy opanowałem język moich wybawców na tyle, by zrozumieć najprostsze zdania, dowiedziałem się, że ocaliło mnie plemię Chinua, należące do ludu zamieszkującego lodowy świat - o czym, oczywiście, w tamtej chwili nie miałem pojęcia. To właśnie jego wojownicy polowali na lewiatana, jak to czynią zawsze w porze godów, wystrzeliwując liny, które wgryzły się w skórę potwora. Choć wydaje mi się to nieprawdopodobne, wspięli się po nich następnie na grzbiet ogromnej bestii i, mając do dyspozycji wyłącznie wykonaną z kości broń, zabili ją i sprowadzili na ziemię w pobliże swojej wioski. Jakim sposobem tego dokonali, wciąż pozostaje dla mnie zagadką, zwłaszcza, że oglądałem potem harpuny i noże, któ-

tymi się tu posługują, i wydały mi się zbyt prymitywne nawet do polowania na zwyczajne ryby. Tymczasem jednak fakt, że myśliwi wyruszyli na polowanie przyczynił się do mojego ocalenia, zgodnie bowiem z odwieczną tradycją na szczyt góry, z której sięgnąć można lecącego nisko lewiatana, wspięli się wraz z nimi wszyscy członkowie plemienia zaangażowani w łowy, a więc uczący się na harpunników chłopcy, uzdrowicielki, starsi myśliwi, służący radą i bogowie wiedzą kto jeszcze. Kiedy mój statek uderzył o skały, tłumnie pobiegli w tamtą stronę, by zebrać przydatne pozostałości i wtedy właśnie dziewczyna, której twarz powitała mnie po przebudzeniu, znalazła mnie na śniegu.

Podobno było ze mną kiepsko — byłem nieprzytomny przez bite trzy dni - ale śnieg złagodził mój upadek na tyle, że nie pogruchotałem kości. Plemię chciało mnie, oczywiście, dobić, jak zabija się tu prawie wszystkich zbyt słabych, by przeżyć, lecz młoda uzdrowicielka sprzeciwiła się temu i zabrała mnie do obozu. Potem napoiła mnie ziołami, nie budziłem się jednak, starsi podjęli więc decyzję, by nie zwlekać z zejściem w doliny i zostawić mnie na pastwę losu, skoro nie mogę iść i będę opóźniał pochód. Byłbym pewnie postradał życie, szczęściem jednak wkrótce rozpętała się śnieżyca, uniemożliwiająca podróż, a ja zostałem, bezpieczny w jurcie uzdrowicielki, której imię - Aigiarn - poznałem bardzo szybko, najstarszą na świecie metodą wskazywania na samego siebie i powtarzania własnego miana. Zresztą, sposób ten dał zaskakujące rezultaty, powodując, że przypatrująca mi się początkowo z ciekawością kobieta bardzo szybko zaczęła uczyć mnie swojej mowy, podnosząc kolejne przedmioty i wymieniając ich nazwy. Na pantomimę tę mieliśmy zresztą mnóstwo czasu, śnieg padał bowiem jeszcze dwa dni po tym, jak się ocknąłem, dokumentnie zasypując całe obozowisko. Nim wreszcie śnieżyca ustała — pojęcia zresztą nie mam, skąd Aigiarn o tym wiedziała - i wykopaliśmy się na powierzchnię, całkiem nieźle poznałem zwyczaje dzikiego ludu, począwszy od kuchni, która sprowadzała się w podróży do żucia suszonego mięsa lewiatana, po fakt, że oddają tu cześć duchom zwierząt, skał, drzew i lodu, za najważniejsze zaś bóstwa mają dzień oraz noc.

Zwijanie obozowiska, w związku z tym, że znakomitą jego większość trzeba było wykopać spod śniegu, zajęło kolejne kilka dni. Około czterdziestoosobowa grupa, złożona głównie z kobiet, młodych chłopców i starych mężczyzn obozowała na szerokiej skalnej półce, niedaleko szczytu góry, o którą roztrzaskały się resztki mojego okrętu. Zewsząd otaczały nas przepaści i dziękowałem bogom, że od dziecka nie obawiam się wysokości, w przeciwnym bowiem razie przypłaciłbym zapewne krzątaninę na skraju urwiska utratą rozumu. Nie za to jedno byłem im zresztą wdzięczny, lecz i za ciepłe powitanie, jakie zgotowali mi krajanie Aigiarn, którzy uznali, że skoro plemię mnie ocaliło, znaczy, że zaakceptowały mnie jego duchy, a więc powinienem stać się jego członkiem. Darowano mi grube ubranie z gęstego futra, dzięki któremu nie umarłem z zimna i pokazano, jak mam pracować. Wszyscy byli dla mnie bardzo mili, dzieci dziwowały się moim rysom i szczupłej budowie, uznałem więc dzikie plemię za nader sympatyczne. Dopiero potem przekonać się miałem, że uprzejmość podszyta jest szyderstwem z mojej niewielkiej siły. Lud, pod opieką którego się znalazłem charakteryzuje się bowiem krzepą tak ogromną, że nawet Aigiarn, uznawana za najsłabszą kobietę w plemieniu, ceniona jednak za zdolności uzdrowicielskie, przewyższała mnie siłą.

Po kilku dniach rozpoczęliśmy mozolną drogę w dół. Jako, że uznano mnie za ozdrowiałego, musiałem przenieść się z jurty łagodnej uzdrowicielki do namiotu, który opuścił jeden z myśliwych, toczących podniebny bój z lewiatanem. Choć dzieliłem go z jedenastolatkiem imieniem Chigu, musiałem samodzielnie nieść na plecach część kości, stanowiących jego maszty, oraz całą skórę, pod ciężarem której giąłem się niemal do ziemi. Droga w dół okazała się potwornie niebezpieczna - szliśmy długim korowodem, wędrując po wąskich ścieżkach tuż nad głębokimi na wiele kilometrów przepaściami i zjeżdżając na ukręconych ze skóry lewiatana sznurach w dół pionowych ścian. Niekiedy musieliśmy samodzielnie się po nich wspinać, co było dla mnie szczególnie kłopotliwe, nie nawykłem bowiem ani do grubych rękawic, ani ogromnych butów i tyl-

ko szczęściu zawdzięczam, że ciągnięty w dół przez skórę namiotu, z pasem obciążonym Viperą, nie odpadłem ani razu od skały.

Chyba nigdy w życiu nie czułem się tak zgnębiony i nieszczęśliwy. Ja, z urodzenia arystokrata, wychowany do dyplomacji, traktowany jak pierwszy lepszy członek dzikiego plemienia - a nawet gorzej, byle jedenastolatek kładł mnie bowiem bez wysiłku na łopatki, nie miałem też żadnych osiągnięć, które uznawano tutaj za ważne. Marzłem, bez przerwy doskwierał mi głód, pragnienie gasić musiałem śniegiem i jedyne ukojenie znajdowałem w towarzystwie Aigiarn, która tak zaangażowała się w naukę języka, że szukała okazji, by znaleźć się obok mnie podczas marszu i powtarzać nasze lekcje. Nim dotarliśmy w dolinę, jej nauki sprawiły, że zacząłem rozumieć nawet słowa baśni, które co wieczór opowiadano tu w każdej jurcie. Słuchałem zatem o walce Dnia z Nocą, o tym, dlaczego dobry bóg Dzień przywabia dla swych dzieci Podniebne Istoty, by dać ludziom jedzenie, oraz o obcych, którzy przybyli z nieba i żyją wśród gór - w tych ostatnich bez trudu rozpoznałem Elfów.



Wreszcie, po dwóch tygodniach uciążliwej podróży - aż bałem się pomyśleć, jak długo trwa wędrówka w górę - dotarliśmy do wioski. Wciśnięta była w głęboki wąwóz o stromych ścianach i w całości zabezpieczona grubym, wzmacnianym co roku dachem z najwytrzymalszych partii skóry lewiatana. Pod jego osłoną, niby pod ogromnym namiotem, rozbite były jurty plemienia. Zdziwił mnie brak murowanych, czy chociaż wykonanych z lodu budynków, Aigiarn wyjaśniła mi jednak, że choć plemię Chinua przebywa w tym samym miejscu już czwarty rok, nigdy nie wiadomo, kiedy duchy nakażą im opuścić je i wędrować w poszukiwaniu nowego domu, cały zatem dobytek musi dać się

łatwo przetransportować. Nawet skórzany dach — nazywany w ich mowie „nocnym niebem" — rozpruwa się przed podróżą, a potem zszywa z kawałków na nowo. Zagadnąłem szybko o duchy, które prowadzą plemię i uzdrowicielka z powagą opowiedziała mi o tym, że każda rzecz, każde zwierzę i roślina ma swojego mistycznego opiekuna, który dba o nie w czasie panowania Nocy. Niektóre duchy są potężniejsze, niż inne, i te właśnie biorą sobie za przewodników plemiona — jak Chinua, opiekun ludu, który mnie ocalił, będący ogromną śnieżną bestią o białym futrze, która poluje nawet nocą i nie zna strachu. Z duchami — kończyła wykład Aigiarn — rozmawiać mogą wyłącznie kobiety, tajemnice magicznych ziół, które pozwalają wprowadzić się w modlitewny trans, są bowiem częścią wiedzy kobiecej.

Trzeba wam bowiem wiedzieć, że dzicy ludzie, którym zawdzięczam życie, mają ten niezwykły obyczaj, że wszystkie czynności dzielą na męskie i żeńskie. Zakazanym jest, by osoba jednej płci poznała sekrety przynależne drugiej, stąd kobiety nie mają tam pojęcia, jak gładzić kość, by wykonać z niej ostrze, jak splatać sznury, walczyć harpunem czy polować na lewiatany. Mężczyznom za to zakazana jest wiedza o leczeniu, rozmowach z duchami, warzeniu alkoholu, szyciu i walce kobiecym nożem, wykonanym z kłów lewiatana, o długim i lekko zakrzywionym ostrzu. Nadto, przyjmuje się, że dzień jest porą mężczyzn i wówczas na czele plemienia stają wodzowie, wybierani spośród myśliwych przez męską część społeczności, nocą zaś władzę przejmuje rada szamanek, mądrych staruch, które potrafią rozmawiać z duchami. Nie istnieje też instytucja małżeństwa, a wszystkie dzieci wychowywane są przez plemię. Kobiety i mężczyźni łączą się w związki z nastaniem nocy i rozwiązują je, gdy przyjdzie dzień - poza tym, zamieszkują dwie odrębne części obozowiska. Dwa razy do roku odbywają się jednak wiece, na których głos mężczyzn i kobiet liczy się tak samo - ma to miejsce o świcie i o zmierzchu, które trwają tu przez trzy dni. Podczas takich narad decyduje się o losach całego plemienia, zasięga porad duchów i anonsuje pary, które przez całą noc będą dzielić tę

samą jurtę. Wymierza się nadto sprawiedliwość i rozstrzyga wszelkie sprawy, które w społeczności cywilizowanej nie cierpiałyby zwłoki. Dowiadując się o tym wszystkim bezustannie zachodziłem w głowę, czemu nie znalazł się jeszcze wódz, który zjednoczyłby wszystkie plemiona pod swoją władzą, system rządów bowiem i absurdalny obyczaj wydały mi się bardzo łatwe do obalenia.

Rzecz jasna, nie wiedziałem o tym wszystkim, gdy docieraliśmy do wioski, na miesiąc przed nadejściem nocy. Zresztą, sama wioska też nie zrobiła na mnie wrażenia, zwłaszcza, że jej dach zakrywały zwały śniegu. Wzrok mój przyciągnęło za to truchło lewiatana, leżące bezwładnie pośród oślepiająco białej równiny, rozpoczynającej się zaraz u wylotu zamieszkałego przez Chinua wąwozu. Był to ten sam zwierz, który roztrzaskał Thalamigosa - teraz dopiero ocenić mogłem cały jego ogrom. Od głowy, niewielkiej i pękatej, po koniec ogromnej płetwy ogonowej mógł liczyć ze czterysta metrów, a zwały jego cielska piętrzyły się niczym wzgórze. Nie pojmowałem, jakim cudem harpunnicy, zbrojni w kościane ostrza, zdołali powalić tak niewiarygodnie ogromną istotę, zwłaszcza, że ludzie wyglądali wobec niej naprawdę mikroskopijnie. Choć w pierwszej chwili tego nie dostrzegłem, zafascynowany rozmiarami zwierzęcia, wokół ciała uwijała się prawie cała wioska - pospieszyliśmy tam, by jak najszybciej dołączyć do pracy. Trzeba przyznać, było tu co robić - po grubym lodzie uwijały się bez przerwy sanie, wożąc do osady kawały tłuszczu i mięsa, odrąbywane od boków zwierzęcia. Ciągnęły je białe, brzuchate czworonogi o wielkich pyskach, zwane khenimum, które hoduje się tutaj tak do pomocy, jak w charakterze towarzyszy. Kobiety zajmowały się zdzieraniem grubej skóry, mężczyźni zaś - osławieni myśliwi, których do tej pory nie dane mi było oglądać, wspinali się w górę truchła i wycinali długimi kośćmi o szlifowanych krawędziach ogromne bloki mięsa, które spadały w dół, plamiąc śnieg na czerwono. Gdy dotarliśmy na miejsce, jeden z nich, czarnowłosy młodzieniec o twarzy pomalowanej błękitną farbą w barwy harpunnika zeskoczył lekko z wysokości i wyciągnął w kierunku Aigiarn po łokcie uwalane krwią ramiona.

Do tej pory wydawało mi się, że lud Chinua jest silny, zręczny i wytrzymały, kiedy jednak ujrzałem myśliwych przy pracy, zrozumiałem, że osoby, wśród których przebywałem to słabeusze. Mężczyźni, których teraz poznałem, byli wysocy i barczyści, krzepcy i o dzikim, acz szczerym, wejrzeniu. Pracowali na bokach lewiatana niestrudzenie, rozebrani do pasa i parujący ciepłem na trzaskającym mrozie. Twarze zdobili błękitnymi wzorami, które oznaczały ich triumf po pokonaniu zwierza — opłacony zresztą słono, gdyż, jak się dowiedziałem, dwunastu z sześćdziesięciu myśliwych zginęło podczas walki z potworem. Nam, mieszkańcom Dziewięciu Miast, wydaje się zwykle, że Rycerze Kryształowi są ogromni i silni, co zresztą wcale nie mija się z prawdą - nawet jednak oni wydawali mi się pokurczami wobec dumnych wojów tego dzikiego ludu. Szczęśliwie, żyje on na uboczu, ignorowany nawet przez Lodowe Elfy, które przecież ma za sąsiada, i zwyczajnie nie zdaje sobie sprawy z własnej potęgi, strach jednak pomyśleć, co by się stało, gdyby, zjednoczeni pod silnym przywództwem, wyruszyli na podbój światów. Szczęściem, trwające od dziesiątków lat waśnie pomiędzy plemionami i fakt, że barbarzyńcy ci nie znają mocy Kryształu sprawiają, iż wciąż możemy spać spokojnie.

Młody wojownik, który przyskoczył ku nam, miał na imię Khojin i ostatniej nocy był partnerem Aigiarn. To właśnie ją pragnął powitać, miał bowiem nadzieję, że uzdrowicielka i tym razem wybierze go na nocnego małżonka. Widząc, że jej towarzyszę, zawahał się i zapytał o moją tożsamość mową tak gardłową, że ledwo go zrozumiałem. Usłyszawszy odpowiedź, spojrzał na mnie z pogardą, jakiej nie widziałem nawet w oczach Lodowych Elfów i z mety splunął mi pod nogi. Następnie zakrzyknął głośno, by wszyscy zwrócili na nas uwagę, i zakomunikował, że wyzywa mnie na turniej zręczności. Gdybym miał choć odrobinę rozumu, pewnie bym odmówił, wymawiając się nieznajomością obyczaju, jednak ku przerażeniu Aigirian wyniośle na to przystałem, nie mając pojęcia, na co się godzę. Rychło okazało się bowiem, że mam wziąć udział w oprawianiu lewiatana, a ten z nas, kto z nastaniem nocy odda

większe usługi plemieniu, zostanie nocnym mężem uzdrowicielki. Dziwaczne te warunki wzbudziły mój sprzeciw, zwłaszcza, że wcale nie miałem ochoty pozostawać w wiosce przez następne pół roku, spędziwszy jednak rok wśród Lodowych Elfów prędzej bym rzucił się na miecz, niż okrył hańbą tchórzostwa. Zgodziłem się na wszystko, poczerwieniały na twarzy ze złości.



Następny miesiąc przeżyłem jak prawdziwy barbarzyńca. Mieszkałem w męskiej części wioski, na uboczu, otoczony pogardą myśliwych, których ulubionym zajęciem było siłowanie się oraz słuchanie baśni, byłem bowiem zbyt słaby na to pierwsze i za mało obeznany w niuansach języka na drugie. Trzęsące się, lecz wzbudzające postrach staruchy wymalowały mi na twarzy i ciele znaki, których nie wolno mi było zmyć aż do zakończenia zmagań, musiałem zatem zaprzestać nacierania się śniegiem. Jadłem niewiele, za dnia bowiem barbarzyńcy prowadzą dwie tylko kuchnie, męską, w której nie chciano mnie karmić, oraz kobiecą, gdzie wstydziłem się pójść. Mordercza praca przy lewiatanie, do której popychała mnie ambicja udowodnienia barbarzyńcom, że mój rozum, wiedza i wytwory cywilizacji zdolne są pokonać siłę i wprawę, sprawiała, że z dnia na dzień traciłem siły. I naprawdę nie wiem, co by się ze mną stało, gdyby nie Aigiarn, która dobrze znała dolę najsłabszego członka plemienia i co dzień mnie odwiedzała, przynosząc mi pożywienie oraz ożywcze zioła. W ciągu tego miesiąca staliśmy się więc sobie niezmiernie bliscy, a jako że traciłem nadzieję, iż zostanę odratowany przed nadejściem nocy, szykowałem się już na pół roku w jej miłym towarzystwie — a potem, jak sobie roiłem, zabranie jej z tego strasznego świata do cudów naszej cywilizacji.

Z lewiatanem początkowo szło mi bardzo słabo — nie potrafiłem złapać równowagi na linie, bez przerwy wchodziłem w drogę my-

śliwym i narażałem się na kuksańce, a odór tłuszczu i surowego mięsa, wszechobecna krew i makabra przyprawiały mnie o mdłości. Przeżyłem od tamtej pory niejedną niedolę, i dziś, gdy wiem, że nic już mnie w życiu nie czeka, mogę powiedzieć z całą pewnością, że nigdy nie uczestniczyłem w procederze równie ohydnym, krwawym i nieprzyjemnym, jak owo sprawianie ryby większej, niż niejeden zamek. Sytuacji mojej nie poprawiały ani bąble na dłoniach, których nabawiłem się od kościanego noża, ani bezustanne docinki pozostałych mężczyzn, jak jeden mąż trzymających stronę Khojina.

Rozwiązanie przyszło mi do głowy pewnej bezsennej nocy — czy raczej pory, kiedy zażywa się tu odpoczynku, na zewnątrz było bowiem wciąż jasno. Leżałem w mojej cuchnącej jurcie - której smród dawno przestałem czuć - i rozmyślałem o nieszczęsnej doli, jaka mnie spotkała i chwilach, kiedy mogłem jej uniknąć. Rozpamiętywałem szczególnie mocno nieszczęsną nadrzewną wyprawę w pałacu Celeste, która wygnała mnie na ten odległy kraniec Wszechświata, gdy nagle przypomniałem sobie niemal zapomniane uczucie euforii, które towarzyszyło pierwszemu wydobyciu Vipery z pochwy. Szablę miałem wciąż ze sobą, choć ukrytą wśród bagaży! Do rana zmagałem się ze swym pomysłem, honor nie chciał mi bowiem pozwolić na profanację broni mojego ojca, jakby była zwyczajnym, rzeźnickim tasakiem. Wreszcie przypomniałem sobie lekcje mego wuja - jakże za nim tęskniłem w tej chwili! - twierdzącego, że to jest honorowe, co prowadzi do celu, wygrzebałem więc Viperę i dobyłem z pochwy. Kryształy, które wprawiłem w nią podczas pobytu w Cesarskim Mieście, zalśniły, a ja wykonałem krótki szermierczy taniec, by moje palce przypomniały sobie właściwy chwyt. Dzięki mocy Kryształu Vipera zyskała moc zamrażania przy zadawaniu ciosu, którą uznałem za nieprzydatną w tej okoliczności, oraz daleko bardziej użyteczną właściwość cięcia zbroi. Tego dnia przeniosłem się na drugą stronę lewiatana, wciąż jeszcze nie oskórowaną, i ku radości kobiet bez wysiłku wycinać począłem kwadraty grubej, sztywnej skóry, a potem, kiedy już się z nią uporałem, zacząłem dzielić kości potwora tak, jak mi nakazano. Gdy pod koniec miesiąca mordęgi słońce zawisło

wreszcie nad horyzontem z wdzięcznością ucałowałem nadmetalowe ostrze - dzięki mej wiernej szabli wykonałem w dwa tygodnie pracę czterech mężczyzn, czemu zaprzeczyć nie mógł ani Khojin, ani nikt inny. Promieniejąc dumą i niemal zapomniawszy, że trzeba mi odejść do którejś z górniczych osad Elfów, by szukać ratunku i sposobów powrotu do cywilizacji, szykowałem się do wielkiego wiecu, który odbyć się miał o zachodzie słońca.

Sam zachód okazał się widowiskiem tak imponującym, że jeśli do tej pory żałowałem trochę zaangażowania w życie barbarzyńców, które zmusić mnie miało do pozostania w ich świecie przez następne pół roku, jego widok rozproszył wszelkie żale. Kula słońca chyliła się nisko nad horyzontem, powoli przybierając kolor krwiście czerwony. Najpierw zapłonęły nim szczyty gór, wcześniej skrzące się diamentową bielą, oraz chmury, które w jednej chwili stały się tak intensywnie karmazynowe, że nawet purpura obłoków świata Lodowych Elfów wypadała wobec nich blado. Był to znak do rozpoczęcia wiecu, szczęśliwie jednak na początku gromadził on wyłącznie starszyznę, która odprawiała stosowne rytuały, tańcząc wokół totemu Chinua, paląc zioła w ogromnych kadziach i malując ciała w rozmaite barwy. Ja tymczasem czekałem na zewnątrz, patrząc, jak niebo staje się coraz ciemniejsze, jak błyskają na nim pierwsze gwiazdy, a wokół słońca formować się zaczyna wielobarwna zorza. Potem czerwienią spłynęły również zbocza i krajobraz stał się jeszcze niezwyklejszy, jak okiem sięgnąć widziałem bowiem karmazynowe góry, wyrastające ze śnieżnobiałej równiny. Był to jednak równocześnie sygnał wzywający wszystkich mieszkańców wioski, by zgromadzili się wokół totemu.

Plemię Chinua liczyło kilkaset osób, w tym wielu starców i więcej jeszcze dzieci, których nie wpuszczono na wiec. Wszyscy, którzy uznawani są za dorosłych — czyli wzięli udział w swoich pierwszych łowach na lewiatana — siedli ze skrzyżowanymi nogami w kręgu wokół totemu, w kłębach duszącego, odurzającego dymu. Przez długi czas przemawiali starsi, począwszy od najbardziej szanowanej kobiety, która opowiadała o woli duchów na nadchodzącą noc, po

najmłodszego z wodzów, podsumowującego tegoroczne polowanie. Lewiatan, którego upolowano, był duży, a szybka praca sprawiła, że wiosce nie grozi głód i nocą wszyscy będą mieli jedzenia pod dostatkiem - słysząc te słowa, zgromadzeni wydali gromki okrzyk, wszyscy zasmakowali bowiem w poprzednich latach smaku głodu. Dziwiłem się, dlaczego tak się dzieje, skoro na zewnątrz pozostała całkiem spora część lewiatana i nawet zapytałem o to siedzącego obok mnie wojownika. Ten jednak ofuknął mnie tylko, wydymając z pogardą wargi i dopiero po skończonych obradach Aigiarn objaśniła mi, że jedzenie pozostawione poza zabezpieczeniem na czas nocy znika do świtu bez śladu. Tutejsi wierzą, że dzięki temu sycą głód Nocy, która, posiliwszy się, odchodzi do czasu, gdy znowu zgłodnieje. Tymczasem jednak wiec trwał dalej i zawezwano przed totem Khojina i mnie. Rozebrano nas obu niemal do rosołu, a stare kobiety zmyły z naszych ciał barwy turnieju - cóż za ulgę czułem, gdy woda obmywała wreszcie moje członki! Potem ogłoszono mnie zwycięzcą i staruchy już miały oznaczyć mnie odpowiednią farbą i wzorem (który nosić miałem, ku mojej rozpaczy, do końca wiecu), lecz Khojin i część myśliwych podniosła larum, wołając, że korzystałem z czarów, dowodząc, że znam się na kobiecych sztukach, a więc nie nadaję się na nocnego męża. Powstało straszliwe zamieszanie i wiele osób mówiło podniesionym głosem tak szybko, że ledwo nadążałem. Potem starszyzna odeszła, by rzecz rozważyć, a my czekaliśmy w milczeniu. Czułem na sobie dziesiątki nieprzyjaznych spojrzeń, a Khojin puszył się, jakby pewien był zwycięstwa.

Tu jednak gorzko się rozczarował, starsi orzekli bowiem, że wobec tego jesteśmy równie przydatni dla plemienia i kobieta, o którą poszedł spór, sama ma pomiędzy nami wybrać. Gdy to ogłoszono, rozpoczęło się ogłaszanie nocnych małżeństw - pary wstawały jedna po drugiej, trzymając się za ręce i obwieszczając, że noc należy do nich. Coraz bardziej kręciło mi się w głowie, a tłum wokół mnie rzedniał, w miarę, jak małżeństwa oddalały się do jurt, które rozbiły na czas trwania nocy. W końcu powstała Aigiarn i wszyscy zgromadzeni zamarli. Serce zabiło mi mocniej, gdy spojrzała w mo-

ją stronę, ona jednak uśmiechnęła się i ruszyła w stronę Khojina. Rok ćwiczeń w zachowaniu lodowej twarzy pozwolił mi stłumić jęk zawodu, gdy uzdrowicielka stanęła przed młodym myśliwym. Od razu zauważyłem, jak przystojne i regularne młodzieniec ma rysy, dostrzegłem gibkość jego sylwetki i bijącą od niej siłę - jak mogłem przypuszczać, że ktoś taki, jak ja, może konkurować o względy dzikiej i nieokiełznanej kobiety? Wtedy jednak stała się rzecz nieoczekiwana - Aigiarn splunęła Khojinowi pod nogi, by okazać pogardę dla sposobu, w jaki chciał mnie pokonać, szybko podeszła do mnie, ujęła mnie za rękę i zaprowadziła pod sam totem, gdzie obwieściła, że bierze sobie mnie za nocnego męża. Potem wyszliśmy z kręgu, a uzdrowicielka zaprowadziła mnie, odurzonego słodkim smakiem triumfu i dusznym zapachem ziół do położonej na uboczu jurty. Tam szybko zasznurowała wejście i jednym, pewnym ruchem zrzuciła sukienkę. Stanęła przede mną, naga, a potem zarzuciła mi ręce na szyję i padliśmy na miękkie futra. Noc miała należeć do nas.



Niestety, nie dane było nam cieszyć się w spokoju półrocznym małżeństwem. Wiec Zmierzchu wznowiono, gdy cała śnieżna równina zabarwiła się na purpurowo, a pozostałości truchła lewiatana wyglądały, jakby wciąż spływały krwią. Temperatura jeszcze się obniżyła - choć naiwnie sądziłem, że to niemożliwe — i zmarzłbym w moim grubym ubraniu, gdyby nie Aigiarn, która przywarła do mojego boku, dzieląc się swoim ciepłem. Gdy wszyscy się już zebrali, starsi rozpoczęli modły do duchów, potem zaś zapytano, czy wśród zebranych trwają spory, które trzeba zakończyć za dnia. Wtedy podniósł się Khojin, wzniósł ku niebu swój harpun, a potem wskazał nim w moją stronę, wołając, że wyzywa mnie na walkę mężczyzn. Wszyscy zdecydowanie się ożywili — jedna Aigiarn krzyknęła z trwogi — i skandować zaczęli słowa wyzwania. Starsi nie

ociągali się z pozwoleniem i ani się spostrzegłem, a już wywleczono mnie niemal siłą na równinę.

Wszystko zalewała purpura - nawet nasze cienie miały barwę bardzo głębokiej czerwieni. Kula słońca do połowy skryła się za horyzontem, a wokół niej jaśniały wielobarwne zorze. Plemię Chinua zgromadziło się przed wejściem do woski i odeszliśmy z Khojinem równym krokiem, ja uzbrojony w szablę, a on, niosąc na ramieniu dwa harpuny. Aigiarn, śledząca każdy nasz ruch, struchlała z obawy, ja zaś syciłem się już myślą o zwycięstwie, przekonany, że moja wierna Vipera bez trudu poradzi sobie z kościaną bronią. Był to bodaj pierwszy i ostatni raz, gdy na myśl o pojedynku nie oblewały mnie gorące fale strachu, skoro bowiem raz pokonałem dzikiego wojownika, nie widziałem powodu, by nie pognębić go po raz drugi. Kiedy oddaliliśmy się na wystarczającą odległość, zrzuciłem futrzany płaszcz - mróz natychmiast zaczął mnie kąsać, zlekceważyłem jednak i to, przyjąłem postawę, a Vipera z sykiem opuściła pochwę. Uśmiechnąłem się z wyższością, a wtedy Khojin splunął mi pod nogi. Wyzwał mnie na walkę mężczyzn, wytłumaczył jak dziecku, więc będziemy walczyć bronią mężczyzn. Długie, wąskie ostrze i magiczne właściwości mojej szabli klasyfikowały ją jednoznacznie jako narzędzie kobiece, powinienem więc odłożyć ją i wziąć do rąk harpun. Próbowałem protestować, mój przeciwnik uśmiechnął się jednak - na jego oblanej purpurowym światłem twarzy uśmiech wyglądał raczej jak upiorny grymas — i zakomunikował mi, że jeśli nie zabiję go harpunem, zostanę wygnany z wioski i pozostanę na zewnątrz przez całą kompletnie noc.

Chcąc nie chcąc ująłem w drżące z zimna dłonie broń męską i ledwie zacisnąłem na niej palce, Khojin zaatakował. Poruszał się niczym dzika bestia, z siłą i sprężystością, która kompletnie mnie zaskoczyła. Ani się obejrzałem, a moja broń poszybowała w niebo, a ja sam padłem na plecy. Myśliwy stanął nad mną, wznosząc oścień do ostatecznego ciosu, usłyszałem rozdzierający krzyk mojej nocnej małżonki i nagle do moich uszu dotarł jeszcze jeden dźwięk - nad nami łopotały żagle. Czas stanął w miejscu — wpatrywałem

się w oczy Khojina i po raz pierwszy odkryłem, jak bardzo kocham życie, które - jak sądziłem - za chwilę utracę, gdy nagle wystrzelony gdzieś z góry energetyczny pocisk wytrącił mojemu przeciwnikowi harpun z rąk. Zaskoczeni, obydwaj spojrzeliśmy w niebo. Dokładnie nad nami unosił się kadłub okrętu, a przez reling wychylał się wyszczerzony w uśmiechu Lope, mierząc z zasilanego Kryształem pistoletu wprost w myśliwego.



ROZDZIAŁ CZWARTY

w którym Marco zostaje odratowany, a następnie prowadzi długie i pouczające rozmowy.



Straceniec

ROZDZIAŁ CZWARTY



I tak właśnie, w najgorszym, a zarazem najlepszym momencie, zostałem cudownie ocalony. Khojin odskoczył ode mnie jak oparzony, kątem oka dostrzegłem jednak, że przynajmniej kilku ze zgromadzonych przed wejściem do wioski myśliwych porwało za broń i rzuciło się w moją stronę. Oszołomiony, widziałem, że statek nade mną pluje energią z dział, a salwa wybija w powietrze strzeliste fontanny pokruszonego lodu tuż przed atakującymi, skutecznie ich zatrzymując. Z pokładu rzucono linę i na dół zsunęło się kilka postaci, lądując tuż przy mnie. Jedna trzymała na muszce pistoletu Khojina, dwie zaś postawiły mnie na nogi i zaczęły przewiązywać liną, bym mógł dostać się na górę. Zacząłem wierzgać i wyrywać się, wołając rozdzierającym głosem imię Aigiarn, co utrudniło chyba operację ratunkową, ktoś bowiem strzelił mnie pięścią w potylicę. Zapadłem w ciemność.

Kiedy odzyskałem przytomność, leżałem na drewnianym łożu w kajucie kapitańskiej - wysokie wezgłowie wyrzeźbione było w kształt kobiecej sylwetki. Przy moim boku siedział Lope, gładząc w zamyśleniu brodę. Ledwie otworzyłem oczy, zapytałem, jak dłu-

go byłem nieprzytomny, a Krasnolud błysnął zębami i podał mi dokładną datę, z której wywnioskowałem, iż w świecie barbarzyńców spędziłem prawie trzy miesiące. Szczęśliwie, przytomność straciłem na kilka ledwie godzin, co wywołało moją konsternację, pamiętałem bowiem, iż opuszczałem plemię Chinua o zmierzchu, a tymczasem przez okno sączyło się światło dnia. Lope spojrzał na mnie z troską i przez chwilę tłumaczył, jaką trudność sprawić mi może powrót do cywilizacji, po czym poinformował, że przelecieliśmy na dzienną stronę świata, co jest dla gwiezdnych żeglarzy sprawą dość zwyczajną. Potem uściskaliśmy się serdecznie i wypytałem przyjaciela o to, co działo się po moim zniknięciu. Dowiedziałem się więc, że odnaleziono szczątki jachtu i uznano mnie za zmarłego - ku serdecznej radości Tryfillosa oraz mojego sekretarza, który tymczasem się z nim pokumał - i na tym sprawę zamknięto. Nie przywieziono jednak mojego ciała, co dało moim nielicznym przyjaciołom - Lopemu oraz Eirene - powód, by sądzić, że być może tułam się po lodowych pustkowiach.

Niestety, Cesarz - a właściwie Gerasimos Pagos, który go do tego namówił — nie zezwolił na dalsze poszukiwania, obawiając się o życie swojej córki i Lope musiał działać innym zgoła sposobem. Wszedł - po dziś dzień nie wiem jak - w konszachty z piratami, działającymi w tym układzie i zdołał przekonać ich do podjęcia poszukiwań. Tak właśnie znalazł się na pokładzie Alawastra, okrętu, który mnie odnalazł. Oczywiście, ratując mnie i zadając z przestępcami Lope zaprzepaścił swoją karierę, zrobił to jednak bez żalu, postanawiając, że gdy mnie już znajdzie, wróci do domu. Ja sam byłem w nie lepszym położeniu, bowiem do Miasta Tysiąca Kolumn wrócić nie mogłem, jako dezerter ze służby dyplomatycznej, a w Cesarskim Mieście złowrogi Tryfillos dybał na moją głowę. Nim zdążyłem się ubrać - cóż za szczęcie, że Lope zabrał na pokład mój kuferek! - Krasnolud przekonał mnie bym powędrował wraz z nim do jego ojczystego świata.

Tymczasem zwlokłem się z łóżka i poprowadzono mnie na pokład, bym zapoznał się z resztą moich wybawców. Była to zgraja dość niezwykła i w najlepszym razie podejrzana, nie przypominała jednak w niczym piratów, jakimi straszono mnie w dzieciństwie, owych bezwzględnych gwiezdnych rozbójników, atakujących niewinne okręty i dybiących na życie mężczyzn i cnotę kobiet. Na pokładzie Alawastra znalazła raczej schronienie grupa wojowników o wolność, która, za śmiałym przewodem pani kapitan, od wielu lat wyprowadzała w pole flotę Lodowych Elfów, nękając ją w każdy dostępny piratom sposób. Zaskoczyła mnie zresztą nienawiść do tej rasy, jaką zionęła znakomita większość członków załogi. Początkowo jej nie rozumiałem, bo choć poddani Cesarza nie grzeszyli urokiem osobistym i z ich szeregów rekrutował się przynajmniej jeden z moich wrogów, wciąż pamiętałem słodkie usta i niewinne oczy Eirene. Postawiono mnie tymczasem przed obliczem kobiety dowodzącej statkiem - Pospolitej Elfki, która różniła się wszystkim od służących, których znałem z Cesarskiego Miasta i miała w sobie dumę oraz dzikość emigrantów, których widziałem jeszcze w domu. Wzrostem przerastała mnie o pół głowy, a dzięki szczupłej budowie i wyprostowanej sylwetce wydawała się jeszcze wyższa. Na jej bladej twarzy wiecznie gościł wyraz ponurej determinacji, ruchy zaś miała zwinne, szybkie i zawsze tchnące wielką gwałtownością. Mówiła niskim, ochrypłym głosem, zwykle krótkimi zdaniami i tonem nie znoszącym sprzeciwu. Z pewnością nie można odmówić jej urody - majestatycznie pięknej twarzy nie szpeciła uległość, odbierająca urok zniewolonym Elfom z Cesarskiego Miasta, ani przepaska, zasłaniająca utracone oko. Złocisty warkocz, gruby jak moje ramię, spływał jej aż do szkarłatno — złotego, rodowego pasa, za który zatknęła dwa pistolety oraz skręcony z drobnych, nadmetalowych włókien bicz z ogromnym Kryształem Ognia osadzonym w rękojeści. Bił od niej taki majestat i autorytet, że skłoniłem się jak mogłem najdworniej i bąknąłem coś, przejęty.

Pani kapitan, Oksenia z rodu Baroszych, zmierzyła mnie spojrzeniem, zakomunikowała, że na jej statku nikt się nikomu nie kłania a potem zwróciła się bezpośrednio do Lopego, wyrażając wątpliwość, czy okażę się aż tak przydatny — na tym nasza rozmowa się skończyła. Kiedy wróciliśmy do kajuty, Krasnolud wyjaśnił mi, iż chcąc skłonić piratów do pomocy przyobiecał nasz udział w planowanym przez nich uderzeniu na obóz pracy. Usłyszawszy po raz pierwszy o tego typu miejscu wyraziłem wielkie zaskoczenie, a Lope uśmiechnął się na to smutno i zapytał, czy naprawdę sądziłem, iż w tutejszych kopaniach nadmetalu trudzą się arystokraci Cesarstwa. Potem siedliśmy przy kubku wina i mój przyjaciel bez ceregieli wyłuszczył mi, na czym nasze zadanie ma polegać. Otóż, lodowi barbarzyńcy nie są jedynymi mieszkańcami surowego i niegościnnego świata, którego góry obfitują w nadmetal. Jego wydobywanie graniczy z samobójstwem, nic więc dziwnego, że Lodowe Elfy nie zajmują się tym same, zmuszając do pracy więźniów. A tych zawsze było tu pod dostatkiem, Pospolite plemiona Elfów żyją bowiem od wieków pod panowaniem swych Lodowych kuzynów, bezskutecznie usiłując zrzucić ich jarzmo. Powstania wybuchają więc z przerażającą regularnością i zawsze tłumione są przez regimenty cesarskiego wojska, w których służą żołnierze o zmienionych przez magię Cesarstwa umysłach. Kiedy Cesarz nasyci już swoje pragnienie krwi, wszystkich ocalałych powstańców — oraz wszelki element, uznany za niebezpieczny dla Cesarstwa - zsyła się właśnie tutaj, do specjalnych obozów, budowanych u wejścia do kopalń. Następnie więźniów zmusza się do pracy batogiem i głodem, pozostawiwszy przy tym ich umysły nietknięte, zemsta Lodowych Elfów nie smakowałaby bowiem tak słodko, gdyby jej ofiary były nieświadome swego losu.

Gdy Lope znalazł Alawastra, Oksenia Baroszy wyśmiała go w pierwszej chwili, sprytny Krasnolud namówił ją jednak do rajdu na jeden z takich obozów — na czyn tak śmiały nigdy się jeszcze nie zdobyła — i zagwarantował, że dzięki mojej pomocy i zaangażowaniu z pewnością szaleńcze przedsięwzięcie zakończy się pełnym po-

wodzeniem. Z rosnącym zdumieniem słuchałem o swoim strategicznym geniuszu, o tym, że na dwór Cesarza przybyłem jako szpieg i skutecznie podkopywałem jego władzę, o wprawie, z jaką posługuję się jakoby bronią i mojej doskonałej znajomości obozów jenieckich śnieżnego świata. Gdy Lope skończył, uśmiechając się łobuzersko, zadowolony z własnej przebiegłości, nie wiedziałem, czy rzucić się na niego z pięściami, czy wybuchnąć płaczem, wpakował nas bowiem w jeszcze gorszą chyba kabałę, niż to, z czegośmy się wyplątali. Przecież nigdy w życiu nie widziałem nawet obozu jenieckiego, a moje doświadczenie strategiczne ograniczało się do wysłuchiwania opowieści o mężnych kondotierach, dowódcach najemnych armii, walczących w imieniu Dziewięciu Miast na naszej Planecie! Tego jednak nie wolno mi było zdradzić, kiedy więc usiedliśmy z panią kapitan i jej pierwszym oficerem, który — ku mojemu przerażeniu - okazał się prawdziwym Astończykiem, nad planem operacji nie pozostało mi nic innego, jak kłamać i mieć nadzieję, że moje łgarstwa nie zaprowadzą nas prosto do grobu. Zgromadzeni słuchali mnie w napięciu i milczeniu, aż wreszcie Oksenia zdecydowała, że wobec moich oczywistych przymiotów poprowadzę atak z lądu, podczas gdy ona zajmie się uderzeniem napowietrznym. Astończyk zjeżył się - najwyraźniej on miał wieść desant — a ja zacząłem poważnie lękać się o swoją dopiero co ocaloną skórę.



Gdy skończyliśmy radzić, pani kapitan odesłała swoich oficerów i Lopego, mnie jednak poprosiła, bym został. Uznałem to za doskonałą okoliczność i od razu wprowadziłem w życie plan uniknięcia bitwy, który od przynajmniej godziny kołatał mi się po głowie. Jak potrafiłem, najwierniej opisałem warunki życia w skutych lodem górach, grozę straszliwego zimna i śmierci głodowej, po

czym zapytałem, czy nie lęka się o oswobodzonych po naszym ataku jeńców. Oksenia spojrzała na mnie płomienistym wzrokiem i bez wahania odparła, że lepiej umrzeć wolnym, choćby i z głodu, niż cierpieć niewolę. Potem nalała mi kieliszeczek paskudnego, przejrzystego napoju, który piłem na balu w pałacu Gerasimosa, i zaczęła opowiadać o swoim narodzie. Z niejakim zdumieniem słuchałem o tym, że słudzy z pałaców, których miałem możność oglądać, oraz żołnierze armii Cesarza różnią się od prawdziwych Elfów tak bardzo, jak to tylko możliwe, złamano bowiem w nich ducha lub zniszczono umysł. Elfi naród wciąż zamieszkuje jednak cały Alexandreon i od niepamiętnych czasów walczy z Cesarstwem - w czym szczególnie odznaczył się na przestrzeni kilkuset lat ród Baroszy. W słowach kobiety huczał ogień, gdy relacjonowała mi przebieg ostatniego powstania, uknutego potajemnie w ukrytych cerkwiach Elfów, w których, wbrew zakazowi, oddaje się cześć ikonom wyobrażającym świętych przodków. Wychowawszy się w Dziewięciu Miastach dobrze znałem kult bohaterów przeszłości, których u nas nazywa się patronami i czci na równi z bogami, poczułem więc oburzenie na wieść, że Lodowe Elfy niszczą cerkwie i palą ikony, gdziekolwiek tylko je znajdą. Nie tak łatwo jednak wykorzenić kult i nic dziwnego, że pokolenia kapłanów od tysiąclecia wiodą do boju zastępy wojowników o wolność.

Powstanie zaczęło się od triumfu - opanowano garnizon, skradziono zeń broń, zdobyto też kilka okrętów, w tym ten, na którym się znajdowaliśmy. Oksenia, jako jedna z córek głowy rodu Baroszy, należała wówczas do rady powstańczej i dowodziła w polu - przeraził mnie grymas satysfakcji, z jakim opowiadała o pułku wysłanej przeciw nim piechoty, który zmasakrowała z okrętowych dział. Zaskoczony, zwróciłem jej uwagę, że większość żołnierzy wywodziła się z jej narodu, okazało się jednak, że moja rozmówczyni szczególnie dumna jest właśnie z wybicia rodaków. Gdy wcielono ich do wojska - tłumaczyła - Lodowe Elfy wdarły się do ich umysłów i zmieniły ich w bezdusznych sołdatów, więc wyzwalając ich z okowów własnych mózgów Oksenia wyświadczała im przysługę. Podobnie bę-

dzie i teraz, gdy wyswobodzimy jeńców - choć nie możemy przyjąć ich na pokład i najpewniej skazujemy ich na śmierć w górach, będzie ona tylko wyzwoleniem z jarzma narzuconego przez Cesarstwo i krwawą ofiarą na ołtarzu wolności. Takie bowiem są Pospolite Elfy – bardziej, niż życie, cenią sobie wolność, swobodę i dumę — czy, jak mówią, „dobrą sławę" - czyli wszystko to, co Lodowe Elfy im odebrały. Dlatego właśnie ich kultura, tak pieczołowicie niszczona, przetrwała w głębokim ukryciu i stąd na opowieściach o cierpieniu oraz śmierci powstańców wyrasta następne pokolenie nieustraszonych bojowników.

Kiedy Oksenia opowiadała o tym wszystkim, ja nie mogłem wyjść z podziwu nie tylko dla jej fanatycznego poświęcenia, lecz i tego, jak bardzo Pospolite Elfy różnią się od Lodowych. Oczywiście, na pierwszy rzut oka odróżniają ich oczy, które u Lodowych Elfów pozbawione są białek i tęczówek, u zwyczajnych zaś nie różnią się budową od ludzkich, barwa skóry - u Lodowych Elfów delikatnie błękitna - oraz twarze, Elfy Pospolite starzeją się bowiem jak wszystkie inne istoty. Te jednak różnice okazują się mało znaczące, gdy zacznie się zestawiać charaktery dwóch spokrewnionych narodów. Trudno o tak skrajnie przeciwne sobie sposoby zachowania, gdyż tam, gdzie Lodowe Elfy ze wszystkich sił trzymają uczucia na wodzy, Pospolite pozwalają sobie na pełną wylewność, uznając maskowanie uczuć za rodzaj kłamstwa - a tym brzydzą się niezmiernie - a ich okiełznanie za pozbawianie samego siebie siły. O ile bowiem wśród arystokracji Cesarstwa wierzy się w potęgę chłodnego rozumowania, jego pospólstwo siłą swoją uczyniło targające jego duszą emocje i bez wahania im ulega, postępując tak, jak dyktuje im nastrój. Kiedy więc słuchałem opowieści Oksenii - która okazała się znacznie bardziej wylewna, niż jakikolwiek Elf Lodowy — mogłem śledzić na jej twarzy całą gamę uczuć, od radości, z którą mówiła o triumfach, poprzez melancholię, która towarzyszyła wspomnieniom odległego domu, po złość i bezsilny gniew, gdy relacjonowała mi upadek powstania.

Oczywiście, buntownicy zostali pobici, stało się tak jednak za przyczyną knowań rodu Leszminskich, który od wieluset lat pała nienawiścią do Baroszych i który wydał kryjówki powstańców wojskom Cesarza. Gdy padło nazwisko nikczemnej rodziny, twarz pani kapitan rozgorzała taką nienawiścią, że przez chwilę bałem się o własne bezpieczeństwo, szczęśliwie jednak nie dostała ataku szału i martwym głosem dodała, że jej ojciec i trzy siostry, tak jak stryjowie i kuzynowie, zginęli lub zostali schwytani i tylko jej udało się umknąć z niewoli, choć straciła w bitwie oko. Pozostaje zatem ostatnią ze swego rodu i nie spocznie, póki nie pomści swych krewnych, dlatego właśnie zamiast uciec do Dziewięciu Miast lub gdziekolwiek indziej, gdzie udają się weterani nieudanych powstań, pozostaje w układzie i walczy w jedyny sposób, jaki jest jej dostępny. Gdy wracałem do kajuty, którą dzieliłem z Lopem, z jednej strony dziwiłem się niezwykłej determinacji Elfki i przerażony byłem drzemiącym w niej gejzerem emocji, z drugiej jednak głowę pełna miałem jej słów i gotów byłem iść za nią choćby i na pewną śmierć.



Kopalnia, którą myśleliśmy zaatakować, znajdowała się u stóp ogromnej, zupełnie pionowej ściany skalnej, na szczycie której wisiała niebezpiecznie narosła pokrywa śniegu. Sam obóz rozlokowany był u wejścia do kopalni i składał się z ustawionych w półokręgi, długich, kamiennych chat, których strzegł lodowy mur i wyrastające z niego wysokie wieże strażnicze. Na każdej z nich umieszczono działo okrętowe, co odkryliśmy niemal od razu, widząc błysk płótna żaglowego na dachach strażnic. Działa bowiem, jak każda broń kryształowa, napędzane są Kryształem, a moc każdego strzału jest tak ogromna, iż kryształowy rdzeń trzeba po każdym strzale na nowo ładować. Dlatego właśnie idący do bitwy statek rozwija dodatkowe żagle, chwytające słoneczne promienie

i przekazujące je pod pokład, gdzie umieszczona jest artyleria, a w czasie bitwy razi wroga to z jednej, to z drugiej burty, czekając, aż Kryształy osiągną znowu wystarczającą moc. Podobnie musiała być zorganizowana artyleria, strzegąca obozu - ciekawi tylko byliśmy, czy lufy dział zwrócone są na zewnątrz, by bronić kopalni przed intruzami, czy też do wewnątrz, celem poskramiania niepokornych zesłańców. Szybko stwierdziliśmy również, prowadząc zwiad ze szczytu urwiska, iż strażnicy zamieszkują specjalną fortecę, która wznosi się nad bramą obozu i tam właśnie umieszczono arsenały oraz składy wydobytego nadmetalu. Ze smutkiem obserwowaliśmy obozowe życie, widząc wynędzniałe sylwetki skazańców, wlokących ciężkie, skuwające ich stopy kajdany w stronę wejścia do kopalni, patrząc na ich zgarbione ramiona, zmierzwione włosy i brudne łachmany. Tym większy gniew wzbudziła we mnie buta strażników - wszystkich, wyjąwszy dowódcę, pochodzących z Pospolitych Elfów - którzy bezceremonialnie popychali więźniów do szybszego marszu i kpili z ich upadków. Zadawałem sobie pytanie: jak to możliwe, że twórcy cudów Cesarskiego Miasta, rasa dumna i wspaniała, o silnych charakterach i tak mocnym poczuciu piękna mogła wytworzyć koszmar, który widziałem u swoich stóp?

Zwiad prowadziłem w towarzystwie Astończyka, pierwszego oficera z Alawastra. Był on dziwacznym indywiduum, zapewniono mnie jednak o jego waleczności i niezachwianej odwadze, zgodziłem się więc mieć go za kompana. W ciągu kilku dni, które spędziłem na pokładzie, zdążyłem dobrze mu się przyjrzeć — był człekokształtnym kotem, czy może raczej kotokształtnym człowiekiem, więcej w nim bowiem było z istoty rozumnej, niż zwierzęcia. Wzrostem nie dorównywał wprawdzie ludziom, ani - tym bardziej - Elfom, przerastał jednak znacznie Lopego. Całe jego ciało porastało płowe futro, zdobione w delikatne, brązowe pręgi, które na kociej twarzy układały się w gustowny deseń. Dłonie i oczy miał zupełnie ludzkie, jeśli nie liczyć tego, że z opuszków jego palców wysuwały się długie na przynajmniej pięć centymetrów i ostre jak brzytwa pazury. Choć cały, od czubków szpiczastych, kocich uszu,

po koniec puszystego ogona porośnięty był futrem, na głowie miał poza tym bujną czuprynę gęstych i miękkich włosów, w kolorze pręgów znaczących resztę jego ciała. Wydaje mi się, że futro dobrze zabezpieczało go przed zimnem, kiedy bowiem my ubieraliśmy grube płaszcze i Elfie szuby — w której szczególnie paradnie prezentował się Lope - on niezmiennie nosił się w gustownych, choć nieszczególnie ciepłych, strojach wprost z Miasta Twarzy. Zagadnąłem go nawet, dlaczego wystrzega się astońskich ubiorów, podejrzewając w duchu, że we własnym domu Astończycy chodzą na golasa. Błysnął na to szpiczastym zębem i powiedział, iż musiał opuścić swoją ojczyznę, stara się więc ubierać w sposób właściwy modnym mieszkańcom Znanego Wszechświata i że szczególnie upodobał sobie szerokie kapelusze i wysokie, lśniące buty.

Nasz Astończyk, który odrzuciwszy wszystko, co wiązało się z ojczyzną, nie chciał podawać nawet swojego imienia, posługiwaliśmy się więc nadanym mu z racji szaleńczej odwagi pseudonimem „Straceniec", był niezrównanym kobieciarzem i bezczelnym fanfaronem. Sam unikałem wprawdzie rozmów z nim, obawiając się go nieco, podsłuchałem jednak tu i ówdzie, jak przechwala się swoimi przewagami i jak przymila się po kociemu do każdej obecnej na pokładzie kobiety, nie wyłączywszy pani kapitan. Dlatego właśnie nieco się obawiałem, gdy Oksenia zdecydowała wysłać nas obu na zwiad, mnie z powodu obycia z tutejszymi warunkami, którego nabrałem podczas pobytu wśród barbarzyńców, Stracenca zaś przez wzgląd na jego doskonały wzrok. Teraz leżeliśmy więc na szczycie wielosetmetrowej skały zastanawiając się, w jaki sposób najlepiej wedrzeć się do obozu, zakładając, że nie chcemy toczyć nierównej walki z artylerią fortu i nie jesteśmy w stanie przebyć muru inaczej, niż statkiem, z drugiej zaś strony żadna lina nie jest w stanie wytrzymać obciążenia przy tej wysokości skalnej ściany. Oczywiście, Astończyk od razu zaproponował mi szaleńczy rajd na dół, argumentując, że czepiając się pazurami skały jest w stanie po niej zejść, ja zaś - jako chuchro - spokojnie i wygodnie zjadę na jego plecach, złożyłem jednak te propozycję na karb jego brawury i wróciłem do dywagacji

natury strategicznej. Początkowo myślałem podkraść się pod sam mur obozu i wysadzić go, korzystając z osłony ciemności, rychło jednak przypomniałem sobie, iż na noc czekać trzeba przynajmniej trzy miesiące, a do tego czasu z pewnością zostaniemy wykryci. I właśnie wówczas przyszedł mi do głowy szaleńczy plan, który wprawdzie wiązał się z ogromnym ryzykiem, nosił jednak wszelkie znamiona powodzenia.

Gdy zastanawialiśmy się nad zjazdem w dół zbocza na linach, odrzuciliśmy tę opcję ze względu na zbyt dużą, jak na wytrzymałość lin, wysokość - kiedy jednak wędrowałem wraz z barbarzyńcami, pokonywaliśmy większe zbocza, i to obciążeni naszym dobytkiem! Wszystko więc, co musieliśmy zrobić, to wrócić na nocną stronę świata, dostać się do truchła lewiatana, pozostałego u wejścia do wsi, z której mnie odratowano, wyciąć płaty jego skóry, w czym miałem nielichą wprawę i skręcić z niej arcywytrzymałe sznury, takie same, jakimi posługiwał się lud Chinua. Urzeczony tą myślą, upajając się moim strategicznym geniuszem, zarządziłem powrót na okręt, Straceniec kazał mi jednak wracać samemu, stwierdzając, iż on poczeka na szczycie wzgórza do chwili, gdy będziemy gotowi, obserwując w tym czasie zwyczaje wartowników. Oczywiście, usiłowałem wybić mu ten pomysł z głowy, kiedy jednak zagroziłem, że siłą zawlokę go na statek, wysunął długie pazury i syknął na mnie tak groźnie, że jak niepyszny wziąłem nogi za pas i zatrzymałem się dopiero w miejscu, gdzie ukryliśmy szalupę. W chwilę później byłem już na okręcie, z wypiekami na twarzy chwaląc się moim doskonałym pomysłem. Przyznaję, że zdziwił mnie podziw dla mojej dzielności, który wyraziła Oksenia, wysłuchawszy, co mam do powiedzenia i zaskoczenie pozostałych członków załogi, kiedy obwieściła, iż zrealizujemy mój zamiar. Ten i ów, ku mojemu zaskoczeniu, próbował protestować, na twarzy pani kapitan zagościł jednak wyraz ponurej determinacji, niechybnie oznaczający, iż od tej decyzji odwołania nie ma. Kiedy wróciłem do kajuty, zastałem Lope posmutniałego - na mój widok westchnął ciężko i powiedział, że przecież nie puści mnie samego, bo jeszcze znowu się zgubię.



Gdy dziś wracam myślami do tamtych czasów, wciąż zachodzę w głowę, jak mogłem być aż tak nierozważny i z pełną beztroską prowadzić okręt na nieuchronną zgubę. Oczywiście, nigdy wcześniej nie widziałem nocy na Ochuromie — nie znał jej jednak również Lope, a mimo to jemu przyszło do głowy, że lud, który zamieszkuje ten świat od niepamiętnych czasów musi mieć jakiś powód, by na noc zamykać się w doskonale chronionych wioskach. Ja nie miałem aż tyle rozumu i z podnieceniem czekałem, kiedy dotrzemy do cielska lewiatana, gdzie będę mógł pokazać, jak bardzo potrafię przysłużyć się sprawie pani kapitan. Tymczasem, kiedy minęliśmy strefę zachodu słońca, temperatura, niska przecież i za dnia, zaczęła gwałtownie spadać. Ogarnęły nas przy tym ciemności zupełnie nieprzeniknione i miałem wrażenie, że żeglujemy po omacku — szczęśliwie, Lope wziął się do pomocy przy nawigacji i we dwoje, wraz z Oksenia, zdołali poprowadzić nas w miarę pewnie. Na domiar złego po jakimś czasie zerwała się wichura, a potem dołączyła do niej śnieżyca. Robiło się wciąż zimniej i zimniej, tak, że zacząłem się martwić, czy nie zamarzną mi gałki oczne.

Nim na dobre pożałowałem mojej głupoty, Oksenia obwieściła, że jeśli polecimy chociaż kawałek dalej, w Krysztale zabraknie energii na powrót i utkniemy wśród lodowych pustkowi, czekając dnia, który naładuje nasze żagle słoneczna energią. Od tego miejsca miałem udać się do lewiatana pieszo i dokładnie za cztery dni powrócić - statek będzie na mnie czekał. Jakże pożałowałem wtedy mojego doskonałego pomysłu i pozazdrościłem Straceńcowi, który grzeje się w słońcu, bezpieczny na szczycie ogromnego urwiska! Przekrzykując wiatr, usiłowałem przekonać Oksenię, że to, co zamierzamy, to czyste szaleństwo, nie ma jednak takiej ofiary, której Elf nie poniesie w imię wyższej sprawy, pojąłem więc, że nasze życie znaczy dla pani kapitan mniej, niż powodzenie w ataku na kopalnię, który

będzie ciosem wymierzonym w Cesarstwo. Klnąc Elfi charakter, na czym światy stoją, pozwoliłem opuścić się na linach w sięgający mi do pasa, puszysty śnieg. Po chwili tuż obok wylądował Lope, który uparł się iść ze mną, argumentując, iż potrzeba mi będzie dobrego nawigatora, jeżeli w ogóle dotrzeć mam do lewiatana. Kąsani zimnym wiatrem, na wpół oślepieni wirującymi płatkami śniegu, staliśmy w ciemnościach obserwując, jak wśród nocy znikają światła okrętu. Nigdy później mój los nie wydawał mi się tak wyraźnie przypieczętowany — wyjąwszy być może chwilę obecną, gdy żaden szczęśliwy przypadek nie zdoła już ocalić mnie od niechybnego końca.

Wówczas bowiem ocalił nas właśnie przypadek. Godzinę już brnęliśmy przez śnieg, torując sobie drogę, jak potrafiliśmy, i doszedłem do przekonania, że życia nam nie starczy, by dotrzeć do wioski Chinua. Załamany, usiadłem z impetem na śniegu - i wówczas odkryłem, że spocząłem na czymś, co z całą pewnością nie jest lodem. Wytężyłem wzrok - i jakaż była moja radość, kiedy stwierdziłem, że musimy znajdować się w pobliżu nocnego obozowiska innego plemienia, gdyż tuż obok nas, na wyciągnięcie ręki, leży, do połowy zagrzebane w śniegu, truchło innego zgoła lewiatana, mniejsze wprawdzie i znacznie bardziej wyeksploatowane, dość jednak duże na nasze potrzeby, a to, na czym usiadłem, to nie mniej, nie więcej, jak jego płetwa! Wytężając całą siłę płuc, zawołałem Lopego i nie minęła kolejna godzina, a ja już pracowałem Viperą, wycinając długie płaty zrogowaciałej skóry bestii, Lope zaś zajmował się rozbiciem obozowiska w jaskini, jaką stworzyły żebra wypatroszonego do cna potwora. Osłoniła nas ona od wiatru i nawet zdołaliśmy rozpalić na jej dnie niewielkie ognisko, wykorzystując skromny zapas chrustu, który ze sobą zabraliśmy. Stworzyliśmy sobie zatem lokum dość przyjemne, zwłaszcza, że przejmujący mróz ściął mięso lewiatana, tłumiąc jego zapach. Ogrzawszy się nieco i posiliwszy, znów zabraliśmy się do pracy, i tak, czyniąc krótkie wypady na zewnątrz i oszczędzając opał, jak się da, pracowaliśmy wśród śnieżnej, ciemnej i zimnej nocy, nie posiadając się ze szczęścia.

Oczywiście, mróz nadal dawał nam się we znaki, a wichura była momentami tak przeraźliwa, że nie sposób było oddychać. Kiedy wiatr tracił na sile, do ciała międzygwiezdnego stwora skradały się niewidoczne w ciemnościach bestie — wyraźnie słyszeliśmy ich oddechy. Lope odpędzał je strzałami ze swojego pistoletu kryształowego, podczas gdy ja nie przerywałem pracy. Raz czy dwa rzuciliśmy im ochłap mięsa i z mroku dobiegły nas głośniejsze od wycia wiatru odgłosy walki i skomlenia. Poprzysięgliśmy sobie wówczas nigdy nie oglądać tajemniczych drapieżców z bliska i zdwoiliśmy czujność. Raz, gdy siedzieliśmy w ciemnościach w służącym nam za namiot brzuchu lewiatana, zebrałem się na odwagę i zapytałem Lopego, dlaczego robi to wszystko — porzucił urząd, wszedł w konszachty z piratami, naraża życie wśród nieprzeniknionej nocy, wszystko dla mnie, którego poznał przecież przed raptem rokiem. Krasnolud wzruszył tylko ramionami, mrucząc: „krasnoludzki charakter". A potem zaczął wyjaśniać mi, jak wygląda społeczność jego ojczyzny, co - przyznaję - rzuciło wiele światła na zachowanie tak mojego przyjaciela, jak i wszystkich Krasnoludów.

Nie miałem wówczas najmniejszego pojęcia o tym, że Krasnoludy to istoty wyzute zupełnie z potrzeby dbania o samych siebie - nie gromadzą bogactw ani nie dążą do zaszczytów, są nawet skłonne poświęcić życie, gdy trzeba - za to ogromnie przywiązują się do swoich bliskich i gotowe są na wszystko, byle poprawić ich dolę i w jakiś sposób im się przysłużyć. Brak im zatem tego wszystkiego, co czyni nas ludźmi - nikczemności, chciwości czy żądzy władzy - i to nie dlatego, że, jak Lodowe Elfy, tłumią w sobie tego rodzaju odczucia. Są z nich bowiem w zupełności wyzute przez naturę i jeśli Krasnolud zdolny jest w ogóle odczuwać egoizm, w jego własnym świecie mają go za zwyrodnialca, a przypadłość taką uznaje się za wstydliwą. Oczywiście, Krasnoludy zdają sobie przy tym sprawę z faktu, że inne rasy nie postrzegają świata w takich samych, jak one, kategoriach, pragną jednak bardzo szerzyć swój styl życia, gdzie to tylko możliwe, z czystej troski o inne istoty. Kiedy słuchałem tego wszystkiego i nagle zaczynałem pojmować zamiary ambasadora,

gdy przysłał do mnie Lopego, oraz motywy mojego przyjaciela, który rzucił wszystko, byle mnie ratować, uznałem rasę krasnoludzką za wspaniałą i godną podziwu.

Wtedy jednak mój kompan zwiesił głowę i ze wstydem wyznał, iż ów altruizm ma również swoje ciemne strony, kiedy bowiem ktoś walczy dla siebie, zaprzestaje zmagań kiedy przestają przynosić mu korzyść. Gdy krasnolud podejmuje walkę, walczy zawsze w czyimś imieniu i nie waha się poświęcić życia w imię jego sprawy. Stąd w rodzinnym świecie Lopego bez przerwy wybuchają krwawe wojny, w których poddani jednego ze Smoczych Książąt zmagają się z podwładnymi innego bez najmniejszej ingerencji swoich władców, z czystej do nich miłości. Ba, niekiedy wywołują nawet bunty przeciw Smoczemu Królowi, uważając, że to skronie ich Księcia powinna zdobić korona władców. Słuchając tego mrugałem oczyma ze zdziwienia i w końcu zdecydowałem, że w takim razie o ile jeden Krasnolud jest cudownym przyjacielem, grupa przedstawicieli tej rasy może okazać się bardzo niebezpieczna.



Dzięki naszemu niespodziewanemu znalezisku i wcale przytulnemu schronieniu, praca na lewiatanie poszła nam daleko szybciej, niż byśmy się w najśmielszych marzeniach spodziewali - zaczęliśmy nawet splatać sznury, siedząc w pogrążonej w absolutnych ciemnościach jamie brzusznej potwora. Gdy minęły wyznaczone cztery dni — bogowie mi świadkiem, że przy tym mrozie nie dotarlibyśmy w tym czasie do obozowiska Chinua — stawiliśmy się na miejsce spotkania, a załoga Alawastra powitała nas jak bohaterów. Brudni i zarośnięci, mogliśmy wreszcie umyć się i najeść do syta, schowani bezpiecznie w ciepłej i przytulnej kajucie. Jedyną niedogodnością był brak światła, albowiem, by oszczędzić Kryształ na podróż, wyłączono całe okrętowe oświetlenie. I tak mknę-

liśmy wśród mroźnej ciemności, a ja, ledwie nacieszywszy się tym, że znów cało wyszedłem z opresji, zacząłem obawiać się o swe życie w związku ze zbliżającym się atakiem na kopalnię. Im dłużej zresztą o tym myślałem, tym większe były moje wątpliwości, aż wreszcie odwiedziłem kajutę Oksenii, by je rozstrzygnąć. Skoro bowiem - myślałem - Lodowe Elfy władne są zmieniać umysły, po co w ogóle kajdany, mury i żołnierze? Nie lepiej byłoby wysłać do tego niegościnnego świata grupy górników, której jedynym marzeniem jest fedrować nadmetal dla większej chwały Cesarstwa? Pani kapitan w pierwszej chwili nasrożyła się, zaraz jednak wzięła się pod boki i zaczęła serdecznie śmiać. Upokorzony, już miałem wyjść, powstrzymała mnie jednak gestem i wytłumaczyła, jak słabo znam mroczną stronę duszy Lodowych Elfów. Otóż, istoty te uwielbiają sycić się zemstą i temu właśnie służą obozy pracy dla zbrodniarzy stanu. Gdyby odjęto im wspomnienia, tłumaczyła, lub zmieniono ich umysły, nie cierpieliby tak bardzo, jak wówczas, gdy kajdany na nogach i ciężka praca łamią ich dumę oraz potrzebę wolności. Zemsta smakuje Lodowym Elfom tylko wówczas, gdy mają pewność zadawania bólu — a zmiana wspomnień zmniejsza jego natężenie. Wysłuchawszy jej wyjaśnień, zadrżałem, myśląc, jak blisko mi było do równie ponurego losu.

Tymczasem zbliżaliśmy się do strefy zmierzchu, statek płynął jednak coraz wolniej i z każdą chwilą tracił na wysokości. Początkowo nijak mnie to nie niepokoiło, wiedziałem bowiem, że Alawastr przebył już raz tę trasę, potem jednak zdałem sobie sprawę z tego, że noc zapada coraz głębsza, a my, w rytm powolnego obrotu świata, oddalamy się z każdą chwilą od strefy zmierzchu. Wkrótce zresztą potem pani kapitan wezwała nas wszystkich na pokład i z poszarzałą od troski twarzą obwieściła, że energii nie wystarczy nam na powrót do miejsca, w którym znów naładujemy Kryształy. Na całą załogę padł blady strach, a ja wpadłem w czarną zupełnie rozpacz. Znalem przecież okrucieństwo straszliwej nocy Ochuromy i zacząłem gotować się na niechybną śmierć z zimna, która dosięgnie nas kiedy tylko spalimy już cały statek. Powłócząc nogami ruszyłem do kaju-

ty, gdzie myślałem podzielić się obawami z Lopem, wbrew jednak moim oczekiwaniom, nie zastałem go tam. Chwilę trwało, nim odkryłem, że zaszył się wraz z Oksenia i wnikliwie przegląda okrętowe mapy przy jedynym ocalałym ogarku świecy. Potem Krasnolud długo biegał po pokładzie, wyraźnie ożywiony i rozochocony, nie zważając na ukradkowe spojrzenia załogi, która wyraźnie uznała, że z żalu popadł obłęd. W końcu, kiedy nakazał spuścić się na ławie wantowej do samego dna okrętu, piraci uznali go za zbyteczny balast i musiałem zagrozić im Viperą, by zwyczajnie go nie porzucili. W końcu, zacierając ręce, oznajmił mi że wszystko jest w najlepszym porządku i zabrał się do żeglowania.

Wszyscy wiedzą, że nie ma żeglarzy nad Krasnoludy. Oczywiście, Lodowe Elfy nie znają strachu i gotowe są na każde ryzyko, moi rodacy konstruują lepsze okręty, a Imperium Kryształowe z pewnością prześciga ich w liczebności floty, wszystkim nam jednak brakuje wyczucia, intuicji, umiejętności i, przede wszystkim, ogromnej pomysłowości krasnoludzkich marynarzy. Ich kapitanowie nie wahają się przed najtrudniejszymi nawet manewrami, żeglarze są w stanie wykorzystać każdy skrawek płótna tak, by złapać weń słońce, załogi działają jak jedno ciało, a nieortodoksyjne pomysły pomagają im wykaraskać się z najtrudniejszych nawet terminów. Popis takich właśnie umiejętności dał nam wówczas Lope, nakazują zwinąć wszystkie żagle, nieznoszącym sprzeciwu głosem rozstawiając załogę po pokładzie i dając jej pozornie sprzeczne ze sobą zadania. Potem sam stanął za kołem sterowym, zamknął oczy — jak mi potem tłumaczył, by lepiej wyobrażać sobie mapę - i, nie zmniejszając wcale prędkości, posadził statek na ziemi. Wszyscy poczuliśmy szarpnięcie, gdy deski poszycia ze skrzypieniem zagłębiły się w śniegu, a Lope, nie tracąc rezonu, zaczął wywrzaskiwać komendy i beztrosko wyłączał mechanizm, podtrzymujący statek w powietrzu. Rozpoczęła się najbardziej niesamowita jazda mojego życia, uwolniony bowiem od obowiązku popychania okrętu do góry Kryształ nadał nam większego jeszcze pędu i pomknęliśmy po śniegu, niczym na wielkich saniach. Lope niestrudzenie stał za kołem sterowym, bez przerwy li-

cząc coś bezgłośnie i co jakiś czas wykonując zwroty. W końcu na horyzoncie zalśnił blask i w pół godziny byliśmy już — od stóp do głów obsypani śniegiem - w strefie zmierzchu. Wciągnięto żagle i ponownie włączono Kryształ, Alawastr szarpnął więc lekko, po czym wzniósł się w powietrze. Załoga krzyknęła z radości, a Lope błysnął zębami, oddał ster pani kapitan i zwalił się na pokład, nieprzytomny z wyczerpania.

Gdy pytałem go potem o sukces naszej przeprawy, podczas której straciliśmy tylko rezerwowy żagiel, rozciągnięty pod kadłubem jeszcze przed lądowaniem w śniegu celem zwiększenia śliskości okrętu, wytłumaczył mi, że wystarczyło dobrze zapamiętać mapę i na bieżąco przeliczać prędkość i położenie. Zdumiałem się oczywiście bezbrzeżnie, a Lope odparł skromnie, że przeszedł przeszkolenie pod okiem sprawnego nawigatora, nie bał się też roztrzaskać okrętu, przy tej bowiem ilości śniegu wystawać z niego mogły wyłącznie największe skały. Nie pytałem, co by było, gdyby się pomylił, a i on nie roztrząsał tego tematu. W każdym razie, od tego czasu nabrałem tak wielkiego szacunku do krasnoludzkiego żeglowania, że pewniej czułem się na dowodzonym przez Krasnoluda okręcie, niż we własnym domu.



Wykaraskawszy się z opresji, w którą wpakowała nas wyłącznie moja głupota - dziękuję po dziś dzień bogom, że nasza kapitan nie winiła mnie za narażenie okrętu, zadowolona ze zdobycia lewiatanowego sznura - rozpoczęliśmy przygotowania do szturmu na kopalnię. Kryjąc się sprytnie wśród szczytów przez patrolowymi statkami Lodowych Elfów, pojawiającymi się co jakiś czas na niebie, splataliśmy liny ze skóry międzygwiezdnej bestii w sposób, jakiego nauczyłem się od barbarzyńców, i snuliśmy plany ataku. Straceniec, który wrócił tymczasem ze swego stanowiska

obserwacyjnego, zdał nam dokładną relację z rytmu życia obozu i Oksenia postanowiła zaatakować w godzinie, gdy część strażników odprowadza jedną zmianę robotników do kopalni. Mieliśmy rozdzielić się na dwie grupy — zadaniem pierwszej było ześliznąć się niepostrzeżenie na linach na teren obozu i opanować arsenał, druga zaś uderzyć miała okrętem na dany przez pierwszą sygnał. Zamierzaliśmy potem zniszczyć tyle strażnic, ile to tylko możliwe, rozdać skazańcom broń i umykać, pozwalając im wyrównać rachunki ze strażnikami. Wydało mi się to dość okrutne - pozostawiać wygłodzonych i osłabionych więźniów na pastwę losu, zaraz jednak zdałem sobie sprawę, iż Oksenia z pewnością wierzy, że tylko w ten sposób pomoże im odzyskać godność i dumę. Znów zachodząc w głowę nad meandrami duszy Elfów pochyliłem się nad sznurem i nie zadawałem żadnych pytań.

Praca zajęła nam jeszcze wiele godzin, które uprzyjemnialiśmy sobie, snując opowieści. Był to wcale przyjemny czas, kiedy siedzieliśmy na zalanym słońcem pokładzie w kilkanaście osób, splatając włókna w długie sznury, dowcipkując i zabawiając się historyjkami. Opowiadałem wiele o Mieście Twarzy, nie szczędząc słuchaczom co pikantniejszych szczegółów, i — przyznaję — ubarwiając nieco, by dostosować wypadki mojego życia do gustów pirackiej załogi, czego szczęśliwie mogę się dziś wystrzegać, pisząc te słowa w ostatnich godzinach życia i nie dbając więcej o poklask. Równie popularnym gawędziarzem był Lope, który jak z rękawa sypał zabawnymi anegdotami z życia mieszkańców całego Znanego Wszechświata - niektórych zdarzeń sam był świadkiem, o innych słyszał, trzecie jeszcze bezczelnie zmyślał, co nie przeszkadzało nam tarzać się po pokładzie ze śmiechu słuchając, jak Wielki Mistrz Ziemi, mężnego Zakonu Rycerzy Kryształowych, na których wspiera się Imperium, zapomniał, gdzie schował swój ogromny miecz i bezskutecznie przetrząsał cały zamek, nim spojrzenie w wypolerowaną tarczę nie pozwoliło mu odkryć, iż ostrze tkwi spokojnie w pochwie, przerzuconej przez jego plecy. Wszyscy jednak gawędziarze bledli wobec talentów oratorskich Straceńca, astońskiego samochwała i pierwszego oficera naszego okrętu.

Kiedy siadywał z nami i leniwie miął w palcach końcówki sznura, bystre oczy zachodziły mu mgłą wspomnień i roztaczał przed nami wspaniałe wizje miast o złotych dachach, wzniesionych w samym sercu żółtych bezmiarów pustyń. Mówił o pięknych księżniczkach, tęsknie wypatrujących kochanków z wąskich okien strzelistych wież o kolorowych kopułach czy śmiałych złodziejach, niewahających się przedsięwziąć wyprawy wprost do pilnie strzeżonego skarbca kociego możnowładcy by wykraść stamtąd klejnot niezmiernej wartości, który mogą potem złożyć w darze swojej ukochanej. Opowiadał o mężnych młodzieńcach, którzy dzięki swojemu sprytowi są w stanie wykaraskać się ze wszystkich kłopotów, okpić groźne potwory i ocalić porwane piękności, które obdarzają ich potem całym miotem ślicznego potomstwa. Najbardziej zdumiały nas jednak historie o magii - czarownikach, z pomocą magicznych lamp, słojów czy innych naczyń przyzywających potężne i groźne istoty, by za nich walczyły i spełniały wszelkie zachcianki.

Ten koncept wydał nam się co najmniej dziwaczny, wszyscy wiedzieliśmy bowiem doskonale, że każda magia ma za swoje źródło Kryształ, i o ile można z jej pomocą osiągać bardzo spektakularne efekty, dzieją się ona zawsze za przyczyną czarownika, a nie jakichkolwiek magicznych bestii. Najgłośniej sprzeciwiał się opowieści Straceńca Lope, najwyraźniej uczony również w prawidłach sztuk magicznych, Astończyk zaś obstawał przy swoim i na koniec byłby się obraził, gdybym sprytnie nie podpytał go, czy i on zostawił w Astonii ogoniastą ukochaną. To zajęło uwagę kociego fanfarona na tyle, że zapomniał o sporze z Krasnoludem i dalej raczył nas wizjami pięknych, choć niebezpiecznych kobiet, spowitych w półprzejrzyste tkaniny i wygrzewających się na słońcu. I tak, na opowieściach, gawędach oraz anegdotach trawiliśmy czas do chwili, gdy sznury były skończone i tryskająca radością Oksenia zakomunikowała nam, że niedługo uderzymy na kopalnię. Na te słowa serce mi struchlało, zamknąłem się w kajucie i resztę pozostałego nam czasu spędziłem, pisząc ostatni - jak sądziłem - list do wuja.

Tuż przed przystąpieniem do ataku na pokładzie Alawastra odbyła się jeszcze dziwaczna ceremonia, w której wszyscy braliśmy udział, choć była ona niewątpliwie związana z religią Elfów. Oksenia wydobyła skądś poczerniałą ze starości, choć kiedyś najpewniej złoconą, stylizowaną podobiznę Elfa, wymalowaną na grubej desce. Portret wydał mi się nieudany, nijak nie przypominał bowiem prawdziwej twarzy, powiedziano mi jednak, że jest przede wszystkim symbolem wyobrażonego przodka, a sam sposób malowania, poza i proporcje mówią, czym się ten przodek opiekuje. Nie wnikałem w niuanse sztuki malowania — czyli pisania, jak mówią Elfy - ikon i posłusznie obszedłem wraz z załogą cały okręt, zatrzymując się na dziobie, śródokręciu, rufie i pokładzie bateryjnym, gdzie śpiewaliśmy ponure, wielogłosowe i bardzo piękne pieśni, które zapewnić miały nam przychylność antenata. Potem Oksenia, ubrana na tę okazję w czerwony, obszywany futrem kubrak, przewiązany szerokim pasem z połyskliwej materii, również czerwonym i zdobionym złotem, zamocowała ikonę na maszcie i kazała nam kolejno przed nią stawać. Gdy nadeszła moja kolej, nie wiedziałem nawet, czy mam się modlić, czy też nie - tymczasem pani kapitan uniosła dłonie nad moją głową i wyszeptała kilka słów. Kryształy, które - jak dostrzegłem - wprawiono w oczy obrazu zalśniły, jakby działa się magia, a ja poczułem się nagle jak wówczas, gdy po raz pierwszy dobyłem Vipery. Głowę miałem lekką, serce wyzbyło się lęku i na myśl o zbliżającej się bitwie czułem tylko radość. Taka jest bowiem magia Elfów Pospolitych - gdy ich Lodowi krewniacy manipulują umysłem, oni potrafią odmieniać uczucia, napełniać serca niespotykaną odwagą i porywać się dzięki temu na wyzwania, przed którymi każdy by się zawahał. Nie minęło pół godziny, a ja, wciąż kipiąc entuzjazmem, zjeżdżałem na lewiatanowej linie w dół kilkusetmetrowej przepaści, myśląc z radością, że przed nami zwycięstwo lub śmierć.

Teraz, gdy wspominam rajd w dół czarnej jak noc skały, włosy staja mi dęba - całe szczęście, że znalazłem się wówczas pod wpływem czarów, inaczej bowiem umarłbym ze strachu, nim dotknąłem ziemi. Było nas w sumie może dziesięć osób, sunących śmiało na

linach, niepomnych, że ktoś może w każdej chwili nas spostrzec i ufnych, że strażnicy rzadko zadzierają głowę tak wysoko. Tuż obok mnie widziałem błysk zielonych oczu Straceńca i co jakiś czas wymieniałem z nim porozumiewawcze spojrzenia. Ziemia zbliżała się z każdą chwilą i już nabierałem przekonania, że nasz desant obędzie się bez przeszkód, gdy wtem z kopalni, do której wejście znajdowało się dokładnie pod nami, wyszedł beztrosko jeden z żołnierzy — a widząc tuż przed nosem kołyszące się na wietrze końcówki szarych sznurów, zadarł głowę w górę i spojrzał prosto na nas. Choć moje serce wypełniała magicznie sprowokowana śmiałość, struchlałem, pewny, że oto żołdak zakrzyknie na alarm i strażnicy wybiją nas jak kaczki — lecz sunący obok mnie Straceniec nie stracił głowy. W jednej chwili puścił linę i, nie dbając o wysokość, runął wprost na głowę pechowego Elfa. Walka była bardzo krótka, nim bowiem tamten zdołał dobyć broni, ogromny kot sięgnął mu pazurami do gardła. Kiedy zjechaliśmy na dół, Straceniec siedział na ciele żołnierza i zawadiacko podkręcał wąsa - musiałem go szturchnąć, by przestał napawać się sobą i pozwolił schować ciało.

Cicho, niczym duchy, ruszyliśmy w stronę arsenału i poszło nam sprawniej, niż się spodziewałem. Pierwszy strażnik zauważył nas, gdy byliśmy pod samymi drzwiami garnizonu i podniósł wprawdzie alarm, było jednak zbyt późno, by wystrzelić do nas z działa. Zaczęliśmy ostrzeliwać się z broni kryształowej, kryjąc się pod osłoną wejścia, gdy tymczasem Straceniec, jak gdyby nigdy nic, wspiął się po pionowej ścianie i wlazł do fortu przez okno strzelnicze. Ja sam, nie mając broni dalekosiężnej, stałem tylko, czekając, aż z bramy wypadną gwardziści, i odbijałem wystrzelone w moją stronę wiązki energii lśniącym, nadmetalowym ostrzem Vipery. Sprawność ruchów wracała mi dość powoli i dziękowałem bogom, że mogę rozgrzać się pod niezbyt celnym ostrzałem zanim skrzyżuje ostrza z prawdziwym przeciwnikiem. Doprawdy, czary Elfów potrafią zdziałać cuda, w ogóle nie przejmowało mnie bowiem, iż wokół mojej głowy świszczą wystrzały i przynajmniej jeden z naszych jest już raniony, jeśli nie zabity. Tymczasem, drzwi uchyliły się

i ujrzałem w nich twarz Elfa. Niewiele myśląc, wymierzyłam mu cios szablą - jak się okazało, niepotrzebnie, gdyż Straceniec dawno sobie z nim poradził i żołnierz walił się właśnie na ziemię. Wpadłem do środka i pobiegłem w górę wąskich schodów, mijając ciała pokonanych przez groźnego Astończyka żołdaków. W chwilę później barykadowaliśmy już drzwi do pomieszczeń, z których wysypać się mogli kolejni strażnicy, a część naszych pobiegła, by rozdać znalezioną broń więźniom.

Tymczasem na zewnątrz rozpętało się prawdziwe piekło, kiedy bowiem my odciągaliśmy uwagę warty, Oksenia podprowadziła Alawastra pod same niemal mury obozu i właśnie dano palbę ze wszystkich dział, niszcząc dwie wieże strażnicze i tworząc solidny wyłom w lodowym murze. Zdezorientowani wartownicy biegali w tę i z powrotem, niepewni, czy atakować naszą grupkę, mężnie ostrzeliwującą się z okien fortu, czy eliminować więźniów, którzy - dostawszy do ręki broń - wysypywali się ze swoich długich, kamiennych, do połowy zagrzebanych w śniegu chat. Tymczasem okręt odwrócił się i wypalił z drugiej burty, powiększając jeszcze zamieszanie. Żołnierze, którzy wybiegli z kopalni, trafili na opór samych więźniów, zabiedzonych wprawdzie i brudnych, jednak rozpalanych niepowstrzymaną rządzą wolności, która zwielokrotniła ich siły. My tymczasem znaleźliśmy arsenał i udało nam się wyłamać jego zamek, wyrzucaliśmy zatem przez okna kryształowe karabiny i długie szable o wąskich piórach, piszcząc przy tym z uciechy jak dzieci. Dzięki czarom Elfów moja pierwsza bitwa wydawała mi się świetną zabawą, istnym piknikiem i ani jednej myśli nie poświęciłem naszemu bezpieczeństwu. O, jakże dziś tego żałuję!

Kiedy my bawiliśmy się w najlepsze, drzwi pomieszczenia, w którym harcowaliśmy, pękły nagle, jak rozprute ogromną siłą, i wśród deszczu drzazg ukazał się Lodowy Elf, jak sądzę komendant więzienia. Natychmiast obróciło się ku niemu dwóch z naszych piratów, nim jednak zdążyli przygotować broń, padli, jak rażeni gromem, pod szybkimi jak błyskawica ciosami wąskiej szabli. Komendant szedł ku nam spokojnie, z nienagannie lodową twarzą — jego mło-

dzieńcze oblicze okalały furkoczące w nagrzanym od salw artylerii powietrzu, czarne włosy, miał na sobie błękitną, mundurową kurtkę i wąskie bryczesy. Czas stanął w miejscu - jak urzeczony patrzyłem w jego puste oczy o barwie fiołków, a on wyciągnął ku mnie dłoń, po wewnętrznej stronie której zamocowane było urządzenie służące czynieniu czarów. Ledwie je spostrzegłem i już ciało odmówiło mi posłuszeństwa — zostałem jak skamieniały, nie mogąc mrugnąć nawet powieką, rażony magią Lodowego Elfa, który powiedział do mnie: „Ty jako drugi" i obrócił się w stronę Straceńca, który już przygotował broń i odsłonił pazury.

To był niezwykły pojedynek - Lodowy Elf poruszał się z niewiarygodną prędkością i zadawał ciosy tak zwinnie i lekko, jakby dyrygował orkiestrą. Straceńcowi też nie zbywało na gibkości i zwijał się wokół przeciwnika jak fryga, unikając ciosów i wyprowadzając własne, morderczo precyzyjne sztychy, które jednak komendant parował bez najmniejszego wysiłku. Gdy na moment zatrzymali się, dostrzegłem w oczach Elfa zadowolenie, jakby wreszcie trafił na godnego siebie przeciwnika, a potem Straceniec zasyczał, futro zjeżyło mu się tak, że dostrzegłem to mimo jego pysznego stroju, i znów zwarli się w morderczym starciu, którego mogłem być tylko biernym obserwatorem. I wtem ruchem tak szybkim, że niemal go nie zauważyłem, Lodowy Elf raził mojego kompana w nadgarstek, z chirurgiczną precyzją odcinając mu prawą dłoń. Broń kota śmignęła w powietrzu i wbiła się w ścianę, a komendant zakończył walkę tanecznym sztychem, przebijając pierwszego oficera Alawastra na wylot. Przez moment zamarli, jakby Elf oczekiwał na oklaski, po czym ciało Straceńca zsunęło się z jego ostrza, a sam komendant odwrócił się w moją stronę, uniósł dłoń - i oto znów mogłem się poruszać. Tamten spojrzał na mnie pustymi oczyma, strzepnął z ostrza krew kota i powoli ruszył w moją stronę, sycąc się widokiem mego strachu. Szykowałem się do walki wiedząc, że nigdy nie zdołam pokonać tak szybkiego przeciwnika, gdy wtem Elf zamarł w pół kroku, jego oczy rozszerzyły się, a z ust wypłynęła stróżka błękitnej krwi. Straceniec stał za nim, trzymając się kurczowo za kikut prawej

łapy i rzucając lekkim tonem coś o arogancji przeciwnika, który odwraca się od wroga, gdy ten nie jest całkiem martwy. Ciało Lodowego Elfa drgało na podłodze, przeszyte długim sztyletem, który, jak się okazało, Straceniec zawsze ukrywa w cholewie wysokiego buta.

Szala bitwy przechyliła się na naszą korzyść i wkrótce udało nam się przedostać na pokład Alawastra, gdy tym czasem pod nami wrzał śmiertelny bój. Oglądałem go z powietrza, gdy wszyscy zbiegli się wokół Straceńca, by opatrzyć jego rany i wysłuchać, jak, mężnie znosząc ból, z zawadiackim uśmieszkiem opowiada o pojedynku. Wynędzniali, skrajnie zmęczeni i zrezygnowani więźniowie przedzierzgnęli się za naszą sprawą w dzikie i niepowstrzymane bestie, bez lęku szturmując pozycje żołnierzy Cesarza, wdzierając się do fortu i biorąc kolejne strażnice. Cały obóz spowijała chmura dymu z topniejącego od kryształowej energii lodu, gdzieniegdzie widziałem jednak leżące w kałużach szkarłatnej krwi trupy i grupki walczących. Rychło zobaczyłem też, że choć bitwa jeszcze nie ustała i na wieżach bronią się poddani Cesarza, Elfy już wzięły się za łby i na dziedzińcu gorzeje regularna bitwa skazańców. Tę bowiem ma jeszcze cechę ów niezwykły naród, że bardziej jeszcze, niż nienawiść do Lodowych Elfów, pielęgnuje ciągnące się od tysiącleci waśni rodowe i nigdy nie traci okazji, by zmierzyć się ze znienawidzonymi rywalami, choćby i powód sporu dawno zaginął w pomroce dziejów. Dlatego właśnie Pospolite Elfy tak łatwo dały się pobić Cesarstwu i stąd klęski wszystkich powstań - zauważyłem potem w rozmowie z Lopem - gdyby bowiem udało im się dojść do zgody, rozpędziliby Lodowych kuzynów na cztery wiatry. Tymczasem jednak, gdy w mojej głowie kłębiły się takie właśnie przemyślenia, okręt nasz minął zasłonę chmur i skierował się ku wyjściu z układu, będącego stolicą Cesarstwa. Nie miałem oglądać go już nigdy.



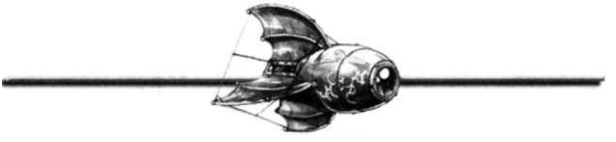
ROZDZIAŁ PIĄTY

w którym Marco nie dociera do Smoczego Królestwa.



Lope

ROZDZIAŁ PIĄTY



Świat Krasnoludów, ku któremu zmierzaliśmy, jest niezmiernie oddalony od serca Cesarstwa Lodowych Elfów, nic więc dziwnego, że Oksenia Baroszy, jakkolwiek wdzięczna nam za pomoc i przekonana, że dzięki nam dokonała czynu o wielkim znaczeniu, odmówiła przetransportowania naszych skromnych osób aż do samych granic Królestwa. We mnie wywołała, oczywiście, złość, bo czy po to narażaliśmy się z Lopem wśród niebezpieczeństw mroźnej nocy i nadstawialiśmy karku w bitwie, by teraz porzucić nas jak zbędny balast? Zaskoczyło mnie więc, że Krasnolud przyjął rzecz zupełnie spokojnie, naburmuszyłem się więc, gdy tłumaczył mi, że nasza pani kapitan ma inne zgoła powinności a i Alawastr niekoniecznie nadaje się do tak dalekich wypraw. W lepszy humor wprawił mnie dopiero widok Straceńca, który po całych dniach leżał na pokładzie, ostentacyjnie obnosząc kikut prawej ręki i ranę w piersi, co jakiś czas pojękując żałośnie, a wszystkie obecne na pokładzie kobiety — a było ich przecież kilka — otaczały go wianuszkiem, zgodnym chórem wyrażając współczucie. Nawet Oksenia

nie pozostała nieczuła na wdzięki Astończyka i kilka razy wyraziła troskę o jego zdrowie, a raz nawet uległa, gdy z łobuzerskim błyskiem w oku poprosił ją, by podrapała go za uchem. Ja sam współczułem mu głęboko, wyobrażając sobie straszliwe kalectwo, którego padł ofiarą, rezolutny kot nie tracił jednak animuszu. Zagadnąłem go nawet o to, kiedy na chwilę uwolnił się od wielbicielek, a on wytłumaczył mi, że najwyraźniej taki los był mu pisany i nie ma powodu, by się nad nim użalać — pozostaje mu wyłącznie ćwiczyć z bronią w lewej dłoni. Urzeczony jego postawą zobowiązałem się, że choćbym miał przetrząsnąć cały Wszechświat, znajdę sposób, by doprawić mu dłoń - a on, nie tracąc rezonu, zapytał, czy życzę sobie w tym celu próbkę futra, by nie pomylić koloru.

Dziesięć dni rejsu mijało nam w wesołej atmosferze. Oksenia, zwykle przecież nachmurzona i gniewna, tryskała radością i optymizmem, który udzielał się nam wszystkim. Owszem, opłakaliśmy zabitych, słuchając jednak płomiennej mowy pani kapitan, traktującej o ich bohaterstwie i wadze poświęcenia, niemal zazdrościłem im takiego losu. Potem, gdy oddaliliśmy się już w bezpieczne miejsce, na pokładzie odbyła się straszliwa libacja, podczas której raczono się przejrzystym alkoholem, który tak bardzo kochają Elfy — a kiedy wszystkim szumiało już w głowach, zaczęły się śpiewy i tańce. Cała uroczystość różniła się od balu Lodowych Elfów niczym niebo od ziemi - o ile tam wszystko odbywało się dostojnie i w atmosferze śmiertelnego niebezpieczeństwa, Elfy Pospolite okazały się bawić niezmiernie żywiołowo. Przyśpiewki, które śpiewały, były przede wszystkim rubaszne i niewyszukane, choć skoczne, a cała zabawa polegała na tym, że wszyscy zebrali się w okręgu, do środka którego wskakiwał co rusz któryś z członków załogi i, tańcząc, dowcipnie przycinał swoją piosnką któremuś z kompanów. Ten zajmował następnie jego miejsce i przypinał łatkę kolejnemu i tak dalej, póki rozbawieni i roztańczeni uczestnicy gry do cna się nią nie znudzili. Niestety, o jakości dowcipu mogłem wyrobić sobie zdanie wyłącznie obserwując reakcję rozbawionych Elfów, wszystkie piosnki składano bowiem w ich własnym języku, który jest wprawdzie podobny

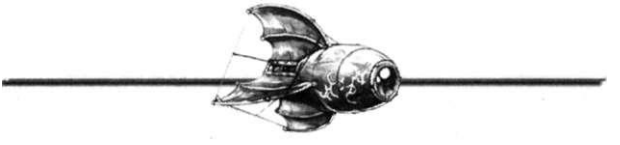
do mowy Lodowych Elfów, na tyle jednak od niej odległy, bym ani w ząb go nie rozumiał.

Taniec, podjęty później przy dźwięku koncertyny, bębna i trójkątnego instrumentu o wielu strunach, którego nazwy nie znałem, również tryskał energią i polegał przede wszystkim na popisie sprawności. Obserwując wszystkie te skoki, piruety i salta nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że do złudzenia przypomina on sposób, w jaki Elfy walczą. Wyraziłem tę myśl głośno i Straceniec — który towarzyszył mnie i Lopemu w obserwacji zabawy z wysokości rufówki, rany nie pozwoliły mu bowiem na czynny w niej udział, my zaś wystrzegaliśmy się przejrzystego napitku - objaśnił mi, że taniec jest od wieków sposobem treningu szermierczego. Zniewolone Elfy nie mogą doskonalić się w sztuce walki bronią, stworzyły więc takie figury taneczne, by ćwiczyć ciało i poznawać kroki, stosowane podczas walki pod samym nosem Lodowych Elfów, nie zdradzając się przy tym. Zdumiała mnie ta przemyślność, a Straceniec w mig dodał, że pozornie prymitywna zabawa jest najważniejszą formą zachowania kultury w zniewolonym od tysiącleci świecie. Lodowe Elfy nie zaprzątają sobie głowy hulankami gminu, tymczasem zaś turnieje połajanek są metodą nauki rodzinnego języka, którym nie wolno publicznie się posługiwać, pieśni zaś służą nauce historii.

Już miałem zdziwić się, że rubaszne przyśpiewki służą zachowaniu dziedzictwa, kiedy bawiący się na dole umilkli i usiedli w kręgu, krzyżując nogi. Pośrodku, tuż pod głównym masztem, stanęła Oksenia. Spojrzawszy na nią, aż zadrżałem, nigdy bowiem jeszcze nie widziałem jej tak odmienionej. Rozplecione włosy spływały złotą kaskadą na jej ramiona, miała na sobie szkarłatny kubrak Baroszych i szlachecki pas, naszywany złotem, a dłoń wspierała na rękojeści szabli - choć przysięgam, że do tej pory widziałem w jej rękach wyłącznie bicz. Mimo tego groźnego ubioru nie prezentowała się wcale niebezpiecznie, przepadła gdzieś bowiem dzikość i nieustępliwość, zwykle malujące się na jej obliczu. Wejrzenie miała miękkie, niemal czułe, a cała jej sylwetka tchnęła łagodnością, jakby nagle z mężnej pani kapitan przedzierzgnęła się w delikatną córkę szlacheckiego

rodu. Potem zaczęła śpiewać głosem wysokim i czystym. Pieśń miała bardzo zawiłą i niezmiernie rzewną melodię i choć, nie rozumiałem jej słów, wydały mi się piękne i szalenie wzniosłe.

Było w śpiewie Oksenii coś takiego, co przywodziło na myśl dom, dawno utracone, szczęśliwe dzieciństwo oraz wszystkie chwile niespełnionej nadziei, które nigdy już nie powrócą. Słuchałem i czułem, że łzy płyną mi po policzkach, a przed oczyma stanął mi mój wuj Gianerasmo, stroskany i surowy, lecz kochający, stanęła Sandra i Bonamico, przyjaciele z lat szczenięcych, a nawet Eirene z jej cudownymi oczami i Aigiarn o słodkich ustach. Czułem gdzieś na dnie serca to niezwykłe uczucie, ową czułość, która budzi się w nas zawsze, kiedy wspominamy minione szczęście i mamy nadzieję, że piękna ta chwila trwać będzie zawsze oraz świadomość, że za chwilę pryśnie. Taka była właśnie pieśń Oksenii, opowiadająca dzieje mężnych Baroszych, ginących na ołtarzu ojczyzny, opiewająca utracone ziemie i spalone wsie, wspominająca chwile świetności, kiedy nie było jeszcze Lodowych Elfów. I choć nie rozumiałem żadnej z tych rzeczy, doświadczałem tęsknoty za straconą ojczyzną niemal tak mocno, jak same Elfy — i nie byłem w tym odosobniony, Straceniec ronił bowiem ukradkiem łzy, zaś Lope łkał w najlepsze, nie próbując nawet się z tym kryć. Kiedy pieśń się urwała, przez długi czas siedzieliśmy w milczeniu, a potem wszyscy się rozeszli, wciąż nie przerywając ciszy, by jak najdłużej zachować w pamięci cudowne brzmienie muzyki Elfów.



Opuszczałem Alawastr z ciężkim sercem, trudno bowiem było rozstać się z grupą tak wypróbowanych przyjaciół, zwłaszcza, że miałem przeczucie, iż już nigdy ich nie zobaczę. W końcu jednak, serdecznie wyściskawszy się ze Straceńcem i wymieniwszy mocny uścisk dłoni z Oksenią, zarzuciłem na ramię kuferek,

przypiąłem do pasa Viperę i w towarzystwie Lopego zszedłem na ląd w zupełnie nieistotnym porcie, który zwykle nie bywa nawet opisywany na mapach. Światów tego rodzaju jest w Znanym Wszechświecie ogromna ilość — zbyt małych i niewiele znaczących, aby liczyły się na scenie wielkiej polityki, nie wytwarzających niczego szczególnie istotnego, a mimo to ciekawych i wartych odwiedzenia. Większość cierpi pod władzą najeźdźcy, są bowiem łakomym kąskiem dla nienasyconych imperiów i wciąż żądnych podbojów władców, bywają jednak takie, które spod obcego jarzma się wyzwoliły czy też zgoła nigdy nie zostały zniewolone, zręcznie lawirując pomiędzy potęgami. Świat, na którym się znaleźliśmy, należał do przedostatniej kategorii, wyraźnie czuć było bowiem, że niegdyś panowały tu Lodowe Elfy, potem jednak, kiedy Cesarstwo skruszało, odzyskał niepodległość. Widząc to pomyślałem cierpko, że tylko kwestią czasu jest nadejście Rycerzy Kryształowych i wcielenie małego świata do wciąż rosnącego Imperium, Lope tymczasem rozpogodził się, jakby nie podzielał moich politycznych prognoz.

Jedyne miasto, znajdujące się w tym świecie, nie mogło zrobić wrażenia na kimś, kto widział cuda stolicy Lodowych Elfów, a wychował się w Dziewięciu Miastach — choć przyznać muszę, że miało pewien prowincjonalny urok. Niewielkie i otoczone murem, zbudowane było wokół wyrastającego wysoko w niebo kompleksu pałacowego, pamiątki po Lodowych Elfach. Potem opowiadano mi, że pałac od czasu wycofania się Cesarstwa stoi pusty, a kilka osób, które usiłowało zgłębić jego sekrety, zaginęło bez wieści. To rozpaliło, rzecz jasna, moją wyobraźnię na tyle, że od razu chciałem do niego lecieć, pewien, że budowle Lodowych Elfów nie mają przede mną tajemnic. Szczęśliwie Lope, jak zwykle rozsądny i opanowany, wytłumaczył mi, że pozostałe jakoby po poddanych Cesarza bogactwa to najpewniej plotka, a sam pałac jest pewnie magicznie i kryształowo zabezpieczony przed intruzami. To ostudziło mój zapał, wydało mi się bowiem wcale prawdopodobnym, że Elfy zabezpieczyły swój dom święcie wierząc, iż opuszczają go tylko na chwilę. I tak stał tam, niszczejąc z roku na rok, ciemny, upiorny

i opuszczony, czekając na śmiałka gotowego zbadać jego tajemnice — my tymczasem zagłębialiśmy się w miasto.

Port był tu niewielki, zdolny pomieścić raptem kilka statków. Żurawie zbudowano z szarego kamienia i porządnie już obrosły mchem, a portowi urzędnicy zażądali wprawdzie od nas opłaty za cumowanie, wystarczyło jednak, by Lope machnął przed nimi kapeluszem i wyrecytował swoje tytuły, by z mety wyprężyli się na baczność, witając nas oficjalnie w Starsie. Krasnolud obdarzył ich wyniosłym spojrzeniem, i dumnie wkroczył na ulice miasteczka, a ja poszedłem za nim, pełen podziwu dla jego obycia i światowości. Uliczki stolicy świata były w większości brukowane, choć tak dawno, że pomiędzy kostkami wyrósł gruby kożuch mchu, wąskie i strome. Pochylały się nad nimi piętrowe domy o szarych, kamiennych ścianach i dachach wyłożonych tym samym, ciemnozielonym mchem. W ogóle, mnóstwo tu było zieleni, jakby któregoś dnia do miasta niepostrzeżenie zakradł się las i tak mu się w nim spodobało, że postanowił osiedlić się tu na stałe. Ściany wielu domów okryte były więc mięsistymi palcami bluszczu, na parapetach kwitły drobne kwiatuszki, a ulice co jakiś czas rozszerzały się w placyki, których centrum nieodmiennie było stare drzewo o powykręcanych konarach. Zza półprzymkniętych drzwi ciekawie wyglądały ku nam dzieci, przechodnie - ludzie, co wcale mnie nie zdziwiło, biorąc pod uwagę, że moja rasa jest we Wszechświecie najbardziej rozpowszechniona — grzecznie schodzili nam z drogi i uchylali czapek.

Trzeba przyznać, że od pierwszego rzutu oka znać w nas było cudzoziemców. Lope wystrojony był w swój czarny strój z białą kryzą, zresztą wyróżniał się jako jedyny w zasięgu wzroku Krasnolud. Moje koronki i asymetryczny kołnierz również nie pasowały do tutejszej mody, w której dominowały proste stroje w barwach zieleni i brązu, grube, wełniane płaszcze i niewyszukane, miedziane ozdoby. Nigdzie nie spostrzegłem też finezyjnego oręża w rodzaju Vipery — jeśli już ktoś był przy broni, pas obciążał mu miecz o prostej klindze lub długi kordelas o kościanej rączce. Słowem, wszyscy wyglądali tu, jakby właśnie wrócili z polowania. A my

paradowaliśmy środkiem ulicy - Lope rozdawał na prawo i lewo olśniewające uśmiechy, a ja podejrzliwe spojrzenia — aż wreszcie drogę zastąpili nam osobnicy, którzy musieli być lokalnymi stróżami porządku.

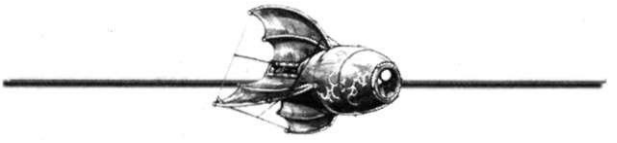
Przewodził im ogromny, łysy jak kolano wąsacz, niosący na ramieniu potężny topór o podwójnym ostrzu, w który wprawione były trzy Kryształy. Pierś zakrywał mu skórzany napierśnik z wytłoczonym jastrzębiem, pleców zaś pilnowało sześciu osobników nieco drobniejszego kalibru. Zanim przybysz wykształsił choć słowo, Lope złożył przed nim długi i formalny ukłon, zbijając go z tropu formułą krasnoludzkiego powitania. Mile podłechtany komplementami przybysz od razu spojrzał na nas łaskawiej i gestem zaprosił do pobliskiej tawerny, tak gęsto zarośniętej bluszczem, że w pierwszej chwili jej nie zauważyliśmy, by w godniejszych warunkach wypytać nas o cel przybycia i zamiary. Tam też przedstawił się jako dowódca straży królewskiej - z trudem przyszło mi opanować chichot, gdy usłyszałem, że władca tej zabitej deskami okolicy tytułuje się królem — i dokładnie wypytał skąd przybywamy i co nas sprowadza. W miastach tego rodzaju rzadko bowiem zatrzymują się obcy, zwłaszcza noszący za pasem nadmetalową broń awanturnicy, nic więc dziwnego, że nasze przybycie wzbudziło wśród statecznych mieszczan nieliche obawy. Uspokoiliśmy wąsacza co do naszych zamiarów i zapewniliśmy, że oddalimy się pierwszym statkiem zmierzającym w stronę świata Krasnoludów, a on zrewanżował się pięknie, zapraszając nas do siedziby owego malowanego króla.

Zamek wzniesiono nieco na uboczu — był, tak jak samo miasto, zbudowany z ogromnych bloków szarego kamienia i poprzerastany bujną roślinnością, która swobodnie rozsadzała płyty dziedzińca i oplatała przysadziste baszty. Nie miał w sobie w związku z tym za grosz majestatu i z pewnością nie dodawali mu go dwaj strażnicy, udający, że wartują u wejścia. Przyznam jednak, że ze swoimi złocistymi kopułami na niezbyt wysokim, sześciokątnym donżonie oraz niewysokich strażnicach prezentował się wcale przytulnie i dość malowniczo, zwłaszcza na tle seledynowego nieba, po któ-

rym sunęły srebrzyste obłoki. Na nasze powitanie wyległ chyba cały dwór, u wejścia bowiem do wieży mieszkalnej zgromadziło się ze czterdzieści osób w szatach, które uchodziły tu za bogate i gustowne. Sam król okazał się zupełnie wyzutym z majestatu, sympatycznym safandułą, który przywitał nas uściskiem dłoni i wnet zaprosił do wnętrza, ciekaw najwyraźniej wieści z szerokiego Wszechświata. Przyznaję, że przez całą ucztę zachowywałem się dość okropnie, i kiedy dziś myślę o dobrotliwym królu, jego hałaśliwym synu, który koniecznie chciał siłować się ze mną na rękę lub próbować na miecze czy uroczej wnuczce, wodzącej za nami cielęcym wzrokiem, żal mi, że w pierwszej chwili nie traktowałem ich lepiej. Wówczas jednak wydali mi się nieokrzesanymi prostakami, a że nie zależało od nich akurat moje życie i nie czułem się w żaden sposób gorszy, konwersowałem z nimi w sposób, który zaskarbił nam, mieszkańcom Dziewięciu Miast, reputację zadzierających nosa bufonów. Lope tymczasem czuł się jak ryba w wodzie. Najwyraźniej nie przeszkadzało mu, że ma do czynienia z władcą świata wielkości przydomowego ogródka, traktował go bowiem z szacunkiem, jakby ten był przynajmniej Cesarzem Lodowych Elfów, sadził słodkie dusery jego wnuczce i ze swadą opowiadał o wielkiej polityce, która - najwyraźniej - nie zaglądała tu od dawna.

Przydzielono nam wspólną komnatę o wysokim stropie z żywego drewna, które posłusznie splatało się tak, by utrzymać ciężar sklepienia i dużym, łukowatym oknie, z którego nie dość, że widziałem całe miasto, lecz jeszcze całkiem spory kawał okolicznej puszczy. W ciągu dwóch tygodni oczekiwania na handlowy okręt Krasnoludów często siadywałem na parapecie i wpatrywałem się w szumiące pode mną morze drzew, początkowo obserwując z politowaniem, a potem z rosnącym podziwem krzątaninę mieszkańców miasta. Tam właśnie zdybał mnie Lope, kiedy pod byle pretekstem umknąłem pierwszego dnia z królewskiej uczty, nie mogąc znieść natarczywego towarzystwa tubylców.

Po raz pierwszy dojrzałem na jego twarzy oznaki gniewu, gdy mój krasnoludzki przyjaciel z chłodną uprzejmością wypytał mnie, co czyni lepszym człowieka, który jeszcze dwa miesiące temu dziękował bogom za możliwość pracy ramię w ramię z osobnikiem, który nie potrafi wykuć stalowego noża, od mieszkańców tego prowincjonalnego królestwa. Poczułem rosnącą złość i zacząłem bąkać coś o przewadze kultury i cywilizacji oraz zaściankowości naszych gospodarzy, czym jeszcze bardziej się pogrążyłem. Wstyd mi trochę było przyznać, że imponowała mi siła i determinacja barbarzyńców z jej nieokiełznaną dzikością, otwarta zaś przyjacielskość mieszkańców naszego małego świata wydaje mi się małomiasteczkowa i nieco dziecinna, sięgnąłem więc do retoryki, starając się zalać Krasnoluda potokiem sformułowań takich, jak historyczna konieczność czy kulturalna supremacja. Powinienem był przewidzieć, że taka zagrywka na nic się zda w rozmowie z Krasnoludem, bo jest to rasa jak żadna inna obznajomiona z pustosłowiem, zanim jednak to pojąłem, Lope przerwał mi i z kamienną powagą zapytał, czy zdaje sobie sprawę, że dokładnie tak samo Elfy Lodowe mówią o Pospolitych. Potem zamilkł i ze spuszczoną głową wyszedł z komnaty, pozostawiając mnie, czerwonego ze wstydu i złości, własnemu losowi.



Gorzkie lekarstwo, którego przyjaciel dał mi posmakować, podziałało nad podziw skutecznie. Kiedy po nieprzespanej nocy siedziałem przy śniadaniu, poufałość służącego, który zagadnął mnie o zdrowie, wydała mi się miła, a nie impertynencka, zaś bezpośredniość gospodarzy zamku, którzy szczęśliwie wzięli moje wczorajsze zachowanie za efekt niestrawności - w kłamstwie tym czułem Lopego - okazała się wcale sympatyczna. Rychło też zacząłem

dostrzegać jasne strony niewielkiego świata i naprawdę polubiłem jego spokojną atmosferę i problemy o skali nie wykraczającej poza obręb globu. Z przyjemnością przyjmowałem więc królewskie zaproszenia na partyjkę vidów, w której to grze monarcha notorycznie łoił mi skórę, robił to jednak z takim wdziękiem, że tym bardziej zachęcał mnie do dalszej zabawy. Kilkakrotnie zmierzyłem się na szable z następcą tronu i odkryłem, że jest zaskakująco wprawnym wojownikiem, ja zaś potrzebuję ostrego treningu, jeśli nie chcę przez resztę życia używać broni do rąbania mięsa. Zaskoczony, zapytałem go, gdzie nauczył się tak dobrze władać bronią - odparł, że od ojca. Od tego czasu z większym szacunkiem patrzyłem na dobrotliwego staruszka, który był dla swego świata bardziej ojcem, niż autokratą. Spędzałem też urocze godziny przy kominku, opowiadając o moich dotychczasowych przygodach, a domownicy w napięciu słuchali o odległym Mieście Twarzy i lodowych barbarzyńcach. Kiedy jednak próbowałem mówić o Lodowych Elfach, władca przerywał mi - ku wyraźnemu niezadowoleniu swojej nastoletniej wnuczki, która bardzo szybko zaczęła wodzić za mną maślanym spojrzeniem, na co, powodowany lojalnością wobec gospodarza, mężnie nie reagowałem.

Paradoksalnie, Lopemu - który szczęśliwie przeprosił się ze mną już następnego dnia — szło w kontaktach z miejscowymi znacznie gorzej. Choć zawsze był nienagannie uprzejmy, ilekroć stawał przed królem, nawet w czasie zupełnie nieformalnego spotkania, natychmiast z Lopego zmieniał się w don Almerique'a i zamiatał przed władcą kapeluszem, plótł grzecznościowe androny i zdawał się niekiedy mówić zupełnie od rzeczy. Zwracałem mu nie raz uwagę, że w ten sposób zraża do siebie bezpośrednich i szczerych gospodarzy, którzy z jakiegoś powodu unikają ceremoniału, on zaś odpowiadał, że stara się, jak potrafi. Wkrótce zrozumiałem, że o ile moje pożałowania godne zachowanie pierwszego dnia było owocem dumy, Lope cierpi niewolę znacznie gorszą - od dziecka podporządkowywany był etykiecie.

Krasnoludy od zawsze tworzą społeczeństwo bardzo silnie kastowe, pełne rang, hierarchii i zależności lennych, kochają się też w formach i przepisach. Zaowocowało to niezwykle skomplikowaną i szalenie rygorystyczną etykietą, od której, szczęśliwie, mój przyjaciel nie był uzależniony aż tak silnie, jak większość jego rodaków, co składam na karb jego obeznania z innymi kulturami. W swoim świecie Krasnoludy stworzyły bowiem normy zachowania regulujące wszystkie właściwie sytuacje publiczne - czyli te, w których dany osobnik nazywa się swoim publicznym imieniem i wykonuje swoje obowiązki, a nie kryje się w domowym zaciszu. Istnieją zatem reguły witania równych sobie, lepszych i gorszych od siebie, doskonale konwencjonalne formuły chwalenia smakowitych potraw, jeśli nas nimi poczęstowano, ustalone przed wiekami kroki, którymi należy poruszać się w przytomności władcy - i tak dalej, aż po sposób wręczania żebrakowi jałmużny. Gdy Lope stawał przed monarchą, wpajane mu od dziesiątków lat zasady brały górę nad jego charakterem i natychmiast zaczynał posługiwać się językiem nic nie znaczących komunałów, których treść podsuwał mu protokół postępowania w obecności koronowanych głów, i wyzbywał się w jednej chwili wszelkiej spontaniczności.

Przez pierwsze kilka dni mój kompan usilnie próbował przemóc się i zachowywać, jakby władca był pierwszym lepszym przechodniem, przychodziło mu to jednak z wielkim trudem i w gruncie rzeczy dawało opłakane efekty. By nieco go rozerwać i zmniejszyć katusze, które przeżywał, zacząłem ciągnąć go na przechadzki do lasu, zieleń drzew była mi bowiem wciąż tak samo miła, jak w dzieciństwie. Krasnolud znajdował zresztą w tych spacerach równą przynajmniej przyjemność, co cieszyło mnie niezmiernie, gdyż lasy Starsu okazały się równie idylliczne, jak tutejszy port. Gęste, kapiące wręcz od zieleni, lecz nie nazbyt zarośnięte, składały się przede wszystkim z niezbyt wysokich, przysadzistych drzew o powykręcanych pniach i konarach w kolorze jasnego brązu i liściach zielonych z wierzchu i białych od spodu. W ich koronach uwijały się niewielkie, futrzane zwierzątka o długich ogonach i chwytnych

łapkach, krążyło tu też wiele motyli w najróżniejszych kształtach i kolorach, z których największe dorównywały rozpiętością skrzydeł średniej wielkości ptakom. Podszycie lasu stanowił wszechobecny mech, który przyjemnie uginał się pod stopami i wręcz zachęcał, by około południa wyciągnąć się na jednej z niewielkich polanek i porządnie wygrzać się w słońcu, by wypędzić z kości resztki mrozu Ochuromy.

W puszczy Lope odzyskał rezon oraz naturalność, i kiedy leżeliśmy brzuchem do góry wyznał mi, że tak — jego zdaniem — wyglądał będzie świat, gdy już odrodzi się na nowo, zgodnie z krasnoludzkim przekonaniem, iż wszystko spłonie kiedyś w ogniu Siedmiu Smoków i powstanie z popiołów, wolne od wszelkiej niedoskonałości. Opierając się na łokciu i leniwie popijając tutejsze wino opowiadać zaczął o spalonych słońcem skałach i jałowej ziemi swojej ojczyzny. Świat Krasnoludów, na który one same mówią Terra Nostra, jest ogromny - być może największy ze wszystkich, jakie istnieją w Znanym Wszechświecie — lecz jałowy i niezbyt przyjazny. Dominują w nim wysokie góry w barwach ochry, sieny i sepii, skaliste, lecz podatne na erozję, powycinane więc przez wiatr w fantazyjne kształty. W ich dolinach znajduje się, owszem, nieco żyznej ziemi, przeznaczana jest jednak w całości pod uprawy, te ceni się tam bardziej, niż kopalnie Kryształu, w który świat jest niesłychanie zasobny.

Prócz tego, nad brzegami zielonego morza o wodzie tak gęstej, że zdolnej utrzymać na powierzchni Krasnoluda, który ani w ząb nie potrafi pływać, ciągną się równiny, w większości kamieniste i spękane, na których rosną wyłącznie agawy i kaktusy. Dlatego właśnie Krasnoludy kochają się w zieleni drzew i ogromnych, porośniętych dziewiczą puszczą przestrzeniach, dla nich samych las jest bowiem zupełnie niedostępny i wśród drzew spacerować mogą wyłącznie w parkach, zakładanych w centrach ludnych miast. Oczywiście, jak szybko dodał mój przyjaciel, są w Terra Nostra również lasy, te jednak są bez wyjątku własnością bogatych grandów, którzy budują na ich skraju rezydencje i przeznaczają tereny na polowanie, uko-

chana rozrywkę arystokracji. Zdziwiłem się zaraz, skąd wzięła się słynna kranoludzka flota, skoro brak w królestwie drzew, z których można budować okręty, Lope odparł jednak z uśmiechem, że wiele światów skłonnych jest wymieniać drewno na Kryształ, a poza tym - o czym zresztą powinienem doskonale wiedzieć — najlepsze statki Krasnoludy kupują w mojej ojczyźnie, Mieście Tysiąca Kolumn.

Kiedy wracaliśmy, rozmyślałem o niegościnnej ojczyźnie Lopego, ziemi spalonej bezlitosnym, czerwonym słońcem, gorejącym na lazurowym niebie, po którym prawie nigdy nie uganiają się chmury, o wszechobecnym, czerwonym piasku i ciężko pracujących wieśniakach, coraz bardziej zachodząc w głowę, czemu wybieramy się właśnie do tak nieprzyjaznej krainy, kiedy - zupełnie bez ostrzeżenia — wyszliśmy wprost na pobojowisko. Bitwa musiała rozegrać się wiele lat temu, gdyż pole, na którym ją toczono, wziął już w posiadanie wszechobecny mech, wciąż jednak znaczyły je kikuty zwalonych w bitewnym zamęcie drzew — wyglądało, jakby przeszedł przez nie huragan. Dokładnie pośrodku, ociekając kaskadami bluszczu, leżał wrak elfiego okrętu o połamanych masztach z filigranu i ogromnej wyrwie w burcie, a był tak wielki, że przypominał mi truchło lewiatana. Dookoła rozrzucone były jego szczątki - malowane, błękitne deski, poskręcane od gorąca fragmenty dział i kości, niemal zupełnie przykryte mchem. Kiedy ostrożnie zbliżaliśmy się do martwego okrętu, pod naszymi stopami pękały z trzaskiem ukryte w mchu, zwietrzałe i kruche piszczele, a sterczące tu i ówdzie, wyszczerzone czaszki o ogromnych oczodołach Elfów patrzyły oskarżycielsko. Gdzieniegdzie z kęp roślinności wyglądała pordzewiała i zniszczona broń - tuż obok kadłuba w ziemię wbiła się sztorcem wąska szabla z nadmetalu, którą oplótł dziś bluszcz i kwiaty. Jej właściciel leżał tuż obok - szkielet w zbutwiałych strzępach kapitańskiego munduru, patrzący w niebo martwym wzrokiem.

Dotarliśmy wreszcie do burty okrętu, tak zbutwiałej, że aż rozsypującej się pod dotykiem, i naszym oczom ukazał się widok jeszcze bardziej ponury. Tuż za stępką wraku zaczynało się ogołocone

z drzew, stromo opadające w dół zbocze, otwierające się na ogromną dolinę. Kipiała wprawdzie od jadowitej zieleni mchu i bluszczów, wciąż jednak widać było na niej porozrzucane niby zabawki olbrzyma, okaleczone statki o potrzaskanych masztach, bielejące na słońcu kości setek poległych, rozrzuconą broń i zbroje. Tu i ówdzie skrzyły się jeszcze, choć minąć musiało już wiele lat, bloki błękitnego lodu, wynik uderzeń bomb Elfów. W ich wnętrzach dostrzegaliśmy zastygłe na wieki sylwetki obrońców tego świata, ludzi w zielonych płaszczach utkanych jakby z liści oraz walczące z nimi ramię w ramię Krasnoludy. Zresztą, nawet gdybym ich nie dojrzał, wszystko wyczytałbym z miny mojego towarzysza, który na widok pobojowiska zbladł, zacisnął usta i zmarszczył brwi — a potem oczy gwałtownie mu się rozszerzyły i wyszeptał coś bezgłośnie. Staliśmy jak skamieniali na skraju urwiska, zapatrzeni w pamiątkę niegdysiejszej bitwy i wsłuchani w ciszę, która panowała w tym miejscu wręcz niezwykła. Nie słyszeliśmy ani szumu drzew, ani rozhoworu mieszkańców lasu, zdawało nam się jednak, że gdzieś daleko brzmi jeszcze słabe echo komend, wywrzaskiwanych w rozmaitych językach, szczęku oręża i krzyków rannych, umierających pod nie znającym litości, seledynowym niebem. Wtem coś poruszyło się we wnętrzu wraku, obok którego staliśmy - dziś myślę, że to najpewniej jakieś zwierzę, które obrało sobie zbutwiały okręt za mieszkanie — i jak na komendę wzięliśmy nogi za pas, ścigani pełnym wyrzutu spojrzeniem zbielałych na słońcu czaszek.



Tego wieczora rozmawialiśmy o wojnie. Gdy zagadnęliśmy króla o pobojowisko, przygładził brodę, a potem, wpatrzony w płomienie buzujące na kominku opowiedział nam o cenie, którą mieszkańcy jego świata zapłacili za swoją dzisiejszą idyllę.

Jeszcze pięćdziesiąt lat temu, jak się okazało, Stars był częścią Cesarstwa Lodowych Elfów, które rządziły nim bez najmniejszej litości z wyniosłego pałacu pośrodku miasta. Niewola ta trwała od wieków i raz bywała znośniejsza, raz cięższa, tak naprawdę jednak nikt nie przeciwstawiał się nie znającym litości władcom. W końcu jednak do granic świata zbliżać się zaczęła linia frontu wojny Cesarza ze Smoczym Królem i jarzmo stało się zbyt ciężkie, Elfy zwielokrotniły bowiem wymagania, by wspomóc wojenny wysiłek. Ludzie zaczęli coraz mocniej się burzyć, przeprowadzono więc kilka pokazowych egzekucji i wzmocniono jeszcze represje. Tymczasem na powierzchni świata wylądowali, w najściślejszej tajemnicy, krasnoludzcy emisariusze, którzy zajęli się tworzeniem ruchu oporu i szkoleniem mieszkańców do zbrojnej walki z okupantami. W końcu okręty Smoczego Króla dotarły do orbity świata i wydały bitwę cofającej się przed nimi flocie Cesarstwa, zmuszając ją szybko do zejścia nad powierzchnię. Wówczas z lasu wychynęli powstańcy i rozpoczęła się straszliwa, śmiertelna bitwa, której pole mieliśmy możność oglądać.

Elfy walczyły mężnie, bez śladu strachu czy wahania, decydując się na wszystkie desperackie rozwiązania, byle opóźnić pochód zwycięskich Krasnoludów w stronę swej stolicy i gotowe były zmagać się do ostatniego żołnierza. Równie bohatersko stawały Krasnoludy, zawsze gotowe przelewać krew za wolność tych, którym tejże brakuje i czując ogromny ciężar odpowiedzialności za mieszkańców świata. Działa huczały przez bite cztery dni, aż w końcu krasnoludzki admirał nazwiskiem Baltasar Mafaraxas y Serrano Tunon (mój krewny, dodał Lope) odniósł niezmiernie kosztowne zwycięstwo — zniszczył wprawdzie całą flotyllę, z którą się zmagał, tak, że nie uszła z niej żywa noga, sam stracił jednak cztery okręty i ogromne mnóstwo dzielnych żeglarzy. Polegli też prawie wszyscy powstańcy - z dwóch tysięcy, które poszły w bój, wróciło zaledwie trzystu. Wkrótce Elfy wycofały się ze Starsu, a przywódcę powstańców okrzyknięto królem. I oto on właśnie opowiadał nam, z twarzą poszarzałą ze zgrozy, jak wysoką cenę płaci się za wolność. Kiedy skończył, poczułem falę palącego wstydu — nie tylko dlatego, że

początkowo tyle miałem pogardy dla mężnych obywateli tego świata, lecz i przez postawę Dziewięciu Miast, do których z taką namiętnością go przyrównywałem. Moi rodacy mają bowiem ten zwyczaj, ze gdy u ich bram staje najeźdźca, otwierają je i zapraszają do wnętrza, pokornie przyjmują obcą zwierzchność, potem zaś, dzięki chytrym matactwom, w których są mistrzami, zdobywają dla siebie przywileje, które pozwalają im żyć pod obcą władzą tak, jakby wcale nie miała nad nimi zwierzchności. Tak właśnie było w zamierzchłych czasach, kiedy Dziewięć Miast popadło w zależność od Cesarstwa i nie inaczej przed setką lat, kiedy bez zmrużenia oka oddaliśmy naszą niepodległość w zamian za spokój i komfort zbliżającej się flocie Imperium Kryształowego.

Ledwie jednak król skończył swoją opowieść, natychmiast powstał Lope. Zamiótł przed nami kapeluszem i zaczął własną historię, opowiadając ją w sposób wymagany przez protokół, a więc bez pomijania nazwisk zasłużonych wodzów i z mnóstwem ozdobników oraz bezpośrednich zwrotów do słuchaczy. Oczywiście, nie było w niej pasji i napięcia, z jakim o wojnie mówi naoczny świadek zmagań, a jedynie chłodna i bezstronna relacja historyka, pozwoliła nam jednak umieścić dramatyczne wydarzenia, które rozegrały się ledwie o wyciągnięcie ręki, w szerszym kontekście. Dowiedzieliśmy się zatem, że Lodowe Elfy przybyły do świata Krasnoludów, które nie znały wówczas prawideł żeglugi wśród gwiazd i toczyły bezustanne wojny, przed sześciuset laty. Początkowo najeźdźcy podbili go bez trudu, niszcząc miasta i bombardując lodowymi bombami pola uprawne, Krasnoludy mają jednak tę niezwykłą właściwość, że choć skłócone, potrafią w mgnieniu oka zjednoczyć się w obliczu nieprzyjaciela. Oczywiście, gdybym słabiej znał Lopego nie dałbym wiary w cudowną zgodę między walczącymi od wieków Książętami, zdążyłem jednak nauczyć się, że Krasnolud zawsze gotów jest poświęcić się dla swoich bliskich. Pojęcie zaś bliskiego zmienia się w zależności od tego, z kim przedstawiciel tej niezwykłej rasy ma do czynienia - kiedy mówi z sąsiadem, bliskimi dla których się stara jest wyłącznie rodzina, w kontaktach z przybyszem z innego

Księstwa — wszyscy rodacy, i tak dalej. Podczas wojny z Lodowymi Elfami zadziałał ten właśnie mechanizm i poddani Smoczych Książąt - urząd Smoczego Króla wówczas jeszcze nie istniał - w mgnieniu oka czuć zaczęli więź ze wszystkimi innymi Krasnoludami, niezależnie od ich pochodzenia.

Wybuchło więc powstanie, które Elfy początkowo zbagatelizowały, wkrótce jednak zmuszone były dokonać drugiego podboju. Ledwie jednak ten się zakończył, Krasnoludy znów chwyciły za broń - i tak walczyły i ginęły przez wiele lat. Stopniowo jednak koleje wojny zaczęły się odwracać, podbita rasa zdobyła bowiem pierwsze okręty i zaczęła budować flotę, przenosząc walkę w przestrzeń międzygwiezdną. Oczywiście, stulecia zmagań odcisnęły piętno na samym świecie, który nigdy nie był szczególnie przyjazny, dopiero jednak na skutek działań wojennych zmienił się w pustkowie, o którym opowiadał mi Lope. Tymczasem wojna przybierała coraz gorszy obrót dla Lodowych Elfów, zwłaszcza, że w tym mniej więcej czasie pojawił się Prorok, kładąc zręby pod Imperium Kryształowe i zadając Cesarstwu cios na drugim froncie.

Wreszcie Cesarz porzucił pretensje do Terra Nostra, to jednak nie wystarczyło altruistycznej rasie, która wiedziała doskonale, że inne światy również cierpią niewolę. Rozpoczęła się niemal dwustuletnia kampania wyzwoleńcza, podczas której Cesarstwo cofało się coraz bardziej, z inicjatywy Krasnoludów kolejne światy chwytały za broń, a ich okręty przyłączały się do triumfującej floty. W końcu - konkludował Lope - admirał Tunon zadał Elfom druzgocącą klęskę i wymusił podpisanie pokoju, po raz pierwszy w liczącej niemal dwa tysiące lat historii Cesarstwa zmuszając je do kapitulacji. I tak, kończył Krasnolud, zaplótłszy ręce na piersiach, wspólnie zniszczyliśmy imperium zła, które dławiło nas przez tyle wieków — dziś jednak powstaje kolejna potęga. Jeśli więc Imperium Kryształowe, jednoczące dziś coraz więcej światów, wyciągnie ręce zbyt daleko, raz jeszcze Krasnoludy, a u ich boku wszystkie inne rasy, staną, by zadać mu cios, po którym już się nie podniesie. Co powiedziawszy, podkręcił wąsa, błysnął zębem i usiadł, po czym przeszliśmy do rozmów na inne zgoła tematy.



Krasnoludzki statek handlowy, ciężki trójmasztowiec Mercader, który zawinął do portu po dwóch tygodniach naszego oczekiwania, był tak łudząco podobny do Viaggiatore, że nie miałem najmniejszych wątpliwości, iż zbudowano go w mojej ojczyźnie — oczywiście, dostosowując do niższego wzrostu armatorów. Ledwo okręt rzucił cumy, Lope już giął się w ukłonach przed jego kapitanem, wywijając kapeluszem i donalmeriquując, ile wlezie. Szyper powitał go z równą rewerencją i przez jakiś czas zarówno załoga, jak i ja, staliśmy bezczynnie, czekając, aż skończy się wymienianie tytułów, odznaczeń i koligacji. O ile jednak ja czułem już po chwili pewne zniecierpliwienie i tylko z szacunku do przyjaciela nie zacząłem nerwowo przechadzać się po żurawiu, marynarze byli wyraźnie oszołomieni tak przejmującym pokazem tytułów, więc gdy tylko ich dowódca skończył prezentację, sami zaczęli witać Lopego tak, jak nakazuje protokół w wypadku spotkania z osobnikiem znaczniejszym od siebie.

Co ciekawe, ani wówczas, ani później Lope nie podniósł sprawy przyjęcia nas na pokład w charakterze pasażerów, a gdy go o to upomniałem, zgromił mnie wzrokiem mówiąc, że w ten sposób znieważymy kapitana, który nie dość, że przyjmuje naszą obecność na Mercaderze za sprawę oczywistą, to jeszcze do niego należy zaproszenie nas do odbycia podróży. Przez cały więc tydzień zapraszaliśmy szypra na zamek, przedstawialiśmy naszym gospodarzom, sami byliśmy podejmowani kolacjami, nieodmiennie przebogatymi i arcyznakomitymi. Tymczasem Krasnolud kończył interesy, które miał w tym świecie, i coraz bardziej traciłem nadzieję, że dostaniemy się na pokład jego okrętu. Lope tryskał jednak humorem, kazał mi spakować kuferek i pożegnać się ze wszystkimi, pewny, że wszystko potoczy się po jego myśli. Gdy wyraziłem mo-

je wątpliwości, wzruszył ramionami, błysnął zębem i orzekł, że bardzo dużo muszę się nauczyć o grzeczności. Wreszcie przyszedł dzień, w którym Mercader wyruszyć miał w podróż, Lope nie ruszył się nawet z zamku i kiedy ja nerwowo kręciłem się po komnacie, on siedział na łóżku, gwizdał przez zęby i kręcił młynka palcami, zupełnie rozluźniony i pewny swego. I faktycznie, po jakimś czasie służący zaanonsował krasnoludzkiego szypra, który wszedł do naszej sypialni w pełnym stroju galowym, z krótką, obszywaną futrem peleryną, krótkim mieczem o szerokim ostrzu i złoconej rękojeści oraz kapeluszu ozdobionym piórami, zamiatając tym ostatnim drogę przed sobą.

Serce zabiło mi mocniej - i jakież było moje rozczarowanie, gdy z formuł, którymi raczyli się z Lopem wywnioskowałem, iż kapitan chce się tylko pożegnać! Ciężko opadłem na łóżko, nie mogąc wyjść z szoku, nie do końca więc dotarło do mnie znaczenie rzuconej zupełnie mimochodem uwagi, iż dowódca Mercadera byłby zaszczycony, gdybyśmy wzięli udział w podróży. Tymczasem mój przyjaciel zaczął natychmiast gorąco wymawiać się od wojażów, tłumacząc urojonymi dolegliwościami i ogólną niechęcią do żeglowania, kapitan zaczął zaś naciskać, byśmy wyruszyli wraz z nim i tłumaczyć, jak troskliwie się nami zaopiekuje. Po niespełna kwadransie tych dziwacznych targów zarzuciliśmy na ramię bagaże i ruszyliśmy do portu.

W mieście panował nieopisany rozgardiasz, który musiał wybuchnąć, gdy my odprawialiśmy krasnoludzkie ceremonie. Ludzie biegali w tę i z powrotem, zabezpieczali drzwi domów i zabijali gwoździami okiennice, na ulicach pełno było straży, a jej wąsaty przywódca stał na największym placu, wymachując toporem i wywrzaskując komendy. Powszechna panika udzieliła mi się niemal natychmiast i nie wiem czemu wbiłem sobie do głowy, że oto powraca flota wojenna Lodowych Elfów. Lope, jak zwykle, zachował spokój, złapał któregoś z przechodniów i zagadnął przyjaźnie, co się stało. Nie słyszałem dokładnie odpowiedzi, ujrzałem jednak, że twarz Krasnoluda blednie, pojąłem więc, że dzieje się naprawdę niedobrze. Tymczasem mój przyjaciel dołączył do nas i, nie mówiąc

ani słowa, szybkim krokiem pomaszerował w stronę Mercadera. Gdy próbowałem go zatrzymać, krzyknął tylko przez ramię, że musimy ratować okręt. Słysząc to, kapitan ruszył jeszcze szybciej, a ja, chcąc nie chcąc, pognałem za nimi, już z daleka widząc, że Lope miał zupełną słuszność. W porcie tłoczyli się bowiem ludzie o twarzach wykrzywionych przerażeniem, a kilku strażników bezskutecznie broniło przed nimi wejścia do żurawia, przy którym dokował nasz statek. Biegnąc na złamanie karku widziałem, że motłoch wlewa się po schodach i sięga do burt okrętu, a jego załoga usiłuje bronić się bosakami, krzycząc coś do napierającej tłuszczy.

Szczęśliwie, wypatrujący nas oficer dostrzegł nadbiegającego ulicą kapitana. W mgnieniu oka Mercader rzucił cumy i odbił od żurawia — nigdy w życiu nie widziałem, by ktoś z taką sprawnością i szybkością stawiał żagle. Natychmiast przeląkłem się nieco, do głowy przyszło mi bowiem, że krasnoludzka natura mogła kazać szyprowi ratować statek kosztem naszego życia. Tymczasem żaglowiec przemknął nad głowami motłochu i obniżył lot tuż nad nami, z niesamowitą precyzją i wprawą mieszcząc się pomiędzy wyłożonymi mchem dachami. Rzucono linę i w kilka sekund później oddalaliśmy się już od powierzchni świata, Mercader rwał bowiem pod pełnymi żaglami w górę, a krzepkie ręce żeglarzy wciągały nas pospiesznie na pokład. Patrzyłem, jak faluje pod nami tłum, zadzierając głowy, wygrażając nam pięściami oraz złorzecząc i zastanawiałem się, czemu zawsze skłonne do pomocy Krasnoludy tym razem nie zabrały na pokład wszystkich tych nieszczęśników, przed czym by nie uciekali. Wkrótce jednak sam znalazłem odpowiedź — krasnoludzka natura, ta sama, która nakazuje im stawać po stronie „swoich" w konfrontacji z „obcymi", kazała im tym razem bronić braci — Krasnoludów przed rozszalałym tłumem, zamiast nieść bezinteresowną pomoc wszystkim, którzy znaleźli się w potrzebie.



Kiedy znaleźliśmy się na pokładzie i okręt nasz oddalać się zaczął od świata Starsu, Lope wreszcie zdecydował się poinformować nas, jakiego zagrożenia uniknęliśmy — i podziękowałem bogom, że zatrzymał tę informację tak długo dla siebie, sądzę bowiem, iż w przeciwnym razie umarłbym ze strachu, nim dostałbym się na pokład. Oto astrologowie wyliczyli, że za kilkanaście godzin zawita tam na poły legendarny, owiany złą sławą Czerwony Księżyc. Fenomen ów, przez niektórych uznawany za wymysł marynarzy, jest na nasze nieszczęście jak najzupełniej prawdziwy. Księżyc pojawia się znikąd, a jego przybycia nie poprzedzają żadne znaki na niebie czy ziemi - po prostu, w jednej chwili niebo jest jeszcze czyste, w następnej zaś posępny jego kształt wisi już nisko na nieboskłonie, zasłaniając słońce, którego promienie otaczają niezwykłe ciało niebieskie niczym korona. Nieszczęsny świat zalewa szkarłatny blask, który budzi w jego mieszkańcach wszystkie najgorsze instynkty, pobudza też w niezwykły sposób siły natury, sprawiając, że najzupełniej niewinne rośliny i zwierzęta przekształcają się w ohydne, żądne krwi bestie. Do tego w całym świecie przestają działać wszelkie przedmioty, napędzane siłą Kryształu - a więc nadmetalowa broń traci magiczne właściwości, czarodzieje nie mogą posługiwać się zaklęciami, gasną światła a okręty upadają i rozbijają się o powierzchnię świata. Wszystko to trwa zwykle kilka dni, podczas których wszystkich ogarnia krwawe szaleństwo, potem zaś Księżyc znika równie raptownie, jak się pojawił, pozostawiając leżący w zgliszczach świat, zaludniony przez potwory, zrodzone z jego czerwonego blasku. Jak dotąd nikt nie odkrył sposobu, by przeciwstawić się zgubnemu oddziaływaniu dziwacznego ciała niebieskiego. Astrologom Dziewięciu Miast udało się jednak opracować schemat, wedle którego się przemieszcza i teraz przykładają wielką wagę do tego, by zawczasu ostrzegać mieszkańców - co zwykle powoduje głównie wybuchy paniki, w rodzaju tego, który widziałem.

Oczywiście, ulżyło mi, gdy zdałem sobie sprawę, że jesteśmy już bezpieczni, nim bowiem Księżyc się pojawi, zdołamy ujść poza za-

sięg jego mocy, ciążyło mi jednak na sercu to, że pozostawiliśmy naszych gospodarzy, którzy okazali nam przecież tyle serdeczności, na pastwę losu. Gdy tak siedziałem smutny, zwiesiwszy nogi poza reling, przysiadł się do mnie Lope, z równie stroskanym wyrazem twarzy. Przez chwilę razem wpatrywaliśmy się w kulę skazanego na zniszczenie świata, a potem przyjaciel poklepał mnie lekko po ramieniu, przypominając, że nie mogliśmy odebrać ludności władcy w chwili tak ponurej, a ocalenie wszystkich i tak nie wchodziło w grę. Mimo to, nasza rejterada ciążyła mi na sumieniu — i, szczerze powiedziawszy, nawet dziś, kiedy o niej myślę, odczuwam pewien niesmak. Starałem się jednak wierzyć, że nie mogliśmy postąpić inaczej, dzięki czemu dość szybko otrząsnąłem się z melancholii i zacząłem cieszyć się urokami rejsu. Żegluga w towarzystwie Krasnoludów nie przypominała ani podróży na pokładzie okrętu Dziewięciu Miast, wśród wrzaskliwych komend i wiecznej krzątaniny, ani jachcie Lodowych Elfów z uporczywie milczącą i bezgłośnie wykonującą polecenia załogą. Tu wszystko odbywało się z ogromną precyzją oraz zaangażowaniem, a marynarze pracowali tak sprawnie i samodzielnie, że nie potrzebny był im nadzór bosmanów. Ci jednak zwijali się jak w ukropie, pokrzykując dziarsko lecz bez zbędnej agresji, jak rozumiem, wyłącznie dlatego, że tak właśnie należy żeglować. Co do nas — wpasowaliśmy się w role pasażerów, co wieczór jedząc kolację z kapitanem, nieodmiennie znakomitą i zawsze złożoną z innych potraw, krasnoludzka kuchnia nie ma bowiem równych w całym Wszechświecie.

Im bliżej Smoczego Królestwa się znajdowaliśmy, tym większą melancholię objawiał Lope. Początkowo obawiałem się, że tęskni za swoją pozycja attache ambasadora, lub obawia się czegoś, co czeka nań w domu, wkrótce jednak zrozumiałem, że rozrzewnienie to sposób, w jaki mój przyjaciel objawia radość z powrotu w rodzinne strony. Z dnia na dzień stawał się bardziej rozmarzony, aż wreszcie pewnego wieczora poprosił mnie, bym opowiedział mu o mojej ojczyźnie. Wprawił mnie tym w nie lada zakłopotanie, nie byłem bowiem pewien, czy mam mówić o Mieście Tysiąca Ko-

lumn czy o Mieście Twarzy, zamiast więc snuć historie z gatunku podróżniczych, zacząłem opowiadać mu dzieje mego dzieciństwa. Tego wieczora uroniliśmy wspólnie niejedną łzę i śmialiśmy się wespół do rozpuku - a potem i Lope opowiedział mi o sobie, a była to historia tak barwna, obfitująca w niezwykłe zdarzenia i cudowne przypadki, że z szacunku dla mego przyjaciela nie przytoczę jej w tym miejscu, aby jej nie okaleczyć, skracając ją, by zmieścić z moją własną historią w czasie, który pozostał mi do śmierci. Jak dziś pamiętam jednak, że bardzo wyobraźnię moją rozbudził opis miasta, w którym mój druh przyszedł na świat.

Wydrążono je w trzewiach ogromnej góry, Krasnoludy budują bowiem pod ziemią, by oszczędzać glebę, nadającą się pod uprawy i zabezpieczyć się przed atakami z powietrza, które w czasie wojny z Cesarstwem obracały w perzynę największe nawet naziemne metropolie. Stąd zresztą poszedł zwyczaj, że im bliżej powierzchni, tym gorsze dzielnice, arystokracja zaś mieszka na najniższym poziomie, gdzie najtrudniej byłoby dostać się wojskom nieprzyjaciela. Całe miasta podzielone są na dzielnice, którymi zarządzają różni członkowie lokalnego rodu arystokratycznego - oczywiście nie sami, lecz za pośrednictwem urzędników. Mieszkańcy każdej dzielnicy starają się, by ich okolica była piękniejsza, czystsza i bardziej dostatnia, niż sąsiednie i prześcigają się w turniejach, które odbywają się zwykle w parku - jak piękny musi być widok smukłych drzew i wysypanych żwirem alejek, nad którymi zamyka się alabastrowy sufit, jak wielki geniusz budowniczych, którzy potrafią wyhodować rośliny, choć te nigdy nie oglądają blasku słońca! Lope był doskonałym gawędziarzem, w myślach przechadzałem się więc już szerokimi ulicami, oglądając wystawy sklepów, zaglądając do zawsze zatłoczonych teatrów — w tej sztuce Krasnoludy kochają się bowiem najbardziej - i biorąc udział w ucztach organizownych przez dzielnice, zasiadłszy przy jednym z dziesiątków stołów i wśród śmiechu i śpiewów rozkoszując się doborową kompanią. Nic dziwnego, że kiedy kapitan wywołał nas na pokład i obwieścił, że oto przed nami świat Krasnoludów, drżałem z podniecenia tak samo mocno, jak mój przyjaciel.



Powiadają, że Smocze Królestwo zajmuje największy ze znanych światów i przyznać muszę, że nie ma w tym ani krzty przesady. Planeta, wokół której orbitują nasze Miasta jest wprawdzie imponujących rozmiarów, gdzie jej tam jednak do gigantycznej, złoto — czerwonej sfery, która pojawiła się przed naszymi oczyma! Zapatrzyłem się jak urzeczony w maleńkie z tej odległości łańcuchy górskie, w lazurowe morze — szeroką plamę na spalonej słońcem powierzchni świata i długo nie mogłem oderwać wzroku, ciesząc się każdą chwilą, która przybliżała nas do ojczyzny Lopego. Wtem zza globu wyłaniać się zaczął powoli i majestatycznie jego osławiony Księżyc - w pierwszej chwili tylko ciemny rożek, wkrótce jednak wychynął do połowy, lśniąc ciemną zielenią, wyraźnie kontrastującą z królewskimi barwami globu. Było to cudowne widowisko i choć potem nie raz oglądałem taniec światów, nigdy nie mogłem uwolnić się od wspomnienia majestatycznej kuli Smoczego Królestwa, połyskującego w świetle czerwonego słońca, oraz jego ogromnego satelity, który wielkością dorównuje niejednemu światu. I kiedy tak stałem, patrząc i marząc, zaatakowali nas korsarze.

Statek o ciemnych żaglach pojawił się jak duch, nie wiedzieć skąd, idąc ostro w naszą stronę. Kapitan kazał dać na maszt prośbę o to, by przybysz wywiesił banderę, ten jednak w odpowiedzi wykonał ostry zwrot przez rufę - widziałem uwijających się na masztach żeglarzy, co do jednego Krasnoludy, ubrane jednak ze znacznie mniejszym fasonem, niż nasza załoga - i wytoczył działa. Choć był znacznie mniejszy od nas, zadrżałem, widząc kolejno wysuwające się lufy, nigdy dotąd nie byłem bowiem świadkiem bitwy gwiezdnej i wcale nie uśmiechało mi się, że pierwszą z nich zobaczę z ostrzeliwanego pokładu. Nie dałem jednak nic po sobie poznać i co sił w nogach zbiegłem pod pokład, by przypasać Viperę na

wypadek, gdyby przyszło nam bronić się przed abordażem. W chwilę później był już przy mnie Lope, który wydobył z kuferka swoje pistolety, wsunął je pewnym ruchem za pas, i obnażył ceremonialny miecz, który okazał się mieć zgoła nieceremonialne, wykonane z nadmetalu ostrze. W tym momencie Mercaderem szarpnęło i tuż za oknem naszej kajuty eksplodowała kula energii, wybijając wszystkie szyby i ciskając nas, wśród deszczu drzazg, na podłogę. Kiedy podnosiliśmy się na nogi, pokład drżał - to nasz kapitan odpowiadał piratom ogniem. Bitwa zaczęła się na dobre.

Wybiegliśmy na pokład ramię w ramię akurat w chwili, kiedy Mercader wykonywał zwrot, by strzelić do pirata z drugiej burty. Niestety, okazało się, że nieprzyjaciel jest daleko zwrotniejszy i ledwie wypadliśmy z kajuty, zobaczyliśmy wrogą jednostkę tuż przed dziobem. Błyszcząc czarnym żaglem sunęła jak najbezczelniej, a żeglarze wygrażali nam z jej pokładu bronią i krzyczeli obscenicznie w języku Krasnoludów. Nabrałem tchu w płuca, by odpowiedzieć im wiązką, którą posłyszałem kiedyś na ulicy Miasta Twarzy i której wulgarność nawet dziś mnie zdumiewa — doprawdy, jej autor musiał być poetą - nim jednak z moich ust dobyło się choć słowo, Lope złapał mnie w pół i cisnął o pokład, aż jęknąłem. Chwila była po temu jak najbardziej odpowiednia, gdyż pirat dał ognia ze wszystkich dział i strugi energii Kryształu świsnęły nam nad głowami. Jedna z nich ugodziła w maszt, eksplodując z hukiem, a dwie dalsze trafiły w rufówkę tuż za nami. Ledwie opadł dym, poderwałem się na nogi, słysząc straszliwy trzask - to nadwerężony maszt nie wytrzymał i padał właśnie majestatycznie, szarpiąc takielunek i strząsając w otchłań pracujących ma wantach żeglarzy jak dojrzałe gruszki. Co gorsza, salwa strzaskała nam również koło sterowe - sternik wisiał martwy, zaczepiony o jego resztki, a na pokładzie wybuchła kompletna panika. Kapitan starał się opanować sytuację, krzycząc gromko, jednak nic nie mogło nas już ocalić. Straciliśmy sterowność, a korsarze bez przeszkód wykonali zwrot, posyłając w naszą burtę jeszcze jedną salwę - nie pozostaliśmy zresztą dłużni, a eksplodujące na wysokości ich kadłuba wiązki energii wy-

rzucały w górę fontanny drzazg. Tymczasem jednak w powietrzu świsnęły haki i chwilę później trwał już abordaż.

Przyznaję, że zupełnie straciłem wtedy głowę. Kurczowo ściskając Viperę ruszyłem z wrzaskiem na nadciągających nieprzyjaciół i ciąłem pierwszego wprost w brodatą, wyszczerzoną w grymasie twarz. Zwalił się, jak rażony gromem, a impet własnego ciosu rzucił mnie do przodu. Nieszczęściem, jedną nogą zaczepiłem o linę, pozostałą po powalonym maszcie, i nim zdążyłem zrozumieć, co się stało, przeleciałem na łeb, na szyję przez reling, prosto na pokład statku korsarzy, który tymczasem zdążył przybić do naszej burty. Na chwilę musiałem stracić świadomość — kiedy ją odzyskałem, pokład nieprzyjacielskiego statku był pusty, na naszym zaś walka trwała w najlepsze. Pośrodku, na kikucie złamanego masztu, stał Lope z mieczem w jednej i pistoletem w drugiej ręce, wymierzając razy z morderczą siłą i precyzją. W okolicach płonącej rufówki bronił się kapitan, otoczony garstką marynarzy, wszystko wskazywało jednak na to, że napastnicy biorą nad nami górę. Podniosłem Viperę i rzuciłem się do relingu, by dołączyć do bitwy, w tym jednak momencie coś spadło mi z wielką siłą na kark, obalając i przygniatając do ziemi. Poczułem na szyi chłodne ukłucie stali i podniosłem ręce na znak tego, że się poddaję. Nieprzyjaciel zabrał mi broń i pozwolił się podnieść, obróciłem się więc powoli, by ze wstydem i niedowierzaniem zobaczyć wyrostka, którego policzków nie pokrył jeszcze pierwszy zarost, jak z triumfalnym uśmiechem na dziobatej twarzy przykłada mi do brzucha moją własną szablę.

Resztę bitwy oglądałem z perspektywy rufówki, wprawne związany przez chłopca okrętowego, który spadł mi przed chwilą na kark. Nie minęło dziesięć minut, a korsarze powalili kapitana Mercadera oraz jego dzielnych żeglarzy i na placu boju został jeden Lope, otoczony zwartym kręgiem nieprzyjaciół, rozdając na prawo i lewo mordercze ciosy. W serce wkradła mi się otucha, nabrałem bowiem przekonania, iż mój przyjaciel w pojedynkę rozgromi piratów i wtem, jakby w odpowiedzi na moje prośby, wśród morskich

rabusiów powstało zamieszanie i jeden przez drugiego rzucili się na pokład swojego okrętu, tnąc abordażowe liny. Widziałem jeszcze Lopego, jak rozgląda się z niedowierzaniem i pochwyciłem jego wzrok, a on, widząc mnie w opałach, zeskoczył na pokład by biec w stronę korsarzy, nim nadmiernie się oddalą. I dokładnie w tym momencie Mercader eksplodował - spod pokładu strzeliła ognista kula, pochłaniając w jednej chwili mojego druha, a siła wybuchu odrzuciła nas od płonącego wraku. Czas zamarł dla mnie w miejscu — ze łzami w oczach patrzyłem, jak kadłub naszego dzielnego statku rozpęka się na dwoje i w przestrzeń międzygwiezdną wylatują nadpalone deski, resztki żagli i ciała krasnoludzkich żeglarzy. Szok był tak wielki, że nie słyszałem nawet wybuchu, nie wiedziałem też kompletnie, co się wokół mnie dzieje. Jedyne, co kołatało mi się w głowie, to że Lope Serrano y Calahorra, najlepszy przyjaciel, jakiego kiedykolwiek miałem, zginął, a ja sam jestem w niewoli piratów.



ROZDZIAŁ SZÓSTY

w którym Marco używa całego swego wdzięku, co nijak mu nie pomaga, zmuszony jest więc ratować skórę zgoła innym sposobem.



Sargamor Lobo y Carreyro de Vinganca

ROZDZIAŁ SZÓSTY



Pierwsze dni na pokładzie statku kaperskiego Vinganca minęły mi jak we śnie. Gdy oddalaliśmy się od płonących szczątków Mercadera, kapitan korsarzy, osobnik o dziobatej twarzy i bujnej, splecionej w warkoczyki, rudej brodzie, bezceremonialnie trzasnął mnie w kark nahajką - z którą, jak się przekonałem, nie rozstawał się nigdy i przygiął moją twarz do cuchnącego skwaśniałym winem oblicza. Nie wiedzieć czemu, w głowie huczały mi opowieści niani, te o najgroźniejszych piratach - zarówno, kiedy zadawał mi jakieś pytanie w gardłowym języku swojego narodu, jak i gdy obalił mnie na pokład ciosem pięści, nie doczekawszy się odpowiedzi. Na wszelki wypadek kopnął mnie jeszcze kilkakrotnie w brzuch, a potem, gdy zwinąłem się w kłębek, pojękując z bólu, wybuchnął ochrypłym śmiechem i wydał jakiś rozkaz — dwóch krzepkich piratów dźwignęło mnie z pokładu i bezceremonialnie cisnęło do ładowni. Nie miałem siły ani się bronić, ani protestować, za mocno paliła mnie bowiem hańba, którą okryłem się, dostając w tak durny sposób do niewoli. Do tego dokładał się jeszcze żal po śmierci Lopego — na myśl, że nigdy już go nie zobaczę, popadłem w zupełną rozpacz i kompletną apatię.

Rudobrody pirat próbował przesłuchiwać mnie jeszcze dwa razy. W kilka godzin po zakończeniu bitwy zszedł do luku, w którym leżałem, wciśnięty między beczkę i zwój liny - tym razem był wyraźnie pijany. Wciąż nie reagowałem na jego zaczepki, po pierwsze dlatego, że nie rozumiałem ani słowa, po wtóre zaś na skutek upiornej pustki, którą czułem w piersiach, sprał mnie więc nahajką i odszedł, złorzecząc pod nosem. Zostałem sam, porzucony w ciemnej ładowni, obolały i nieszczęśliwy, z głową wspartą o zwój liny, a w mojej głowie kotłowały się czarne myśli. Byłem pewien, że czeka mnie los straszliwy. Dobrze poznałem wielu Krasnoludów ze Smoczego Królestwa i mniej więcej znałem historię jego Księżyca, na którym schronili się renegaci, którzy nie uznają władzy Smoczego Króla i postępują w sposób, który urąga krasnoludzkiej naturze, tradycji i obyczajom. Toczą też ze swymi pobratymcami bezustanną wojnę, dysponują bowiem ogromną flotą piracką, na którą składają się okręty takie, jak ten, na pokład którego trafiłem, i bez miłosierdzia napadają jednako na ciężkie od bogactw konwoje handlowe, jednostki wojenne oraz samotne statki w rodzaju Mercadera. Wszystkie Krasnoludy, jakie spotkałem do tej pory, wyrażały się o zbuntowanym Księżycu z ogromną niechęcią, nabiłem sobie więc głowę przekonaniem, iż wyrabiać się na nim muszą rzeczy przechodzące najśmielsze pojęcie. A że obawy moje potwierdzały się jak na razie w stu procentach, wyobrażałem sobie, leżąc w ciemnościach, katusze, jakich zaznam. Co ciekawe, nie czułem z tego powodu strachu, a jedynie dziwaczny marazm, jakby wszystko to przydarzało się komuś innemu.

Nie wiem, ile czasu spędziłem w ciemnicy, minęło jednak przynajmniej klika dni. Co jakiś czas przynoszono mi jedzenie i picie, które jednak kompletnie ignorowałem, aż wreszcie zeźlony Krasnolud, któremu nakazano najwyraźniej utrzymać mnie przy życiu, zaczął siłą lać mi wodę w gardło. Nic mnie to nie obchodziło - gdy mnie poił, przełykałem, kiedy jednak odchodził, leżałem z twarzą tuż przy talerzu pełnym jadła, nie czując ani głodu, ani apetytu. Nic więc dziwnego, że kiedy wreszcie wywleczono mnie na pokład, ledwo

trzymałem się na nogach, a światło krasnoludzkiego słońca raziło mnie boleśnie w oczy. Wreszcie jednak mogłam przyjrzeć się moim oprawcom, jak ich cokolwiek na wyrost nazywałem. Załoga Vingancy składała się wyłącznie z Krasnoludów, ku mojemu jednak zdumieniu, zróżnicowana była niezmiernie pod względem płci i wieku - byli w niej siwi, choć krzepcy starcy, Krasnoludy w sile wieku, pozbawiona zarostu młodzież, a nawet pętające się pod nogami dzieci i jedno niemowlę, które czule tulił do piersi przysadzisty opryszek o rozłożystej niczym łopata brodzie i długiej bliźnie, przecinającej twarz. Bardziej jeszcze zdumiała mnie obecność kobiet, zawsze sądziłem bowiem, że Krasnoludki trzymają się z dala od męskich zajęć i nigdy nie pracują w charakterze marynarzy. Tu jednak wcale ich nie brakowało — widziałem matki, za spódnicami których kryły się dzieci, młode dziewczyny, które patrzyły na mnie wyzywająco i siwiuteńką staruszkę, która szczerzyła ku mnie jeden pozostały ząb. Całe to towarzystwo mogło liczyć z pięćdziesiąt osób — nie pojmowałem, jakim cudem mieszczą się wszyscy na niewielkim przecież okręcie — i znakomita większość odznaczała się rudymi włosami, mocną budową oraz masywnymi nosami. Bez słowa patrzyli, jak mój opiekun — równie ryży i krzepki, jak pozostali — wlecze mnie ku kajutom kapitana, a ja dumałem, czy umysł płata mi figle, przydając załodze rodzinnego nieomal podobieństwa.

Kapitan podjął mnie daleko uprzejmiej, niż w dzień bitwy. Tym razem miał na sobie elegancki, zielono — brunatny strój i bielutką kryzę, a w warkoczyki brody wplótł wstążki - co pewnie większości Krasnoludów nadałoby wygląd komiczny, u niego podkreślało jednak tylko dzikość spojrzenia i brutalność ruchów. Kajuta nie była wielka, znajdowało się jednak w niej ogromne łóżko z baldachimem i jeszcze większe biurko, zawalone dziesiątkami map. Pirat położył na nim również nahajkę, by mieć ją stale pod ręką. Kiedy wszedłem, zaproponował mi wino, a kiedy odmówiłem, sam nalał sobie kielich i łamanym językiem Imperium Kryształowego, który szczęśliwie mi wpojono, zapytał o moje imię i powód podróży do Smoczego Królestwa. Żachnąłem się tylko i dumnie zadarłem

głowę, kapitan westchnął więc i wytłumaczył, że jeśli nie ma nikogo, kto zapłaciłby za mnie okup, wyrzuci mnie za burtę. Podziałało to na mnie piorunująco — w mig wyznałem mu nazwisko i na wszelki wypadek dodałem, iż podróżowałem na dwór Smoczego Króla w misji dyplomatycznej. Na to pirat uśmiechnął się i zapytał o szczegóły. Raz zełgawszy, nie miałem wyboru, zacząłem pleść więc androny, dziękując w duchu wujowi, że wpoił mi szlachetną sztukę kłamstwa. Kiedy skończyłem, kapitan był ukontentowany do tego stopnia, że kazał mnie rozwiązać i znaleźć hamak. Przyznał mi też wolność poruszania się w obrębie statku, o ile nie spróbuję ucieczki, a potem odesłał wyniosłym gestem. Kiedy spadały ze mnie więzy, czułem rosnącą ulgę — choć jeszcze przed chwilą moje serce wypełniała pustka, teraz na nowo pompować zaczęło krew i zrozumiałem, że ocalę na razie życie. I choć myśl o Lopem wciąż sprawiała mi ból, postanowiłem przetrwać choćby tylko po to, by - w stosownym czasie - pomścić przyjaciela.



Rejs trwał jeszcze prawie miesiąc, okazało się bowiem, że Vinganca napadła na nas wkrótce po opuszczeniu portu i zebrawszy tak marny łup - ograniczał się przecież do mojej skromnej osoby — nie zamierzała jeszcze wracać na Księżyc. Ulokowano mnie wśród załogi, w ciasnym kubryku, gdzie przygotowano mi hamak tuż obok posłania mojego anioła stróża, który na imię miał Estevao. Nie odstępował mnie ani na krok i wciąż łypał spode łba, jakby podejrzewał mnie o najgorsze. Wkrótce, nie mogąc znieść jego ponurych spojrzeń, spróbowałem do niego zagadać, okazał się jednak rozmowny niczym kawał drewna, z którego wydawał się wyrzeźbiony. Postanowiłem zatem ignorować jego natarczywą obecność i zaznajomić się z załogą, która z każdym dniem intrygowała mnie bardziej. Nawykłem wszakże do Krasnoludów grzecznych, uczynnych i spętanych dyktaturą manier, ci zaś wydawali się nie-

okrzesani i niezmiernie bezpośredni, by nie rzec: gburowaci. Nie przywiązywali wielkiej wagi do eleganckiego wyglądu, nosząc się w kolorowych kamizelkach, płóciennych koszulach oraz szerokich spodniach, i często uzupełniając strój o chustki i dziwaczne kapelusze z niewielkim rondem. Kobiety zachowywały się równie hardo, jak mężczyźni i nie stroniły od sprośności, które oblałyby policzki każdej dobrze urodzonej niewiasty rumieńcem. Dzieci wydawały się wspólne, zajmował się nimi bowiem ten, kto akuratnie miał czas - nawet niemowlak przechodził z rąk do rąk, rychło jednak nauczyłem się rozpoznawać jego matkę, czarnowłosą kobietę, która co jakiś czas bez żenady karmiła oseska piersią na pokładzie.

Jedyną osobą, która poświęcała mi początkowo uwagę był wyjąwszy mojego ponurego strażnika — chłopak, który wziął mnie w niewolę. Choć sięgał mi raptem do pępka, pysznił się swoim triumfem przed wszystkimi rówieśnikami i zaczął mnie zagadywać, by zyskać pojecie, kogo tak naprawdę zwyciężył. Początkowo ignorowałem jego zaczepki i pytania, zadawane w języku Imperium, którym władał wcale sprawnie, opędzając się od niego jak od uprzykrzonej muchy. Potem jednak zrozumiałem, że nie opowiedział nikomu mojej haniebnej historii i utrzymywał, że walczyliśmy w zaciekłym pojedynku, co w pierwszej chwili poprawiło mi nastrój, wkrótce jednak uświadomiłem sobie, że robi to nie dla ocalenia mojej twarzy, lecz podniesienia własnego prestiżu. W końcu udało mi się zbyć go na dobre wyniosłym milczeniem — i zaraz doskwierać mi zaczęła samotność, Estevao wciąż bowiem nie zaszczycił mnie ani słowem, a wszyscy pozostali członkowie załogi przeganiali mnie tylko z miejsca na miejsce lub szydzili po swojemu, szczerząc zęby. Zaraz więc odszukałem mojego pogromcę — miał na imię Bento - i nieco pokorniej zgodziłem się zaspokoić jego ciekawość. Nafaszerowałem go następnie łgarstwami, które opowiedziałem kapitanowi i musiałem być wielce przekonujący, bo chłopak wybałuszył na mnie oczy i stwierdził, że jestem strasznie odważny — potem dopiero dowiedziałem się, że mieszkańcy Księżyca mają w wielkiej pogardzie kulturę dworów Smoczego Królestwa

i uważają wszelkiej maści dyplomatów, emisariuszy i dworaków za bojaźliwych nieudaczników. Stąd moja szarża na nieprzyjacielski pokład, choć przypadkowa, stała w sprzeczności z zajęciem, do którego się przyznałem i stanowiła o mej dzielności.

Zachwycony, że pojmał personę tak znaczną, Bento nie odstępował mnie od tej chwili ani na moment, chyba, że odegnał go akurat Estevao, wymierzając celny cios w ucho. Chłopak trajkotał przy tym jak najęty i wkrótce głowę pełną miałem historii o naszym kapitanie, który nazywał się Sargamor Lobo y Carreyro de Vinganca i słynął ponoć jako żeglarz i żołnierz fortuny jak Wszechświat długi i szeroki, choć ja usłyszałem o nim, jako żywo, po raz pierwszy. Bento z wypiekami na twarzy opowiadał, jak nieustraszony pirat, mając tylko jeden okręt, wtargnął w sam środek strzeżonego konwoju, przewożącego Kryształ, i uprowadził z niego największy transportowiec, grając na nosie ochraniającym go jednostkom. Wysłuchałem cierpliwie, jak schwytany przez żołdaków Smoczego Króla kapitan umknął, porywając w dodatku córkę ich kapitana i zestaw map Wszechświata, który oddał następnie Królowej Księżyca. Dowiedziałem się, że osobiście odkrył cztery nowe gatunki ryb, wynalazł dwa węzły okrętowe i znalazł drogę do nieznanego wcześniej świata, bogatego w Kryształ. Na koniec Bento zaśpiewał mi nawet szantę, traktującą o wyczynach dzielnego Sargamora, która melodię miała wcale skoczną, nie zrozumiałem jednak ani słowa. Oczywiście, nie raz już słuchałem opowieści żeglarzy, wyraziłem więc powątpiewanie w niezwykłe osiągnięcia dowódcy korsarzy, zwłaszcza grubymi nićmi szytą historyjkę porwaniu córki Smoczego arystokraty. Słysząc to, Bento żachnął się tylko i zakomunikował mi, że tak się składa, że on sam jest synem kapitana i tejże właśnie branki, która po dziś dzień pozostaje na pokładzie - i nawet wskazał mi czarnowłosą kobietę w sile wieku, która pracowała akurat na żaglach. Gapiłem się na nią przez chwilę z otwartą gębą, w głownie nie chciało mi się bowiem pomieścić, że małżonka kapitana — w dodatku branka - może zajmować się zajęciem zwykłego marynarza.

Widząc moje zaskoczenie, Bento parsknął śmiechem i powiedział, że tym właśnie jego matka lubi się zajmować. Uprzedzając dalsze wątpliwości objaśnił mi również, że pokrewieństwo z kapitanem w żaden sposób go nie wyróżnia, wszyscy bowiem członkowie załogi są z nim skoligaceni. Księżycowe Krasnoludy mają, jak się okazało, w zwyczaju osiedlać się na kaperskich statkach całymi klanami, a kapitana i oficerów wybiera się spośród krewniaków — zresztą, tym samym słowem określa się w ich języku dowódcę okrętu i ukochanego stryjaszka. Piractwo jest zatem rodzajem zajęcia rodzinnego, a korsarze spędzają na pokładach swoich statków całe życie, wychowując dzieci w przerwach pomiędzy potyczkami i starzejąc się wraz z okrętami. Dlatego właśnie wszystkie rodziny korsarskie podkreślają zajęcie, dodając do nazwisk, które pochodzą od ojca i matki, tak samo jak u ich Smoczych kuzynów, nazwę okrętu, na którym przyszli na świat - stąd wszyscy żeglujący pod kapitanem Sargamorem nosili przydomek de Vinganca. Rozdział obowiązków pomiędzy krewnych jest zadaniem kapitana i zależy najczęściej od preferencji żeglarzy oraz ich zdolności — stąd moje początkowe wrażenie, że dzieci wychowuje się wspólnie, trudnią się tym bowiem przeznaczeni do tego właśnie zajęcia. Nadto, panuje tu zupełne zrównanie w prawach kobiet i mężczyzn, które nawet mnie wydawało się dziwaczne — choć tak samo przecież rzecz stawiają Elfy - i jest zupełnie sprzeczne z drugą krasnoludzka kulturą, wyraźnie rozgraniczającą kobiety i mężczyzn.



Spokrewniona załoga pracowała nadzwyczaj sprawnie - lepiej jeszcze, niż tak podziwiani przeze mnie marynarze z Mercadera - o niezwykłej jej wprawie miałem się jednak dopiero przekonać. Po kilkunastu dniach rejsu, kiedy na dobre zapoznałem się już z pokładową codziennością, dano znać z bocianiego gniazda, że w oddali błyszczą żagle okrętu Smoczego Króla. Na pokładzie na-

tychmiast zjawił się kapitan, ze swoimi warkoczykami w brodzie, nieodłączną nahajką i jak zwykle na rauszu. Rzucił kilka gardłowych poleceń — i w mgnieniu oka otwarto zbrojownię, młodsi zaczęli wspinać się na wanty i rozkładać czarne żagle bojowe, starsi zaś ulokowali się przy działach. W moim sercu natychmiast zakiełkowała nadzieja, że piraci zostaną pobici, a ja odzyskam wolność, nie okazywałem jednak podniecenia i nawet zaproponowałem Sargamorowi moje wsparcie podczas bitwy. Kapitan żachnął się tylko, poinformował mnie, że w wojnie ze Smoczym Królestwem nie prosi się o wsparcie sojuszników, a potem kazał związać mi na wszelki wypadek ręce i wrzucił do ładowni, w której zacząłem podróż. Tak więc, drugą bitwę gwiezdną mojego życia spędzić miałem pod pokładem, wsłuchując się tylko w jej odgłosy.

Tych jednak początkowo nie słyszałem - kiedy bowiem Vinganca zbliżała się do swej ofiary, na pokładzie zaległa śmiertelna cisza. Natychmiast przyszedł mi do głowy pomysł, by podnieść krzyk i ostrzec atakowanych, nabrałem więc powietrza w płuca, nim jednak wrzasnąłem, usta zatkała mi sękata dłoń. Estevao pojawił się za mną jak duch - i ściskał mnie w mocarnych, choć krótkich, ramionach tak długo, aż zupełnie opadłem z sił. Na pół uduszony złożyłem mu szeptem obietnicę, że więcej wrzeszczeć nie będę, mimo to jednak siadł naprzeciw, wpatrując się we mnie ponuro i bawiąc paskudnym nożem o szerokim ostrzu. Tymczasem na górze rozgorzała walka - poczułem wstrząs, gdy nasze działa dały palbę, i usłyszałem huk eksplozji, kiedy energetyczne pociski roztrzaskały się o cel. Rzuciło mnie na bok - to Vinganca robiła gwałtowny zwrot, szykując się do salwy z drugiej burty. Cel musiał być naprawdę blisko, słyszałem bowiem gardłowe okrzyki i jęki rannych, niosące się przez przestrzeń. Piraci wystrzelili jeszcze raz i usłyszałem straszliwy trzask, który oznaczać musiał, że na atakowanej jednostce padł maszt. Nad moją głową zerwano ciszę - korsarze wydawać zaczęli radosne okrzyki, a Sargamor dał rozkaz do abordażu. Po chwili gdy szczepiły się burty okrętów, rozległ się straszliwy trzask. Poprzednio słyszałem ten odgłos stojąc na pokła-

dzie i już wówczas uznałem, że brzmi przerażająco - o ile jednak straszliwiej brzmiał, gdy siedziałem zamknięty w ładowni, tuż obok siebie mając deski kadłuba, o które tarł bok przeciwnika!

Tymczasem kapitan napadniętego statku nie dał najwyraźniej za wygraną i kiedy piraci wskakiwali z wyciem na jego pokład, rozkazał wystrzelić z dział wprost w burtę szczepionego z nim wroga. Z mojej perspektywy wyglądało to, jakby świat nagle rozpadł się w kawałki. Huk był tak głośny, że na chwilę odebrał mi słuch, a burta, koło której siedziałem, eksplodowała nagle, z ogromną siłą wrzucając do ładowni deszcz drzazg i potrzaskanych desek. Wszystko zasnuł dym — straciłem z oczu Estevao, zdmuchniętego gdzieś przez falę uderzeniową, a przez wyłom sączyć się zaczęło światło. Po drugiej jego stronie, na wyciągnięcie ręki, rozwierało się okno działowe - widziałem w nim niepokojącą, rozgrzaną od pobliskiej eksplozji lufę armaty i brodate twarze jej załogi. Niewiele myśląc, rzuciłem się głową naprzód wprost pod pokład atakowanego statku, wciąż mając nadzieję, że uwolni się od napastników i umknie, unosząc mnie ku wolności. Szczęście mi sprzyjało - wprawdzie skacząc rozbiłem czoło o zamek działa, udało mi się jednak stoczyć po jego lufie na deski napadniętej jednostki. Tam porwała mnie para silnych ramion — jeden z krasnoludów postawił mnie na nogi, mówiąc coś, czego nie usłyszałem. W chwilę później coś uderzyło mnie w plecy i ponownie obaliło na podłogę, a marynarz, który mi pomógł, cofał się, zasłaniając wyszarpniętym zza pasa długim nożem. Wciąż nie rozumiałem, co się dzieje, zwłaszcza, że krew zalewała mi oczy — dopiero, gdy odwrócono mnie na plecy i spojrzałem w wyszczerzone oblicze Benta, rozumiałem, że kiedy ja wykonywałem mój desperacki skok, piraci zdobywali właśnie dolny pokład i oto znów dostałem się do niewoli, z tą różnicą, że tym razem byłem, dla zaoszczędzenia kłopotu, od razu skrępowany.

Gdy zaprowadzono mnie przed Sargamora, ten - stojąc pośrodku pokładu z nogą opartą o ułomek masztu — wybuchnął ochrypłym śmiechem. Rzucił pod adresem mojej brawury jakiś niewybredny komentarz, który rozbawił pozostałych piratów, a potem smagnął

mnie kilka razy nahajką i kazał zaprowadzić na pokład Vingancy razem z pozostałymi jeńcami - oficerami, których miał nadzieję zamienić na okup. Okręty przedstawiały sobą widok straszliwy. Po pokładzie zdobytej jednostki walały się ciała zabitych, wszystko osmalone było ogniem z dział i gdzieniegdzie tliły się płomienie, w ładowniach grasowali zaś piraci. Rufówkę i ster pirackie salwy rozbiły dokumentnie, w dziobie ziała zaś straszliwa wyrwa — stąd wywnioskowałem, że korsarze musieli przepłynąć najpierw przed samym nosem atakowanego, a potem, gdy próbował zrobić zwrot, przedostali się za jego rufę. Szczęśliwie poddani Smoczego Króla nie zostali dłużni - w burcie Vingancy wybito ogromne dziury, uniemożliwiające, jak sądziłem, żeglugę. Mimo to piraci odnieśli wspaniałe zwycięstwo, biorąc bogate łupy, szlachetnie urodzonych jeńców i nie tracąc przy tym ani jednego człowieka — tylko kilku rabusiów odniosło rany. Wszystko to oceniałem nader pospiesznie, szybko bowiem przeprowadzono mnie oraz kilku skrępowanych krasnoludów na pokład pirackiego statku i wrzucono do ładowni, gdzie czekał już Estevao, który kilkoma kopniakami podziękował mi pięknie za ucieczkę.

Ładownie szybko wypełniły zdobyte dobra, a potem Sargamor uczynił rzecz zgoła niesamowitą - dał rozkaz do przecięcia lin i, pozostawiwszy niedobitki załogi wroga własnemu losowi, mimo uszkodzeń podjął podróż. Żeglarze z Księżyca rozpoczęli reperację podczas rejsu - tymczasem jednak, nie chcąc stracić łupów podczas zwrotów, kapitan nakazał przybić wzdłuż ziejącej w ścianie ładowni dziury belkę, o którą zapieraliśmy się nogami my — jeńcy, plecami utrzymując skrzynie i beczki na miejscu. Wraz ze mną na Vingancy przebywało teraz sześciu oficerów oraz kapitan zaatakowanej jednostki, z którym szybko się pokumałem, nie dość bowiem, że siedziałem tuż obok niego, to jeszcze biegle władał mową Dziewięciu Miast. Pomimo żałosnego położenia, don Hortuno nie stracił ani rezonu, ani manier, cały czas zachowywał się wobec mnie taktownie, acz bez przesadnej wylewności, posługując się dziesiątkami grzecznościowych komunałów, zupełnie, jakby podejmował

mnie we własnej kajucie. Nie traciłem czasu i zacząłem podpytywać go o piratów z Księżyca i wszystko, co się z nimi wiązało, miałem bowiem nieprzyjemne wrażenie, że gdy już znajdę się na powierzchni owianego złą sławą satelity, moje szalbierstwo w mig zostanie wykryte i będę musiał posiłkować się kolejnym łgarstwem. Dowiedziałem się zatem, że lunarne państwo jest bardzo młode i wywodzi się od jedynego Smoczego Księstwa, które nie znalazło się pod władzą króla podczas wojny z Elfami.

Zasmucony odstępstwem współbraci szyper opowiedział mi, jak bardzo różnią się oni od pozostałych Krasnoludów. Gdy jeszcze mieszkali na Terra Nostra, zbłądzili i popadli w herezję, twierdząc, że Siedem Smoków posiada płeć i zrównując w prawach kobiety oraz mężczyzn. Nic więc dziwnego, że kiedy na tronie księcia zasiadła kobieta, Smoczy Król życzliwie próbował wspomóc jej zagubionych poddanych, odsuwając ją od władzy i włączając jej ziemie w obszar swego państwa poprzez małżeństwo z władczynią. Ta pozorowała zgodę, ociągała się jednak - taniec dyplomatyczny trwał ponoć wiele lat, aż wreszcie okazało się, że sprytna księżna przeprowadziła w tym czasie swój lud na Księżyc. Odstępstwo to było tym straszliwsze, że satelita ów był zawsze poświęcony Smokom i nawet w chwilach największej potrzeby Krasnoludy nie ważyły się wylądować na jego powierzchni. Tymczasem szczwana władczyni ogłosiła się jego Królową i od tego czasu prowadzi wojnę z niedawnymi współplemieńcami. Stało się to wszystko nie dalej, jak przed sześćdziesięciu laty - Smoczy Król wciąż jednak nie uporał się z buntowniczką i jej poplecznikami, Księżyc jest bowiem mocno zalesiony, co umożliwiło skonstruowanie potężnej floty korsarskiej, skutecznie broniącej jego niepodległości.





Tymczasem, gdy my dzieliliśmy czas pomiędzy osłanianie ładunku własnym ciałem oraz dworne rozmowy, Vinganca wzięła kurs na Księżyc. Dotarliśmy tam zresztą zaskakująco szybko, zwłaszcza, iż przekonany byłem, że oddaliliśmy się od Smoczego Królestwa na wcale sporą odległość. Dziękowałem jednak bogom, że piraci krążyli najwyraźniej w pobliżu macierzystego układu, nie potrafię sobie bowiem nawet wyobrazić, jak długo jeszcze wytrzymałbym w charakterze zastępcy burty. Do portu weszliśmy nocą - przez otwór w kadłubie widziałem wyraźnie zbliżającą się bryłę satelity, który okazał się znacznie większy niż Stars, na którym gościłem przecież tak niedawno. Z daleka lśnił seledynowym blaskiem, w miarę jednak zbliżania stawał się coraz ciemniejszy, aż wreszcie zacząłem rozróżniać lśniące punkciki krasnoludzkich osiedli. Nim jeszcze przekroczyliśmy pułap nieba, zbliżyły się do nas dwie śmigłe, niewielkie jednostki z pytaniem o tożsamość naszego statku - Vinganca musiała jednak cieszyć się niejaką sławą, kiedy bowiem ją rozpoznano, eskorta zbliżyła się tyle, by wymieniać z załogą Sargamora radosne okrzyki i gratulacje z powodu udanej wyprawy. Słysząc to, don Hortuno ukrył ze wstydem twarz w dłoniach, mrucząc pod nosem coś o upadku rasy krasnoludzkiej, a ja struchlałem, nie dotknąłem jeszcze bowiem nogą Księżyca, a już wszystkim oznajmowano, że piraci pochwycili ważnego jeńca z Dziewięciu Miast. Marnym pocieszeniem był mi fakt, że przynajmniej podchodziliśmy dzięki temu do portu w atmosferze festynu.

Lope bardzo wiele opowiadał mi o krasnoludzkich miastach, tym bardziej zaskoczyło mnie miejsce, do którego przybyliśmy. Przekonany byłem, iż wszelkie mieszkania tego narodu ryje się głęboko pod ziemią i zarówno ogromne, wielopoziomowe metropolie, jak i liche wioseczki głębiej ciągną się pod powierzchnią świata, niż na

niej. Pracochłonny ten zwyczaj ma dwa powody - po pierwsze, budynki usytuowane na powierzchni były przez długie wieki systematycznie niszczone z powietrza przez flotę Lodowych Elfów, po wtóre zaś Smocze Królestwo nie należy do przyjaznych, a ziemia uprawna jest tu zbyt cenna, by ją zabudowywać. Tymczasem Krasnoludy Księżycowe za nic najwyraźniej mają ten obyczaj, osiedla ich bowiem ciągną się na powierzchni, i to bardzo szeroko. Port, do którego zawinęła Vinganca, okazał się więc miastem o szerokich, oświetlonych pochodniami ulicach i domach o potężnych fasadach. Zaskoczył mnie ponadto fakt używania drewna jako podstawowego budulca. Z kamienia wzniesiono tu niewiele budowli - żurawie portowe, najeżoną działami twierdzę broniącą wejścia do tegoż i kilkanaście może jeszcze obiektów w rodzaju świątyń, arsenału i siedziby władz. Poza tym niepodzielnie królowało jasne, aromatyczne drewno i ciemniejszy od niego znacznie gont na dachach - obu materiałów prędko zresztą krasnoludom nie zabraknie, wokół miasta, jak wszędzie tutaj, szumiała bowiem dziewicza dżungla.

Sargamor nie zasypiał gruszek w popiele i nie minęła godzina, a jego załoga przystąpiła do rozładunku. Nas, jeńców, brutalnie wypchnięto na pokład, co okazało się trudne o tyle, że po tak długim czasie pękały mi krzyże, a nogi nie chciały utrzymać. Szczęśliwie moi towarzysze niedoli ulepieni byli z twardszej gliny i pomogli mi iść, inaczej bowiem niechybnie posmakowałbym znowu nahajki kapitana. Kiedy łupy zostały wyładowane, korsarz, nie bacząc na późną porę, zarządził, iż udamy się bez zwłoki do lorda mera, by przekazać mu wszystko, co rozbójnicy winni byli swojej koronie. Słysząc to, w pierwszej chwili nie posiadałem się z radości, pewny, że jako jeniec o dużym znaczeniu przekazany zostanę pod opiekę arystokraty, dzięki czemu uwolnię się od przykrego towarzystwa piratów, wnet jednak przypomniałem sobie o swoim oszustwie i struchlałem na myśl, co będzie, gdy sprawa się wyda. Tymczasem jednak powiązano nas liną i cały ród de Vinganca ruszył długim korowodem na ulice miasta. Pomimo wszystkich przykrości, które

mnie spotykały, przyznać muszę, iż pochód prezentował się nader imponująco. Prowadził go Sargamor, w paradnym stroju z kryzą i okrągłym kapeluszu o wąskim rondzie. Nahajkę zamienił na krótki, szeroki miecz, jakim walczą krasnoludy, a za czerwoną szarfę, którą się przepasał, zatknął aż cztery zasilane kryształem pistolety. Szedł dumnie, trzymając się pod boki, za nim zaś postępowała załoga - wszyscy wystrojeni i pod bronią, na ramionach nieśli łupy: skrzynie, dzbany, worki pełne rozmaitych dóbr, bele materiałów z Miasta Twarzy, skrzynie owoców, butelki wina i wszystko, co udało im się zagrabić. W środku prowadzono nas, na postronku wprawdzie, lecz również w czystych strojach, Sargamor nakazał nam bowiem zrzucić przepocone ubrania, byśmy nie przynieśli mu wstydu.

Procesja nasza długo wędrowała krętymi ulicami, na które wyległy tłumy gapiów, w większości w nocnych strojach. Wiwatowali oni i wznosili okrzyki na cześć pirata, dziewczęta rzucały mu do stóp kwiaty, a chłopcy wspinali się na palce i gapili na nas z rozdziawionymi gębami. Co jakiś czas ktoś pozdrawiał de Vinganców głośnym okrzykiem lub pytał o to i owo, piraci zaś gromko odpowiadali. Właściciele tawern częstowali kapitana kubkiem wina, które ten wychylał jednym haustem, nic więc dziwnego, że im dłużej trwał nasz przemarsz, tym bardziej Sargamor stawał się buńczuczny i agresywny. Korsarze zwracali na mnie niewiele uwagi i początkowo szukałem dogodnej okazji do ucieczki, zewsząd jednak otaczał nas tłum, który przerastałem co najmniej o głowę, wtopienie się w tłuszczę nie wchodziło więc w grę. Ograniczyłem się zatem do obserwacji, którą tym prościej było mi prowadzić, że żaden dryblas niczego mi nie zasłaniał — doprawdy zresztą, było na co patrzeć. Oglądane z bliska miasto sprawiało wrażenie zbudowanego w ogromnym pośpiechu. Domy różniły się wprawdzie wysokością i fasadą, lecz znakomita większość z nich przypominała łudząco stodoły, którym ktoś dorobił wsparte na kolumnach balkony. Ulice były szerokie, nie wybrukowano ich jednak, miejscami więc grzęźliśmy po kostki w błocie. Nigdzie nie widać było oz-

dób czy ornamentacji, które - jak twierdził Lope - są bardzo bliskie sercom Krasnoludów, a jeśli już jakiś budynek był ozdobiony, to najczęściej szyldem, malowanym na desce.

Ulice wytyczano najwyraźniej wedle doraźnej potrzeby, wiły się bowiem i przecinały pod najróżniejszymi kątami, wszystkie jednako szerokie i błotniste. Szczęściem po obydwu ich stronach ciągnęły się drewniane chodniki, na których kłębiła się teraz gawiedź. Ona również zaskoczyła mnie i rozczarowała, próżno bowiem było szukać tu krasnoludzkiej uprzejmości — tłum zachowywał się hałaśliwie, pokazywano nas sobie palcami i pokrzykiwano. Jedynie stroje, w które ubrani byli gapie, nie pozwalały mi przyjąć, że Krasnoludy Księżycowe są wrogami wszystkiego, co piękne. Ubierano się tu kunsztownie i wytwornie, ubiory skrzyły się też feerią barw - błękitów, zieleni, złota czy czerwieni. Przypominały mi tym wielobarwne stroje z Miasta Twarzy i dramatycznie odbiegały od ubiorów zwyczajnych Krasnoludów, które wolą odziewać się w sposób daleko bardziej stonowany, najchętniej w czerń z dodatkami czerwieni i złota. Don Hortuno zwiesił głowę i przez cały czas naszego przemarszu wpijał wzrok w ziemię, a na jego twarzy malowało się głębokie zażenowanie faktem, iż jego współbracia tak daleko odeszli od dobrych obyczajów, ja natomiast mało nie ukręciłem sobie głowy, wodząc wzrokiem po wszystkich tych haftkach, sięgających do pół uda pelerynach, okrągłych kapeluszach, barwnych kamizelkach, wystawnych sukniach - oraz koszulach nocnych, ci bowiem, którzy wylegli na ulicę w nocnych strojach także prezentowali się znakomicie.

Pochód nasz zatrzymał się wreszcie na szerokim, trójkątnym placu, przy którym zbiegało się ze sześć ulic, a jedno z jego ramion stanowiła murowana ściana ponurej twierdzy o przysadzistych wieżach — siedziby lorda mera. Ten czekał już zresztą na nas u szczytu stromych schodów, otoczony przez sześciu uzbrojonych w halabardy gwardzistów w morionach. Ubrany był w długi, aksamitny szynel w kolorze nocnego nieba, lamowany złotem i wspierał się na okutej lasce, stylizowanej na kształt topora. Musiał mieć przynajmniej

sto lat — Krasnoludy są wszakże rasą długowieczną — nosił długie, siwe włosy, opadające na plecy, a sięgającą do pasa brodę zaplótł w dwa grube warkocze, spięte masywnymi klamrami ze szczerego złota. Wyglądał naprawdę imponująco i spodziewałem się po nim dostojeństwa, jakim tchnął ambasador Smoczego Króla, którego poznałem na dworze Cesarza Lodowych Elfów - tu jednak lord mer bardzo mnie zaskoczył. Ledwie bowiem Sargamor wspiął się na pierwsze stopnie, arystokrata zszedł do niego, postukując laską i rzucając gniewne spojrzenia spod krzaczastych brwi, a potem uścisnął pirata serdecznie i powitał tak, jak wita się dawno nie widzianego przyjaciela.

Załoga, a za nią tłuszcza, zgromadziła się u stóp ponurego zamku, lord mer dokonał tymczasem przeglądu łupów, komenderując, które przedmioty przechodzą na własność korony. Następnie kazał postawić przed sobą jeńców - wystarczyło mu jedno spojrzenie na don Hortuna i jego oficerów, by ocenić, że okup za nich należy się de Vingancom. Ze mną bawił się dłużej, zadając pytania o moją przeszłość i powód, dla którego żeglowałem na Mercaderze, a ja łgałem coraz bardziej, wyznając mu swoje powinowactwo z najlepszymi rodami Miasta Twarzy — uznałem bowiem, oglądając tutejsze stroje, że spośród Dziewięciu Miast z tym łączy Księżyc najwięcej - i przyznając się do arcyważnego zadania, które gnało mnie, incognito, na dwór Smoczego Króla. Z każdym słowem grzęzłem głębiej, za wszelką cenę walcząc o to, by lord mer uznał mnie za więźnia korony i nie oddawał Sargamorowi. W duchu błogosławiąc mojego wuja, który tyle lat kształcił mnie w kłamstwie, w końcu musiałem arystokratę przekonać, skinął bowiem na mnie laską i obwieścił, że zostanę postawiony przed Królową. Na tym dzielenie łupów się zakończyło, Sargamor wspiął się jednak ponownie na schody i obwieścił coś gromko, po czym bez dalszej zwłoki wręczył arystokracie moją wierną Viperę. Struchlałem, widząc, jak zmienia właściciela - wnet jednak przyszło mi na myśl, że w przeciwnym razie zostałaby na Vingancy i już nigdy bym jej nie oglądał. Obdarowany moją szablą mer poklepał pirata po ra-

mieniu, po czym skinął na służbę, by przeniosła królewską część łupów do pałacu. Jeden z żołnierzy podszedł do mnie i szarpnął bez słowa za linę, którą byłem skrępowany, ciągnąc mnie w górę schodów do wnętrza zamczyska. W kilka minut później zatrzasnęły się za mną ciężkie drzwi ponurej, jak cała twierdza, celi na szczycie jednej z baszt i pozostało mi obserwować przez zakratowane okno, jak ród de Vinganca rozdaje znakomitą część łupów pomiędzy mieszkańców miasta, co jest - jak się potem dowiedziałem — praktyką zupełnie tu zwyczajną.



Lord Mer zawezwał mnie następnego dnia koło południa, dzięki czemu wcale dobrze się wyspałem. Podjął mnie w ogromnej sali z szarego kamienia, ciemnej i nieprzyjaznej, w której za jedyne ozdoby służyła rozwieszona na ścianach broń, przy prostym, drewnianym stole. Podano nam posiłek, złożony z wielu dań i arcyznakomity, jak to zwykle w wypadku kuchni Krasnoludów, która nigdy chyba nie przestanie mnie zadziwiać. Rzuciłem się na niego z wielką łapczywością, a mer przyglądał mi się spod krzaczastych brwi. Musiały rozbawić go zdziwione spojrzenia, którymi strzelałem w około, a może odczuwał potrzebę rozmowy — dość, że gdy ja pałaszowałem, on, bez zbędnych ozdobników i formuł, wyjaśnił mi dlaczego wokół panuje tak niezwykła szpetota. Opowiadał o wspaniałych miastach, które jego lud zamieszkiwał przed sześćdziesięciu jeszcze laty, kiedy dzielił świat z pozostałymi Krasnoludami, o cudach architektury i inżynierii, ogrodach, parkach i pałacach. Wszystko to Krasnoludy Księżycowe utraciły, gdy za przewodem swojej władczyni opuściły dawne ziemie — wówczas przekonały się naocznie o niewielkiej wartości każdej rzeczy, którą tak łatwo zaprzepaścić. Od tej pory zaniedbuje się tu sztuki plastyczne, architektura ma przede wszystkim zapewniać

mieszkanie, przyjemność zaś czerpie się ze zgoła innych dziedzin sztuki, odkąd bowiem zaludniono Księżyc, kwitnie teatr, poezja i muzyka.

Lord mer opowiadał niezmiernie sugestywnie, aż zapomniałem o jedzeniu i wsłuchiwałem się w jego głęboki głos, wyobrażając sobie jak czuje się lud, który utracił dorobek całych pokoleń swych przodków. Słuchając o tym, jak zaciekle Krasnoludy Księżycowe broniły swojej niepodległości oraz o ofiarach, które przy tym ponoszą, zacząłem nawet współczuć im - choć czułem się przy tym jak zdrajca, przez wzgląd na pamięć Lopego. Dlatego wyniośle odmówiłem, kiedy rozmówca zaproponował mi grę w vidy, dorzucając kilka ostrych słów na temat tego, jak traktowali mnie słudzy jego Królowej, na co stary arystokrata wpadł w gniew i kazał wtrącić mnie z powrotem do wieży. Szczęśliwie, złość starca nie trwała długo i w trzy dni później znów zaprosił mnie na obiad — korciło mnie, by zaproszenie zignorować, siedząc jednak w celi i ryjąc łyżką na ścianie swoje inicjały wielokrotnie powtarzałem sobie, iż od przychylności lorda zależeć może mój przyszły los. Stąd też kolejny miesiąc spędziłem na wcale przyjemnych pogawędkach, za każdym jednak razem wracając do swojej celi. Unikałem mówienia o sobie, bałem się bowiem, że przy okazji zdradzę cokolwiek za dużo, mer okazał się jednak gadułą i chętnie odpowiadał na wszystkie moje pytania. Dowiedziałem się więc, iż powodem konfliktu między Księżycem a Smoczym Królestwem jest religia oraz stosunek do kobiet, Krasnoludy Księżycowe uważają bowiem, iż Siedem Smoków, które czczą wszyscy przedstawiciele tej rasy, podzielone jest wedle płci, na czterech samców i trzy samice, Smoczy zaś Kościół uważa, że istoty te pozbawione są w ogóle płciowości. Do tego Księżycem rządzi Królowa, a wszystkie kobiety mają takie same prawa jak mężczyźni, co nie chce pomieścić się w głowach drugiemu narodowi, spętanemu regułami etykiety. Nadto, w świecie Smoczego Królestwa każdy może mieć tylko jednego małżonka, na Księżycu zaś wolno posiadać aż trzy żony, wszystkie zaś kobiety wybrać sobie mogą po czterech mężów.

Rozmawialiśmy również często o samym nieprzyjacielskim królestwie i powoli zacząłem pojmować, że porozumienie pomiędzy dwiema nacjami Krasnoludów jest kompletnie niemożliwe, zbyt dużą darzą się bowiem nawzajem pogardą. Zarówno Lope, jak don Hortuno twierdzili zawsze, iż uciekinierzy na Księżyc popadli w barbarzyństwo, odrzucając to wszystko, co czyni kulturę Krasnoludów niezwykłą, a za główne źródło utrzymania przyjmując piractwo. Sam jednak przekonałem się, iż obraz ten nie jest do końca prawdziwy, że ich kultura nie ustępuje w niczym dokonaniom krewniaków Lopego, a powodem mniemanego prostactwa jest wciąż świeży ból po utracie dziedzictwa. Teraz z kolei lord mer budował przede mną obraz poddanych Smoczego Króla, mocno wprawdzie przerysowany, tak jednak sugestywny, że gdybym nie znał tak wielu spośród nich i nie miał dla nich wiele sympatii, pewnie uległby jego perswazjom i w konflikcie wziął stronę Księżyca. Słuchałem zatem o niewoli, która znaczy całą krasnoludzką cywilizację, począwszy od zniewolenia kobiet, poprzez ścisłe reguły etykiety, ukształtowaną przed wiekami i nieprzenikalną strukturę społeczną aż po obsesję narzucania swojej kultury wszystkim rasom. Mieszkańcy Księżyca odrzucili zatem wszystko to, co uznali za objaw zniewolenia — idąc za przykładem swojej Królowej zrezygnowali z nakazów protokołu oraz imion publicznych i prywatnych, zachowując się wobec wszystkich tak, jak w Smoczym Królestwie traktuje się przyjaciół i rodzinę. Usłyszawszy to, zrozumiałem, co tak bardzo raziło mnie w tutejszym sposobie postępowania - bezpośredniość, którą się tutaj okazuje, jest równie sztuczna i wystudiowana, jak sztywne normy zachowań drugiej z krasnoludzkich nacji. Odrzucając bowiem jedną skrajność, poddani Królowej popadli w drugą, równie krępującą i nienaturalną, a przy tym daleko bardziej nieprzyjemną, zasadzającą się bowiem na spoufaleniu.





O kolejnych niedorzecznościach wywołanych przez zupełną rezygnację z etykiety przekonać się miałem po nie całym miesiącu mojego uwięzienia. Podczas obiadu lord mer zakomunikował mi między jednym kęsem, a drugim, że wkrótce do miasta przybędzie Królowa z całym dworem, a wówczas mój los się zdecyduje. Oczywiście, ja sam przekonany byłem, iż to mnie zawiezie się przed oblicze władczyni, więc gdy okazało się, iż to ona przybędzie na miejsce, gdzie przetrzymuje się moją skromną osobę, z mety zakrztusiłem się pysznym jedzeniem i gdyby gwardzista nie zaczął klepać mnie mocno po łopatkach, byłbym się niechybnie udusił. Lord mer ubawił się moją reakcją tak serdecznie, że aż łzy pociekły mu po policzkach, a potem wytłumaczył mi, że zwyczajem władczyni jest przez pół roku podróżować i odwiedzać wszystkie miejsca, w których żyją jej poddani, lubi bowiem przekonać się na własne oczy, jak im się powodzi. Uspokojony, że jej wizyta nie ma nic wspólnego ze mną, dokończyłem obiad i zacząłem sposobić się do mowy obronnej.

Królowa zjechała po tygodniu, poprzedzona całą zgrają dworzan i suplikantów, którzy wypełnili pałac lorda mera. Ten zaprzestał zapraszania mnie na obiady, teraz bowiem każdego dnia przy jego stole gromadził się tłum szlachetnych gości. Nie narzekałem też wcale, dostarczano mi bowiem jedzenie równie smakowite, a trwając przy moim zakratowanym okienku mogłem podziwiać orszaki kolejnych przybyszów, wszystkie w papuzich kolorach i skrzące się przepychem, Krasnoludy Księżycowe lubią bowiem obnosić się ze swoją zamożnością. Widziałem zatem, jak w lektykach i na grzbietach małych, przysadzistych koników przybywają arystokraci, obserwowałem zbitych w ciasne gromady prostaczków, którzy przyszli zanosić prośby przed oblicze władczyni, butnych korsarzy - w ich liczbie i Sargamora - niosących dary czy pewne siebie tru-

py teatralne, ciągnące do rozmiłowanej w przedstawieniach władczyni niczym ćmy do światła.

W końcu przybyła i ona, otoczona zbrojną gwardią i tłumem dworaków, stąpająca wprawdzie pieszo, lecz pod niesionym przez czworo dzieci baldachimem. Pochód ciągnął się przez dobrą godzinę, a szli w nim wojownicy w czarno — złocistych zbrojach, połyskujący Kryształami osadzonymi w nadmetalowej broni, dworzanie w papuzio kolorowych szatach i okrągłych kapeluszach, ubrane w biel i zieleń kobiety, które - jak się później przekonałem - stanowią elitarną gwardię królowej, oraz całe mnóstwo mniej lub bardziej znaczących sług i klientów dworu. Obserwując to wszystko nie mogłem nie porównać przepychu władzy krasnoludzkiej do żałosnych pustek, którymi świeciła sala tronowa Cesarstwa Lodowych Elfów - na samo jej wspomnienie zdjął mnie dreszcz. Resztę dnia spędziłem więc na rozważaniach, ile pokoleń trzeba jeszcze, by Lodowe Elfy upadły na dobre i choć dziś wiem już, że Cesarstwo z pewnością mnie przeżyje, uważam, że wnuki nasze nie będą już żyć w strachu przed jego cieniem.

Królowa przyjęła mnie trzeciego dnia pobytu w mieście. Przebrałem się w eleganckie ubranie, wiedząc, jak wielką wagę przywiązuje się tu do stroju i ruszyłem w eskorcie gwardzistów do ogromnej, ponurej sali, którą na czas wizyty władczyni oświetlono setkami zasilanych Kryształem lamp. Ścisk panował tu ogromny i dworzanie pchali się jeden przez drugiego, byle tylko stanąć bliżej władczyni, zasiadającej na skromnym, drewnianym zydlu, ustawionym na niewielkim podwyższeniu. Jeśli spodziewałem się ujrzeć zjawiskową piękność, którą widzą w Królowej jej poddani, spóźniłem się o sześćdziesiąt lat. Władczyni ubrana była w przepyszną suknię w barwach ciemnej zieleni i złota, z wysokim kołnierzem i szerokimi rękawami, a na jej zupełnie siwych włosach spoczywał misternie wykonany diadem. Twarz miała szeroką, o wydatnych wargach i obwisających policzkach, w dodatku skrytą pod taką ilością pudru, że niemal nie mogłem rozróżnić rysów. W tej twarzy lśniły jednak zielone, żywe oczy, tchnące złośliwą inteligencją

i niemal hipnotyzujące. Po lewej ręce władczyni siedział lord mer, po prawej zaś czarnobrody Krasnolud w półpancerzu, którego mylnie wziąłem za następcę tronu, nie mając podówczas pojęcia, że Królowa nie ma potomków, a osobnik, z którym właśnie cicho konwersowała, jest najnowszym z jej często zmieniających się faworytów. Całości obrazka dopełniał wianuszek gwardzistek, otaczających władczynię półkolem — wszystkie ubrane w biało — zielone suknie, przepasane srebrnymi szarfami, za które zatknęły zwieńczone Kryształem berła, jedna w drugą młode i śliczne. Z trudem powstrzymałem się, by nie wodzić po nich wzrokiem, trzeba wam bowiem wiedzieć, że choć krasnoludzkie kobiety sięgają nam w najlepszym razie do piersi, są naprawdę ujmujące i kuszą nader ponętnymi kształtami, jakich brak zazwyczaj Elfkom.

Gwardziści postawili mnie przed obliczem władczyni i ktoś gromko obwieścił, że oto mam zaszczyt stać przed Castelhaną Cidreyra y Verdas, drugą tego imienia, władczynią Księżyca. Mnie nikt nie zaprezentował i wkrótce zaległa niezręczna cisza, postanowiłem zatem przedstawić się sam. Skłoniłem się zatem dwornie i zacząłem prezentację, dodając tu i ówdzie dyskretne informacje o znaczeniu mego rodu, by przydać sobie znaczenia. Gdy byłem mniej więcej w połowie perory, władczyni przerwała mi bezceremonialnie, zwracając się do zgromadzonych z pytaniem, czy etykiety uczyłem się od Smoczego Króla. Wybuchły śmiechy, a ja zaczerwieniłem się ze złości, słysząc, jak Castelhaną Druga podsumowuje mnie jako więźnia imieniem Marco di Mirandeo. Stłumiłem jednak szybko gniew i zacząłem prezentować swoją sprawę, trochę krócej i bez ozdobników, zaszokowany bezpośredniością władczyni, która nie dość, że mówiła do mnie wprost, to jeszcze po imieniu i dość lekkim tonem. Dopytywała zresztą o wszystko - i nie ona jedna, ośmieleni dworzanie zaczęli zadawać mi kolejne pytania, chcąc podważyć wiarygodność mojej opowieści, przerywając bezceremonialnie mnie, sobie nawzajem, a nawet Królowej. Wkrótce podniósł się taki harmider, że gwardziści musieli siłą usunąć z sali kilku co bardziej dociekliwych Krasnoludów,

bym mógł kontynuować, stwierdzając w duchu, że protokół i dobre maniery bywają wcale dobrym wynalazkiem.

Gdy pozwolono mi mówić, naprawdę rozwinąłem skrzydła. Kłamałem niczym prawdziwy artysta, pewnie, bez zająknienia, dramatycznie, grając na emocjach słuchaczy, odwołując się do ich miłosierdzia i czarując całym urokiem, jaki zdołałem z siebie wykrzesać. Na pytania odpowiadałem pewnie, choć niezbyt butnie, udając wielokrotnie, że nad czymś się zastanawiam lub szukam w pamięci. W pancerzu mego łgarstwa, wykuwanym podczas długich, samotnych godzin w celi, nie pojawiła się najmniejsza szczelina i kiedy skończyłem, cała sala miała mnie za dyplomatę w służbie Miasta Twarzy, dziedzica wysokiego rodu i osobę szalenie wartościową, za którą rodacy skłonni są wypłacić okup w złocie. Lepiej jednak dla wszystkich, gdy bez ceregieli zostanę wypuszczony na swobodę, by nie zaogniać sytuacji między Księżycem a Dziewięcioma Miastami, które gotowe są dochodzić zbrojnie zadośćuczynienia za moje krzywdy. Na koniec zgrabnie przypodobałem się gospodarzowi, dodając, jakich wygód zaznałem w gościnie szlachetnie urodzonego lorda mera.

Gdy skończyłem, Królowa świdrowała mnie przez chwilę zielonymi oczyma, a potem zaczęła śmiać się nisko i gardłowo, ku zdumieniu wszystkich zebranych, a potem zapytała, czy potrafię na zawołanie opowiadać i inne, tak zabawne kłamstwa. Nie pojmuję, jakimż to cudem, przejrzała jednak wszystkie moje wymysły i kolejno, ku uciesze zebranych, obalała je - począwszy od mojego mniemanego pochodzenia z Miasta Twarzy, poprzez wagę misji, aż po szlachetność urodzenia lorda mera, czym wzbudziła na sali wielką wesołość, najgłośniej zaś śmiał się sam zainteresowany. Skąd jednak miałem, u licha, wiedzieć, że gdy wraz z poddanymi przeniosła się na Księżyc, anulowała wszystkie tytuły szlacheckie i powołała nową arystokrację, w której tytuł i zaszczyty otrzymać może każdy, kto wykaże po temu zdolności? Nigdy nie pytałem mojego gospodarza o pochodzenie, gdyż istnienie rodowodowej szlachty było dla mnie w owym czasie pewne, niczym następstwo

dnia i nocy, w najśmielszych więc marzeniach nie sądziłem, że urodził się w rodzinie szewca. Początkowo usiłowałem się, oczywiście, bronić, pogrążałem się jednak w ten sposób coraz bardziej, aż w końcu zamilkłem, wystawiając się na bezlitosne szyderstwa Królowej.

Kiedy usłyszałem wreszcie wyrok, serce podeszło mi do gardła. Przekonany byłem, że uszczypliwa władczyni wypuści mnie, wyszydziwszy, ta jednak zawyrokowała, iż wobec moich zdolności skazuje mnie na dziesięć lat służby przy jej dworze w charakterze trefnisia. Na to nie wytrzymałem i oburzony zacząłem powoływać się na swój honor i żądać sprawiedliwszego traktowania. Nie mogłem przecież pozwolić, by zmuszono mnie, potomka Mirandeów, urodzonego szlachcica, do biegania w czapce obwieszonej dzwonkami! Królowa żachnęła się i stwierdziła, że trzeba mi było myśleć o własnej godności, nim zacząłem tak bezwstydnie łgać, zmieniła jednak sentencję wyroku - zamiast dziesięciu lat na dworze spędzić miałem resztę życia w kajdanach, pracując przy wyrębie dżungli wespół z mordercami, gwałcicielami i przestępcami tego autoramentu. Padłem Castelhanie do stóp, było już jednak za późno — gwardziści odciągnęli mnie i zawlekli, wyrywającego się i wrzeszczącego o swej niewinności, z powrotem do celi.



Przyznaję z niejakim wstydem, że zupełnie się rozkleiłem. Choć nie zagrażała mi śmierć, bardzo boleśnie zdałem sobie sprawę, że tylko sobie zawdzięczam moje położenie, choć młodzieńcza buta kazała mi obarczyć winą wszystkich dookoła. O ile kłamstwo na pokładzie Vingancy zagwarantowało mi bezpieczeństwo, po cóż oszukiwałem lorda mera, który przecież nie okazał mi żadnej wrogości, i co pozwoliło mi sądzić, że ja, nieudolny i raptem dwudziestoletni dyplomata zdołam przechytrzyć kobietę, która zagrała

na nosie Smoczemu Królowi, przez lat sześćdziesiąt broniąc niepodległości swego ludu? Oczywiście, zanosiłem modły do bogów, łomotałem w kamienne ściany w bezsilnej złości, klątem wszystkie Krasnoludy, od Królowej poczynając, na Lopem, który namówił mnie na tę podróż, kończąc. Słowem, winiłem wszystkich, tylko nie siebie, choć wyłącznie ja tu zawiniłem, do czego dziś, w przede dniu śmierci, mogę się przed samym sobą przyznać.

W końcu, zmęczony, zasnąłem gdzieś w kącie i nie mam pojęcia, jak długo spałem — kiedy otworzyłem oczy, była głęboka noc. Obudził mnie dziwaczny dźwięk, którego źródła przez chwilę nie mogłem zlokalizować. W końcu jednak, w jasnym świetle księżyca - wnet zganiłem się w myślach za tę pomyłkę, byłem wszakże na Księżycu, a na niebie lśnił glob Terra Nostra — zobaczyłem że z drzwiami do celi dzieje się coś dziwnego. Zawiasy, na których je umocowano, gięły się i jęczały, a całe odrzwia drżały. Kiedy się do nich zbliżyłem, nagle z trzaskiem ustąpiły, a potem zawisły w powietrzu, w połowie szerokości korytarza. Choć zdumiało mnie niezwykłe to zjawisko, nie wahałem się ani chwili — w mgnieniu oka opuściłem celę, a wówczas drzwi wróciły na swoje miejsce. Wprawdzie zawiasy zostały zerwane, z daleka wyglądały jednak na całe, miałem więc nadzieję, że nikt nie dostrzeże mojej ucieczki przynajmniej do rana. Tymczasem, rozejrzałem się po wąskim i ciemnym korytarzu w poszukiwaniu osoby, która mnie uwolniła i wnet dostrzegłem ciemną sylwetkę, która opuszczała właśnie delikatnie połyskujące, zdobione Kryształem berło. Wówczas nie miałem o tym pojęcia, rychło jednak zrozumiałem, że mam do czynienia z osobą władającą mocą czarodziejską, magia Krasnoludów polega bowiem na manipulowaniu przedmiotami na odległość, niejednokrotnie z ogromną siłą, a przy tym precyzyjnie - tak, jak to uczynił mój tajemniczy wybawca, wyrywając z zawiasów drzwi, a potem wstawiając je na miejsce.

Choć tajemniczy mag zaczął się co rychlej oddalać, bez trudu go doścignąłem — i z niejakim zdumieniem ujrzałem, że moją wybawicielką jest jedna z kobiet otaczających Królową,

śliczna, czarnowłosa dziewczyna o pełnych, lśniących wargach i bardzo kobiecych kształtach. Zielono — białą suknię zamieniła na spodnie oraz luźny kaftan, a pod moim spojrzeniem spłoniła się wdzięcznie i szalenie niewinnie. Uśmiechnąłem się i już miałem do niej zagadać, położyła jednak palec na ustach i szeptem oznajmiła, że jedynym ratunkiem jest dla mnie ucieczka do dżungli. Ona sama zamierza zaprowadzić mnie w bezpieczne miejsce, a potem zaaranżować ucieczkę z Księżyca. Nie rozumiałem zupełnie, dlaczego czarodziejka postanowiła mi pomóc, przyjąłem jednak jej ofertę z wdzięcznością. Najpierw jednak postanowiłem załatwić jedną jeszcze, nie cierpiącą zwłoki sprawę, poprosiłem więc moją wybawicielkę, by zaczekała i ruszyłem, by odzyskać moją wierną szablę.

Kłamstwo, którym szermowałem do tej pory, okazało się słabą bronią w zmaganiach z krasnoludzka Królową, szczęściem jednak zacny wuj nie ograniczył mojej edukacji do wpojenia mi zasad szalbierstwa. Wędrując ciemnymi, wąskimi korytarzami, które przemierzałem tyle razy w asyście strażników, przypominałem sobie z dawna nie ćwiczone talenty - poruszałem się cicho jak duch, stapiając się z cieniem i unikając wzroku gwardzistów. Choć w ciemności rysowały się zaledwie zarysy kształtów, stąpałem pewnie i szybko, przypominając sobie bez trudności każdy detal oglądanej po wielokroć drogi. Miałem szczęście, na dole trwało bowiem wciąż przedstawienie - pomimo grubych murów dolatywały mnie śmiechy rozbawionej widowni - i większość żołnierzy zajmowała się chronieniem Królowej lub podglądała aktorów pod drzwiami. Ledwie raz czy dwa natknąłem się na straż, udało mi się jednak sprytnie ją wyminąć i ani się obejrzałem, a stałem pod drzwiami sali, w której lord mer podejmował mnie obiadami i gdzie zawiesił na ścianie Viperę. Zamek również nie stanowił dla mnie problemu - wystarczyła szpilka, którą przemyślnie wypiąłem z włosów krasnoludzkiej czarodziejki, i w chwilę później byłem już w środku. Powrót nie sprawił mi wcale większej trudności, z każdą chwilą odzyskiwałem więc rezon. Przed chwilą jeszcze moja przyszłość rysowała się w ciemnych barwach, fortuna odmieniła

się jednak w mgnieniu oka. Oto znów byłem uzbrojony, wróciła mi wiara we własne umiejętności oraz determinacja. Na miejsce, gdzie oczekiwała mnie czarodziejka wróciłem z pewną siebie miną i ognistym spojrzeniem, pod którym spłoniła się znowu - a potem wzięła mnie za rękę i razem ruszyliśmy krętym korytarzem ku dżungli i ku wolności.



Castelhana II

ROZDZIAŁ SIÓDMY

w którym Marco zostaje przypadkowo zaplątany w nie swoją wojnę i po raz pierwszy musi ugiąć karku.



Baetan Mac Cernach

ROZDZIAŁ SIÓDMY



Przekonany byłem, że moja urocza wyzwolicielka poprowadzi nas w dół wieży, ku jakiemuś wyjściu kuchennemu czy innej drodze ucieczki i nieomal zacząłem na głos protestować, kiedy poprowadziła mnie schodami w górę, na płaski szczyt baszty. Uznałem jednak, że mimo wszystko jej zaufam — bogom dziękuję, iż wśród tylu błędów, jakie w życiu popełniłem, znalazła się ta jedna mądra decyzja — i bez słowa wspiąłem się po krętych schodach. Pod nami rozpościerała się iście bajeczna panorama, w mieście trwał bowiem niekończący się festyn, towarzyszący przybyciu Królowej. Pośród brzydkich, drewnianych budynków uwijała się cała chmara Krasnoludów, ucztujących przy oświetlonych kolorowymi lampionami stołach, podziwiających popisy akrobatów i połykaczy ognia, targujących się przy otwartych i w nocy straganach — a wszystko to w świetle pochodni oraz lampionów, które przydawały całej tej krzątaninie niezwykłego wręcz uroku. Jak urzeczony obserwowałem, jak biedacy gromadnie lgną do bogato odzianego dworzanina, który rzuca im lśniące w blasku lamp monety, jak na łagodnym wietrze kołyszą się statki, zakotwiczone w pobliskim porcie,

jak tu i ówdzie, na pospiesznie skleconych platformach uwijają się tańczące pary. Do moich uszu dobiegała skoczna muzyka i doprawdy nie myślałem o ciemnej i cichej dżungli, która zamykała horyzont ze wszystkich stron.

Tymczasem czarodziejka stanęła pośrodku krenelaża, przymknęła powieki i zaczęła oddychać tak głośno, że aż zacząłem zastanawiać się, czy aby nic jej nie jest. Wtem moją czupryną szarpnął gwałtowny powiew wiatru, który zatańczył na szczycie baszty, zamiatając zeschłe liście i wzbijając tuman kurzu. Czarne włosy dziewczyny rozsypały się na wietrze i zaczęły dziko tańczyć wokół jej głowy, a ona sama, lśniąc dziwacznym blaskiem, wzniosła się na kilkanaście centymetrów w powietrze. Otworzyła oczy - biło od nich silniejsze jeszcze światło. Wtem szarpnęło nią do przodu, jakby jakaś niewidzialna siła uderzyła ją w plecy. Wokół unoszącej się w powietrzu sylwetki tańczyć zaczęły wyładowania energii i dopiero wówczas zrozumiałem, co się dzieje - dziewczyna szykowała się do rzucenia wyjątkowo potężnego zaklęcia i kumulowała właśnie moc magiczną. Patrzyłem jak urzeczony, jak jej twarz oświetlają różnobarwne tęcze wyładowań, aż wreszcie wyciągnęła do mnie rękę. Podałem jej dłoń - przeskoczyły pomiędzy nami błękitne i zielone iskry - a potem czarodziejka wykonała zamaszysty gest berłem i skierowała je ku ziemi. Ze zdumieniem spostrzegłem, że wieża oddala się i maleje - choć czułem, ze wciąż stoję na twardym gruncie, szybowałem w powietrzu! Przeląkłem się i objąłem ramieniem moją towarzyszkę, i tak płynęliśmy razem, unoszeni magią, ponad dachami miasta, nad głowami bawiących się Krasnoludów, a potem nad koronami potężnych drzew. Cudowny ten lot trwał dobre dwadzieścia minut, nim wreszcie czarodziejka skinęła berłem jeszcze raz i miękko zapadliśmy pomiędzy konary rozciągającej się w dole kniei.

Wylądowaliśmy u stóp ogromnego drzewa, które wyglądało, jakby nie przypadła mu do gustu tutejsza ziemia i gotowe było w każdej chwili uciec, wszędzie wokół wiły się bowiem jego korzenie. Ledwie dotknęliśmy stopami ziemi, a Krasnoludka osunęła

się miękko w moje ramiona, skrajnie wyczerpana tak długim utrzymywaniem zaklęcia. Rozłożyłem na ziemi opończę i ułożyłem na niej dziewczynę, po czym przysiadłem na pobliskim korzeniu i na wszelki wypadek dobyłem Vipery, gotów bronić mojej wybawicielki przed każdym niebezpieczeństwem. Początkowo dżungla wydała mi się niezmiernie cicha i spokojna, po chwili jednak zacząłem dostrzegać lśniące tu i ówdzie w ciemności ślepia stworów, których kształtu nawet sobie nie wyobrażałem, zaś do moich uszu dochodzić zaczęły najprzeróżniejsze odgłosy - niektóre tak dziwaczne, że zdumiałem się iż pochodzą od zwierząt. Początkowo grałem zucha, im dłużej trwałem jednak na mojej samotnej warcie, tym większy zdejmował mnie lęk. Słyszałem, że coś łazi po konarach drzewa, wprost nad moją głową, ślepia lśniły coraz bliżej, a w głuszy coś ryczało przeraźliwie. By dodać sobie odwagi, zacząłem chodzić tam i z powrotem wokół nieprzytomnej dziewczyny, a potem usiadłem tak blisko, by słyszeć jej oddech. Pamiętam jeszcze, że przez chwilę zastanawiałem się nad tym, cóż wydawać może tak przejmujące odgłosy, a potem ani się spostrzegłem, jak zapadłem w sen.



Ocknąłem się czując, że coś łazi mi po twarzy i z obrzydzeniem strząsnąłem z siebie barwną, upierzoną jaszczurkę wielkości mojej dłoni. Byłem potwornie obolały i niezwykle spragniony, a po karku płynął mi obficie pot, w dżungli było bowiem niesamowicie duszno i gorąco. Zdziwiłem się, że wcześniej nie doskwierał mi upał, zaraz jednak skarciłem sam siebie, do tej pory chroniły mnie wszak przed nim grube, kamienne mury. Jęknąłem i przewróciłem się na plecy, nie dostrzegłem jednak ani skrawka nieba, zasłaniała je bowiem szczelnie plątanina gałęzi i listowia w rozmaitych odcieniach błękitu oraz zieleni, w której tu

i ówdzie błyskały fantastycznie kolorowe kwiaty. Wśród grubych konarów kołysały się długie, przypominające macki liany i aż roiło się od niewielkich zwierzątek, które widziałem po raz pierwszy w życiu, a które przyglądały się nam z ciekawością. Moja towarzyszka spała jeszcze, oddychając równo i spokojnie, uznałem zatem, że jej zdrowiu nic nie zagraża. Czując obowiązek wywdzięczenia się za ratunek, postanowiłem, że na początek wyprawię się w głąb kniei w poszukiwaniu wody i ewentualnego posiłku, by — gdy się przebudzi — mogła od razu zaspokoić głód i pragnienie. Oczywiście, przez myśl mi nawet nie przeszło, że samotna wycieczka w dżunglę może skończyć się dla mnie tragicznie.

Spośród wszystkich znanych światów, Planeta, wokół której krąży Dziewięć Miast uchodzi za najbardziej idylliczny, nie oceniajcie więc nazbyt surowo mojej brawury. Wychowałem się przecież na orbicie globu, który w znakomitej większości został spenetrowany i przekształcony na potrzeby człowieka, choć wciąż odkrywa się czasem niezbadane ruiny cywilizacji, która żyła tam przed nami. Większość niebezpiecznych zwierząt dawno już wytępiono, puszcze wycina się, by budować okręty, a na łagodnych, zielonych wzgórzach uprawia winogrona i oliwki. Jeśli jest na Planecie cokolwiek niebezpiecznego, siedzi głęboko w ruinach lub służy w najemnych armiach Miast, walcząc w nieustającej wojnie o dominację nad żyznym światem. Poza tym niewiele miałem kontaktów z dziką przyrodą, Alexandreon oglądałem bowiem z wysokości pałacowych okien, a na Ochuromie zapoznałem się wyłącznie ze śniegiem. Nocą dżungla przerażała mnie, za dnia jednak wydała mi się wesoła i spokojna.

Niewiele myśląc, zagłębiłem się w las, mijając ogromne drzewa o rozłożystych koronach i pniach porośniętych pnączem, kwiaty o odurzającym zapachu, płosząc bajecznie kolorowe ptaki i z zaciekawieniem oglądając baraszkujące w koronach drzew zwierzątka. Upajałem się tysiącem odcieni zieleni, cieszyłem jak dziecko, dostrzegając kolejną nie znaną roślinę i ani przez myśl mi nie przeszło, by w jakikolwiek sposób znaczyć drogę powrotną. Wkrótce

też usłyszałem radosne bulgotanie wody i bez wahania ruszyłem w tamtym kierunku. Oczko wodne, na które natrafiłem, było szczególnie urodziwe - choć gęsto zarośnięte niewielkimi kwiatami o błękitnych liściach i przeźroczystych płatkach, utrzymującymi się na jego powierzchni, lśniło srebrzyście i aż kusiło chłodnym orzeźwieniem. Wokół wiły się grube jak moje ramię, ciemnozielone pnącza, na całej długości upstrzone szerokimi kielichami kwiatów w barwach szkarłatu, bieli oraz złota, z pochylonych zaś nad taflą szerokich, długich liści dziwacznego drzewa kapały wprost do jeziorka lśniące w słońcu krople. Nie dostrzegłem nigdzie dzikich zwierząt i ośmielony tym faktem dziarsko ruszyłem w stronę źródełka.

Oczywiście, i dziś nie mogę mienić się znawcą przyrody, zdumiewa mnie jednak moja niefrasobliwość - dlaczegóż nie zastanowiło mnie, czemu, pomimo upalnego dnia, nad wodą nie gromadzą się spragnieni mieszkańcy dżungli? Zbliżyłem się do źródełka bez trudu, tratując po drodze pnącza, które wydzielać zaczęły natychmiast słodki zapach, przykucnąłem i zacząłem głowić się, jak zaczerpnąć napoju. Tymczasem odurzająca woń zdeptanych pnączy coraz bardziej mnie ogarniała, w głowie zaczęło mi szumieć, a wzrok stracił ostrość i by nie runąć wprost w taflę wody, złapałem się pierwszej rzeczy, która nawinęła mi się pod rękę - traf chciał, że był o pień drzewa o szerokich liściach. Pod moją dłonią roślina ożyła, a pień, służący mi oparciem, skręcał się jakby zrobiono go z gumy. Wstałem niepewnie i, starając się walczyć z wpływem zapachu lian, patrzyłem na żyjące drzewo jak urzeczony - życie ocalił mi fakt, że odstąpiłem dwa kroki, by wyraźniej przyjrzeć się dziwowisku. Nagle bowiem drzewo zakręciło się jak fryga, a szerokie liście zawirowały w powietrzu. Kilka zawadziło o rękaw mojej koszuli - szczęśliwie omijając rękę — i przecięło ją bez najmniejszego trudu, okazały się bowiem niezmiernie ostre i twarde. Niewiele myśląc, odskoczyłem w tył, obawiając się, że nieprzyjazna roślina potnie mnie na plastry, potknąłem i runąłem wprost w powódź kwiatów.

Przez chwilę słyszałem jeszcze złowieszczy furkot liści, potem jednak drzewo uspokoiło się i spróbowałem podnieść głowę, szyja odmówiła mi jednak posłuszeństwa. Zapach pnączy otaczał mnie zewsząd, wysysając siłę i odbierając przytomność umysłu — szczęśliwie, zachowałem jej dość, by powoli, cal po calu, pełznąć w kierunku ściany lasu. Każdy ruch wymagał coraz większego wysiłku, woń działała na mnie bowiem coraz mocniej i wzbierała we mnie ochota, by znieruchomieć na dobre i nigdy już nie podnosić się z pachnącego kobierca. Szczęśliwie, duma i upór, które tyle razy niemal przywiodły mnie do zguby, kazały mi wciąż pełznąć dalej, aż wreszcie opuściłem zaklęty krąg lian. Miałem wielkie szczęście, musiałem bowiem poczołgać się w zupełnie inną stronę, niż przyszedłem i tuż za granicą lasu trafiłem na ostro opadającą skarpę. Nie mając sił uchwycić się czegokolwiek, potoczyłem się w dół, obijając po drodze o pnie drzew, i w końcu znieruchomiałem u stóp zbocza, z dala od śmiercionośnego aromatu.

Nie mam pojęcia, jak długo leżałem półprzytomny, w końcu jednak złowróżbna woń wywietrzała z mojej głowy na tyle, bym podniósł się i zaczął zastanawiać nad swoim położeniem. Ani mi się śniło wracać nad jeziorko, musiałem jednak odnaleźć swoje ślady, by wrócić po nich do miejsca, gdzie zostawiłem śpiącą czarodziejkę, postanowiłem więc wspiąć się z powrotem na skarpę, tak jednak, by ominąć nieprzyjazną polankę. Ruszyłem dziarsko pod górę i już po chwili dotarłem do miejsca porośniętego wysokimi na dobry metr roślinami o rozłożystych, ciemnoniebieskich liściach. Zawahałem się, ostrożnie wdychając powietrze, nie poczułem jednak żadnych niepokojących zapachów, zagłębiłem się więc w dziwaczny zagajnik. Faktycznie, okazał się on całkowicie niegroźny i w pięć minut później maszerowałem już przezeń beztrosko, podśpiewując pod nosem dla kurażu. Wtem tuż spod moich nóg poderwało się stado niewielkich, ślicznie upierzonych ptaszków o długich dziobach. Cofnąłem się, zaskoczony, a one przez chwile krążyły szybko w powietrzu, po czym zapikowały w stronę mojej głowy. Przerażony, zasłoniłem oczy i rzuciłem się do ucieczki, a one

wciąż krążyły wokół mnie, kalecząc mi policzki i zasłaniające je dłonie ostrymi dziobami i wydając dziwaczne dźwięki, które straszliwie drażniły uszy, każdy bowiem z ptaszków piszczał tę samą melodyjkę, lecz w innej tonacji. Próbowałem się od nich opędzać, to pogorszyło jednak tylko sytuację, najwyraźniej ośmielając je do dalszych ataków. Uciekałem więc, co sił w nogach, nie patrząc, gdzie biegnę, serce waliło mi jak młotem, a do mojego przerażonego umysłu dotarło, że dziwaczny trel, który tak mnie drażni, jest fragmentem mojej piosenki, którego ptaki najwyraźniej nauczyły się i teraz powtarzają.

Atak trwał jakiś czas aż w końcu, skrajnie wyczerpany i przerażony, zwaliłem się na ziemię. Napastnicy przez chwile jeszcze krążyli nade mną, śmigając szybko i pewnie, a potem odlecieli nie wiedzieć dokąd. Przez chwilę nie mogłem uwierzyć, że ptaki pozostawiły mnie przy życiu — dopiero potem dowiedziałem się, że istotki te nie żywią się mięsem ani krwią, lecz emocjami, atakują więc, by przerazić ofiarę, a potem napawają się jej lękiem. Jak to czynią - nie pytajcie, gdyż pozostaje to dla mnie nierozwiązaną zagadką.

Gdy udało mi się w końcu pozbierać i cały obolały stanąłem na nogi, stwierdziłem, że w czasie mojej ucieczki kompletnie i beznadziejnie się zgubiłem. Zacząłem błądzić w poszukiwaniu własnych śladów, nijak jednak nie potrafiłem znaleźć tropu. Coraz bardziej dokuczało mi pragnienie, czułem głód, zmęczenie i rezygnację oraz narastającą wściekłość, nie po to bowiem wykaraskałem się z tylu straszliwych opresji, by zginąć marnie, wybrawszy się w poszukiwaniu wody. Kompletnie straciłem poczucie czasu, zwłaszcza, że korony drzew przysłaniały mi słońce, i wydawało mi się, że wędruję już od wielu dni. Wspominałem przyjaciół — mojego wuja, Lopego, Straceńca i Oksenię, przed oczyma stawały mi wszystkie kobiety, w których się durzyłem — słowem, zachowywałem się jak w gorączce. Tymczasem musiało zrobić się późno, zaczął bowiem zapadać zmrok. Oczywiście, pogrążony w desperacji w pierwszej chwili uznałem, że to któraś z roślin odbiera mi powoli zdolność wi-

dzenia, kiedy jednak ujrzałem, jak rozchylają się kielichy nocnych kwiatów, pojąłem, że oto czeka mnie samotna noc w nieprzyjaznej puszczy — noc, której najpewniej nie przeżyję.

Drapieżnika nie zauważyłem — nie miałem zresztą szans, porusza się bowiem zupełnie bezszelestnie. Czatował chyba na gałęzi, pod którą się znalazłem, a może śledził mnie od dłuższego czasu - dość, że nagle liście nade mną poruszyły się gwałtownie i przybrały kształt ogromnego, gibkiego kota o świecących oczach, który tę ma właściwość, że zamarłszy bez ruchu przyjmuje barwy otoczenia i zupełnie się z nim zlewa. Teraz jednak atakował — syknął na mnie przeraźliwie i skoczył mi wprost na twarz, którą w ostatniej chwili osłoniłem przedramieniem. Uderzenie obaliło mnie na plecy, a kot wylądował na mojej piersi, wbijając mi ostre jak brzytwa pazury w boki i usiłując rozszarpać gardło. Walczyłem rozpaczliwie, wbijając mu jedną dłoń w szyję, drugą zaś usiłując powstrzymać uderzającą mnie łapę, która zamiast rozorać mi szyje trafiła w policzek, raniąc go głęboko - blizny po tym spotkaniu noszę do dziś, choć zblakły już i stały się niemal niewidoczne. Szarpałem się i wiłem, nie miałem jednak najmniejszych szans i byłbym niechybnie zginął, gdyby jakaś siła nie oderwała nagle zwierzęcia ode mnie i nie cisnęła nim z wielką mocą o pień drzewa. Drapieżca syknął jeszcze, zjeżył się, po czym umknął w zarośla, a nade mną stanęła moja czarodziejka. Nie miałem nawet siły, by jej podziękować - skrajnie wyczerpany pozwoliłem, by z pomocą berła uniosła mnie w powietrze i zaniosła w bezpieczne miejsce.



Eskapada, w której nieomal postradałem życie, sprawiła, że następny tydzień spędzałem leżąc w konarach ogromnego drzewa i lizałem rany, troskliwie pielęgnowany przez moją opiekunkę. Miała na imię Brisida i faktycznie należała do elitarnej

gwardii czarodziejek, chroniących Królową. Początkowo nie poruszaliśmy tematu mojego oswobodzenia, śmiejąc się jedynie z mej niefortunnej przygody i ciesząc, że zostawiłem ponoć ślad tak wyraźny, że wytropiłoby mnie nawet dziecko, w końcu jednak zapytałem, dlaczego zdecydowała się opuścić swoją władczynię i uwolnić mnie. Brisida natychmiast stanęła w pąsach i wyjąkała, że Królowa potraktowała mnie bardzo niesprawiedliwie, a moja piękna i pełna pasji obrona zasługiwała, by ktoś jej wysłuchał. Nie drążyłem głębiej, choć wydawało mi się dziwne, że rezolutna i dowcipna dziewczyna rumieni się na jakiekolwiek wspomnienie nocy naszej ucieczki. Zwaliwszy to na karb zawstydzenia faktem opuszczenia posterunku, nie mówiłem więcej o tym wydarzeniu i starałem się bawić ją rozmową na tematy bardziej neutralne, opowiadając o swoich przygodach i wszystkim, co podczas moich podróży widziałem. Znalazłem w niej zresztą wiernego słuchacza — musiała bardzo interesować się podróżami, spijała bowiem każde słowo niczym umierający z pragnienia życiodajny nektar.

Nie muszę chyba dodawać, że bardzo szybko się zaprzyjaźniliśmy i dziś wspominam czas spędzony w dżungli jako jeden z najmilszych okresów mojego, zbliżającego się do raptownego końca, życia. Bardzo dużo żartowaliśmy, opowiadając sobie rozmaite dykteryjki, upajaliśmy się słodkim, naturalnie alkoholowym sokiem pewnego gatunku tutejszych owoców, jedliśmy wyłącznie płody ziemi - i choć kilka razy wypadło nam skryć się wśród korzeni naszego drzewa, nad wierzchołkami drzew płynął bowiem powoli okręt, który najwyraźniej nas wypatrywał, nie mieliśmy żadnych innych trosk. Szybko przyzwyczaiłem się do upału i uznałem, że jest daleko przyjemniejszy od zimna, ba, zamyślałem nawet, czy nie zrobić w tym miejscu chaty i nie osiedlić się na dłużej. Kiedy opowiedziałem o tym Brisidzie, od razu się do rzeczy zapaliła i zaczęła kreślić na ziemi plany budowli, ja zaś rozmarzyłem się, myśląc, że mógłbym ściągnąć tu Sandrę, moją ukochaną z Miasta Twarzy, i skryć się wraz z nią przed zemstą jej rodziny. Zresztą, i czarodziejka mogłaby sprowadzić swojego ukochanego — nie wątpiłem bo-

wiem, że dziewczyna tak śliczna nie może opędzić się od adoratorów — i zamieszkamy wspólnie, z dala od praw ludzkich i krasnoludzkich, zgodnie z rytmem przyrody... Kiedy jednak zwierzyłem się mojej towarzyszce ze swoich rojeń, zaczęła smucić się, a kiedy chciałem ją pocieszyć, odeszła i skryła się wśród korzeni. Uznałem zatem, że z jej ukochanym wiązać się musi jakaś szalenie dramatyczna historia, której postanowiłem nie drążyć.

Chcąc za wszelką cenę rozweselić Brisidę przygotowałem zatem szalenie smakowitą kolację, opiekając mięso upolowanych własnoręcznie, pierzastych jaszczurek na rozgrzanych kamieniach i chłodząc alkoholowe owoce w nieodległym źródełku. Kiedy zapadł zmrok, rozpaliłem ognisko i spałaszowaliśmy tę ucztę, a humor czarodziejki zdecydowanie się poprawił. Rozmawialiśmy zatem i żartowaliśmy jakby popołudniowy incydent w ogóle nie miał miejsca, aż wreszcie w głowach zaczęło szumieć nam od nadmiaru sfermentowanego soku. Stopniowo, atmosfera robiła się coraz bardziej melancholijna, wspominaliśmy więc niegdysiejsze sukcesy i porażki, zawiedzione nadzieje i nieoczekiwanie zdarzenia, a potem snuliśmy marzenia piękne i pełne kolorów. W pewnym momencie dostrzegłem, że w oczach mojej towarzyszki pełgają dziwaczne ogniki, i popatrzyłem na nią zdumiony, a wtedy ona przywarła do mnie całym ciałem i jęła namiętnie całować w usta. W pierwszej chwili zbaraniałem, kompletnie zaskoczony, a potem odskoczyłem jak oparzony i gapiłem się na nią otwierając i zamykając usta, w których wciąż czułem smak jej warg. Brisida spłoniła się natychmiast, bąknęła coś pod nosem i uciekła w noc, a ja pobiegłem za nią. Znalazłem ją siedzącą na korzeniu i płaczącą cicho, kiedy jednak chciałem podejść i ją pocieszyć, spojrzała na mnie tak groźnie, że wycofałem się do ogniska. Spędziłem resztę nocy, dokładając do ognia i snując czarne myśli.

Czarodziejka wróciła do obozowiska rano. Wyglądała jak zwykle świeżo i tryskała energią, miałem więc nadzieję, że puściła nocny incydent w niepamięć, zacząłem jednak nieśmiało ją przepraszać. Słysząc moje niewyraźne zapewnienia Brisida machnęła tylko ręką,

stwierdzając, że czas wyprawić mnie z powrotem do domu — tego samego dnia wyruszyliśmy do miasta. Pozornie wszystko układało się pomiędzy nami jak najlepiej i wciąż byliśmy przyjaciółmi, czułem jednak wyraźnie, że tamtej nocy coś się skończyło i nie potrafię wskrzesić naszej dawnej zażyłości. Tymczasem obeszliśmy miasto szerokim łukiem, by zbliżyć się do niego od strony portu, gdzie mieliśmy nadzieję znaleźć statek zmierzający do Dziewięciu Miast i wkraść się na jego pokład. Oglądana z perspektywy ziemi przystań zrobiła na mnie ogromne wrażenie — wysokie wieże żurawi, wykonane z szarego kamienia, kończyły się drewnianymi platformami, do których cumowały okręty. Było ich prawdziwe mnóstwo — brzuchy niektórych lśniły jeszcze nowością, inne nosiły zaś ślady długiej eksploatacji, porysowane były przez międzygwiezdny drobiazg i oblepione skorupiakami, wgryzającymi się w drewno. Oczywiście, port był pilnie strzeżony - z góry spoglądały na nas działa kamiennego fortu, nad blankami którego łopotały żagle, zasilające jego artylerię słonecznymi promieniami. Wszędzie kręciło się mnóstwo Krasnoludów w strojach marynarskich, noszących paczki i worki, wciągających ogromne skrzynie na skrzypiących linach przymocowanych do szczytów żurawi i czyszczących kadłuby okrętów ze wszelkich zanieczyszczeń. Nie brak było i oficerów, doglądających prac na okrętach - i choć kryłem się bezpiecznie wśród gęstych zarośli, zadrżałem, widząc z dala sylwetkę Sargamora, który wydawał polecenia szkutnikom, wciąż jeszcze łatającym burtę Vingancy.

W pobliżu portu spędzić nam przyszło prawie trzy dni, podczas których usiłowaliśmy dyskretnie wywiedzieć się, czy któryś z okrętów wyrusza w najbliższym czasie do Dziewięciu Miast. Oczywiście, było to tylko kwestią czasu, Krasnoludy bowiem — tak Księżycowe, jak Smocze - korzystają ogromnie na przewozie towarów i międzygwiezdnym handlu, dzięki smykałce do żeglarstwa śmiało pokonując przestrzeń i w związku z krasnoludzkim charakterem ciesząc się nieposzlakowaną opinią. Oczywiście, na mieszkańcach Księżyca cieniem kładzie się skłonność do piractwa, na-

wet najśmielsi z tutejszych korsarzy napadają jednak niezmiernie rzadko okręty bogatych i zawsze spragnionych nowych, niezwykłych dóbr Dziewięciu Miast, w wielkim poważaniu mając łączące Księżyc i moją ojczyznę kontakty handlowe. Faktycznie zresztą, kiedy Brisida wróciła drugiego wieczora ze zwiadu - mnie zabroniła wkradać się do portu, uznając, że nazbyt rzucam się w oczy — oznajmiła mi, że jeden z gotujących się do podróży okrętów udaje się do Miasta Ptaków. Ucieszyłem się niezmiernie i zacząłem rozważać, jak dostaniemy się na pokład, czarodziejka oświadczyła mi jednak, że nie zamierza wybierać się w podróż razem ze mną. W pierwszej chwili zaniemówiłem, potem chciałem oponować, wystarczył mi jednak rzut oka na zaciśnięte w zdecydowanym grymasie usta, by przekonać się, że wszelkie moje prośby byłyby bezcelowe. Zapytałem jednak ze strachem, co się z nią stanie, skoro umknęła ze służby i pomogła w oswobodzeniu jeńca, błysnęła jednak oczyma i stwierdziła, iż zezna jakobym porwał ją i przymusił do pomocy pod groźbą utraty życia. Oczywiście, miałem w pamięci fiasko moich łgarstw w rozmowie z Królową i wyraziłem obawę, iż również tym razem nie da się oszukać. Brisida uśmiechnęła się jednak swobodnie i orzekła, że władczyni ją zrozumie.



Wyjaśniwszy zatem sobie wszystko przystąpiliśmy do realizacji naszego szalonego zamierzenia. Uknuliśmy, że dostanę się na pokład zamknięty w skrzyni, którą ładować się będzie na okręt i spędzę podróż, czając się w ładowni, gdzie z pewnością nie zabraknie mi ani jedzenia, ani wody. Gdy nadejdzie odpowiedni czas, znów skryje się w kufrze i pozwolę, by mnie sprzedano, potem zaś wychynę z ukrycia, bezpieczny na pokładzie okrętu należącego do Dziewięciu Miast lub, jeśli dopisze mi szczęście, na jednej z platform. Realizacja przedsięwzięcia poszła nam nadspodziewa-

nie gładko - kiedy już ustaliliśmy, które pakunki załadowane zostaną na nasz statek, bez trudu odwróciliśmy uwagę strażnika składu, wywołując czarodziejskim sposobem poruszenie w pobliskich zaroślach i przeniknęliśmy do środka. Tam znaleźliśmy skrzynię dość dużą, bym bez trudu się w niej zmieścił, ja sforsowałem zamek, a Brisida usunęła jednym machnięciem berła jej zawartość, ładunek prostych, ciężkich mieczy. Oczywiście, już wówczas powinno mnie zastanowić, dlaczego mieszkańcy Dziewięciu Miast, słynni i ze swoich płatnerzy, kupują tak toporną broń, jednak podekscytowany perspektywą powrotu do domu ani przez chwile o tym nie pomyślałem.

Ułożyłem się zatem w kufrze, czarodziejka cmoknęła mnie na pożegnanie w policzek — przysięgam, że w jej oczach zakręciły się łzy - i zatrzasnęła wieko, znikając z mojego życia. Zaległy ciemności, w których rychło straciłem poczucie czasu, nie mam więc pojęcia, jak długo czekałem, nim poczułem, że skrzynię moją podnoszą z ziemi i nie usłyszałem tuż przy uchu gardłowej mowy mieszkańców Księżyca - nie rozumiałem wprawdzie, o czym tragarze rozmawiają, wbiłem sobie jednak do głowy, że dziwią się niewielkiemu ciężarowi kufra i wstrzymałem oddech, kładąc dłoń na rękojeści Vipery. Szczęśliwie, obawy moje okazały się płonne, nie minęło bowiem wiele czasu i nierówny krok tragarzy ustąpił miarowym szarpnięciom liny, gdy skrzynię wciągano w górę żurawia. Dopiero wówczas przyszło mi do głowy, że jeśli w ładowni ustawią na wieku mojego kufra ciężkie bagaże, najpewniej nie wydostanę się ze środka i przyjdzie mi umrzeć z głodu - i gdy tylko poczułem, że jestem na pokładzie, musiałem wytężyć całą wolę, by opanować strach i nie wyskoczyć z kryjówki. Udało mi się jednak opanować i poczekać, aż zaniosą mnie do ładowni. Potem wytężyłem słuch, szczęście jednak mi sprzyjało - choć wokół kręcili się marynarze, nie usłyszałem, by przygnietli czymś wieko. Przez chwilę tylko serce mi zamarło, gdy drewno nad moją głową jęknęło pod ciężarem, rychło jednak zdałem sobie sprawę, że to któryś marynarzy przysiadł na chwilę na kufrze i nic mi nie grozi.

Tak właśnie rozpoczęła się moja kolejna podróż. Spędziłem w ciemnym wnętrzu skrzyni długi jeszcze czas, czekając, głodny i spragniony, aż uszu moich dojdzie łopot żagli, a szarpnięcie pozwoli sądzić, że oto ruszyliśmy. W końcu usłyszałem stłumione komendy i tupot biegnących po pokładzie stóp, dyskretnie uchyliłem więc wieko. Tak jak się spodziewałem, w ładowni nie było nikogo i panował w niej półmrok, który nie raził moich nawykłych do ciemności oczu. Korzystając z tego, że wszyscy pracują teraz na pokładzie, szybko zlokalizowałem paki z żywnością i wodą, pospacerowałem chwilę dla rozprostowania kości po czym wróciłem do mego schronienia akurat na czas, by uniknąć spotkania z dwoma Krasnoludami, kontrolującymi, czy podczas startu ładunek nie uległ przemieszczeniu. Potem znów zapadła cisza, a ja leżałem w ciemnościach, nie mając pojęcia, jak wiele dni przyjdzie mi spędzić w zamknięciu.

Początkowo najbardziej obawiałem się wykrycia, tego jednak stosunkowo łatwo było uniknąć. Załoga statku nie była aż tak liczna, jak na Vingancy, a jej zachowaniem rządziła nieubłagana żeglarska rutyna wacht i obowiązków. Szybko odkryłem jednak zagrożenie po stokroć gorsze, straszliwe i niemożliwe w moich warunkach do uniknięcia - przerażającą wręcz nudę. Pozostawiony samemu sobie, skazany na pobyt w ładowni, początkowo oddawałem się marzeniom i wspominałem, potem, ośmieliwszy się trochę, ćwiczyłem dużo z Viperą, wszystkie te zajęcia stopniowo nużyły mnie coraz bardziej. Od przesiadywania w skrzyni bolały mnie wszystkie kości, a język wręcz wyrywał się, by do kogoś zagadać. Zacząłem więc wyprawiać się na dyskretne wycieczki po statku i odkryłem, że stosunkowo łatwo mogę dotrzeć na sam tył okrętu, skryć się za przepierzeniem i uchylić luk jednego z dwóch ustawionych na rufie dział. Dzięki temu popatrywać mogłem na gwiazdy i wdychać ożywcze tchnienie otwartej przestrzeni, zapach Pustki - gdy po raz pierwszy ośmieliłem się to uczynić, zachłysnąłem się czystym powietrzem i zakręciło mi się w głowie, jakbym napił się przejrzystego alkoholu Elfów. Niestety, nawet obserwacja

gwiazd i cudów Wszechświata, początkowo pasjonująca, zaczęła nudzić mnie już po dwóch tygodniach rejsu. Wciąż bałem się penetrowania ludniejszych części statku, samotność i nuda doskwierały mi jednak do tego stopnia, że powoli zacząłem bawić się myślą o ujawnieniu.

Cóż mogliby mi zrobić? Przecież nie wyrzucą mnie za burtę, dowodziłem sam sobie, co najwyżej zmuszą do pracy na pokładzie, co jawiło mi się po stokroć ciekawszym, niż bezczynne tkwienie w ładowni. Oczywiście, zawsze zachodziła szansa, że kapitan nakaże mnie pojmać i wrócę do mojego więzienia, tym razem jednak w kajdanach. Gdybym jednak zdołał go przekonać, by przyjął mnie na pasażera - myślałem — jakże cudownym stałoby się życie! Przez bite dwa dni zbierałem się na odwagę, wyobrażając sobie urocze wieczory w towarzystwie starych wilków gwiezdnych, wypełnione opowieściami z dalekich stron, doskonałe posiłki, które z pewnością przyrządza krasnoludzki kuk, wesołe i skoczne szanty załogi i całe okrętowe życie, które na razie mogłem co najwyżej podsłuchiwać. Wreszcie podjąłem decyzję — postanowiłem wyjść na pokład i oddać się w ręce kapitana. I wtedy właśnie statek nasz dobił do burty jakiegoś okrętu, a ja zrozumiałem, że zaraz dokona się transakcja, a moje niemal miesięczne odosobnienie nie pójdzie na marne - wnet znajdę się w mocy moich rodaków.

Serce biło mi tak mocno, że niemal słyszałem jego echo, dudniące o ściany kufra, w którym jak najpośpieszniej się skryłem. Minęło raptem kilka chwil - moje policzki płonęły i drżałem z podniecenia tak, że zacząłem poważnie lękać się wykrycia - i silne ręce krasnoludzkich żeglarzy chwyciły mój kufer by zataszczyć go na pokład. Potem zawirowałem powoli, co znaczyło najwyraźniej, że ładunek został zaakceptowany i oto przenoszą go z pomocą przywiązanych do masztów lin. Uderzenie o pokład, zwiastujące przybycie na jednostkę Dziewięciu Miast, przyjąłem z ulga tak wielką, że musiałem zagryźć wargi, by nie krzyknąć z radości. Wiedziałem jednak, iż muszę zaczekać na rozszczepienie okrętów, by nie zawrócono mnie na pokład Krasnoludów. Leżałem

w ciemnościach, czując, że nawet powietrze w moim schronieniu uległo dziwacznej przemianie - co oczywiście było tworem mojej wyobraźni — i nasłuchiwałem dźwięków ojczystej mojej mowy. Na pokładzie panowała jednak dziwaczna cisza, postanowiłem więc dyskretnie wyjrzeć. Jakież było moje przerażenie, gdy odkryłem, iż wieko nie chce ustąpić! To tłumaczyło niezwykły brak odgłosów - mój kufer, załadowany przez Krasnoludy na samym końcu, siłą rzeczy znalazł się wśród pierwszych przedmiotów, jakie przeniesiono i teraz spoczywał na dnie ładowni, przygnieciony nie wiedzieć jak wielka górą pakunków. Natychmiast poczułem, że się duszę, i wpadłem w straszliwą panikę — czy tak wyglądać miał mój koniec, w chwili, gdy znalazłem się tak blisko celu? Zacząłem walić dziko w wieko kufra, tłuc się i nawoływać pomocy, próbowałem nawet wyciągnąć Viperę i rozciąć ściany drewnianego więzienia, brakło mi jednak miejsca, by oswobodzić broń z pochwy. Wołałem jeszcze przez chwilę, lecz nikt nie odpowiadał. W końcu, zrezygnowany, zrozumiałem, że koniec ze mną. Zwinąłem się w kłębek i zapadłem w dziwaczny letarg, który wkrótce przerodził się w sen.

Obudziło mnie światło. W pierwszej chwili sądziłem, że oto umarłem i przodkowie przyszli po moją duszę, rozbudziwszy się jednak całkiem doszedłem do przekonania, iż dwie sylwetki, pochylające się nade mną z pochodnią, są ludźmi z krwi i kości — ludźmi, braćmi moimi - i że najwyraźniej otworzyli mój kufer. Zerwałem się jak oparzony i zacząłem witać się wylewnie, jak najpiękniej potrafiłem. Dopiero po chwili dotarło do mnie, iż dwaj marynarze popatrują na mnie zupełnie zdumieni, nie rozumiejąc ani słowa. Nagle spostrzegłem, że proste stroje z grubego płótna, rajtuzy i szerokie kaftany, nijak nie przypominają ubrań noszonych przez moich krajan, a baryłkowaty kształt ścian ładowni różni się niezmiernie od smukłych sylwetek okrętów mojej ojczyzny. Tymczasem dwaj marynarze wymienili porozumiewawcze spojrzenia i w jednej chwili rzucili się na mnie, wykręcając ręce i wyciągając przemocą ze skrzyni. Zawlekli mnie na pokład — byłem tak zrezygnowany, że nawet nie próbowałem się opierać - i dopiero tam, pod rozgwież-

dżonym niebem, zrozumiałem mój fatalny błąd. Wprawdzie Krasnoludy, na których okręt się wdarłem, płynęły faktycznie do Dziewięciu Miast, po drodze robiły jednak interesy ze złowrogim Imperium Kryształowym. I to właśnie na okręt Imperium mnie sprzedano.



Gdy opuszczałem Miasto Tysiąca Kolumn, by reprezentować je przy dworze Cesarza Lodowych Elfów, dławił mnie strach, nie wiedziałem bowiem nic pewnego o upadającym Cesarstwie i lęk mój brał się z niewiedzy. Tymczasem, znalazłszy się na okręcie Imperium Kryształowego, drżałem jak osika, wiedząc o międzygwiezdnej potędze dość dużo, by lękać się jej panicznie. Po raz pierwszy usłyszeliśmy o Imperium jakieś dwieście lat temu, wcześniej bowiem wyznawcy Kościoła Kryształu wegetowali w jakimś zapomnianym kącie Wszechświata, słuchali swojego Proroka i ani myśleli, że wkrótce ich sztandary powiewać będą nad znakomitą większością znanych światów. Potem jednak ruszyła niepowstrzymana nawała rycerstwa, która w imię swojej wiary podbijać zaczęła kolejne światy i urządzać je wedle własnego upodobania. Szeregi Imperium były nieprzeliczone, a jego rycerze, w ogromnych, nadmetalowych zbrojach - niepokonani. Początkowo próbowano stawiać najeźdźcom opór, szybko jednak mieszkańcy Znanego Wszechświata przekonali się, że nikt nigdy nie władał magią tak potężną, nie walczył z taką zaciekłością i nie parł do przodu tak zdecydowanie, jak Imperium właśnie. Stąd też, kiedy flota Imperatora stanęła wreszcie u wrót Dziewięciu Miast, przed około stu laty, moi krajanie bez wahania poddali się, by potem wywalczyć sobie przywileje, które uczyniły brzemię niewoli nie tyle lekkim, co wręcz niewyczuwalnym.

Nie wszyscy jednak mieszkańcy Wszechświata obdarzeni są tym rodzajem dyplomatycznej przebiegłości, która cechuje moich rodaków, dziesiątki więc światów zmuszono do przyjęcia wiary Kościoła Kryształowego, na wszystkich rekrutując coraz to nowych Rycerzy, by Imperium wciąż mogło się rozrastać. Filarami, na których wspiera się jego potęga, są cztery Zakony Rycerzy Kryształowych, każdy z nich związany z którymś rodzajem Kryształu, a więc z jednym z żywiołów. Okręt, na którym się znalazłem - jak wszystkie niemal jednostki Imperium - należał do Zakonu Powietrza, co stwierdziłem bez trudu, nie raz widziałem bowiem jego statki, przybijające do nabrzeża Miasta Tysiąca Kolumn. Przyznam, że pocieszyło mnie to nieco, Rycerze Powietrza słyną bowiem jako bardziej przystępni i daleko mniej fanatyczni, niż członkowie pozostałych Zakonów, co pozwoliło mi żywić nadzieję, że los mój nie będzie może aż tak straszliwy.

Okręt sam był przysadzistą, potężną jednostką, której przeznaczeniem było najwyraźniej transportowanie ładunków oraz rycerstwa, choć z całą pewnością posiadała również liczącą się siłę bojową, burty najeżone były bowiem potężnymi działami. Marynarze pracowali w nabożnym skupieniu, popatrując na wlekących mnie ludzi spode łba i jakby ukradkiem. Wówczas zdziwiło mnie to cokolwiek, wszyscy marynarze, których do tej pory znałem, byli bowiem niezmiernie ciekawscy, potem jednak powiedziano mi, że obsługa okrętu jest ich świętym obowiązkiem i podczas pracy muszą w pełni się na niej koncentrować i nie zwracać uwagi na otoczenie. Pracowali więc, pochyleni nad pokładem, wspinając się na wanty, zwijając liny, wszystko w nabożnym skupieniu. Odziani byli w wąskie spodnie, miękkie ciżmy i szerokie kaftany o wycinanych w zęby kołnierzach - wszyscy szczupli, wysocy, jasnowłosi i smutni. Szybko zrozumiałem, że żaden z nich nie jest prawdziwym Rycerzem Kryształowym - to ludzie pospolici, z a b r a n i ze swoich domów i służący Imperium w charakterze prostych marynarzy. Było w ich twarzach coś takiego, że zaraz poczułem wobec nich litość i zacząłem się zastanawiać, jakich to okrucieństw dopuszcza się wobec nich zakon.

Prawdziwi Rycerze zgromadzili się na kasztelu rufowym, szerszym i wyższym niż w okrętach, które oglądałem do tej pory. Reling jego wycinany był w zęby, które przypominały blanki muru, deski zaś pokładu dokładnie i precyzyjnie natarto kamieniem, tak, że stały się śnieżnobiałe. Marynarze cisnęli mnie bezceremonialnie na ten ślicznie utrzymany pokład, z taką siłą, że aż potoczyłem się pod nogi najbliższego z Rycerzy. Ten zatrzymał mnie dość bezceremonialnie, ciężkim, podkutym butem - gdy spojrzałem w górę, zobaczyłem ogromnego mężczyznę w półpancerzu z ciemnego nadmetalu, spowitego w ciężki, aksamitny płaszcz. Miał długie, sięgające połowy pleców, czarne jak skrzydło kruka włosy, takąż brodę i przeszywające na wskroś oczy — pod jednym wytatuowano mu czarny symbol, którego znaczenia nie znałem. Wspierał się na największym mieczu, jaki w życiu widziałem — niemal tak wysokiej jak on sam, dwuręcznej broni, z której lśniły ponuro Kryształy. Rycerz spojrzał na mnie z góry, jakbym był robakiem i odezwał się w języku Imperium, który - szczęśliwie - znałem. Oczywiście, nie zwracał się do mnie, lecz do pozostałych trzech wojowników, towarzyszących mu na mostku. Spojrzałem i na nich, żaden nie robił jednak aż tak wstrząsającego wrażenia — nie nosili pancerzy, ubrani byli w różne odcienie brązu i błękitu, a przy pasach nosili krótkie, szerokie ostrza. Okazało się jednak szybko, że to właśnie jeden z nich dowodzi okrętem, olbrzym zaś, który wciąż przygniatał mnie stopą do ziemi, przebywa tu jedynie na prawach gościa.

Rycerz, do którego gigant się zwrócił, był niewiele niższy od niego, choć znacznie węższy w barach i bardziej gibki. Pochylił się nade mną — zakuty w pancerz osobnik wciąż nie pozwalał mi wstać - i zapytał, powoli i bardzo wyraźnie, co też robię na jego statku. Mówił w języku Dziewięciu Miast, bez pudła rozpoznając we mnie ich mieszkańca, uznałem więc, że rozsądniej będzie nie zdradzać się ze znajomością mowy Imperium i odpowiedziałem mu w mojej ojczystej mowie. Znając reputację Zakonu Powietrza, który reprezentował dowódca jednostki, zamierzałem wyznać mu prawdę

i liczyć na to, że mnie zrozumie, wystarczył mi jednak jeden rzut oka w jasne, płonące oczy, by zrozumieć, że nie podziela on łagodnego podejścia do wiary, charakterystycznego dla wielu jego konfratrów. Zełgałem więc natychmiast, że choć urodziłem się w przesiąkniętych grzechem Dziewięciu Miastach, zawsze pragnąłem służyć Kościołowi Kryształu, wkradłem się więc na pokład powodowany szczerą wiarą i przywiązaniem do jego przykazań. Dziękując w duchu bogom, że wuj nie zaniedbał mojej edukacji i w tym względzie, przypomniałem sobie specyficzne podejście do Kryształu, właściwe dla Rycerzy Kryształowych, perorując więc z wysokości podłogi, dyskretnie wyjąłem z Vipery obydwa Kryształy i dla potwierdzenia moich słów rzuciłem je pod nogi kapitana.

Na ten widok chmurne oblicze wypogodziło się nieco — zakonnik pochylił się i podniósł klejnoty, obracając je w palcach. Trzeba wam bowiem wiedzieć, iż jeden z fundamentów wiary Imperium uznaje Kryształ za istotę żywą i wzór doskonałości, tych zaś, którzy używają go w celu innym, niż zbożny, uważa za heretyków i „kryształobójców". Sam uznaję to wprawdzie za czcze zabobony, w naukach Proroka Kryształu musi tkwić jednak ziarnko prawdy, Imperium posiada bowiem niezrozumiałą zdolność wykorzystywania żywych, a więc wciąż rosnących Kryształów. Oczywiście, klejnoty wprawione w Viperę dawno już zostały wydobyte, uśmiercone i oszlifowane, Kościół potrafi jednak je przebudzić, zdobycie więc przedmiotów tego rodzaju jest dla Rycerza sprawą wielkiej wagi. Ochota, z jaką oddałem moje Kryształy — które dla mnie nie miały aż takiego znaczenia — przekonała kapitana okrętu o szczerości moich wyznań i pozwolono mi wreszcie wstać. Jasnooki dowódca obwieścił mi, że okręt, którym wędruję, rusza właśnie na wojnę, i że przyda się każda para rąk, zdolnych dzierżyć broń, zostanę zatem przyjęty na łono Kościoła i wcielony do załogi. Pozostali dwaj przedstawiciele Zakonu Powietrza wyrazili aprobatę dla tego pomysłu i jedynie czarnobrody pasażer zarzucił mi w języku Imperium kłamstwo i sugerował, by bezzwłocznie pozbawić mnie życia, jako szpiega nieprzyjaciela. Kapitan wybuchnął śmiechem

i odparł, że wróg ma dość rozumu, by nie zawierzyć misji szpiegowi tak nieudolnemu. To przesądziło sprawę, choć brodacz do końca rejsu popatrywał na mnie wilkiem.



Wojna! Wpadłem zatem z deszczu pod rynnę i szczwany mój plan, który zakładał ucieczkę w najbliższym porcie, spełznąć miał na niczym. Musiałem jednak robić dobrą minę do złej gry, czując na sobie wciąż podejrzliwe spojrzenie zakutego w nadmetal pasażera, który okazał się ważnym reprezentantem Zakonu Ziemi w drodze na swój okręt. Pozwoliłem zatem pokornie wcielić się w szeregi załogi, przywdziałem błękitny kaftan majtka i ruszyłem do pracy. Marynarze okazali się ludem ponurym, zaciętym i niemiłym. Ani jeden z nich nie mówił językiem Dziewięciu Miast, a ja ani myślałem zdradzać się ze znajomością mowy Imperium, żyłem więc wśród nich otoczony barierą milczenia. Polecenia wykonywałem bez szemrania, choć wiele mnie to kosztowało, szlachecka bowiem dusza nie jest stworzona do słuchania rozkazów i niechętnie podporządkowuje się tyranii gburowatych bosmanów. Było to tym cięższe, że gnano mnie do najpodlejszych prac — musiałem szorować pokład i cegiełkować mostek, by zawsze lśnił nieskazitelną bielą, spuszczano mnie na ławie wantowej na samo dno statku, bym oczyszczał je z międzygwiezdnych skorupiaków i zmuszano do wszystkich brudnych zajęć.

Tymczasem kapitan przygotowywał mnie do wstąpienia na łono Kościoła. Każdego popołudnia prowadzono mnie do jego kajuty, której ściany zdobiły kolorowe gobeliny, gdzie siadałem na ziemi u jego stóp i wysłuchiwałem nauk o Proroku i Krysztale. Dowiedziałem się, że Rycerze nie czczą żadnego boga, wierzą jednak w nieśmiertelność duszy, którą osiągnąć można przez bezustanne jej doskonalenie, by była na wzór Kryształu. Wpajano mi prawidła

porannej medytacji, uczono o tym, jak wielką zbrodnią jest odbieranie życia, w tym życia Kryształu — tu zdumiała mnie rozbieżność między tą nauką, a bezustannymi podbojami Imperium — i ponurym końcu świata, który nadejdzie, gdy zbyt wielka ilość cennego minerału zostanie zniszczona. Choć zabrzmi to nieco fantastycznie, nauki te wydały mi się wcale spójne i dość przekonujące, a na przeszkodzie mojemu nawróceniu stanęła inna zgoła trudność. Otóż, kapitan nasz, Baetan Mac Cernach, w przeciwieństwie do większości członków swego Zakonu, żywił wiarę bezwzględną i fanatyczną, nie potrzebował więc rozumowego usprawiedliwienia dla wielu kwestii. Ja sam wychowałem się jednak w Dziewięciu Miastach, w dodatku rok spędziłem wśród Lodowych Elfów, trzeba mi więc było odpowiedzi na cisnące mi się na usta pytania. Raz tylko ośmieliłem się je zadać - na co fanatyczny dowódca wpadł w gniew, że oto podważam prawdę najwyższą, zawezwał swoich podkomendnych i nakazał im mnie wychłostać.

Próżno protestowałem, próżno błagałem i argumentowałem, iż pytanie moje jest tylko objawem szczerej woli poznania Kościoła - Baetan był nieubłagany. Następnego ranka przywiązano mnie do podstawy masztu i w obecności całej załogi zdarto koszulę. Kapitan wygłosił płomienną mowę, w której mówił o potrzebie wiary i zbawienia duszy, a potem bosman wymierzył mi dwadzieścia straszliwych razów, które przecinały skórę i bolały tak niemiłosiernie, że za każdym uderzeniem wyłem pod niebiosa. Chłosta była tak brutalna, że dwa dni spędziłem pod opieką okrętowego lekarza, Rycerza o znacznie bardziej elastycznym kręgosłupie religijnym, nim znów powrócić mogłem do pracy i do nauki. Lekcja ta miała trojaki skutek - wybiła mi z głowy wszelkie skargi na warunki, w których muszę się trudzić, zmusiła do zaniechania pytań i spowodowała, że znienawidziłem Imperium Kryształowe i wszystko, co się z nim wiąże. Szorowałem więc pokład i zwijałem liny z ponurą determinacją, a podczas lekcji religii pilnie zapamiętywałem każdy szczegół, zastanawiając się, jak obrócić go przeciwko moim ciemiężcom. Nienawiść moja - która dziś zresztą rozgorzała na nowo, to za przyczyną

Imperium moje życie dobiega bowiem tak raptownego końca - była tak ogromna, że przemyśliwałem nawet, czy nie zniszczyć w jakiś sposób okrętu, ginąc wprawdzie, lecz zabierając ze sobą fanatycznego kapitana i dumnego rycerza w czarnej zbroi. Nieszczęściem jednak, zabrakło mi odwagi, by zakraść się do Kryształów napędu i wysadzić statek w powietrze. Dziś wyrzucam to sobie, śmierć bowiem przyjdzie do mnie tak czy inaczej, zabijając zaś tajemniczego pasażera nie dopuściłbym najpewniej do mających rozegrać się w Imperium wydarzeń, które tak potwornym piętnem odcisnęły się na tysiącach jego mieszkańców.

Tymczasem jednak dni mijały mi niepostrzeżenie, a ja coraz niżej uginałem się pod ciężarem moich obowiązków. Szczęśliwie, Baetan orzekł po jakimś czasie, że wiem już dość i kiedy tylko dołączymy do floty, zostanę przyjęty na łono Kościoła. Zaniechał zatem swoich nauk, dzięki czemu zyskałem w ciągu każdego dnia kilka wolnych chwil, które spędzałem w swoim hamaku, planując krwawą zemstę. Przyznać muszę, że od czasu chłosty zmienił się stosunek załogi do mej osoby — przestano traktować mnie jak wroga i nawet okazano mi sympatię, marynarze przekonali się bowiem, że nie jestem pupilkiem kapitana i cierpię jak oni wszyscy. Wciąż nie zdradzałem się ze znajomością ich mowy, kilku z nich mówiło jednak w języku Lodowych Elfów, wprawdzie równie słabo jak ja, na tyle jednak zrozumiale, byśmy mogli się porozumieć. Od nich dowiedziałem się, że nasz kapitan cieszy się wyjątkowo złą sławą, z przyjemnością znęcając się nad każdym, kto w jakiś sposób wejdzie mu w drogę. Jest jednak pierwszym oficerem Mistrza Zakonu Powietrza, cieszy się więc wielką władzą wśród Rycerzy i choć niejeden szemrze przeciw niemu, nikt oficjalnie go nie potępia. Podobno sytuacja na innych okrętach była o niebo lepsza i wszyscy marynarze modlili się o zmianę dowódcy, ochoczo przyłączyłem się więc do ich próśb, dumając, jakby tu wymknąć się na inną jednostkę.

Rozmowa ta, toczona szeptem w odległym zakątku kubryku, miała efekt zgoła nieoczekiwany, następnego bowiem dnia Baetan osobiście wywołał nas wszystkich z szeregu i poinformował zało-

gę, iż doniesiono mu o naszym wichrzycielstwie. Jeden z żeglarzy, starszy jegomość imieniem Cano, próbował protestować i bronić nas, kapitan podszedł jednak do niego szybkim krokiem i uderzył w twarz tak mocno, że aż posypały się zęby. Następnie, jakby od niechcenia, kazał wymierzyć nam wszystkim po dwadzieścia batów, staremu zaś czterdzieści. Wyrok wykonano niezwłocznie i kolejne dwa dni spędziłem w lazarecie, starego natomiast Cano, który zmarł pod batem okrutnego kapitana, pożegnano w tym czasie w obrządku Kościoła Kryształu i oddano jego ciało gwiazdom. Jeśli przedtem moja nienawiść skierowana była w stronę całego Imperium, teraz skierowałem ją ku Baetanowi w szczególności, poprzysięgając sobie, że pewnego dnia pozbawię go życia w sposób wymyślny i okrutny, tak, jak na to zasłużył. Długie, bezsenne noce, spędziłem obmyślając najlepszy sposób wywarcia strasznej pomsty i wspominając wszystkie nauki mego wuja, które okazać się mogły pomocne. W końcu postanowiłem, że jak nikt inny nadaję się do tego, by niepostrzeżenie zakraść się do komnat kapitana i poderżnąć mu gardło we śnie i lazaret opuściłem z mocnym postanowieniem wcielenia mego zamiaru w czyn przy najbliższej sposobności.

Niestety, los znów pokrzyżował moje plany, nim bowiem nadarzyła się okazja, której tak pilnie oczekiwałem, okręt nasz dotarł do zgrupowania floty. Odpoczywałem właśnie po wyjątkowo męczącej wachcie, gdy pod pokład wpadli podoficerowie, wzywając nas znowu do pracy. Jak oparzony zeskoczyłem z hamaka i wbiegłem wraz z pozostałymi po stromych schodkach, by jak najszybciej znaleźć się na stanowisku - ledwie jednak stopa moja dotknęła pokładu, stanąłem jak urzeczony, wpatrując się z otwartymi ustami w widok, który okazał się moim oczom. Wszędzie, jak okiem sięgnąć, widać było okręty — ich wydęte żagle lśniły w blasku gwiazd, malowane kadłuby skrzyły się wszystkimi barwami, sztandary łopotały, a działa szczerzyły groźne paszcze. Było ich nieprzeliczone mnóstwo — setki, jeśli nie tysiące, unoszących się nad nami, pod nami i wokół nas jednostek wszystkich klas i rodzajów. Zdumiony, rozpoznawałem okręty Dziewięciu Miast, śmigłe i zdobne, szerokie, dzielne jednostki Krasnoludów, dostrzegłem nawet kilka lekkich i groźnych

okrętów Lodowych Elfów, wszystkie jednak obsadzone były ludźmi, wyznawcami Kościoła Kryształu, który zgromadził tę niewiarygodna wręcz potęgę, by zmiażdżyć kolejnego nieprzyjaciela.

Zwinęliśmy część żagli i powoli posuwaliśmy się w głąb zgrupowania, by zająć przeznaczoną dla nas pozycję. Tymczasem ustawiono nas wszystkich w równe rzędy, pomiędzy którymi przechadzali się podoficerowie, czyli giermkowie, którzy nie zdobyli jeszcze rycerskich ostróg. Wszyscy Rycerze, łącznie z naszym pasażerem, zgromadzili się na rufowym kasztelu — tym razem nawet członkowie Zakonu Powietrza przywdziali zbroje, jasnobłękitne, lżejsze znacznie od pancerza gościa z Zakonu Ziemi, nie mniej jednak imponujące i również napełnione energią zamocowanych na nich, żyjących Kryształów. Prezentowali się niezmiernie imponująco, międzygwiezdny wiatr rozwiewał bowiem ich długie, ciężkie płaszcze i szarpał włosy, a oni spoglądali wzrokiem jasnym i nieustraszonym, tak pełnym męstwa, że na chwilę zapomniałem nawet o mojej nienawiści i zachwyciłem się ich postawą. Tymczasem przemówił do nas kapitan, informując o celu naszej wyprawy - gdy o nim usłyszałem, nogi się pode mną ugięły i musiałem podeprzeć się na ramieniu stojącego obok marynarza, by nie upaść.



ROZDZIAŁ ÓSMY

w którym Marco ogląda z bliska wojenną zawieruchę i dochodzi do wniosku, że ta wcale, ale to wcale mu się nie podoba.



Imperator

ROZDZIAŁ ÓSMY



Gdy okręt nasz połączył się z gigantyczną flotą Imperium, los mój uległ zdecydowanej poprawie. Czy to w obawie przed przełożonymi, czy z innych, niejasnych dla mnie powodów, kapitan nasz zaprzestał wietrzenia spisków, a bosmański bat trafił na dno kufrów. Zgromadzona w punkcie zbornym flota ciągnęła się tak daleko, że trzeba było nam dwóch dni, by dotrzeć do samego jej centrum, które okazało się miejscem naszego przeznaczenia. Po drodze naoglądałem się nieprzeliczonych cudów sztuki szkutniczej, nasłuchałem nabożnych pieśni, płynących z pokładów rozlicznych jednostek, i nadziwowałem potędze Zakonów Rycerzy Kryształowych, pojmując wreszcie, czemu - przy swym braku subtelności - zdołali podporządkować sobie trzy czwarte Wszechświata. Wyobrażałem sobie przy tym, że tak właśnie wyglądać musiała flota Lodowych Elfów za czasów największej ich świetności i dumałem, czy Krasnoludy zdołałyby pokonać wciąż głodne nowych ziem mocarstwo. Przestałem też dziwić się temu, co tak niedawno zakomunikował nam kapitan: że Imperium zgromadziło największą flotę w dziejach Znanego Wszechświata w jednym tylko celu — by pobić i rzucić na kolana niezwyciężoną Astonię.

Cały splendor wojennej floty Kościoła Kryształowego wydał mi się jednak tylko prochem na wietrze, gdy wreszcie znaleźliśmy się tam, gdzie znaleźć się mieliśmy i oczom naszym ukazała się duma Imperium, osławione Krążowniki. Nigdy w życiu nie oglądałem czegoś podobnego i gdy rosły przed moimi zdumionymi oczyma, czułem narastające z każdą chwilą i dławiące mnie coraz mocniej przerażenie. Było ich trzy — wszystkie nieomal takie same, różniące się tylko drobnymi szczegółami, szare i niewiarygodnie ogromne. Wzniesiono je na powierzchni któregoś ze światów, tak, jak buduje się zamki — Krążowniki były bowiem w istocie właśnie fortecami, które dźwignięto przy pomocy Żywego Kryształu, wyrywając je z ziemi wraz ze skałą, na której powstały i przekształcając w napowietrzne okręty. Kształt miały trójkątny, zwężając się ku dziobowi, strzeżonemu przez ogromną strażnicę, będącą jednocześnie bramą dla wpływających na pokład Krążownika okrętów. Dalej piętrzyły się fortyfikacje, bastiony, krenelaże, baszty i wszelkie obronne utensylia, rozszerzając się ku rufie, gdzie pyszniła się ogromna Katedra Kryształowa, przykryta kopułą świątynia, w której odbywają się wszelkie obrzędy religijne Kościoła Kryształu.

Oczywiście, by utrzymać ten ogrom w powietrzu potrzebne są Kryształy o niewyobrażalnej wręcz mocy, daleko większe od tych, które się wydobywa. Mało tego, gdyby jakakolwiek inna nacja porwała się na pomysł równie szalony, okręt zniknąłby zupełnie pod ogromem żagli niezbędnych, by dostarczać Kryształom energię. Dlatego właśnie potęgą Krążowników rozporządza wyłącznie Imperium, które potrafi posługiwać się Żywym Kryształem. Kiedy bowiem klejnot znajduje się w stanie wzbudzenia, w jaki wprawiają go kapłani Kościoła, bezustannie przyrasta, zupełnie, jakby pozostawał wciąż w ziemi. Z czasem więc wyhodowano Kryształy dość duże, by wznieść ku gwiazdom ogromny zamek z nadmetalu i kamienia. Mało tego — zwyczajny Kryształ prędko się rozładowuje i trzeba wciąż napełniać go promieniami słońca. Inaczej rzecz ma się z ożywioną jego wersją, która wprawdzie również stopniowo traci moc, potem jednak samoistnie, bez pomocy jakiejkolwiek

aparatury, odzyskuje utraconą energię i ponownie można się nim posługiwać. Dlatego na Krążowniku wystarczy regularnie wymieniać Kryształy i nie potrzeba mu żagli, by przemierzać międzygwiezdne szlaki.

Gdy ja przypominałem sobie wszystkie te wiadomości, statek nasz wpłynął pod dno jednego z Krążowników — wyrosło ono nad naszymi głowami na podobieństwo kamiennego nieba. Tu i ówdzie wybito w nim otwory — towarzysze objaśnili mi, że to przez nie właśnie opuszcza się na łańcuchach specjalne kaplice, w których ciężkozbrojni Rycerze schodzą na powierzchnię podbijanych światów. W końcu wychynęliśmy po drugiej stronie gigantycznego okrętu i unieśliśmy się w górę, płynąc początkowo wzdłuż nagiej skały, a potem wyrastającej z niej, ogromnej baszty, najeżonej dziesiątkami dział. Wszystko było tu niewiarygodnie wielkie, majestatyczne i budzące grozę - wykrzywiające twarze maszkarony, którymi zwieńczono wykusze, gigantyczne bloki, z których wzniesiono mur, a nawet przerastający większość ludzi strażnicy, którzy gromko zapytali nas o nazwę okrętu i cel przybycia. Gdy odpowiedzieliśmy, w baszcie ze zgrzytem otwarła się gigantyczna, żelazna brama, zdobiona wizerunkiem poczwórnego Kryształu, symbolem Imperium, a my zrobiliśmy zwrot i ruszyliśmy wprost w jej paszczę. Przez dłuższą chwilę przesuwał się nad naszymi głowami sufit, znaczony tu i ówdzie otworami machikułów, aż wreszcie przepłynęliśmy nad dziedziniec, gdzie wzniesiono kilka żurawi - do większości przycumowane były okręty. Posłano mnie na dziób, bym rzucił cumy, z bliska więc przyjrzałem się ogromnej platformie, ku której zmierzaliśmy, i dziesiątkom ustawionych na niej w równych rzędach pancernych.

Wszyscy, bez wyjątku, nosili ciemne zbroje Rycerzy Ziemi, wspierali dłonie na ogromnych mieczach i skrywali twarze pod pełnymi hełmami. Stali bez ruchu i tylko lśnienie wprawionych w ich pancerze Żywych Kryształów zdradzało, że nie wyrzeźbiono ich z tego samego szarego kamienia, którym posłużono się do budowy samego okrętu. Kiedy jednak rzucono trap, jak jeden mąż

zwrócili się w naszą stronę, chrzęszcząc przy tym zbroją. Ledwo przebrzmiało tupnięcie stawianej w jednym momencie przez blisko setkę ludzi stopy, u szczytu trapu stanął nasz pasażer z Zakonu Ziemi, Cernach O Mael Muire, powiewając swym długim płaszczem. Głowę miał odkrytą, a rogaty hełm niósł za nim kilkunastoletni giermek, ubrany w prosty, brązowy strój. Czarnobrody Rycerz zszedł na platformę u szczytu żurawia, a potem uniósł dłoń i pozdrowił zgromadzonych. Odpowiedział mu chór gromkich głosów, spotęgowanych przez echo — i zrozumiałem, że osobnik, który przez cały czas podróży traktował mnie tak podejrzliwie, jest kapitanem jednego z trzech Krążowników Imperium. Tymczasem Cernach pomaszerował dalej, nie oglądając się za siebie, a gdy zniknął na schodach wiodących w dół żurawia, Rycerze odwrócili się i kolejno poszli w ślady swego wodza. Dopiero kiedy platforma opustoszała zajęliśmy się swoim zajęciem - rozładunkiem broni, którą Imperium zakupiło od Księżycowych Krasnoludów.



Na pokładzie Krążownika spędziliśmy kilka dni, podczas których nie oglądałem ani naszego kapitana, ani Cernacha, zajętych innymi zgoła sprawami — w ogóle, widywałem tylko dwóch starszych wiekiem Rycerzy, nadzorujących rozładunek. Cały ten czas przebywałem więc w towarzystwie załogi, zarówno z mojego statku, jak i służącej na Krążowniku, przydzielono nam bowiem do pomocy kilkunastu tutejszych marynarzy. Jeden z nich okazał się pochodzić z Dziewięciu Miast i szybko znalazłem z nim wspólny język, wypytując o rozmaite kwestie związane z Imperium. Rozmawialiśmy wieczorami, kiedy, zmęczeni całodziennym przenoszeniem paczek, zasiadaliśmy w jednym z kilkunastu tutejszych refektarzy, ogromnej sali o wysokim, łukowatym suficie, na ścianach której wyobrażono sceny z życia pierwszego Imperatora, który po-

prowadził Rycerzy na podbój Znanego Wszechświata. Tam dawano każdemu z nas miskę pożywnej brei, w której pływały jarzyny i kawałki mięsa oraz ogromne pajdy ciemnego, pachnącego chleba — posiłkom naszym daleko było do wystawności kuchni Krasnoludów, trudno też było nazwać je smakowitymi, po całym dniu pracy rzucałem się jednak na nie z ogromną łapczywością.

Rodak mój siadywał zwykle naprzeciw mnie — niewysoki, zgarbiony człowieczek, z którego twarzy z łatwością wyczytać mogłem, iż przyszedł na świat w ubogiej rodzinie. Na imię miał Papino i odznaczał się gorącym rodzajem pobożności, charakterystycznym dla świeżo nawróconych oraz obłudników. Z przyjemnością wyjaśnił mi, dlaczego zdecydował się służyć Zakonowi Ziemi jako prosty żołnierz i marynarz, rzucając tym samym nieco światła na powody, które kierowały i moją załogą. Otóż, wierząc w nieśmiertelność duszy i wiekuistą nagrodę w Kryształowym Raju wyznawcy Kościoła Kryształu uważają, iż zaszczytu tego dostępują wyłącznie Rycerze Kryształowi. Prosty człowiek, nim zasmakuje wiecznego szczęścia, musi spędzić całe życie na wypełnianiu przykazań, potem zaś dusza jego zginie na zawsze — jeśli nie żył dość cnotliwie — lub odrodzi się jako Rycerz Kryształowy, z ciała którego prosta droga prowadzi do raju. Oczywiście, służba w szeregach Zakonu przybliża prostaczków znacznie do celu, którym jest odrodzenie w ciele Rycerza - stąd popularność instytucji Półbraci, czyli osobników służących w charakterze marynarzy, żołnierzy czy posługaczy.

Niemożność przyjęcia w szeregi Kryształowego Rycerstwa, nad którą bardzo długo rozwodził się Papino, potwierdziła, oczywiście, wszystko, co przeczuwałem już wcześniej — otóż, na terenie Imperium Zakony wyszukują wszystkie dzieci, które rezonują z nadmetalem, widząc w tym oznakę czystości duszy, koniecznej do pełnienia rycerskiej posługi. Dzieci takie, nie starsze, niż trzy lata, zabiera się następnie od matek i oddaje na wychowanie domom zakonnym, najczęściej w innym świecie. Dlatego właśnie każdy Rycerz jawi się prostaczkom z Imperium nadczłowiekiem i nie ma żadnej innej rodziny, niż jego zakonni bracia. Co tłumaczy, rzecz jasna, w pełni

ślepe oddanie Rycerzy oraz potęgę bojową Imperium Kryształowego, które wyposaża wszystkie Zakony w ogromne zbroje wykonane z nadmetalu i zasilane Żywymi Kryształami, zapewniając tym samym swoim obrońcom nadludzkie wręcz możliwości. Wszystko to musiało bardzo imponować Papinowi, nie potrafiłem jednak pojąć, dlaczego odszedł od wiary w bogów i zaprzedał duszę ponuremu Kościołowi. W końcu zapytałem go o to wprost — i usłyszałem, iż tylko Imperium dało mu nadzieję na lepsze jutro, tradycyjna religia Dziewięciu Miast obiecuje bowiem wiekuiste szczęście po śmierci, jednak tylko tym, którzy odznaczyli się odpowiednio i osiągnęli status patrona. Dusze pozostałych trafiają w Szary Wir, gdzie krążyć będą aż po kres czasu, szarpane wiatrem i pozbawione wspomnień na temat swego przeszłego życia. Papino wywodził się z ludu i nigdy nie udało mu się uczynić niczego, czym zapracowałby na lepszy los. Kiedy więc usłyszał słowa misjonarzy Kryształu, zrozumiał, że tylko Kościół może przynieść mu poprawę bytu, nie wahał się więc i przyjął chrzest, po czym wstąpił w szeregi Półbraci. Było to jakieś dwa lata temu i bardzo mnie zdumiało, kiedy bowiem opuszczałem moją ojczyznę, nie było w niej ani jednego misjonarza, zachęcającego do wstępowania na służbę Kościoła.

Po czterech dniach pracy ładownie naszego okrętu opustoszały i zaczęliśmy sposobić się do wypłynięcia. Pod okiem oficerów klarowaliśmy liny i myliśmy pokłady, łataliśmy dziury w żaglach i zajmowaliśmy się wszystkim, czego wymaga konserwacja okrętu, a ja coraz mocniej przekonywałem się, że życie żeglarza, o którym marzyłem w dzieciństwie, składa się głownie z ciężkiej pracy i szczupłych posiłków. Ręce zupełnie zgrubiały mi od ciągnięcia lin, plecy zaczęły garbić się i traciłem postawę szermierza, zacząłem więc obawiać się, czy nie stracę zupełnie umiejętności przystojnych szlachcicowi. Po dwóch dniach statek był gotów - ładownie wypełniały zapasy wody i żywności, wszelkie drobne usterki zostały naprawione, a załoga, w przeciwieństwie do mnie, miała coraz wyższe morale. Wreszcie na pokładzie zjawił się Baetan Mac

Cernach, w skupieniu oceniając stan okrętu i zdawkowo komentując naszą pracę. Inspekcja musiała wypaść pomyślnie, zgromadził nas bowiem na pokładzie i oświadczył, że za dwie godziny statek wyrusza. Zadrżałem na samą myśl o dalszym rejsie pod komendą fanatycznego kapitana, a mój grzbiet z mety przypomniał sobie, jak smakuje bat. Wtedy jednak kapitan obwieścił, że z chwilą obecną przekazuje dowodzenie swojemu pierwszemu oficerowi, owemu miłemu osobnikowi, który pielęgnował moje rany. Załoga wydała okrzyk radości, który najwyraźniej nie przypadł Baetanowi do gustu, skrzywił się bowiem, jakby zjadł coś wyjątkowo niesmacznego. Kiedy wiwaty umilkły, kazał nam się rozejść, do mnie podszedł jednak młody giermek, nakazując spakować rzeczy. Zdziwiłem się nielicho, a ten uśmiechnął się i zakomunikował mi, że Baetan wprawdzie otrzymał zupełnie nowy przydział, postanowił jednak zabrać mnie ze sobą w charakterze stewarda i ordynansa.

I tak, po upływie dwóch godzin stałem już na szczycie żurawia, obserwując, jak odbija jednostka, która mnie w to miejsce przywiozła - gdy rozwarły się bramy i ujrzałem otwartą Przestrzeń, aż się zachłysnąłem, przebywając bowiem na pokładzie Krążownika zupełnie nie odczuwałem, iż wciąż płyniemy między gwiazdami. Mój nowy pan patrzył pozbawionym wyrazu wzrokiem na ciemną sylwetkę oddalającego się kadłuba, a potem bez słowa odwrócił się w moją stronę i niemal od niechcenia spoliczkował mnie tak mocno, że aż się zachwiałem. Baetan zakomunikował mi, że w ten sposób zamierza kształcić moją duszę, aż uczyni mnie doskonałym, i odszedł, a ja, chcąc nie chcąc, podreptałem za nim, czując pieczenie na twarzy i straszliwy gniew w sercu. Wędrowaliśmy długo, przez cały port, w którym podziwiać mogłem zacumowane do żurawi okręty, i dalej, w stronę wyrastającej wysoko ponad zabudowaniami, ogromnej katedry. Mój pan nie odwrócił się ani na chwilę i szedł tak szybko, że z trudem dotrzymywałem mu kroku, kiedy stanęliśmy wreszcie u stóp wieży, którą dano mu na kwatery, z trudem łapałem oddech. Wystarczyło jednak jedno spojrzenie błękitnych oczu Baetana, bym natychmiast wyprostował się i co rychlej

otworzył przed nim drzwi. W ten sposób dotarłem do szczytu upokorzenia, musiałem bowiem zajmować się wszystkim tym, czego nie robił giermek mojego Rycerza — a zatem przygotowywać mu stroje, ścielić ogromne łoże z baldachimem, nalewać czerwonego, cierpkiego wina do srebrnego kubka i usługiwać, kiedy podejmował współbraci. Do tego każdego wieczora katował mnie lekcjami religijności, a gdy tylko zrobiłem najlżejszy błąd, bił mnie po twarzy bez śladu miłosierdzia. Na domiar złego nakazano mi spać jak psu, na progu jego komnaty, gdzie drżałem z zimna na kamiennej podłodze i po całych nocach marzyłem, by zatopić okrutnemu Rycerzowi sztylet w sercu, nigdy się jednak na to nie zdobyłem.



Katorga moja trwała dwa tygodnie, po upływie bowiem tego czasu na Krążowniku zacumował okręt, którym mieliśmy podróżować dalej. Był on największą i najpiękniejszą jednostką, jaką do tej pory oglądałem, a widziałem ich przecież nie mało — na czterech masztach lśniły malowane w znak Kryształu żagle, z burt szczerzyły się dwa rzędy dział, a pokład lśnił bielą. Na dziobie wyobrażono figurę jednookiego starca, wznoszącego miecz w ręce wykonanej z kryształu — nie potrzebowałem pytać, by rozpoznać w nim Proroka. Dumna jednostka nosiła nazwę Faistine i przybyła na Krążownik celem zaopatrzenia się w żywność oraz zabrania na pokład mojego pryncypała, którego awansowano na jej dowódcę.

Przyznaję, że mimo całej nienawiści do Baetana ucieszyłem się, że żeglował odtąd będę na pokładzie tak wspaniałego okrętu, na dodatek zajmując się stosunkowo lekką pracą. Bez słowa skargi przeniosłem więc swój tobołek do kajuty kapitana i upchnąłem pilnie w schowku dbając, by nikt nie zauważył w nim Vipery. Marynarze, których pełno kręciło się po pokładzie, pozdrawiali mnie uniesieniem ręki i przyjaznym okrzykiem - wcale nie wyglądali na

przygnębionych ani źle traktowanych. Wykonywali swoją pracę z radością, energią i entuzjazmem, często dowcipkowali i w ogóle, zachowywali się znacznie swobodniej, niż moi dotychczasowi towarzysze. Jednocześnie na pokładzie nie odczuwało się atmosfery świętoszkowatości, którą do tej pory wyczuwałem wyraźne wszędzie tam, gdzie pojawiali się Rycerze Imperium. Przypomniałem sobie, jak mój kapitan wielokrotnie narzekał w rozmowach z braćmi z Zakonu Ziemi na to, że zbyt częste podróże osłabiają wiarę jego własnych konfratrów i uznałem, że to właśnie przytrafiło się załodze Faistine. Współczułem jej więc w duchu, wyobrażając sobie, jak Baetan weźmie ich w karby i jednocześnie odczuwałem z tego powodu dziwaczną, mściwą satysfakcję. Przeraziłem się, że oto staje się równe okrutny jak człowiek, który mnie upokorzył, skarciłem się więc w duchu i od tego dnia miałem się na baczności, całą nienawiść kierując wyłącznie na mojego dowódcę.

Bardzo szybko przekonałem się, że moje obawy są zupełnie bezpodstawne. Kiedy przygotowałem kajutę i Baetan przybył na pokład, na mostku czekał już na niego stary Rycerz o szarych włosach i pomarszczonej twarzy, w oczach którego jarzyły się dziwaczne chochliki. Był bardzo niski — sięgał mi najwyżej do ramienia — i nosił prosty strój złożony z brązowej kamizelki, błękitnej koszuli i wycinanego w zęby kaptura, mimo to jednak nowy kapitan Faistine ukląkł przed nim i pokornie ucałował drobną dłoń mężczyzny. Ten ujął Baetana za obydwa ramiona i pomógł mu wstać, a potem zwrócił się do załogi w języku Imperium oświadczając, że od tej pory jego okrętem dowodzi nowy kapitan. Wówczas zrozumiałem, że niewielki staruszek jest Wielkim Mistrzem Zakonu Powietrza, a mój pryncypał dowodzić ma okrętem wodza całej floty. Zaskoczyło mnie to nielicho, wyobrażałem sobie bowiem Mistrzów jako ogromnych wojowników w rodzaju Cernacha O Mael Muire i niewielka postura jednego z nich wydała mi się nagle komiczna. Na mojej twarzy nie drgnął jednak ani jeden mięsień, wiedziałem bowiem, że okazując zaskoczenie zasłużyłbym na karę i aż bałem się pomyśleć, co by było, gdyby mój pan dowiedział się, iż władam językiem Imperium.

Choć przez kolejne tygodnie pozostawałem na służbie u Baetana, rejs na Faistine wspominam dziś niezmiernie miło. Wielki Mistrz okazał się osobą szalenie ujmującą, dowcipną i serdeczną, często kręcił się wśród marynarzy i wdawał w konwersację z każdym, nawet ze mną. Odkrywszy zresztą w mojej skromnej osobie dobrego rozmówcę, często zaczepiał mnie na korytarzyku, łączącym kajuty oficerów z pokładem, i gawędził o rozmaitych sprawach. To życzliwe zainteresowanie zaowocowało poprawą warunków mojego życia, mój pan bał się bowiem wyraźnie, że poskarżę się Mistrzowi na złe traktowanie i zupełnie zaniechał bicia mnie za byle przewinienie. Nie miał zresztą racji, pomimo sprowadzenia do roli służącego pozostało we mnie bowiem dość honoru i godności, by nie parać się donosicielstwem, nawet na skończonego nikczemnika. Miałem zresztą znacznie ciekawsze tematy do rozmowy - Wielki Mistrz bardzo zainteresowany był krainami, które widziałem, zwłaszcza Cesarstwem Lodowych Elfów, z przyjemnością słuchał też o Straceńcu, Astończyku z załogi Alawastra. Wracając dziś myślą do tamtych wydarzeń nie mogę nadziwić się, z jaką łatwością staruszek brał mnie na spytki, nie minęły bowiem dwa dni rejsu, a już wiedział kim jestem i skąd pochodzę. Stopniowo wyciągnął ze mnie całą moją historię i dziś myślę, że gdybym miał choć trochę oleju w głowie, nie dałbym Mistrzowi tak bardzo sobą manipulować, wówczas jednak uważałem go za mojego jedynego przyjaciela i z przyjemnością zwierzałem się ze wszystkiego, wyjąwszy nienawiść do Baetana i znajomość języka Imperium.

Mistrz rewanżował mi się zresztą, uzupełniając moją wiedzę o Imperium. Dowiedziałem się więc, że ogromne państwo wspiera się na czterech filarach, które stanowią cztery Zakony - i że każdy z nich odpowiedzialny jest za coś zgoła innego. Jak się domyślałem, Zakon Powietrza zajmuje się międzygwiezdną żeglugą - nie posiada żadnych budowli, wzniesionych na powierzchni światów, a każdy jego okręt jest osobną komandorią. Do Zakonu należą zresztą wszystkie jednostki w obrębie Imperium, wyjąwszy dwa Krążowniki, wszystkie bowiem żaglowce unosi w powietrze moc

Kryształu, a Kościół mówi wyraźnie, że substancją tą posługiwać się mogą wyłącznie zaprzysiężeni Rycerze. Oczywiście, nie każdy szyper drobnego okrętu handlowego nosi rycerska zbroję - znakomita większość z nich to Półbracia, którzy mogą podróżować wyłącznie w granicach Imperium, poza które zapuszczać się wolno tylko wybranym braciom Powietrza. Oczywiście, równie często granice opuszcza najliczniejszy z Zakonów, Zakon Ziemi, który stanowi trzon armii Imperium. W jego szeregi przyjmuje się wyłącznie mężczyzn, którzy od maleńkości szkoleni są na żołnierzy i dowódców, potrafią więc odnaleźć się na polu walki, przewodzić oddziałom Półbraci, walczyć przy zachowaniu żelaznej dyscypliny i zdobywać wciąż nowe światy. Zakon Męski, jak niekiedy nazywał go mój rozmówca, słynie wprawdzie z nieokrzesania i żarliwej, nieomal fanatycznej wiary, nie znaczy to jednak, że jego członkom brak rozsądku czy sprytu. Pozostałe dwie organizacje mają charakter mniej wojskowy, choć Zakon Ognia wcale nie stroni od orężnej walki. O ile jednak Rycerze Ziemi to żołnierze, paladonny z Zakonu Ognia, czyli Żeńskiego, specjalizują się w walce indywidualnej, poza rygorem formacji i bitewnym zgiełkiem. Dziewice Ognia przysięgają bronić samego Cesarza i potrafią osiągnąć niesamowitą sprawność we władaniu orężem, jednak niewielka ich liczebność i chroniczny brak dyscypliny obniżają ich wartość w regularnej armii.

Ostatni z Zakonów, Zakon Wody, jest łącznikiem pomiędzy zwyczajnymi ludźmi, a Kościołem Kryształu. To jego członkowie siedzą po wsiach i opiekują się kościółkami, niosąc pocieszenie i naukę swoim parafianom, oni też przeprowadzają najniezwyklejszy z cudów Imperium - podczas odbywających się w ogromnych Katedrach uroczystości ożywiają raz wydobyty Kryształ, który od tej pory zaczyna rosnąć i potrafi odzyskiwać energię bez dodatkowej maszynerii, dzięki czemu możliwa jest budowa pozbawionych żagli okrętów, w rodzaju Krążowników. Najwyższe wtajemniczenie osiągają w Zakonie Wody wyłącznie ci, którzy potrafią posługiwać się mocą magiczną — kryją się oni za wysokimi murami kla-

sztorów, gdzie w odosobnieniu prowadzą badania i rozmyślania nad naturą Kryształu, dbając, by Imperium na zawsze zachowało to, co stanowi o jego potędze: żarliwość wiary i potęgę mocy magicznej, jego czarodzieje słyną bowiem jako najpotężniejsi we Wszechświecie. Słuchając tego wszystkiego czułem na przemian dumę, że oto uczestniczę w tak niezwykłym przedsięwzięciu, zadowolenie, że moi przodkowie otworzyli przez Imperium bramy i nie dopuścili do zniszczenia Dziewięciu Miast, oraz żal nad Astończykami, którzy cieszą się wprawdzie opinią niepokonanych, nie potrafiłem jednak wyobrazić sobie, jaką moc mogliby przeciwstawić niewyobrażalnej potędze, jaka ruszyła na Wyprawę Kryształową, której częścią przypadkowo się stałem.

Nasz okręt zajął miejsce w centralnej części awangardy sił Imperium, daleko przed ogromnymi Krążownikami i niezliczonymi statkami z zaopatrzeniem. Teraz otaczały nas wyłącznie jednostki bojowe, o smukłych kadłubach i żaglach, na których wyobrażono herby poszczególnych komandorii Zakonu, dzięki czemu osoba znająca się na heraldyce odczytać może, który z dowódców stoi na danym mostku. Przez dłuższy czas ledwie posuwaliśmy się do przodu, w końcu jednak dano znak, że Imperator jest już na pokładzie Krążownika Ognia, a więc Wyprawa została rozpoczęta. Stałem akurat na mostku, trzymając dzban kwaśnego, czerwonego wina, którym raczył się mój pan, kiedy wykrzyczano kilka krótkich komend i o pokład zadudniły stopy. W mgnieniu oka na wantach zaroiło się od marynarzy, stawiających dodatkowe żagle - wszędzie zresztą dookoła widziałem, jak na masztach rozkwitają kolejne płachty — i Faistine zaczął przyspieszać. Spod pokładu wybiegł Wielki Mistrz - staruszek w kilku susach był już obok nas i wdał się z Baetanem w konwersację na temat szyku i prędkości. W powietrzu unosiła się namacalna wręcz atmosfera radosnego podniecenia, która udzieliła się nawet mnie — serce zaczęło walić mi jak młotem, a włoski na karku zjeżyły z przejęcia.

Tymczasem pracujący na żaglach zaczęli śpiewać pieśń, która z pewnością była szantą, jej zadaniem było bowiem wyznaczać rytm pracy, przerastała jednak skomplikowaniem wszystkie żeglarskie przyśpiewki, jakie w życiu słyszałem. Jej zawiły tekst poruszał sprawy wiary i tchnął pokorą oraz mocą, wyrażając gotowość na poświęcenie życia w obronie Kryształu przed tymi, którzy bezczeszczą go i pozbawiają życia. Kapitan i Mistrz umilkli, wsłuchując się w wielogłosową melodię, podjęli ją też marynarze z kolejnych statków - i po chwili całe niebo rozbrzmiewało wyśpiewywanym przez tysiące gardeł dźwiękiem pieśni. I tak stałem, międzygwiezdny wiatr rozwiewał mi włosy, a wszędzie dookoła brzmiał głos wiary szczerej i serdecznej, wiary w rzeczy daleko większe, niż my sami, lepsze i piękniejsze, dla których warto poświęcić życie. Powiadam wam, jeśli kiedykolwiek bliski byłem nawrócenia, to właśnie w tamtej chwili, gdy wśród gwiazd niosła się nabożna pieśń, wobec której czułem się tak żałośnie mały i samotny.



Do granic Astonii szliśmy prawie dwa miesiące, powoli, z namaszczeniem, nie kryjąc się wcale ze swoją obecnością. Było to zupełnie wbrew zasadom sztuki wojennej, jakie wyznajemy w Dziewięciu Miastach, nie śmiałem jednak napomknąć o tym ani Baetanowi, ani Wielkiemu Mistrzowi, który całe dnie spędzał teraz w swojej kajucie, śląc z niej nieprzerwany strumień rozkazów i przyjmując dwa razy więcej raportów, przesyłanych z pokładów wszystkich statków stanowiących awangardę floty. Im bliżej granic państwa ludzi — zwierząt się znajdowaliśmy, tym większą miałem pewność, że Astończycy, o ile na wszystkich nie padła ślepota, doskonale znają nasze położenie i od bogowie wiedzą jak dawna sposobią się, by odeprzeć atak. Gdy o tym myślałem, serce podchodziło mi do gardła, wiedziałem bowiem, że u granic

niezwykłego państwa klęskę poniosła niegdyś niezwyciężona armada Lodowych Elfów. Miałem jednak nadzieję, że Wielki Mistrz ma w zanadrzu szczwany plan, który, wcielony w życie w ostatniej chwili, zaskoczy kompletnie przeciwnika.

Czas mijał jednak nieubłaganie, wciąż nosiłem za moim panem dzban wina, zarabiałem kolejne sińce, szykowałem ubrania oraz spałem pod progiem i nic nie wskazywało na to, że zamierzamy przechytrzyć nieprzyjaciela. W serce moje wstąpiła jednak otucha, gdy Wielki Mistrz postawił swoje ogromne siły w dryf na dzień przed przekroczeniem granic i zawezwał na pokład Faistine wszystkich kapitanów. Doprawdy, choć tkwiliśmy w samym sercu floty Imperium, nawet dziś drżę na myśl o tym szaleństwie — wszak wystarczyłoby jedno precyzyjne uderzenie, by pozbawić nasze siły dowódców! Szczęśliwie, Astończycy nie zaatakowali, na naszym pokładzie zgromadziła się dobrze ponad setka kapitanów, ubranych w bogate szaty i prześcigających się w zadzierzystości miny. Widziałem ich wszystkich z wysokości mostku, gdzie, jak zwykle, trzymałem dzban wina - spoglądali ku górze, odziani w lekkie, błękitne pancerze, ciężkie płaszcze spinane kunsztownie wykonanymi broszami, przy boku mając krótkie miecze Zakonu Powietrza. Gdy zgromadzili się wszyscy i Wielki Mistrz przemówił do nich, przekonany byłem, że zaraz objaśni im szczegóły swego planu - i jakże zdziwiłem się, słysząc, że prosi o ochotnika, który przekroczy granicę Astonii jako pierwszy, by poinformować nieprzyjaciela o przybyciu floty Imperium! Posunięcie to uznałem za szczyt idiotyzmu i musiałem wytężyć całą wolę, by nie okazać, że zrozumiałem słowa Mistrza - tymczasem kapitanowie rzucili się jeden przez drugiego, gotowi ruszyć na tę samobójczą misję. Patrzyłem okrągłymi ze zdumienia oczyma, jak Mistrz wybiera jednego z nich, jasnowłosego młodzieńca o policzkach ledwie przyprószonych zarostem, i nakazuje kapitanom rozejść się i pogrążyć w modlitwie. Nie minęła godzina, a z szyku naszego wysforował pojedynczy statek, niosąc na pokładzie herolda Imperium. Moje nadzieje na uniknięcie straszliwej rzezi prysły niczym bańka mydlana.

Tego wieczora, gdy przyniosłem Mistrzowi posiłek, ten przywitał mnie uśmiechem smutnym i zmęczonym. Nakazał mi usiąść i zapytał, czy rozumiem, dlaczego postanowił obwieścić nasze przybycie. Przyznałem szczerze, że zdumiewa mnie to niezmiernie, on zaś wytłumaczył mi, jak potężną siłą jest wiara. Flota Imperium mogła wedrzeć się na terytorium Astonii i uderzyć na przeciwnika, wówczas jednak ten nie otrzymałby szansy poddania się i dobrowolnego nawrócenia na Kościół Kryształu. Oczywiście, Mistrz nie miał co do tego złudzeń - Astonia to nie Dziewięć Miast, które pokornie złożyło broń w obliczu potęgi Imperium. Zdawał sobie również sprawę, że wydając otwartą bitwę utraci znacznie więcej ludzi, niż gdyby zastosował podstęp lub wykorzystał zaskoczenie - ocali jednak wiarę Rycerzy. Każdy z nich - tłumaczył mi - jest gotów bić się i zginąć, dokonawszy czynów wielkiego męstwa, o ile wierzy, iż jego sprawa jest słuszna. Zakonnicy kochają swój rycerski honor i przekonani są, że podbijając kolejne światy ratują niezliczoną ilość istnień, co jest ich powinnością. Właśnie dlatego walczą z wrogiem twarzą w twarz, otwarcie, stosując podstęp wojenny tylko wtedy, gdy wojna już trwa, i zawsze dają szansę złożenia broni. Gdyby im to odebrać, konkludował staruszek, wprawdzie wygralibyśmy więcej bitew, stracilibyśmy jednak Imperium, które silne jest tylko tak długo, jak długo Rycerze Kryształowi uznają swą misję za świętą. Wysłuchałem tego wszystkiego w niemym osłupieniu, w najśmielszych snach nie spodziewałem się bowiem, iż będę świadkiem zwierzeń Wielkiego Mistrza Zakonu Powietrza. Natychmiast też zrozumiałem, że staruszek rozgryzł mnie już dawno i doskonale zdaje sobie sprawę, że w sercu wciąż wyznaję bogów mojej ojczyzny, choć bez szczególnego zapału. Przeraziłem się więc, co ze mną będzie, a Mistrz uśmiechnął się tylko i odesłał mnie gestem dłoni. Odszedłem i przez całą resztę pobytu na pokładzie Faistine drżałem ze strachu, że Mistrz nakaże mnie zgładzić.

Tymczasem, gdy ja oglądałem się wciąż przez ramię, zbyt przestraszony, by uknuć spisek przeciwko Baetanowi, co przecież planowałem, powrócił wysłany z poselstwem statek i wśród okrętów

Imperium rozeszła się w mig radosna wieść — Astończycy przelękli się naszej potęgi i gotowi są przejść na wiarę Kryształową. Pod niebiosa uderzyła gromka pieśń i Mistrz natychmiast podjął decyzję o wkroczeniu na terytorium wroga, celem przyjęcia jego kapitulacji. By okazać przyjaźń świeżo nawróconym, wybrał do tego celu tylko czwartą część sił, jakieś dwadzieścia pięć okrętów, które wkroczyć miały w granice Astonii pod jego osobistym przewodem i rozmówić się z tamtejszymi władcami. Oczywiście, cudowne nawrócenie wroga na milę śmierdziało mi podstępem, Mistrz wydawał się jednak ufny jak dziecko, a na domiar złego unikał mnie, jak mógł, nie mogłem go więc ostrzec. W desperacji wyznałem więc moje podejrzenia Baetanowi, ściągając mu wieczorem wysokie buty. Rycerz w pierwszej chwili zaniemówił, a potem wybuchnął straszliwym gniewem i sprał mnie za brak wiary grubym, skórzanym pasem. Kiedy wspominam dziś straszne chwile na służbie u okrutnego kapitana, nie potrafię wytłumaczyć sobie, czemu tak szybko dałem się sprowadzić do roli chłopca do bicia i ani razu nie próbowałem mu się przeciwstawić. Czułem się jednak wówczas zupełnie bezsilny, co jest najpewniej udziałem wszystkich służących świata. Cóż bowiem, jeśli nie poczucie bezsilności, powstrzymuje ich przed wznieceniem buntu i obaleniu tych, którym służą? Dziękujmy więc bogom, że człowieczy charakter jest tak słaby i łatwy do złamania, tylko dlatego nie utonęliśmy bowiem we krwi.



Astońska pułapka przygotowana była nader elegancko. Kiedy tylko przekroczyliśmy granicę, do naszego skromnego konwoju przyłączyło się kilkanaście ogromnych ptaków o barwnych piórach i zakrzywionych dziobach, które wyglądały jak odlane ze spiżu — na grzbiecie każdego z nich siedziało kilku Astończyków, kotów o ludzkich kształtach, odzianych w powłóczyste szaty

w barwach złota i czerni. Widok dziwacznych ptaków, bez trudu szybujących pomiędzy światami, zdumiał nie tylko mnie — marynarze ze wszystkich okrętów tłoczyli się przy relingach, by podziwiać naszych niezwykłych przewodników i nawet Baetan przyglądał im się ze zdumieniem, choć desperacko usiłował ukryć wszelkie zainteresowanie. Ptaki okazały się niezmiernie szybkie i zwinne, bez trudu śmigając wokół naszych okrętów i wykonując niezwykłe akrobacje pomiędzy masztami, ku uciesze Półbraci oraz Wielkiego Mistrza, który z dziecięcą radością zachęcał Astończyków do coraz nowych popisów. Dzięki tej wesołej asyście po kilkudziesięciu godzinach podróży dotarliśmy do układu, w którym odbyć się miał chrzest Astonii - czerwona kula słońca zalała pokłady naszych jednostek ciepłym, pomarańczowym blaskiem, sam zaś świat, złocisty i lśniący, wydał mi się niezwykle piękny. Na jego orbicie czekała już na nas ogromna platforma z jasnego drewna, podtrzymywana przez dziwaczne ptaki o długich dziobach i rozłożystych, kolorowych ogonach, które zaprzężono do każdego z ośmiu jej narożników. Dokładnie pośrodku wzniesiono niewielki pawilon wsparty na pięciu kolumnach i zadaszony rzeźbioną pracowicie, ostro zakończoną kopułą, która przepuszczała światło w taki sposób, by wydawało się, iż wewnątrz wirują w powietrzu pomarańczowe liście. Pod nią czekali astońscy oficjele, koty w przebogatych strojach — nosili wysokie, czerwone buty o zakręconych noskach, złociste koszule, purpurowe kamizelki wyszywane klejnotami, płaszcze zdobione w zawiłe wzory i złoto — czarne zawoje na głowach. Wszyscy mieli również długie, miękkie rękawice, które — jak się później dowiedziałem — są w Astonii oznaką wysokiego statusu, informując że ich posiadacz — obdarzony przecież ostrymi pazurami — nie musi bronić się sam, gdyż ktoś gotów jest walczyć za niego.

Rycerze, którzy zeszli z pokładu Faistine prezentowali się znacznie skromniej, co nie znaczy, że mniej okazale. Prowadził ich Wielki Mistrz zakuty od stóp do głów z błękitną zbroję — twarz skrywał pod pełnym hełmem, na szczycie którego osadzono pancerną dłoń, ściskającą ogromny, pulsujący światłem Kryształ. Kroczył

za nim giermek, chłopiec może dziesięcioletni, niosąc tarczę, na której wyobrażono okręt na tle gwiazdy, osobiste godło Mistrza. Dalej postępowało dziesięciu zakutych w zasilane Kryształem zbroje Rycerzy, pod dowództwem Baetana, dumnie zamiatającego ziemię długim płaszczem wyszywanym w gwiazdy. Wszyscy nosili pełne hełmy, czemu nieco się zdumiałem, któryś ze starszych marynarzy wyjaśnił mi jednak, że Astonia poddaje się Imperium, a nie konkretnym osobom, stąd osłonięte twarze i brak herbów, wyjąwszy znak Mistrza. Zdziwiłem się, słysząc głos przemawiający w moim języku, zwłaszcza, że żaden z Półbraci nie powinien mieć wstępu na mostek, skąd przyglądnąłem się uroczystości, obróciłem się więc i ze zdumieniem spojrzałem w twarz Wielkiego Mistrza Zakonu Powietrza. Staruszek nosił skromną szatę, a w jego oczach lśniły chochliki. Widząc moje zdumienie zapytał, czy naprawdę sądzę, że wszedłby prosto w pułapkę i wrócił do obserwacji platformy, gdzie kilku kotów klękało właśnie przez wyprężonym przebierańcem w zbroi Mistrza. Jeden z nich wzniósł do góry tacę pełną Kryształów, dar dla Imperium — i na ten znak spod kopuły zeskoczyło kilkunastu zbrojnych Astończyków, w mgnieniu oka spadając na głowy rycerzy. Jednocześnie na niebie zaroiło się od ptaków i innych latających bestii, rzucających się na nieprzygotowane okręty Imperium. Mistrz wybuchnął suchym, starczym śmiechem i dał znak - z obu burt Faistine wyjrzały lufy dział. Rozpoczęła się pierwsza bitwa Wyprawy Kryształowej przeciwko Astonii.

Wielokrotnie słuchałem opowieści weteranów, nieodmiennie opowiadających o krwawym chaosie bitwy, niemożności ogarnięcia wszystkiego, co dzieje się dookoła, zgiełku i przerażeniu. Moje wspomnienia są dramatycznie inne - stojąc tuż obok głównodowodzącego widziałem przebieg bitwy z niezwykłą ostrością, nie czułem też strachu, choć nie mam pojęcia dlaczego. Na masztach Faistine co rusz wykwitały flagi sygnałowe, przekazujące rozkazy na sąsiednie żaglowce. W chwilę po rozpoczęciu starcia okręt nasz odbił od platformy i zrozumiałem, że Mistrz skazuje wszystkich tam obecnych, nawet mojego pana, na śmierć — połowa Rycerzy padła

zresztą, nim zdołała dobyć broni, gdy koci zabójcy wprawnie wbili im długie, zakrzywione noże w miejsce, gdzie hełm łączy się z płytami zbroi. Pozostała przy życiu piątka zgromadziła się wokół ciała mniemanego Mistrza - długie płaszcze Rycerzy powiewały leniwie na międzygwiezdnym wietrze, a Kryształy na ich zbrojach lśniły upiornie. Nie dano mi jednak oglądać dalszego przebiegu starcia, okręt nasz wykonał bowiem zwrot i ze wszystkich stron opadła nas chmara ogromnych ptaków, niosących na grzbietach zbrojnych jeźdźców. Plunęliśmy ogniem z obu burt i w powietrzu rozległ się głośny skrzek ranionych bestii, nasza salwa nie powstrzymała jednak ataku. Mistrz zwinął dłonie w trąbkę i gromko nakazał wspiąć się natychmiast na wanty — nie rozumiałem dlaczego, wnet jednak pojąłem, że marynarze chronić mają żagle przed zniszczeniem. Zadanie to było na poły samobójcze i z przerażeniem oglądałem, jak gigantyczne bestie chwytają nieszczęsnych Półbraci w spiżowe szpony i na moich oczach rwą na kawałki, to jednak nie zmniejszyło zapału walczących po naszej tronie żeglarzy. Tymczasem spod pokładu wysypali się kolejni Rycerze, przeszmuglowani tam nie wiedzieć kiedy - było ich zaledwie pięciu, dali mi jednak wyraźne pojęcie o możliwościach bojowych zakonników Kościoła Kryształu. Ich zbroje lśniły niesamowitym blaskiem - i nagle jeden z nich wystrzelił w powietrze, uniesiony dziwaczną trąbą powietrzną. W dłoniach miał krótki miecz swojego Zakonu, wystarczył mu jednak, by czystym cięciem rozpłatać gardło bestii o szyi grubszej, niż główny maszt naszego Faistine. Drugą dłonią chwycił za kark jednego z siedzących na jej grzbiecie Astończyków i złamał go jak źdźbło trawy, po czym cisnął niczym szmacianą lalkę na pokład.

Choć bitwa na pokładzie naszego okrętu przybierała stosunkowo korzystny dla nas obrót, pozostałe jednostki nie radziły sobie aż tak sprawnie. Widziałem, że jedną z nich opanowali Astończycy, zeskakujący na pokład i wanty z grzbietów swoich potworów i bez litości mordujący marynarzy długimi, zakrzywionymi szablami o szerokich ostrzach. Kolejny statek przechylał się na burtę, straciwszy dwa maszty, a po jego pokładzie miotał się ranny ptak o spi-

żowym dziobie. Pozostałe jednostki desperacko przebijały się ku Faistine, wszędzie jednak, w górze i na dole, roiło się aż od upierzonych potworów, które śmigały pomiędzy nimi, rwąc żagle i łamiąc maszty, a siedzący na ich grzbietach Astończycy szyli z krótkich łuków, rasa ta nie zna bowiem broni kryształowej i się nią nie posługuje. Tymczasem na platformie trwała rzeź, Rycerze rychło otrząsnęli się bowiem z zaskoczenia i teraz zbierali krwawe żniwo, niosąc śmierć kolejnym napastnikom. Sami również ponosili straty — jeden z nich na moich oczach zwalił się na kolana, ściskając sterczącą mu z szyji strzałę — pojąłem jednak, ile prawdy jest w powiedzeniu, iż jeden Rycerz Kryształowy wart jest setki żołnierzy. Otoczeni zalewającą ich ze wszystkich stron falą astońskich wojowników, zwinnych i sprytnych kotów w lekkich kolczugach, stali wyprostowani, zwróceni plecami do siebie, chroniąc się wzajemnie i niosąc śmierć, gdziekolwiek skierowali ostrza. Górował nad nimi Baetan, który unosił się dzięki swej zbroi w powietrzu i fechtował z niewiarygodną prędkością, siłą i precyzją, a pod jego stopami rósł bezustannie stos trupów.

Wtem usłyszałem łopot i w twarz uderzył mnie gwałtowny podmuch. Tuż za naszym mostkiem unosił się straszliwy, spiżodzioby ptak, bijąc gwałtownie skrzydłami, a z grzbietu jego spoglądało ku nam trzech Astończyków o kocich twarzach — dwóch z nich szykowało właśnie łuki, trzeci zaś trzymał pewnie w garści uzdę potwora. Świsnęły strzały - jedna z nich wpiła się w pokład, druga zaś trafiła mnie w przedramię, przyszpilając je do relingu. Bałem się tak, że nie poczułem bólu - dopiero po chwili zdałem sobie sprawę, że w istocie nie jestem ranny, strzała przeszyła bowiem tylko szeroki rękaw mojej koszuli. Tymczasem, nim łucznicy zdążyli wystrzelić po raz wtóry, Wielki Mistrz wziął zamach tak gwałtowny, że jego dłoń wydała mi się zamazaną plamą, i w powietrzu poszybowały cztery lśniące srebrem, płaskie noże — dwa z nich ugodziły w pierś nieprzyjaciela sterującego bestią, pozostałe utkwiły w gardłach łuczników. Wyczyn ten wydał mi się zupełnie niesamowity, zwłaszcza, że trafieni jak na komendę zachwiali

się i posypali z grzbietu potwornego ptaka niczym dojrzałe gruszki. Oswobodzony potwór zaskrzeczał przeraźliwie i rzucił się ku nam, nim jednak dosięgły nas spiżowe szpony, na mostku był już Rycerz Kryształowy, który skoczył wprost na ptaka, wypychając go poza krawędź pokładu, i runął wraz z nim w otchłań, wbijając raz za razem miecz w upierzoną pierś. Mistrz uśmiechał się cierpko — przez mgnienie oka patrzył tam, gdzie jeszcze przed chwila unosiła się bestia, wnet jednak otrząsnął się i wrócił do dowodzenia bitwą.

Ta, trzeba przyznać, przyjmowała obrót coraz dla nas gorszy. Wprawdzie Faistine bronił się dzielnie, choć stracił już prawie połowę załogi, pozostałym jednak okrętom szło znacznie gorzej. Kilka z nich przebiło się ku nam i wspólnie stawialiśmy czoła śmigającym w powietrzu zastępom nieprzyjaciół, większość jednak została zdobyta lub ciężko uszkodzona. Zachodziłem w głowę, dlaczego pozostałe załogi radzą sobie tak źle, skoro Wielki Mistrz spodziewał się pułapki - i wtem zrozumiałem całą perfidię planu starca. Przypomniałem sobie wszystko, co mówił o sile wiary i pojąłem, ze cyniczny wódz nie ostrzegł pozostałych kapitanów i wprowadził ich, ufnych, wprost w zasadzkę. W pierwszej chwili nie mogłem tego zrozumieć, wnet jednak elementy układanki ułożyły się w logiczną całość. Przegrywając bitwę Mistrz wygrywał wojnę, pozwolił bowiem Astończykom zaatakować pierwszym, podstępnie i niehonorowo, wiedząc, że rozpali w ten sposób płomień nienawiści pozostałych Rycerzy, a za każdego zabitego dziś człowieka śmierć poniesie dziesięciu zwierzokształtnych. Utrata jednej czwartej forpoczty to przecież niewielka cena za uruchomienie straszliwego, niszczycielskiego potencjału fanatyzmu — nie pojmowałem tylko, dlaczego Mistrz, człowiek ewidentnie pozbawiony wiary, która rozgrzewa serce pozostałych zakonników zdecydował się oddać życie w tak mało znaczącej walce.

Wkrótce jednak i to stało się jasne. Kiedy bitwa zaczęła przyjmować prawdziwie dramatyczny obrót, nagle wśród gwiazd zalśniły żagle. Z ciemności wyłaniać się zaczęły statki — wszędzie dookoła zabrzmiały bojowe okrzyki rycerstwa Imperium, wystrzeliły dzia-

ła, a powietrze wypełniły strzały. Z pomocą przyszły nam oto trzy czwarte floty, pozostawione przy granicy Astonii, a wraz z nimi trzy ogromne Krążowniki, okręty, których nijak nie da się zdobyć z grzbietów latających bestii. Piersi nagle wypełniła mi nadzieja - aż krzyknąłem, pojąwszy, że jednak ocaleję - i nie zaprzątałem sobie głowy dociekaniem, jakimż to cudem flota pojawiła się na wyciągnięcie ręki od nas i ani my, ani Astończycy nie widzieli, by się zbliżała. Jakiś czas potem dowiedziałem się prawdy - sprytny plan Wielkiego Mistrza Zakonu Powietrza zakładał, że w tajemnicy podąży za naszymi szczupłymi siłami główna siła uderzeniowa, która włączy się do bitwy akurat na czas, by nas ocalić. Okręty płynęły wciąż za nami, ukryte za pomocą magii Zakonu Powietrza, którego czarodzieje potrafią omamić wzrok tak, by nie dostrzegał kształtu żaglowca. To wszystko pojąłem jednak później - na razie wiedziałem tylko, że nie słaliśmy nikogo z prośbą o pomoc, a jednak płynęła ku nam cała potęga Imperium Kryształowego.

Losy bitwy odwróciły się błyskawicznie. Widząc nadciągającą flotę, Astończycy, zapomniawszy o honorze, rzucili się do ucieczki, a my długo wykrzykiwaliśmy pod ich adresem obelgi. Choć rozumiałem, że wszystko to było ukartowanie, nawet moje serce wypełniła radość, podniecenie i duma na widok ciągnącej ku nam odsieczy i podobnie jak pozostali krzyczałem i wiwatowałem, póki zupełnie nie ochrypłem. Tymczasem Mistrz nakazał przybić Faistine do platformy, która wciąż unosiła się w powietrzu, ciągnięta przez dziesiątki ptaków, które najwyraźniej nie potrafiły robić nic innego. Jasne drewno zaścielał gruby dywan porąbanych ciał, zewsząd spoglądały na nas martwe oczy, a w powietrzu cuchnęło śmiercią. Mimo to Mistrz zdecydował się zejść na jej powierzchnię i skinął na mnie, bym mu towarzyszył. Widziałem już kiedyś pobojowisko, było jednak stare i zapomniane, to zaś okazało się upiorną kroniką wszystkich rozgrywających się tu wydarzeń. Nie chciałem patrzeć na potworne rany, zadane Astończykom przez Rycerzy, ani na nich samych, leżących wśród zwałów trupów niczym straszliwe chrabąszcze, zakutych w zbroje i zbryzganych krwią.

Wszędzie błyszczały oczy - straszne, puste, wpatrzone w nicość, szeroko rozwarte i lśniące w twarzach, na których zastygł grymas przerażenia lub nienawiści. Ślizgałem się i potykałem, brnąc przez zwłoki, i patrzyłem na nie, wypełniony chorobliwą fascynacją, Mistrz tymczasem przeskakiwał pomiędzy trupami, jakby zupełnie nie robiły na nim wrażenia. Wreszcie dotarliśmy do pawilonu — był cudownie lekki i prześliczny, kontrastował więc mocno z wszechobecną makabrą. W samym jego centrum leżał twarzą ku ziemi Baetan, mój Rycerz, wsparty ciężko o stos pokonanych wrogów. Choć krwawił z wielu ran, a spomiędzy płyt jego zbroi sterczały brzechwy strzał, oddychał ciężko i zrozumiałem, że jeszcze żyje. Mistrz nakazał mi dźwignąć Rycerza i po chwili ruszyliśmy z powrotem, wespół niosąc okrutnego kapitana, który - jako jedyny - przeżył bój na platformie. Choć szczerze nienawidziłem mojego pana, wzruszyło mnie poświęcenie Mistrza, który zdecydował się osobiście odszukać wiernego zakonnika i moja sympatia do staruszka niemal wróciła. Dopiero później zrozumiałem, że wcale nie powoduje nim miłość do Rycerza - chciał tylko dać swojej armii bohatera, by tym bardziej wzmocnić jej morale.



Następnego dnia na pokładzie Faistine odbyła się narada wojenna. Wokół świata, na orbicie którego toczyła się bitwa, zgromadziła się większa część floty Imperium, a na jego powierzchnię wysłano już Rycerzy Ziemi, by zniszczyli wszelki opór. Tymczasem powrócili zwiadowcy, donosząc o koncentracji nieprzyjaciela, Mistrz Powietrza zaprosił więc pozostałych dowódców, by podzielić się z nimi swym planem. Narada odbyć się miała na mostku, przy suto zastawionym stole, gdzie na obrusie gwiezdnych map postawiono złote półmiski, wazy i dzbany, podając zebranym najlepsze pasztety, ryby w ciężkim sosie, prażone orzechy, wina i wszelkie delikatesy.

Półbraci wygnano pod pokład i na straży stanęli czterej Rycerze, po jednym z każdego Zakonu. Zakuci byli w zbroje — czarną, błękitną, granatową i złotą - okrywające ich tak szczelnie, że gdybym nie wiedział, iż w Zakonie Ognia służą tylko kobiety, nigdy nie rozpoznałbym płci wojowniczki. Mnie samemu przypadło w udziale zadanie zaszczytne, miałem bowiem usługiwać przy obiedzie, wobec mojej kompletniej nieznajomości języka Imperium. I tak właśnie, dzięki kłamstwu, dane mi było oglądać ostatnią naradę przywódców najpotężniejszego z państw Wszechświata - kto wie, czy nie byłem ostatnim, który widział ich wszystkich razem?

Pierwszy na pokład przybył Wielki Mistrz Zakonu Wody, starzec o białych włosach, wspierający się ciężko na wyższej od niego, ozdobionej ogromnym, żyjącym Kryształem lasce. Ubrany był w powłóczystą szatę, usta miał zaciśnięte, a oczy płonęły mu niezdrowym blaskiem. Kasłając, zajął swoje miejsce, złożył na stole długie, pomarszczone dłonie i znieruchomiał. Tymczasem ja witałem już ukłonem Mistrza Zakonu Ziemi, łysego jak kolano olbrzyma o rozłożystej brodzie i wytatuowanej twarzy, ubranego w największą zbroję, jaką w życiu widziałem, i dźwigającego mierzący dobrze ponad dwa metry miecz z nadmetalu. Okazał się przeciwieństwem Mistrza Wody, śmiał się bowiem przez cały czas i, nie czekając na pozostałych, nalał sobie wina. Coś w jego postawie przypomniało mi kondotiera, który niedawno wywalczył sobie tron Miasta Ogrodów, jednej z platform mojej ojczyzny, zapałałem więc do niego irracjonalną sympatią. Potem przy stole zasiadł Mistrz Powietrza, przystrojony na tę okazję wyjątkowo wytwornie. Jako ostatni przybył Imperator, w towarzystwie chroniącej go bezustannie Mistrzyni Zakonu Ognia, wysokiej i postawnej kobiety o kruczoczarnych włosach i pełnych, namiętnych wargach, które na mój widok wygięły się w pogardzie. Najpotężniejszy z władców Znanego Wszechświata okazał się barczystym osobnikiem w sile wieku, o siwiejącej powoli brodzie i długich, opadających na ramiona puklach włosów, ubranym w skromny strój żołnierski. Nie nosił korony, znak jego władzy był bowiem daleko niezwyklejszy — gdy Imperator wstępował na tron, odjęto mu prawą rękę tuż po-

zniżej łokcia i doprawiono zamiast niej wykonaną z błękitnego Kryształu kończynę, w pełni sprawną i funkcjonalną. Patrzyłem zafascynowany, jak wymodelowane z Kryształu palce zaciskają się na kielichu, który władca podniósł w pierwszym toaście, wsłuchując się w stukot kamiennych opuszków o złocisty brzeg naczynia. Kryształowa Ręka była jedynym tego rodzaju przedmiotem w całym Wszechświecie i nie potrafiłem sobie nawet wyobrazić, jak niewyobrażalne moce zapewnia swojemu właścicielowi.

Narada trwała bardzo długo, a ja przysłuchiwałem się jej pilnie, rozważając, czy lepiej rozdzielić siły, jak sugerował Mistrz Powietrza, i nękać nieprzyjaciela na obrzeżach, czy też zmiażdżyć jednym uderzeniem całej potęgi Imperium świętą stolicę Astonii, świat zwany Pavaną, a potem dopiero podbijać kolejne układy. Każdy z dowódców miał mocne argumenty i przemawiał wielce przekonująco — w końcu jednak głos zabrał Imperator. Władca podniósł się i z mocą przemówił do Mistrzów, stwierdzając, że Imperium uderzy na Pavanę, pilno mu bowiem odnieść zwycięstwo i chciałby być w domu na dzień święta Proroka, trzeba więc sposobić się do jak najszybszej ofensywy. Usłyszawszy to, Mistrz Wody dołączył do protestów przywódcy Zakonu Powietrza, na co w oczach Imperatora zapaliły się jednak iskry gniewu. Tymczasem zwierzchnik Zakonu Wody mówił przez cały czas, podając kolejne argumenty przeciwko zbyt gwałtownemu posunięciu i chyba powiedział o jedno zdanie za dużo, Imperator wpadł bowiem nagle w iście morderczy szał. Poderwał się, a wokół jego Kryształowej Ręki zalśniła magiczna energia. Uderzył nią w stół, który w jednej chwili rozsypał się w drzazgi, porażony ogromną mocą, po czym wyciągnął dłoń w stronę starca. Ręka jarzyła się coraz mocniejszym blaskiem, najwyraźniej czerpiąc siłę z gniewu władcy, który bardzo powoli zacisnął palce w powietrzu. Zobaczyłem, że nieszczęsny Mistrz sinieje na twarzy i podnosi ręce do szyi, jakby ktoś go dusił, i już wydawało mi się, że z nim koniec, kiedy Imperator złagodniał równie szybko, jak się rozgniewał. Rozluźnił uścisk, Mistrz Wody zwalił się na podłogę, ciężko kaszląc, a władca bez słowa opuścił mostek i wrócił na Krążownik Zakonu Ziemi, który udzielał mu

gościny. Tuż za nim Faistine opuścili pozostali Mistrzowie — jako ostatni odszedł Mistrz Wody, zanosząc się spazmatycznym kaszlem.

Zostaliśmy sami — pomogłem mojemu gospodarzowi pozbierać rozsypane mapy i podałem kielich wina. Przełknął kilka łyków i zapytał mnie w języku Dziewięciu Miast, co o tym wszystkim myślę. Próbowałem migać się od odpowiedzi, Wielki Mistrz oznajmił mi jednak, że dobrze wie, iż kryję się ze znajomością języka Imperium i że celowo wybrał mnie do usługiwania przy stole, chciał bowiem usłyszeć moją opinię o poczynionych postanowieniach. Z mieszaniną strachu i ulgi opowiedziałem mu więc o swoich obawach oraz przypomniałem los, który spotkał Lodowe Elfy. Wysłuchawszy mnie, Mistrz pokiwał głową i uspokoił mnie mówiąc, że potęga Astonii dawno już przeminęła i dziś nie jest ona państwem zdolnym przeciwstawić się Imperium. Jego oczy mówiły jednak coś innego - wyczytałem w nich obawę oraz zniechęcenie, a ich wyraz prześladuje mnie po dziś dzień. Schodząc z mostka czułem coraz bardziej dławiący strach, który nie opuścił mnie nawet, gdy zamiast kolacji wypiłem cały dzban wina. Padłem potem na koję, walcząc z zawrotami głowy, i zapadłem w niespokojny sen — śniło mi się, że znów wędruję przez zasłaną makabrycznie okaleczonymi ciałami platformę, zewsząd jednak patrzą na mnie martwe oczy moich przyjaciół — Lopego, Eirene, nawet wuja Gianerasmo. Gdy w końcu dotarłem do pawilonu, ujrzałem w nim leżące twarzą w dół ciało, którego nie musiałem nawet odwracać, by zrozumieć, że należy do mnie. W chwilę później siedziałem już na koi, drżąc z przerażenia, i biłem się z myślami. Choć sprowadzony do roli sługi, wciąż byłem honorowym szlachcicem, synem Dziewięciu Miast, a piekło, które rozpętało Imperium na astońskiej ziemi ani trochę mnie nie dotyczyło. Jeśli jednak pozostanę na Faistine, myślałem, najpewniej zginę, walcząc za sprawę, która nic mnie nie obchodzi, pozostaje mi zatem jedno tylko wyjście. W kilka minut później sunąłem już przez uśpiony pokład, cichy jak duch, zmierzając w stronę szalupy, której majaczący w półmroku kształt wydał mi się zwiastunem wolności.



ROZDZIAŁ DZIEWIĄTY

w którym Marco, chcąc — nie chcąc zostaje Astończykiem i zupełnie schodzi na psy.



Tahir ibn Abbas al-Sinni

ROZDZIAŁ DZIEWIĄTY



Flota Imperium malała przed moimi oczyma, a ja, oddalając się od jej okrętów w marnej łupince, zasilanej drobnym Kryształem, raz jeszcze zdumieć się mogłem potędze Zakonów. Część statków wyruszyła już wprawdzie, by oczyścić głównym siłom drogę do Pavany, stolicy Astonii, znakomita jednak ich większość wisiała nieruchomo na orbicie, która była areną pierwszej z bitew. Okręty wyglądały niczym uśpione zwierzęta — na masztach nie błyszczały zwinięte na noc żagle i gdzieniegdzie tylko paliły się światła, a przez przestrzeń niosły się nawoływania pełniących wachtę marynarzy. Ciemna i cicha, groźna niby uśpiony potwór, czekała, by pożreć kolejne światy, sprzeciwiające się woli Imperatora. Oczywiście, w najśmielszych nawet marzeniach nie roiłem, że łódeczka moja minie rozliczne posterunki i wydostanie się poza pierścień statków, by zanieść mnie do odległego domu. Dlatego podjąłem jedyną decyzję, która wówczas wydała mi się rozsądna i skierowałem się w dół, ku powierzchni złotego świata, by skryć się wśród jakichś pustkowi i zaczekać, aż siły Imperium ruszą w dalszą drogę. Oczywiście, pamiętałem, iż świat rzucają właśnie na kolana Ry-

cerze Ziemi, miałem jednak nadzieję, iż zdołam ukryć się przed nimi tak, jak uszedłem Krasnoludom Księżycowym.

Niemal przeoczyłem chwilę, gdy przekroczyłem linię nieba, było bowiem bezchmurne i tylko nieznaczne drżenie powietrza powiedziało mi, iż nie znajduję się już w przestrzeni układu. Chwilę później uderzył mnie chłód — nad ogromną, złocistą równiną, która ciągnęła się daleko w dole, szalał zimny, nieprzyjemny wiatr, niosąc z sobą drobniutkie ziarnka złotego pyłu. Skierowałem się ku grupie skał, którą dojrzałem wśród pustyni, podziwiając przy tym majestat jej przestworu. Powierzchnia świata zbliżała się z każdą chwilą, coraz wyraźniej rozróżniałem więc złociste wydmy, drobne zmarszczki na powierzchni pustyni, które nadawały jej wygląd morza, oraz wysuszone kanały, którymi prawdopodobnie co jakiś czas płyną rzeki. Skały, ku którym się kierowałem, były bardzo wysokie i szalenie zniszczone przez wiatr i pył — przypominały przedziurawione w setce miejsc palce, wyciągnięte ku niebu. Nagle ziąb stał się znacznie dotkliwszy i w mgnieniu oka niebo nade mną pociemniało, a w powietrzu zatańczyły drobiny kurzu. Chwyciłem mocniej ster łódki, było już jednak za późno. Wokół moich skał zawirował ogromny tuman piasku, podniesiony gwałtownym podmuchem wichru. Łódką szarpnęło i nagle powietrze wokół mnie zamieniło się w piasek. Niesiony porywistym wiatrem, smagał mnie po twarzy, wciskał się w usta i uszy, kaleczył dłonie i rwał ubranie, a szalupa, nad którą kompletnie straciłem kontrolę, miotała się jak wściekła, jęcząc przeraźliwie. Serce waliło mi jak młotem i wszytko, na co potrafiłem się zdobyć, to kurczowe ściśnięcie Vipery i skulenie się na dnie łódki. Przez dłuższą chwilę szarpało nią to w górę, to w dół, a przez burty przesypywał się złocisty pył, zasypując mnie niemal do połowy. W końcu usłyszałem straszny trzask i szalupa przełamała się na dwoje, zahaczywszy najwyraźniej o którąś ze skał. Machając desperacko rękami runąłem w dół i z całej siły uderzyłem w twardy grunt. Nie straciłem przytomności i leżałem, kto wie, jak długo, czując na sobie coraz większy ciężar piasku i mroźny oddech pustyni.

Wichura ustała równie nagle, jak się rozpoczęła, a ja długo leżałem, zbyt osłabiony, by spróbować wygrzebać się z pyłu. Kiedy w końcu odzyskałem siły i zdołałem dźwignąć się na nogi, powietrze było już zupełnie spokojne. Wciąż panowała noc, a na doskonale przejrzystym niebie lśnił kadłub Krążownika Imperium, błyszcząc niby trójkątny księżyc. Pustynia, która z góry wydawała mi się złota, jarzyła się delikatnym, srebrnym poblaskiem, który rozświetlał ją aż po horyzont, widziałem więc wszystko równie wyraźnie, jak w dzień. Jeśli cokolwiek żyło w tym regionie świata, musiało skryć się przed burzą, równina była bowiem doskonale gładka, niczym woda, a jej harmonii nie zaburzały ślady ani inne znaki czyjejś obecności. Skały, ku którym zmierzałem z orbity, znalazły się w epicentrum wichury, która niemal do połowy wysokości zasypała je drobnym, złotym piaskiem, sterczały więc teraz ze szczytu wydmy, niczym dziwaczne kolumny. Zacząłem piąć się mozolnie w ich stronę, pełznąc na czworakach i zapadając się po kolana i łokcie w miękki, przed chwilą naniesiony piasek. Kiedy byłem już prawie u szczytu, wyprostowałem się, a wtedy pył osypał się spod moich stóp - nie zdołałem utrzymać równowagi i stoczyłem się na dół, wzbijając tuman kurzu. Podniosłem się i ruszyłem znowu ku majaczącym na tle nieba skałom — i znów, będąc prawie u celu, stoczyłem się do miejsca, w którym zacząłem wędrówkę. I tak, roniąc łzy ze złości, uparcie pełzłem ku szczytowi wzniesienia i raz za razem ponosiłem porażkę, aż wreszcie, po wielu godzinach, udało mi się zacisnąć dłoń na szorstkim, żółtym kamieniu. Piersi rozpierał mi triumf - ściskając kurczowo skałę wyprostowałem się, by ujrzeć, że oto nad równiną wstaje słońce, w mgnieniu oka zapalając ją złocistym blaskiem, po drugiej zaś stronie wzgórza, które szturmowałem z takim uporem, ciągnie się jak okiem sięgnąć pustynia, równie monotonna, jak ta, którą miałem za plecami. Nie pozostało mi nic innego, jak siąść pomiędzy skałami i z zapartym tchem obserwować bajeczne widowisko wschodu słońca, przyznając w duchu, że na okręcie Imperium miałem przynajmniej jakieś szanse przeżycia.

I wtedy właśnie skały, o które się wspierałem, ożyły. Z niezliczonych szczelin i pęknięć wystrzeliły ku wstającemu słońcu liście - grube, mięsiste, szerokie jak moja dłoń. Ich srebrzysta, połyskliwa powierzchnia odbijała światło, przez chwilę mnie oślepiając, tak, że minęła dłuższa chwila, nim zorientowałem się, dlaczego niezwykłe rośliny pojawiły się wraz ze świtem - z każdą chwilą stawało się cieplej i na kamieniach pojawiły się grube krople rosy. Spływała ona drobnymi strumyczkami wprost na pokrytą delikatnym meszkiem powierzchnię liści, a te piły ją jak gąbki, zapewne dostarczając w ten sposób wody skrytym w trzewiach skały pnączom. Niewiele myśląc, zacząłem rwać rośliny — ustępowały bez oporu i wkrótce mogłem usiąść w cieniu skały i zatopić zęby w soczystym miąższu. Przyznaję, że jadałem w życiu lepiej, jednak tylko ktoś, komu w oczy zajrzało widmo śmierci z głodu i pragnienia zrozumie ulgę, jakiej doznałem, przełykając mdły sok. Wkrótce odkryłem też, że moje liście mają jeszcze jedną właściwość - barwią mocno na intensywnie srebrzysty kolor, tak, że nim się obejrzałem, mogłem puszczać świetlne zajączki językiem. Posilałem się zatem, a tymczasem słońce wznosiło się coraz wyżej i zalała mnie fala złota. Skąpany w słonecznych promieniach piasek pustyni miał barwę złocistą i delikatnie lśnił, jakby u moich stóp rozlał się ocean płynnego kruszcu. Również niebo, po którym płynęły drobne, brązowe obłoki, okazało się mieć barwę starego złota, z trudem więc mogłem ocenić, gdzie kończy się pustynia, a zaczyna nieboskłon. Jednocześnie wciąż rosła temperatura — i jeśli nocą doskwierał mi ziąb, to już wczesnym rankiem poczułem skutki upału. Wszelkie życie, które wychynęło z kryjówek o świcie, znikło jeszcze przed południem i nawet moje liście zwinęły się w trąbki i schowały z powrotem w szczeliny skalne. Znów zostałem sam - i w straszliwym skwarze mogłem co najwyżej wypatrywać kształtów okrętów, które co jakiś czas pojawiały się poza linią nieba, najpewniej dowożąc zaopatrzenie dla pacyfikującego ten świat Zakonu Ziemi.



Nie wiem, jakim cudem udało mi się przetrwać pierwszy dzień u podnóża skały - zdaje mi się, że wówczas, kiedy tak mało wiedziałem o świecie, odznaczałem się znacznie większą wytrzymałością i hartem ducha. Faktem jest jednak, że mimo piekącego żaru, który rozpalał pustynię tak, że jej blask boleśnie ranił mnie w oczy, zdołałem jakoś dotrwać zmierzchu. Kiedy kula słońca zaczęła skrywać się za horyzontem, a temperatura gwałtownie opadła, ze szczelin skalnych znowu wyjrzały srebrne liście, by spić wieczorną rosę, a na pustyni pojawiło się życie. Wczoraj jeszcze nie dostrzegałem drobnych jaszczurek o szerokich kołnierzach, które polowały na owady, łapiąc je za pomocą tychże kołnierzy, nie dane mi było oglądać również płynącej majestatycznie tuż nad piaskiem pustynnej płaszczki, ryby o nakrapianym grzbiecie i długim ogonie, którym wciąż niespokojnie porusza. Śledziłem wszystkie te cuda z wysokości mojego wzgórza, bojąc się wstać, by nie zsunąć się znowu na dół, i zamyślając co by tu dalej począć. Srebrne liście pozwoliły mi zaspokoić głód i po jakimś czasie leżałem już na plecach, wpatrując się w niebo. Było równie przejrzyste, jak poprzedniego dnia, i równie wyraźnie widziałem na nim trójkąt Krążownika, świadczący jak najdobitniej o tym, że siły Imperatora wciąż czekają na orbicie. I tak, wpatrując się w niebo, które wydawało się spoglądać na mnie groźnie, zapadłem w płytki i niespokojny sen, gdzie wędrowałem przez pustynię, nawołując Sandrę Celeste, ilekroć jednak wspiąłem się na wydmę, by jej wypatrywać, pojawiał się przede mną Sargamor i z ochrypłym śmiechem zrzucał mnie w dół.

Na moim wzgórzu spędziłem kilka jeszcze dni, żywiąc się srebrnymi liśćmi i sposobiąc się do wyprawy przez pustynię. Za dnia zagrzebywałem się w płytkiej jamie, którą wykopałem w piasku dla ochrony przed upałem i obserwowałem okręty Imperium, które co

jakiś czas pojawiały się na niebie, oraz równie często przelatujące nade mną spiżodzioby, niosące na grzbietach astońskich wojowników. W końcu ustaliłem w przybliżeniu, gdzie znajdować się mogą jakieś osiedla i zebrałem się na odwagę, by ruszyć w ich kierunku. Udało mi się również znaleźć szczątki mojej łodzi i wykonać coś na kształt plecaka z podartego kaftana i w miarę prostej deski. Odnalazłem też Kryształ, który napędzał szalupę, i wrzuciłem go na dno mojego tobołka, licząc na to, że przyda mi się w przyszłości. Załadowałem poza tym pakunek srebrnymi liśćmi - odczuwałem lekkie wyrzuty sumienia, że zebrałem prawie wszystkie i roślina najpewniej uschnie teraz z braku wody, co było tym dziwniejsze, że nigdy wcześniej nie zastanawiałem się nad dolą zwierzątek, lądujących na moim talerzu. Wykonałem też, wykorzystując szczątki szalupy, coś w rodzaju śniegowych rakiet, tak, jak nauczyłem się od ludu Chinua, by mniej zapadać się w sypki piasek. Przyznaję, że dumny byłem z tych przygotowań i sam chwaliłem się za spryt i zapobiegliwość, opuszczając kryjówkę i zapuszczając się na pustynię. Początkowo wędrowałem ochoczo i dziarsko, podśpiewywałem nawet, wkrótce jednak nogi zaczęły odmawiać mi posłuszeństwa, wygrzebałem więc jamę i umościłem sobie w niej posłanie, by przeczekać dzień. Najadłem się też do syta srebrnych liści i zapadłem w sen, dumny i zadowolony z siebie.

Niestety, każdej nocy wędrówki mniej miałem powodów do dumy. Najpierw beznadziejnie obtarłem sobie stopy, kiedy drobny pył dostał mi się do butów, a ja go zlekceważyłem. Potem naruszyłem legowisko jakiegoś pustynnego drapieżnika, przed którym uciekłem w popłochu, gubiąc po drodze rakiety i od tej pory zapadałem się głęboko w piach, co straszliwie mnie spowolniło. Coraz rzadziej trafiałem też na skupiska srebrnych liści i musiałem zacząć oszczędzać, cały czas odczuwałem więc pragnienie, a moje wargi spierzchły i popękały. Nie to jednak było najgorsze - prawdziwe chwile grozy przeżyłem, kiedy — piątego dnia wędrówki - trafiłem na wyraźny ślad wędrowca i stwierdziłem, że kręcę się w kółko. Usiadłem wtedy na piasku i płakałem rzewnymi łzami, prosząc

w duchu bogów, by zaprowadzili mnie gdzieś, gdzie najem się i napiję do syta — choćby to miała być astońska niewola. Dopiero następnej nocy zebrałem w sobie dość siły, by ruszyć dalej - i tak błąkałem się przez dobry tydzień, polując na jaszczurki, które jadłem na surowo, co jakiś czas odnajdując srebrzyste rośliny lub głazy, z których zlizywałem rosę. Wreszcie, o świcie ósmego dnia mojej tułaczki na horyzoncie zamajaczyła mi ciemna plama. Nie zważając na piekący skwar, czując rosnącą nadzieję, parłem w jej stronę, aż wreszcie dostrzegłem wierzchołki ciemnozielonych drzew. Ten widok dodał mi skrzydeł, szedłem więc przez rozpaloną pustynię przez cały dzień, nie zważając na spiekotę i marząc o chwili, gdy odpocznę w cieniu rozłożystej palmy. Czyż nie jest ironią, że mój brak cierpliwości sprawił, że do skraju życiodajnej oazy doczołgałem się resztką sił, czując zawroty głowy, poparzony i nieszczęśliwy? Wystarczyłoby zaczekać do nocy i stojąc nad niewielkim oczkiem wodnym, wokół którego wyrastały drzewa, czułbym się niczym sam Imperator — tak jednak wystarczyło mi sił tylko na to, by zanurzyć rozpaloną głowę w odmętach. Następnie straciłem przytomność - i tylko szczęściu zawdzięczam, że upadłem na błotnisty brzeg jeziorka i nie utonąłem.

Minęło kilka dni, nim w pełni doszedłem do siebie. Zawroty głowy sprawiły, że przez długi czas mogłem przełknąć jedynie wodę - a i dieta, którą odżywiałem się na pustyni, nie przysłużyła się mojej figurze. Szczęśliwie, kiedy nudności ustąpiły i znów zacząłem myśleć jasno odkryłem, że w oazie aż gęsto jest od pożywienia. Rosło tu mnóstwo rodzajów owoców, którymi bez trudu syciłem głód, szczególnie rozsmakowawszy się w dużych, złocistych kulach, których sok uderzał mi do głowy niczym wino. Nocą do wodopoju ciągnęły zwierzęta — pustynne płaszczki i rozmaite odmiany jaszczurów, zasadzałem się więc na nie z Viperą, a potem, jeśli polowanie zakończyło się sukcesem, piekłem ich mięso nad ogniskiem i zjadałem z apetytem - a gdy po kilku dniach odkryłem, że w pobliżu oazy znajdują się skały, na których osadza się sól, moje posiłki stały się naprawdę smaczne. Zbudowałem też sobie szałas,

w którym wygodnie skryć się mogłem przed promieniami słońca i spać, nie niepokojony przez owady i zwierzęta. Oczywiście, gdy postanowiłem zatrzymać się w oazie, powtarzałem sobie, że opuszczę ją, kiedy tylko odzyskam siły. Dni płynęły jednak jeden po drugim, a ja wciąż żyłem w moim niewielkim królestwie, poczynając sobie coraz śmielej i urządzając się coraz wygodniej. Każdego dnia, kładąc się spać, powtarzałem sobie, że jeszcze dzień, i ruszę w dalszą drogę — wystarczyło jednak, bym pomyślał o trudach podróży przez pustynię, by odwlec ją o kolejny dzień czy tydzień. W ten właśnie sposób przeżyłem leniwie prawie trzy miesiące, nim wreszcie stało się coś, co wygnało mnie z mego schronienia.

Jeźdźcy pojawili się wczesnym rankiem - najpierw na horyzoncie zamajaczył mi kłąb kurzu i początkowo sądziłem, że zbliża się stado jakichś zwierząt. Wystarczyło jednak, bym wspiął się na drzewo, by wyraźnie dostrzec, że w stronę mojej osady ciągną dwie grupy - pierwsza z nich wyprzedzała drugą o jakiś kwadrans. Po jakimś czasie zacząłem rozróżniać kształty wędrowców i wyraźnie dostrzegłem, że pierwsza grupa składa się z jednego zaledwie podróżnika, jadącego na grzbiecie jakiegoś wierzchowca, w skład drugiej wchodzi natomiast przynajmniej sześć osób, również podróżujących wierzchem. Chwilę trwało, nim zrozumiałem, że pierwszy jeździec najwyraźniej ucieka przed pozostałymi. Nie mając pojęcia, kto i dlaczego rozpoczął pościg uznałem, że najbezpieczniej będzie skryć się gdzieś i poczekać na rozwój wydarzeń. Nie miałem szans zatrzeć śladów mojej obecności, wskoczyłem więc tylko do jamy, którą wykopałem w piasku na taką właśnie okoliczność, i przykryłem ją darnią tak, że nijak nie dało się jej dostrzec, ja sam zaś obserwować mogłem wcale wygodnie, co też się dzieje na górze. Na wszelki wypadek obnażyłem też Viperę, gotów dźgnąć nią każdego, kto odkryje moją kryjówkę i z bijącym sercem oczekiwałem, co się stanie.

Pierwszy z jeźdźców dotarł do oazy po niecałym kwadransie. Dosiadał ogromnego, białego jak kość wierzchowca, który z pyska przypominał nieco konia, pokryty był jednak twardymi płytkami pancerza, a nad czołem wyrastał mu krótki, ostry róg. Gdy przy-

bysz zeskoczył na ziemię i pochylił się nad jeziorkiem, by napić się wody, nieszczęsny rumak zarżał cicho i zwalił się na bok, grzebiąc zadnią nogą w ziemi. Jeździec zaklął cicho w języku Imperium i wyprostował się na całą wysokość — a ja zobaczyłem wreszcie, że jest najwyraźniej Rycerzem Kryształowym. Miał krótkie, zmierzwione włosy, obcięte pod hełm, i powyginany, mocno nadwerężony półpancerz — część zbroi znacznie lżejszej, niż ogromne, zasilane Żywym Kryształem pancerze Imperium. Zakonnik był wychudzony i brudny, jakby jechał bez wytchnienia przez wiele dni, pewnie jednak trzymał się na nogach i gdy przybyli Astończycy, był już gotów do obrony.

Ścigający Rycerza zwierzoludzie dosiadali ogromnych jaszczurów o szerokich stopach, które nie poruszały się wprawdzie z taką gracją, jak biały wierzchowiec, nie zapadały się jednak w piasek i najwyraźniej znacznie mniej męczył je bieg przez pustynię. Cała szóstka miała na sobie kolczugi, okryła je jednak szerokimi, zwiewnymi szatami, by żelazne ogniwa nie nagrzewały się od słońca. Głowy i twarze zabezpieczały im dziwaczne zawoje, spod których wyzierały jedynie duże, lśniące oczy i szpiczaste uszy, ozdobione prostymi, okrągłymi kolczykami. Jeden z nich zagadał coś w gardłowej mowie Astonii, a Rycerz prychnął tylko i ujął mocniej ogromny miecz. Wówczas trzej zwierzoludzie zeskoczyli gładko na ziemię, dobywając szerokich bułatów, i rzucili się na człowieka, zasypując go gradem ciosów, z których część parował niezgrabnie, inne zaś starał się przyjmować na znoszoną płytę pancerza. Struchlały, obserwowałem morderczy taniec, toczący się tuż nad moją głową, i z trudem powstrzymałem okrzyk zgrozy, gdy jeden z Astończyków ranił Rycerza w ramię. Oczywiście, nie żywiłem miłości do synów Imperium, zaszczuty wojownik wywodził się jednak z mojej rasy, a ja nie potrafiłem wykrzesać w sobie sympatii dla osobników, którzy we trzech atakują jednego przeciwnika. Tymczasem, Rycerz zawył z furią, jakby wstąpiły w niego nowe siły, i mimo rany zasypał przeciwników gradem ciosów. Przywódca pościgu, wciąż siedzący w siodle, poruszył się niespokojnie, a walczący Astończycy zaczęli

się cofać — i przez kilka sekund miałem nadzieję, że człowiek zwycięży swych kocich prześladowców. Niestety, w chwili, gdy zaczynał brać nad nimi górę, nastąpił całym ciężarem na pokrywę z darni, pod którą się skryłem. Drewniany szkielet pękł z trzaskiem i wojownik zwalił mi się wprost na głowę, pozbawiając przytomności.



Kiedy się ocknąłem, panowała noc, a ja wznosiłem się i opadałem w rytm kroków ogromnego, wierzchowego jaszczura, przez grzbiet którego mnie przerzucono. Ręce i nogi skrępowano mi sznurem, cienkim wprawdzie, lecz na tyle wytrzymałym, by nie dało się go zerwać, a przy tym nieprzyjemnie wgryzającym się w skórę. W głowie huczało mi jak w ulu, wysuszony język przywarł do podniebienia, a powieki miałem opuchnięte, stwierdziłem zatem, że koci wojownicy musieli bez wahania wrzucić mnie na grzbiet zwierzęcia i zabrać z oazy, nie przejmując się możliwymi konsekwencjami upału. Przekręciłem się lekko i rozwarłem powieki - nade mną, na siodle, tkwił nieporuszony Astończyk, zawinięty w złoto — czarne szaty i osłaniający twarz zawojem, tak, że w świetle gwiazd widziałem tylko ciemną sylwetkę i ogromne, lśniące oczy. Nie wiedząc, jak zareaguje, na próbę jęknąłem cicho, a wtedy kot spojrzał na mnie ciekawie, sięgnął do boku i przytknął mi do ust skórzany bukłak, pełen ciepłej wody, którą łykałem jednak łapczywie, jakby tryskała z krynicznego zdroju.

Doszedłszy nieco do siebie rozejrzałem się po najbliższej okolicy, stwierdzając, że i Rycerz został pochwycony i przerzucono go, podobnie jak mnie, przez grzbiet jaszczura. Sześciu Astończyków, którzy prowadzili pościg, jechało teraz niespiesznie, jeden za drugim, zachowując absolutnie milczenie. Potem dopiero zorientowałem się, że wszyscy, poza jeźdźcem dosiadającym mojego jaszczura, spali w siodle, wyprawiając się bowiem często na pustynię do per-

fekcji opanowali sztukę maksymalnego wyzyskania możliwości wierzchowego jaszczura, który może iść bez wody i odpoczynku nawet przez dziesięć dni. Dlatego właśnie skrępowano nas tak dokładnie, by nie dać nam szans ucieczki gdy pilnujący nas kot zapadnie w sen. Tymczasem jednak nie zdawałem sobie sprawy z tego pustynnego obyczaju i uznałem Astończyków za naród milczków i ponuraków, dochodząc do wniosku, że Straceniec najpewniej opuścił kraj nie mogąc znieść towarzystwa gburowatych rodaków. Przez chwilę obserwowałem jeźdźców, potem zaś zacząłem lustrować wzrokiem otoczenie. Pustynia lśniła srebrnym blaskiem, a w zasięgu wzroku nie było nic, co zakłócałoby jej monotonię - wokół wznosiły się grzbiety wydm i gdzieniegdzie widziałem ślady drobnych istot, które nocą wychodzą z kryjówek. Wreszcie, przeniosłem spojrzenie na niebo i po raz pierwszy od czasu wyruszenia spod skały, u stóp której roztrzaskała się moja szalupa poszukałem wzrokiem śladów floty Imperium. Nie ujrzałem jednak ani trójkąta Krążownika, ani śladu obecności okrętów i nagle poczułem się bezradny i opuszczony. Moja niechęć do wyznawców Kryształu wcale nie zmalała, bliskość wroga znanego budziła jednak we mnie otuchę. Wiedziałem, czego spodziewać się po ludziach, Astończycy zaś byli dla mnie wielką niewiadomą. Od dziecka słyszałem, że są rasą tajemniczą, okrutną i wręcz ludożerczą, a to, że poznałem jednego z nich, wcale nie działało na ich korzyść, mój przyjaciel został bowiem z astońskich ziem wygnany. Tak oto, zaciskając ze złości szczęki i rozpamiętując haniebną pułapkę, którą zwierzokształtny lud zastawił na Rycerzy Kryształowych, jechałem na spotkanie przyszłości, która znów rysowało się przede mną nader czarno.

Wędrówka przez pustynię trwała dobre pięć dni i tyleż nocy - nie zatrzymywaliśmy się przy tym ani na chwilę, nie pędziliśmy też na złamanie karku. Astończycy poili nas i karmili wąskimi paskami suszonego mięsa, obtoczonego w nieznanych mi zupełnie przyprawach. Z czasem okazali się rozmowniejsi i co jakiś czas przerzucali się komentarzami, których ni w ząb nie rozumiałem, nie zwracali się jednak bezpośrednio do nas. W ogóle, zdawali się

nie zwracać uwagi ani na mnie, ani na Rycerza, z czego ten ostatni próbował skwapliwie skorzystać, zsuwając się drugiego dnia podróży z grzbietu jaszczura i rzucając się do ucieczki - nie mam pojęcia jakim sposobem pozbył się więzów na nogach. Dwóch Astończyków natychmiast pogalopowało za nim i gdy zbliżali się do zbiega, jeden z nich rzucił w jego stronę rozkręconym nad głową sznurem, na końcu którego znajdowała się pętla. Ta w mgnieniu oka zacisnęła się na szyi Rycerza, dławiąc go i obalając na ziemię. Astończycy podjechali do niego, zatoczyli łuk i, nie zwalniając ani na chwilę, pociągnęli na sznurze aż do naszego korowodu. Dopiero wówczas jeden z nich zeskoczył na gorący piasek, rozluźnił pętlę, od której zakonnik zupełnie już posiniał, po czym związał go i przerzucił przez grzbiet wierzchowca. Rycerz nie próbował już więcej ucieczki, a mnie wszelkie o niej myśli w mgnieniu oka wywietrzały z głowy.

O świcie piątego dnia wędrówki krajobraz zaczął się zmieniać. Pustynia stawała się coraz bardziej skalista i gdzieniegdzie pojawiać się zaczęły kępy sztywnej, szarej trawy. Potem grunt wznosić się zaczął do góry i pojąłem, że dotarliśmy go masywu górskiego, którego zbocza, od lat chłostane pustynnym piaskiem, gięły się w fantastycznych kształtach. Jeźdźcy bez trudu odnaleźli ścieżkę i jaszczury pewnym krokiem ruszyły w górę, aż wreszcie znaleźliśmy się na wystrzępionej, żółtej grani i dane mi było spojrzeć na drugą stronę masywu. Widok ten kompletnie zaparł mi dech w piersiach, skały opadały bowiem stromo ku dolinie skrzącej się wszystkimi odcieniami zieleni i błękitu. Środkiem jej płynęła niesamowicie kręta, szeroka rzeka, której fale lśniły w promieniach słońca niby zwierciadło. Na obydwu brzegach porozrzucane były wioski, niewielkie skupiska białych domków, które z tej odległości wglądały jak drobiny piasku wśród wysokich traw. Nigdzie nie widziałem lasu — jak okiem sięgnąć rozciągały się pola, pastwiska i sady, w których trudzili się chłopi. Pośrodku tej rajskiej krainy wyrastało miasto, wielkie i niezwykłe, skrzące się bielą ścian i czerwienią, złotem oraz lazurem dachów. Wybudowano je na planie ogromnej spirali - centralny gościniec oplatał niczym wąż niezbyt strome

wzgórze, biegnąc od położonej tuż nad rzeką bramy aż ku wzniesionemu na samym szczycie pysznemu pałacowi. Wzdłuż ulic tłoczyły się domy o płaskich dachach, okrągłe wieże, szerokie tarasy, niezliczone bazary, kramy, sklepiki i lepianki, budowane najwyraźniej bez szczególnie przemyślanego planu, zdało mi się bowiem — choć przyznaję, że byliśmy jeszcze bardzo daleko — że piękne, białe pałace sąsiadują tu z ciemnymi chatynkami biedoty, co byłoby nie do pomyślenia we wszystkich krainach, które do tej pory odwiedziłem. W każdym razie, miasto wydało mi się piękne i ludne, nim jednak dobrze się mu przyjrzałem, przywódca naszej grupy dał sygnał do odjazdu i ruszyliśmy ścieżką w dół zbocza, a ja straciłem metropolię z oczu.

Oglądana z bliska sielska dolina przestała robić na mnie tak sympatyczne wrażenie. Początkowo jechaliśmy wśród wysokich traw, które okazały się ostre i nieprzyjemne w dotyku, co jakiś czas mijając kompletnie nie zainteresowanych naszym przemarszem pasterzy. Im bliżej miasta byliśmy, tym więcej widziałem jednak wojennych zniszczeń. Część pól stratowano lub spalono, a wsie nosiły ślady pożarów i intensywnych walk. Nigdzie nie widziałem Rycerzy Kryształowych, choć wydawało mi się, że powinno być ich tu pełno, nie widać też było trupów, ani ludzkich, ani astońskich. Kiedy wjeżdżaliśmy do pierwszej wsi, drżałem, sądząc, że jej mieszkańcy zechcą wywrzeć na nas pomstę, byliśmy jednak kompletnie ignorowani i tylko dzieci przyglądały nam się ciekawie, gdy nasza grupa zatrzymywała się u studni, leżącej nieodmienne w centrum osady. Miałem przy tej okazji szansę dokładnie przyjrzeć się życiu tutejszego chłopstwa i przyznaję, że zrobiło ono na mnie ogromne wrażenie. Oczywiście, pamiętałem, że niedawno przetoczyła się tutaj wojna, bieda jednak, którą widziałem wszędzie wokół, była dobrze zasiedziała, a w wynędzniałych obliczach wieśniaków widziałem wyraźnie, że przywykli do niedostatku. Białe, kwadratowe chatki były ledwie lepiankami, w których gnieździły się całe rodziny - matki, otoczone gromadką dzieciarni lub grupy dorosłych kotów w prostych, workowatych szatach i szaroburych turbanach. Na

domiar złego przeważającą większość mieszkańców wiosek stanowili starcy, wychudli mężczyźni o poszarpanych uszach i siwiejącym futrze i skurczone, okryte od stóp do głów kobiety, noszące na głowach ogromne, gliniane dzbany oraz dzieci, które biegały za nami rozwrzeszczane i półnagie. Sądziłem wówczas, że znakomita większość Astończyków w sile wieku zginęła podczas wojny i coraz bardziej bałem się o życie, pewny, że koty zechcą wziąć pomstę na każdym człowieku, który wpadnie w ich ręce. Jednocześnie współczułem tutejszym wieśniakom, nigdy bowiem, nawet w państwie Lodowych Elfów, nie zetknąłem się z nędzą tak przerażającą i niewytłumaczalną, okoliczne pola dawały bowiem obfite plony, chłopi powinni więc opływać we wszelkie dostatki.

Po kilku dniach dotarliśmy do miasta, które zrobiło na mnie większe jeszcze wrażenie. Z daleka wyglądało na piękne i szczęśliwe, kiedy jednak jechałem jego ulicami, uderzało mnie, jak ostentacyjne wręcz bogactwo może sąsiadować w tak wielkiej bliskości z niewiarygodną nędzą. Oczywiście, miasto ucierpiało podczas wojny — co i rusz widziało się zgliszcza spalonych domów oraz żałobne pochody, wyprawiające zmarłych w ostatnią drogę — jednak to nie wojenne zniszczenia tak mnie zaszokowały. Przede wszystkim okazało się, iż metropolia jest niewiarygodnie wręcz ludna - na głównej ulicy panował ogromny ścisk i gdy wspinaliśmy się mozolnie w górę wzniesienia wielokrotnie groziło mi uduszenie pod naporem dziesiątków ciał. Wisząc głową w dół na grzbiecie jaszczura nie miałem może szczególnie dogodnej do obserwacji tłumu pozycji, jednak nawet ze swego miejsca mogłem rozeznać się w nim dość dobrze, by zachłysnąć się różnobarwnością i różnorodnością cisnących się wszędzie Astończyków. Większość z nich nosiła się skromnie i prosto, w długich szatach, rozciętych na boku tak, by odsłaniać szerokie spodnie i kolorowych, spiętych broszą turbanach, z których wystawały szpiczaste uszy - nie brakowało jednak biedoty w obszarpanych szmatach, nachalnie domagającej się wsparcia, kradnącej po straganach i próbującej nająć się do pracy. Pomimo ścisku sklepikarze wystawiali swój towar na straganach — większość

domów, które mijaliśmy miała bardzo wąskie okna i nigdzie nie widziałem sklepowych witryn. Interesy załatwiano więc pod gołym niebem i kramy z rybami czy mięsem sąsiadowały tu ze stoiskami sprzedawców dywanów, handlarzy przypraw, którzy sypali ze swego towaru różnobarwne kopce na stojących wprost na ziemi talerzach, balwierzami, fryzującymi wprost na ulicy futro i szczotkującymi ogony czy tawernami, przed którymi, na poduszkach, rozsiadali się starzy Astończycy, garbiąc się nad planszą do kompletnie nieznanej mi gry. Co jakiś czas tłum ten rozstępował się niby cofająca się fala, drogą wędrował bowiem jakiś bogacz w długich rękawiczkach i złotym turbanie, chroniony przez grupy uzbrojonych w bułaty wojowników w kolczugach.

Jeśli na ulicy bogacze bez żenady mieszali się z biedotą, w dwójnasób stwierdzenie to odnieść można było do architektury miasta. Tuż przy ulicy i nieco głębiej, w plątaninie ciasnych zaułków, w niebo wznosiły się pyszne, wielopiętrowe pałace o lśniących, białych ścianach, zdobionych mozaikami układanymi w fantazyjne kształty. Okna takich domów były szerokie, dachy - płaskie i obsadzone roślinnością, a we wspartych o smukłe kolumny podcieniach czaili się zbrojni strażnicy. Tuż jednak obok, nierzadko przyklejone do ścian pałacu, wybudowano nędzne lepianki i malutkie domki o wąskich oknach lub zgoła okien pozbawione. Uderzyło mnie przy tym, że większość domów nie ma tu drzwi, a ich rolę spełnia zawieszona w wejściu kotara lub koraliki, nawleczone na długie sznury, zupełnie, jakby przyzwoite zamknięcie było luksusem, na który pozwolić sobie mogą wyłącznie bogacze. Rychło jednak zdałem sobie sprawę, że Astończycy nie uważają wejścia do czyjegoś domu za naruszenie jego prywatności, nie robią jednak tego, gdy rzecz nie przynosi im korzyści. Brak drzwi odstrasza zatem wyraźniej, niż solidne futryny, mówi bowiem wprost - nie mam niczego, co warto ochraniać, możesz więc wejść, jeśli tylko masz ochotę. Być może dlatego właśnie wszystkie interesy, które robi się w Astonii, załatwia się albo w zaciszu pałacu, albo wprost na ulicy, stąd obfitość straganiarzy i ulicznych sprzedawców. Im dłużej jechałem przez miasto, tym

mocniej się mu dziwiłem, nie pojmując, dlaczego szlachta mieszka tu przez ścianę z biedotą i tak chętnie miesza się z pospolitymi ludźmi na ulicach, korzystając często z usług tych samych pucyogonów czy zatrzymując się w tłumie obdartusów, by wraz z nimi oklaskiwać połykaczy ognia czy żonglerów nożami, stojących tu na każdym właściwie rogu. Kiedy mi to wreszcie objaśniono, poczułem się, jakby uderzył mnie grom - stąd oszczędzę wam na razie tej informacji i spróbuję bliżej zapoznać was z kulturą Astonii, a być może przyjmiecie prawdę z mniejszym zażenowaniem czy przestrachem.



Korowód nasz zaczął wędrówkę po mieście niedługo przed zachodem słońca, do miejsca przeznaczenia dotarliśmy jednak dobrze w nocy, posuwaliśmy się bowiem przez zatłoczone ulice w tempie iście ślimaczym. Jeźdźcy zaprowadzili nas do ogromnej bramy jednego z białych pałaców, o przysadzistej, okrągłej wieży, którą trafić musiał niedawno armatni wystrzał, gdyż w jej murach ziała osmolona dziura. Przejechaliśmy za bramę, na zadaszony, wykładany płytkami dziedziniec i tam dopiero jeźdźcy zrzucili nas brutalnie na ziemię i oddali jaszczury pod opiekę służących. Przez chwilę leżeliśmy na chłodnym kamieniu, słuchając tylko szumu fontanny, wszedłszy bowiem w progi domu wojownicy wymienili wysokie buty na miękkie pantofle o zakręconych noskach, w których poruszali się zupełnie bezszelestnie. W ogóle, zaskoczyła mnie panująca tu cisza - kiedy zamknięto bramy, gwar ulicy ustał jak ucięty nożem. Nie słyszeliśmy bezgłośnych kroków, nie brzmiały też rozmowy, co w pierwszej chwili złożyłem na karb wrodzonej małomówności Astończyków, o którą ich tak niesłusznie podejrzewałem. Mnóstwo czasu minęło, nim zorientowałem się, że dom, do którego przybyliśmy, pogrążony był w żałobie, nie grały w nim więc instrumenty, a służbie zakazano rozmów. Tymczasem,

po dłuższym czasie jeźdźcy powrócili, przebrani już w stroje domowe, wszyscy jednak przy szerokich bułatach. Towarzyszyła im okutana w czarną szatę staruszka o siwiusieńkich włosach, poruszająca się jednak niezmiernie dostojnie, oraz młodszy od niej opasły mężczyzna w bogato haftowanym kaftanie. Wówczas dopiero ktoś rozciął nam więzy na nogach i siłą postawiono nas przed parą, którą uznałem za gospodarzy. Sześciu kotów otaczało nas z obnażoną bronią i zjeżonym futrem, starsza zaś kobieta podeszła najpierw do mnie, spoglądając mi w twarz, potem zaś do Rycerza, któremu spojrzała w oczy z zimną furią po czym nagle, gwałtownym ruchem, uderzyła go otwartą dłonią w twarz. Z jej palców wysunęły się ostre pazury, które głęboko przeorały policzek zakonnika, ten jednak ani drgnął.

Tymczasem głos zabrał grubas, przemawiając do sześciu młodych zwierzoludzi, którzy gwałtownie mu odpowiadali. Nie potrzebowałem znajomości języka, by w mgnieniu oka zorientować się, że gra idzie o nasze życie — starszy jegomość próbuje je ocalić, szóstka zaś młodszych aż pali się, by tu, na miejscu, poszatkować nas na plastry. W końcu autorytet starszego zwyciężył i zaprowadzono nas do ciasnego pokoju w na pół zwalonej wieży — pozbawiony był okien a za jedyny mebel służył tu gliniany dzban. Rozwiązano nam ręce - poczułem mrowienie, gdy wracać zaczęła do nich krew - wepchnięto brutalnie do środka i zatrzaśnięto solidne drzwi. Zaległa nieprzenikniona ciemność, do wnętrza sączyło się bowiem tak mało światła, że nawet przywyknąwszy do mroku z trudem rozróżniałem kształt mojego współwięźnia. Przez dłuższy czas trwaliśmy w milczeniu, w końcu jednak zdecydowałem się zacząć rozmowę, podpytując Rycerza o to i owo w jego rodzinnym języku. Sterując delikatnie rozmową udało mi się doprowadzić towarzysza mojej niewoli do przekonania, że jestem rozbitkiem który trafił na pustynię po dramatycznej bitwie na orbicie świata i na wszelki wypadek nie przyznałem się do dezercji, obawiając się, że fanatyczny zakonnik skręciłby mi za to kark. Stopniowo rozwiązywałem mu w ten sposób język, aż wreszcie całkiem się rozluźnił i wdał w rozmowę,

relacjonując mi wszystkie wypadki, które miały miejsce, odkąd opuściłem pokład Faistine. Sam Rycerz wiedział niewiele, trafił bowiem na powierzchnię świata w pierwszym kontyngencie, który miał zdławić opór niedobitków armii, która się z nami starła. Imperium radziło sobie lepiej, niż świetnie, niewielu bowiem kotokształtnych, którzy — jak mi powiedział — sami mówią na siebie Ka-Dis, zdecydowało się stawiać opór.

Nie minęły dwa dni, a całe miasto było w rękach Imperium, komtur z Zakonu Ziemi, który dowodził ofensywą, zajął pałac tutejszego władcy, a Rycerze rozeszli się po domach wielmożów, zachowując się zgodnie z obyczajem zwycięzców - biorąc, co im się spodobało. Jeśli o towarzysza mojej niewoli idzie, w oko wpadł mu pałac, w którym obecnie się znajdowaliśmy, z pomocą więc Półbraci opanował go, wtrącił właścicieli do celi, którą teraz zajmowaliśmy, a ich córkę wziął sobie na służącą. Była ona podobno młodą i piękną kotką, o gibkim ciele i przyjemnym głosie, w końcu więc Rycerz zapałał do niej żądzą - kiedy jednak próbował wziąć ją, ta zaczęła wściekle bronić się pazurami. Wówczas zakonnik wpadł w gniew i chwycił za miecz, zabijając krnąbrną dziewczynę na miejscu, a potem zatknął jej głowę nad bramą, jak to jest w zwyczaju na świecie, gdzie się wychował. Dwa dni później do miasta dotarła wiadomość, że flota Imperium została pokonana w bitwie o Pavanę, że Imperator postradał życie, a wraz z nim zginęli Wielcy Mistrzowie Zakonów Ziemi i Ognia, że okręty poszły w rozsypkę i desperacko próbują uciec do domu. Rycerze wpadli w panikę, a wówczas miasto zaatakowali Astończycy, którzy do tej pory kryli się na pustyni. Było wśród nich sześciu braci zabitej przez mego współwięźnia dziewczyny, którzy napadli go i próbowali pozbawić życia, zdołał jednak wskoczyć na siodło i umknąć. I wszystko pewnie skończyłoby się dla niego pomyślnie, gdyby nie wpadł w moją zasadzkę, dokończył z pretensją w głosie, a ja z każdą chwilą czułem większe obrzydzenie do okrutnego zakonnika, wyobrażając sobie piękną i słodką dziewczynę oraz słuszny gniew jej braci.

Wysłuchałem opowieści Rycerza i zacząłem się nad nią zastanawiać, miałem bowiem wrażenie, że coś się w niej nie zgadza. Przez dłuższy czas nie pojmowałem, na czym ta niespójność miałaby polegać, potem jednak uderzyło mnie z całą mocą, że sześciu wojowników nijak nie mogło być braćmi pięknej dziewczyny, wszyscy byli bowiem w tym samym wieku, mogła ich więc łączyć co najwyżej przyjaźń Zadowolony ze swojej przenikliwości zakomunikowałem to współwięźniowi, ten zaś zaśmiał się ochryple i powiedział, że początkowo też tak sądził, ba, próbował się nawet z napastnikami układać. Ci jednak uparcie twierdzili, że łączą ich z dziewczyną więzy krwi oraz że wyczuli grożące jej niebezpieczeństwo, czuli jej ból i pustkę po jej śmierci. Nie pozostało mi nic innego, jak uwierzyć Rycerzowi, sprawa ta jednak nie dawała mi spokoju i dużo później upewniłem się, że rozwścieczeni wojownicy faktycznie byli braćmi zabitej. Astończycy nie rodzą się bowiem, jak wszystkie istoty, pojedynczo, lecz w miotach, liczących od trzech do ośmiu osobników — jeśli urodzi się tylko jedno dziecko, lub tylko jedno przeżyje, otacza je przez resztę życia powszechny lęk, mówi się bowiem, że wyssało życie ze swojego rodzeństwa. Astońska para może w ciągu całego życia dochować się kilku takich miotów, dzieci spłodzone przez tych samych rodziców, lecz w różnym czasie nie są jednak rodzeństwem i w ogóle nie uważają się za krewnych. Miot pozostaje w domu rodziców do chwili osiągnięcia dorosłości, jedno z dzieci nie opuszcza go jednak nigdy, by na starość opiekować się ojcem i matką. W ten sposób pary, które dochowały się wielu potomków, dysponują za darmo całą grupą opiekunów.

Członków astońskiego miotu łączy więź bardzo szczególna — przez całe życie pozostają w bliskiej komitywie i opiekują się sobą nawzajem. Gdy kobieta chce wyjść za mąż, jej wybranek musi wykupić ją od braci, obsypując każdego z nich podarkami, a gdy mężczyzna bierze sobie żonę, potrzebna mu do tego aprobata wszystkich sióstr. Mało tego — kiedy któreś z rodzeństwa jest w niebezpieczeństwie lub dzieje się z nim coś szczególnego, pozostali zawsze o tym wiedzą, choćby dzieliła ich od zagrożonej oso-

by nie wiedzieć jaka odległość. Oczywiście, jeśli któreś z rodzeństwa zginie, bracia i siostry mają obowiązek je pomścić, tak, jak bracia zabitej kotki mścili się na Rycerzu, schwytawszy go by stanął przed obliczem władcy i został osądzony, Astończycy szanują bowiem prawo i wystrzegają się samosądów, o ile odpowiednio wysoko postawiony możnowładca nie dał im przyzwolenia. W zasadzie więc, choć zostałem schwytany, nie groziło mi wówczas szczególne niebezpieczeństwo. Oczywiście, nie miałem o tym pojęcia, stąd dziwaczna miękkość, którą czułem w nogach, kiedy po niewiarygodnie długim czasie, którego nawet dziś nie jestem w stanie precyzyjnie określić ze względu na brak okien w naszej celi, poprowadzono nas przed oblicze sędziego. Zeszliśmy na dziedziniec pałacu, a tam dano nam czyste szaty, byśmy stanęli przed władcą właściwie odziani, i nakazano obmyć się, ponieważ lud Ka-Dis lubuje się w czystości. Potem sześciu Astończyków wsadziło nas na wierzchowe jaszczury, jakby nie obawiali się, że uciekniemy, i poprowadziło na ulicę. Zaskoczyło mnie, że wyruszamy o zmroku, nie miałem bowiem wówczas pojęcia, że Ka-Dis przesypiają zwykle dzień, życie prowadzą zaś po zachodzie słońca - przynajmniej tam, gdzie to możliwe, rolnicy muszą bowiem trudzić się za dnia.

Im wyżej się wspinaliśmy, tym bardziej zatłoczone były ulice i nasi strażnicy musieli głośno domagać się drogi, by rozstąpili się przed nami Astończycy podziwiający linoskoczka czy grupa prowadząca żywą dysputę na niewiadomy mi temat. Wreszcie jednak dotarliśmy do murów pałacu - jego szeroka, ostro sklepiona brama była otwarta i płynął przez nią ogromny sznur suplikantów, którzy pragnęli zanieść przed oblicze władcy jakiegoś rodzaju prośby. Strażnicy przepuścili nas, nie zadając pytań - przez chwilę czekaliśmy na zatłoczonym, oświetlonym kulistymi lampami dziedzińcu, szybko jednak ktoś nas wywołał i całą ósemką przebiliśmy się do jednego z niezliczonych wejść, znajdujących się w cieniu otaczającej dziedziniec kolumnady. Czekał tam na nas urzędnik w skromnych szatach, uzbrojony w rysik i tabliczkę do pisania, który rozmówił się z Astończykami i wskazał nam drogę, cały czas maszerując przed

nami tyłem i kłaniając się w pas. Zrozumiałem więc, że młodzieńcy, którzy nas pojmali, cieszą się szacunkiem i z pewnością nie są byle kim — zwłaszcza, że niezliczone drzwi otwierano przed nami bez zadawania pytań. W końcu trafiliśmy do niewielkiego ogródka, gdzie, pod rozłożystym drzewem o włochatych liściach, tuż obok szumiącej fontanny, siedział szczupły, stosunkowo młody Ka-Dis w niewiarygodnie bogatych szatach. Strój jego aż skrzył się od złotych nici, na turbanie lśniły klejnoty, a na zakręconych noskach pantofli dźwięczały złociste dzwoneczki. Okrywał go udrapowany na jednym ramieniu płaszcz, wyszywany perłami w zawiłe wzory, a rękawy jego koszuli spinały obręcze ze szczerego złota. Dłonie skrywał w złoto — czarnych rękawicach, na znak tego, że nie musi bronić się sam. Otaczała go zresztą spora gromadka: kobieta w zwiewnych szatach, gibka kotka o ponętnych kształtach, rosły jegomość o pręgowanym futrze, odziany w kolczugę i wsparty na ogromnym bułacie oraz zgarbiony pisarz. Nie miałem wątpliwości, że jest to władca tej planety, niewiele myśląc padłem więc na kolana, podobnie jak nasi strażnicy, i jeden Rycerz został, wyprostowany jak struna.

Kot spojrzał na nas z uśmiechem, pozwolił, by kobieta podała mu do ust kandyzowany owoc, który wyjęła ze złotej misy i przez chwilę trwaliśmy w milczeniu a ja zastanawiałem się, jak zepsuty musi być władca, by nurzać się bogactwie, gdy większość jego poddanych cierpi straszliwą nędzę. W końcu władca skinął leniwie końcem ogona, na co pisarz natychmiast rzucił się do przyborów, a jeden z braci zaczął zdawać relację z celu naszego przybycia. Kot wysłuchał go w zamyśleniu, po czym zwrócił na nas lśniące, zielone oczy i zapytał w nienagannej mowie Imperium, co mamy na swoją obronę. Niewiele myśląc, rzuciłem się mu do stóp i zacząłem zdawać relację ze swych niedoli - opowiadałem, jak porwano mnie na statek Imperium i jak umknąłem z niego, by nie brać udziału w niesprawiedliwej wojnie, jak błąkałem się po pustyni i przypadkowo dostałem się w ręce Astończyków, za co nie omieszkałem podziękować bogom. Oddałem się następnie pod opiekę słuchacza, który przez cały czas

przypatrywał mi się z autentycznym zainteresowaniem i odwołałem do jego miłosierdzia. Co tu dużo mówić - wygłosiłem oratorski majstersztyk, któ-
ry musiał bardzo spodobać się kotu, słuchał bowiem w napięciu, zadawał pytania i na koniec rozczulił się nad moim losem. Odetchnąłem z ulgą, a możnowładca przeniósł wzrok na Rycerza. Ten wciąż stał wyprostowany, patrząc butnie, a potem w krótkich zdaniach opisał swoją zbrodnię. Nikogo za nią nie przepraszał, nie korzył się ani nie błagał łaski — najspokojniej na świecie opowiadał, dlaczego przybył do Astonii, o swoim powołaniu i Kościele, na koniec zaś, w akcie zapierającej dech w piersiach odwagi lub ślepego fanatyzmu, ostrzegł kota, że jeśli nie przystąpi dobrowolnie do Imperium, to samo się o niego upomni. Nie potrafiłem pojąć, dlaczego ktoś, kto potrafi zamordować niewinną dziewczynę, umie zdobyć się również na taką dumę i odwagę w obliczu śmierci, przyznam jednak, że postawa Rycerza zrobiła na mnie spore wrażenie i przez chwilę wstyd mi się zrobiło mojej tchórzliwej tyrady.

Tymczasem kot przez chwilę rzecz rozważał, potem zaś zeskoczył lekko ze swego miejsca i gestem kazał nam iść za sobą. Tak zaczęła się nasza pielgrzymka, całonocny masz, pod koniec którego ledwie trzymałem się na nogach, słaniając ze zmęczenia. Młody Ka-Dis, którego wziąłem pochopnie za władcę tego świata, zaprowadził nas do niewielkiej komnaty, po sam sufit wypełnionej zwojami, które zastępują Astończykom księgi i tam padł na kolana przed jeszcze pyszniej ubranym, szarym kocurem, a następnie długo z nim mówił - jak się dowiedziałem później, relacjonował mu nasze zeznanie. Potem rozmawiali, przerzucając się anegdotami i cytując powiedzenia znanych mędrców, by tym głębiej rozpatrzyć nasz przypadek. Wreszcie szary kocur wstał i zaprowadził nas dalej - i tak stawaliśmy kolejno przed kilkunastoma sędziami coraz to wyższych szczebli, z których każdy usłyszeć musiał, z czym przychodzimy, po czym prowadził nas dalej, do coraz wystawniej ubranych i rezydujących w coraz bogatszych komnatach zwierzchników, których za każdym razem brałem za władcę. Jest

bowiem, o czym w tak niezwykłych okolicznościach się przekonywałem, astońską tradycją dzielenie urzędników, którzy sprawują władzę nad tym krajem, na ścisłe szczeble i kasty. By sprawa dotrzeć mogła do uszu władcy, trzeba przedstawić ją kolejno wszystkim, którzy dzielą od niego suplikanta, każdemu wolno bowiem zanieść prośbę tylko o jeden stopień wyżej. Zazwyczaj droga ta trwa długie tygodnie, większość sędziów jest bowiem bardzo zajęta, my jednak sądzeni byliśmy w czasie wojennym, i władca, tytułujący się emirem, nakazał, by wszystkich schwytanych ludzi prowadzić wprost do niego.

Przed obliczem emira stanęliśmy wczesnym rankiem, gdy szykował się powoli do snu. Przyjął nas w półkolistej sali o ogromnych oknach, wychodzących na pałacowe ogrody. Marmurowa podłoga inkrustowana tu była złotem, na ścianach umieszczono gigantyczne mozaiki z drogich kamieni, zewsząd zwieszały się też jedwabne draperie. Władca okazał się niewyobrażalnie grubym, rudym kocurem w szkarłatnym turbanie ozdobionym złotą broszą, którego strój kapał wręcz od drogich klejnotów i kosztowności. Poza nami w przepysznej sali tłoczyła się setka zbrojnych w złoconych kolczugach i przy nadmetalowych bułatach, w których lśniły Kryształy, drugie tyle doradców i pochlebców i przynajmniej pięćdziesiąt ślicznych kotek o puszystych ogonach, które - przyodziane w skąpe stroje - podawały emirowi łakocie z kryształowych mis, wachlowały go i masowały. Najstarszy rangą sędzia zapowiedział nas, a kolejni urzędnicy podawali sobie tę informację z ust do ust, aż wreszcie dotarła do niskiego, bardzo starego wezyra, który wyszeptał ją do ucha władcy. Ten poruszył się, jakby dopiero teraz nas zauważył i powiedział coś cicho. Zabrzmiał szmer głosów, powtarzających informację, aż wreszcie kot, do którego zwracał się nasz sędzia, oznajmił, że mamy się zbliżyć. Całą grupą padliśmy na kolana i najstarszy sędzia wyłożył zgromadzonym sprawę, opowiadając długo, zawile, nie szczędząc ozdobników i posiłkując się rozlicznymi przypowieściami. Gdy skończył, a mnie na dobre rozbolały kolana, zgromadzeni zaczęli debatować, spierać się

i powoływać na mędrców — wszystko to trwało dobrą godzinę, podczas której emir nie wypowiedział ani słowa. W końcu jednak skinął dłonią, przywołał do siebie wezyra i przez chwile mówił z nim szeptem, nim go wreszcie odprawił. Wezyr skłonił się wiele razy, zamiatając pręgowanym ogonem, i podszedł do naszego sędziego, powtarzając mu cicho słowa władcy. Rozpoczęliśmy wielogodzinną drogę powrotną, odprowadzając każdego z urzędników w miejsce, z którego z nami wyruszył, gdzie powtarzał on cichcem sentencję wyroku następnemu w kolejności sędziemu. Wreszcie, około południa, dotarliśmy, skrajnie wycieńczeni, do ogrodu, w którym zaczęła się nasza peregrynacja. Kot wskoczył na swoje miejsce i najpierw zakomunikował coś sześciu braciom zabitej przez Rycerza dziewczyny, a potem zwrócił się do nas.

Choć wszyscy słanialiśmy się już na nogach, a w oczach nam ciemniało, Ka-Dis długo mówił o tym, że za każdą zbrodnię należy zadośćuczynić, opowiadając nam przy tej okazji o dwóch wieśniakach i wyschniętej studni, o chciwym wezyrze i pędach winorośli oraz o dwóch królach i dwóch labiryntach. Na koniec wreszcie spojrzał na Rycerza i oznajmił mu, że emir uznał go winnym zbrodni zabójstwa, która jest najcięższym z możliwych grzechów. Dodatkowo, ciąży na nim zarzut udziału w zbrodniczej Wyprawie Kryształowej, która pochłonęła życie wielu istot obydwu gatunków. Wszystkiego tego nie można wybaczyć, a za odebrane życie zadośćuczynić można tylko życiem, Rycerz zostanie więc stracony przez kata o zmierzchu, a jego odrąbana głowa wystawiona na widok publiczny. Usłyszawszy to wszystko zakonnik uśmiechnął się i odparł, że choć żal mu, iż w szale zabił dziewczynę, nie wstydzi się barw, które nosi, ani świętego zadania, którego się podjął, ofiara zaś jego życia zapewni mu trwanie w Kryształowym Raju. Potem, nie zaszczycając mnie ani spojrzeniem, odwrócił się sztywno i dał odprowadzić zbrojnym gwardzistom. Tymczasem przyszła kolej na mnie i dowiedziałem się, iż sam urzędnik współczuje mi głęboko, podobnie jak wszyscy pozostali sędziowie. Usłyszawszy to, struchlałem, a po karku zaczęły biegać mi mrówki

— i gdy ogłoszono wyrok, padłem na twarz, roniąc łzy. Od tamtej pory wierzyłem, że wiem, co czuje skazany na śmierć, teraz jednak wiem, że to nieprawda. Słuchając słów młodego sędziego, które - skądinąd — miały nastawić mnie przychylnie, Astończycy uważają bowiem, że współczucie jest ważniejsze od udzielania pomocy, wciąż trwałem w niepewności. Dopiero po latach usłyszeć miałem słowa, których tak bardzo bałem się wtedy — i wiem teraz, że dopada wówczas człowieka ten straszliwy spokój, gdy wie, że nic nie zdoła go już ocalić. Dlatego dziś, siedząc w celi i nasłuchując ciężkich kroków kata, mogę z takim opanowaniem oceniać wszystko, co mi się w życiu przydarzyło i zastanawiać się, w którym momencie przypieczętowałem swój los.

Wówczas jednak usłyszałem z ust kociego sędziego słowa co najmniej niezwykłe. Poinformował mnie, że emir nie znalazł we mnie winy innej, niż to, że jestem człowiekiem, a więc przynależę do rasy, która tak podstępnie zaatakowała Astonię, przynosząc śmierć i zniszczenia. Oczywiście, nie jest to moim wyborem, muszę jednak za zbrodnię tę odpokutować - od tej pory miałem z woli emira stać się Astończykiem, respektować wszystkie tutejsze prawa oraz obyczaje i służyć krainie ludzi — zwierząt ze wszystkich sił przez tyle lat, ile spędziłem jako człowiek. Gdy to usłyszałem, zakręciło mi się w głowie i padłem na twarz, płacząc jak bóbr. na poły z ulgi, na poły ze złości. Nie trzeba przecież było znajomości obyczaju, by zrozumieć, iż gruby kocur zakpił sobie ze mnie, a jego okrutny żart godził nie tylko w moją wolność, lecz i w to, czego - jak sądziłem — nie można mnie pozbawić. W moją tożsamość.



ROZDZIAŁ DZIESIĄTY

w którym Marco odbywa zdumiewającą podróż po Astonii, by wreszcie przekonać się, że los czuwa nie tylko nad nim.



Raija bint Abbas al-Sinni

ROZDZIAŁ DZIESIĄTY



Słowa młodego sędziego przebrzmiały, a ja wciąż nie miałem pojęcia, że oto zaczyna się najniezwyklejsza przygoda mojego życia. Oczywiście, usłyszałem wyraźnie sentencję wyroku, poczułem nawet gniew i wzbierał we mnie powoli zamiar protestu, nagle jednak za moimi plecami wyrośli nie wiedzieć kiedy okryci kolczugami strażnicy, którzy chwycili mnie pod łokcie i siłą wyprowadzili z ogrodu, choć wierzgałem i wrzeszczałem co sił. Wywleczono mnie na szeroki taras, który okazał się płaskim dachem którejś z niższych partii pałacu. Tam strażnicy rzucili mnie na rozgrzane południowym słońcem kamienie — przez chwilę mrużyłem oczy, by przyzwyczaić je do blasku srebrzystego nieba i białego miasta, wreszcie jednak podniosłem się niepewnie i wówczas ujrzałem najbardziej makabryczny widok, jaki w życiu oglądałem. Wokół półkolistego tarasu, na złocistych pikach, zatknięto głowy — była ich dobra setka. Patrzyły w stronę miasta pustymi, nie widzącymi oczyma, a na ich twarzach zastygł wyraz ponurej determinacji, dziwacznej ekstazy czy zwyczajnego przestrachu. Wszystkie bez wyjątku miały ludzkie rysy, choć tu i ówdzie zniekształcone już przez padlinożerne ptaki,

i nie musiałem szczególnie wysilać intelektu, by domyślić się, że odrąbano je Rycerzom Zakonu Ziemi, którzy usiłowali podporządkować ten świat władzy Imperium.

Patrzyłem zatem na makabryczną pamiątkę inwazji i w głowie nie chciało pomieścić mi się podobne okrucieństwo — tymczasem na balkon wkroczyły kolejne osoby. Pierwszą z nich był drobnej postury Ka-Dis, niosący z wyraźnym wysiłkiem szeroki, płaski kamień, w którym widniało dziwaczne wyżłobienie. Za nim wkroczyło dwóch strażników, prowadząc spętanego sznurem Rycerza, którego skazano wraz ze mną. Pochód zamykał ogromny, niewiarygodnie mocno zbudowany, choć przy tym stosunkowo spasiony kot o czarnym jak noc futrze, który przyodziany był wyłącznie w karmazynowy turban, szerokie, białe szarawary i takież pantofle. Na ramieniu niósł obnażony bułat z nadmetalu, o ostrzu płaskim i lśniącym, które podejrzanie przypominało mi tasak. Nie zważając na mnie kompletnie, strażnicy i Rycerz obeszli cały taras wzdłuż zewnętrznej jego krawędzi, by zakonnik mógł spojrzeć w twarz wszystkim swoim zabitym braciom, a tymczasem kat i jego pomocnik ustawili kamień dokładnie pośrodku bielutkiej podłogi. Nim jednak rozpoczęła się egzekucja, zbrojni znów chwycili mnie mocno pod ramiona i dźwignęli w powietrze, najwyraźniej stwierdziwszy, że zobaczyłem już dość, by w pełni docenić wspaniałomyślność emira, który skazał mnie na wyrok tak łagodny. Wleczony do drzwi widziałem jeszcze, jak Rycerz staje wyprostowany tuż obok kota, który miał zadać mu śmierć, i bez słowa wpatruje się w słońce, po raz ostatni medytując nad naturą Kryształu. Potem zniknął mi z oczu na zawsze.

W ciemnej celi spędziłem raptem trzy dni, zastanawiając się w tym czasie nad istotą wydanego na mnie wyroku oraz astońską sprawiedliwością - i dziś mogę powiedzieć z pewnością, że w obydwu kwestiach myliłem się straszliwie. Po pierwsze, sądziłem, iż zmuszony zostanę do życia między Astończykami, respektowania ich praw oraz wykonywania poleceń władców - czyli stanę się częścią społeczeństwa tak, jak zostałem niegdyś barbarzyńcą z plemienia Chinua. O tym, jak bardzo jestem w błędzie, przekonać

się miałem bardzo niedługo. Również i moje utyskiwania na niesprawiedliwość emira, który nie tylko wydaje niesłuszne wyroki, lecz i pławi się w luksusach, gdy jego poddani cierpią okrutną biedę, były z gruntu chybione. Oczywiście, zrozumiałem to znacznie później i początkowo nie chciało mi się to pomieścić w głowie, faktem pozostaje jednak, że w języku Astonii w ogóle nie istnieje słowo oznaczające „sprawiedliwość". Nikt nie może być zatem potraktowany niesprawiedliwie, nie ma bowiem uniwersalnego kodeksu mówiącego, co się komu należy. Wszystkie wyroki i decyzje władców podejmowane są zgodnie z potrzebą chwili i osobistym wyczuciem, najważniejszym zaś przewodnikiem pozostaje dla nich poczucie zadośćuczynienia. Jeśli zatem kogoś skrzywdzono, obowiązkiem krzywdziciela jest mu to wynagrodzić, zależnie od jego możliwości, a gdy ktoś odczuwa gniew, ma pełne prawo szukać zemsty. Dlatego właśnie wydano na mnie tak dziwaczny wyrok, bym - jako człowiek - zadośćuczynił Astonii za najazd przedstawicieli mojej rasy. Mało tego, ten sam czyn był niekiedy uznawany za występek, innym znów razem akceptowany i ceniony — przykładem niech będzie tu choćby kradzież, która bywa karana, gdy wynika z chciwości, lub tolerowana, kiedy złodziej uprawia swój proceder, gdyż inaczej nie zdoła wyżywić rodziny lub dla dowiedzenia swego sprytu i śmiałości.

Wszystko to nie mieściło mi się wówczas w głowie, gdziekolwiek bowiem przebywałem do tej pory, przestępców sądziło się wedle uniwersalnych praw, które mówiły wyraźnie, iż za niektóre czyny przewidziana jest kara i precyzyjnie określały jej rodzaj, nie pozwalając, by werdyktem kierowały emocje. Jest to, oczywiście, spadek, który pozostał nam po Lodowych Elfach, twórcach pierwszego i najbardziej znanego kodeksu, eliminującego z sali sądu wszelką litość, współczucie czy inne objawy słabości. Tak oto upadłe i umierające Cesarstwo wciąż oddziałuje na nasze życie — jeśli się bowiem nad tym zastanowić, gdyby nie te dumne, nieludzkie istoty oraz ich pęd do podporządkowania sobie Wszechświata, wszystkie nasze cywilizacje byłyby pewnie wciąż w powijakach. Piszę to z pełną

świadomością, choć wiem, że nie poparłby mnie żaden z moich rodaków, w Dziewięciu Miastach wierzy się bowiem, iż kultura nasza liczyła setki lat, gdy Cesarstwo było jeszcze młode.



Wszystkie te dywagacje - zadziwiające, jak bardzo oczekiwanie na wykonanie wyroku pobudza człowieka do myślenia — przerwano mi trzeciego dnia, kiedy to, wraz ze zmierzchem, drzwi mojej celi otwarły się i uzbrojeni strażnicy znów powlekli mnie przez niezmierzony labirynt pałacowych korytarzy. W końcu postawiono mnie znowu przed obliczem emira — tym razem bez pośrednictwa armii biurokratów, gdyż na wyraźne jego polecenie. Władca spoczywał na miękkich poduchach, otoczony - jak zawsze - przez ponętne, skąpo odziane kocice oraz wianuszek obwieszonych klejnotami dworzan w złocistych turbanach, a u jego stóp siedział stary wezyr. Kiedy strażnicy rzucili mnie brutalnie na posadzkę - jak sądzę, by mieć pewność, że przyjmę przed obliczem emira odpowiednio uniżoną postawę — wezyr podniósł się i zaczął długo oraz zawile przemawiać, gładząc co jakiś czas wąsy. Trwałem więc na kolanach, z czołem przy ziemi, na samym środku wyobrażonej na podłodze, czerwono - złotej gwiazdy, niepewny, co się ze mną stanie i co jakiś czas popatrywałem na władcę, w którego oczach lśniły złośliwe ogniki. W końcu wezyr skończył przemowę i z tłumu dworzan wysunął się starszy jeszcze i daleko bardziej pomarszczony Ka-Dis, który prawił o czymś w nieskończoność, a ja, czując, że chwyta mnie skurcz, uznałem, że najważniejszą sztuką, którą opanować musi tutejszy dworzanin jest nieokazywanie znudzenia, wszyscy bowiem wyglądali na żywo zainteresowanych. Potem, kiedy dobrze już zrozumiałem kulturę Astonii, odkryłem z zaskoczeniem, że dworaków faktycznie interesowało, co starcy mają do powiedzenia. Nie dość bowiem, że w krainie tej panuje niesamo-

wity wręcz kult mądrości, to jeszcze ta przemycana jest zawsze w przypowieściach i alegorycznych historyjkach, które bywają bardzo zajmujące i niezmiernie zabawne.

W końcu jednak męczarnie wysłuchiwania długich przemów w języku, którego zupełnie nie rozumiałem, skończyły się. Emir niedbale skinął dłonią i z tłumu wystąpił kot o śnieżnobiałym futrze znaczonym czarnymi jak noc pręgami i dziwacznych, niebieskich oczach. Bez słowa skłonił się nisko, zamiatając podłogę końcem długiej szarfy, którą był przepasany, po czym wyjął gdzieś zza przepastnej pazuchy przedmiot, którego przeznaczenia wówczas się nie domyślałem, dziś jednak wiem, że był lampą oliwną. Obiekt wykonany był bez wątpienia z wysokiej próby nadmetalu i połyskiwał w nim Kryształ, domyśliłem się więc, że służy do czynienia magii. Ledwie to pojąłem, czarownik zaczął pocierać lampę mankietem i mruczeć pod nosem zaklęcia, które najwyraźniej pomagały mu skupić magiczną energię, poczułem bowiem na twarzy uderzenie wiatru i płomienie wszystkich umieszczonych w sali świec zakołysały się gwałtownie. Powietrze wokół maga zaiskrzyło i uformował się w nim lśniący nimb, otaczający jego postać. Potem rozległ się huk, gdy zewsząd - z sufitu, spomiędzy kolumn, z mozaik i zza okien uderzyły błyskawice, jednocześnie godząc w otaczający czarownika krąg światła. To rozjarzyło się tak mocno, że musiałem zakryć oczy dłonią, po czym raptownie znikło, wessane przez magiczną lampę. Przez chwilę wokół trwało milczenie tak straszne, że aż dzwoniło w uszach, potem lampa eksplodowała światłem, którego główny strumień uderzył we mnie. Wokół zapachniało wyładowaniem, a strumień energii porwał mnie do góry. Nie wiem dokładnie, co się działo, byłem bowiem zbyt oszołomiony rozbłyskiem, by cokolwiek zapamiętać z magicznego procesu. Gdy wróciła mi świadomość, leżałem znów na podłodze, a sala skąpana była w półmroku — a przynajmniej tak mi wydawało, gdyż przed oczyma latały mi wciąż kolorowe plamy. Nie rozumiałem co się stało, czułem się jednak dziwacznie, w niemożliwy do sprecyzowania sposób i dopiero, gdy spróbowałem się

podnieść, pojąłem co mi się przydarzyło. Kątem oka spojrzałem na swoje dłonie i z przerażeniem pomieszanym z niedowierzaniem stwierdziłem, że porasta je krótkie futro w barwie pustynnego piasku. Zrozumiałem, że za sprawą magicznej mocy przemieniono mnie w Astończyka.

Magia Astonii jest równie niezwyczajna, jak cała ta kraina, i równie mocno zdaje się przeczyć prawom natury, choć — z drugiej strony - sami zwierzoludzie uważają ją za rzecz zupełnie naturalną i na widok czyjegoś zdziwienia tłumaczą mu łagodnie, że w przyrodzie wszystko podlega ciągłym zmianom. Wyposażony w swą lampę czarownik potrafi przekształcić się w dowolną żywa istotę, przyjmując kształt zwierzęcia, przedstawiciela innej rasy, a nawet potwora, lub odmieniając się znacznie subtelniej, by ująć sobie lat czy przydać sił. Zazwyczaj taki efekt mag może zastosować wyłącznie względem samego siebie, najpotężniejsi jednak rzucić mogą zaklęcie również na inne istoty — tak, jak przytrafiło się to mnie. Szczęśliwie, zaklęcie nigdy nie trwa wiecznie, choć w pierwszej chwili sądziłem, że już na zawsze pozostanę uwięziony w kocim ciele. Gdy strażnicy unieśli mnie za łokcie i powlekli w stronę wyjścia, tłusty emir zaczął delikatnie chichotać i po chwili cała sala radośnie śmiała się z mojego nieszczęścia, a ja zacząłem - zupełnie nieświadomie — prychać ze złości i wysunąłem nawet pazury, choć nie mam pojęcia, jak tego dokonałem. Tymczasem gwardziści pozwolili mi stanąć na nogi, a ja natychmiast runąłem do tyłu. Podniosłem się ostrożnie, tym razem wiedząc już, jak złapać równowagę i przez chwilę uczyłem się, jak stać prosto pomimo wystającego z miejsca, w którym kończy się szlachetna nazwa pleców, puszystego ogona. Potem poprowadzono mnie do niewielkiego ogródka, gdzie przywitał mnie znany mi już młody sędzia. Przemówił w języku Imperium zapewniając, że bardzo cieszy się z mojej przemiany, a potem zwrócił Viperę i wszystkie moje rzeczy, dokładając jeszcze skromny strój złożony z długiego do kolan, żółtego kaftana, szerokich szarawarów, sandałów oraz turbana. W końcu poinformował mnie, że wolą emira jest, bym wziął udział w pracach

nad obudową miasta i że strażnicy odprowadzą mnie do nowego domu. Na tym moja tułaczka po pałacu władcy skończyła się — ani się obejrzałem, a już prowadzono mnie zatłoczonymi ulicami, na których wzbudzałem nieliche zainteresowanie ekscentrycznym strojem, odziany bowiem byłem wciąż w szaty sługi z Imperium Kryształowego.



Mieszkania robotników, gdzie mnie zaprowadzono, były maleńkimi, glinianymi domkami o podłodze wykładanej trzciną, jednoizbowymi i pozbawionymi okien, do którego światło wpadało przez przesłonięte kotarą wejście. Za całe umeblowanie starczyć mi miała prosta prycza, niski stolik, gliniany dzban i drewniana szafka — nie było tu nawet krzeseł, tylko kolorowe poduszki. Oczywiście, zasłonięte drzwi nie przepuszczały wiele światła, odkryłem jednak, że moje nowe ciało znakomicie widzi w ciemności. Gwardzista zaczekał uprzejmie na zewnątrz, aż się przebiorę, co zajęło mi dłuższą chwilę, z nieustającym zdumieniem oglądałem bowiem moje nowe kształty — wąskie dłonie, z palców których wysuwały się pazury, szpiczaste, sterczące do góry uszy, puszysty ogon, który wydawał się żyć własnym życiem i miękkie futro o barwie piasku, które porastało mi nawet twarz. Ubranie się nastręczyło mi nie lada problemów, nie potrafiłem bowiem samodzielnie zawiązać turbana, ani — co gorsza — trafić ogonem w otwór w spodniach. Tymczasem szok związany z przemianą mijał i powoli zacząłem zdawać sobie sprawę, że w ciele Astończyka spędzę — zgodnie ze słowami sędziego — przynajmniej tysiąc i jedną noc, po którym to czasie zaklęcie rzucone zostanie ponownie. Im dłużej zmagałem się z własnym ciałem, tym większą czułem gorycz, przerażenie i złość — w końcu złapałem nawet niepokorny ogon w garść i dobyłem Vipery, by go co rychlej odrąbać. Wówczas jednak szabla zadrżała i - kierowana

jakimś przewrotnym poczuciem humoru - powoli przekształciła się na podobieństwo astońskiego bułata. Cisnąłem zdradziecką broń w kąt i, niewiarygodnie rozgoryczony, wyszedłem z domku.

Strażnik odstawił mnie na plac budowy i oddał w ręce tamtejszego majstra, objaśniwszy, skąd przychodzę - obaj chichotali przy tym pod nosem. Ja tymczasem rozejrzałem się po okolicy, dostrzegając przynajmniej dwie setki robotników, trudzących się w miejscu, gdzie niedawno jeszcze stać musiał pałac, spalony najpewniej przez Rycerzy Kryształowych i zburzony do gołej ziemi. Z ciekawością patrzyłem, jak podają sobie duże bloki kamienia oraz niewielkie, brązowe cegły, biegają po rusztowaniach i z gracją wspinają po linach, niosąc na plecach kosze pełne budulca, podczas gdy inni, najpewniej obdarzeni większym talentem, cyzelują w kamieniu delikatne zdobienia. Obserwacje moje nie trwały jednak długo, bo już po chwili majster, mocno zbudowany kot o płaskiej głowie i krótkich uszach — to niezwykłe, że w tej postaci natychmiast zwróciłem na to uwagę — wepchnął mnie na moje miejsce wśród robotników. Resztę nocy spędziłem, taszcząc obrobione bloki kamienia, z których konstruowano szeroką wieżę.

Od tej pory wszystkie moje dni wyglądały tak samo - ledwie słońce zaczynało zbliżać się do horyzontu, wyrywał mnie z pryczy, gdzie w snach widziałem się wciąż w ludzkiej postaci, przenikliwy gwizd nadzorcy. Następnie posilałem się miską strawy o ostrym, lekko słodkawym smaku, krzepiłem kubkiem wody, a potem do utraty tchu biedziłem podczas odbudowy tego, co zniszczyli przedstawiciele mojej rasy. Z każdym dniem bardziej bolał mnie grzbiet, ręce mi twardniały, a nogi niosły z coraz większym trudem, w dodatku cierpiałem ogromne katusze, z morderczą regularnością przytrzaskując sobie czymś ogon. Szczęśliwie, podsłuchując pozostałych robotników i coraz częściej wdając się z nimi w pogaduszki zacząłem porozumiewać się w języku astońskim, bez nadmiernej wprawdzie finezji, lecz w sposób zrozumiały. Od robotników dowiedziałem się, że wszyscy pochodzą z najniższej kasty, czyli spoza urzędników, i że stawili się do pracy na rozkaz emira, tak bowiem stanowi

tutejsze prawo. Zdumiało mnie przy tym, że w zwyczajnej rozmowie tak często powołują się na imię swojej bogini, brzmiące Ila - co i rusz, tłumacząc mi coś, robotnicy wtrącali twierdzenia w rodzaju „jeśli Ila pozwoli" czy „za sprawą Ili", co intrygowało mnie do tego stopnia, że wreszcie o to zagadnąłem. Dowiedziałem się zatem, iż tutejsi wierzą, że bogini kieruje wszystkim, co się dzieje na świecie, nadmierna zaś pewność co do przyszłych wydarzeń mogłaby ją obrazić, zaś przypisywanie sobie zasług zdradzałoby butę. Nic bowiem, co się stało, co się dzieje i co się stanie, nie zajdzie bez woli i wsparcia bóstwa.

Bogini Ila jest w Astonii obecna na każdym kroku — tutejsi bezustannie się na nią powołują, wszystko przypisują jej ingerencji i nieomal odmawiają samym sobie wolnej woli, z której jako człowiek jestem tak dumny, ufając, że nic nie dzieje się bez jej namysłu. Religia ta jest tak wszechogarniająca i przejawia się w tylu dziedzinach życia, że dziś z trudem przychodzi mi przedstawienie jej w możliwie prostych słowach. Nie ma zatem w Astonii niczego, co nie zrodziłoby się z wiary i jej nakazów — nawet przywiązanie do przyjemności, charakterystyczne dla ludu Ka-Dis, wywodzi się z przykazania dbałości o ciało, które jest przecież dane przez boginię. O ile dobrze rzecz pojmuję — a mimo lat spędzonych wśród tego ludu wciąż nie jestem tego pewien - religia tamtejsza zakłada, iż po śmierci Astończyk przenosi się do raju, gdzie żył będzie wiecznie, całe więc doczesne życie podporządkowane jest perspektywie wieczności. Oczywiście, tak samo dzieje się w Imperium Kryształowym, co jednak odróżnia Astończyków od ponurych Rycerzy to fakt, iż wedle doktryny Imperium na wieczność należy sobie zapracować, doskonaląc duszę, wedle zaś zwierzoludzi jakość życia po śmierci zależy od tego, jak dobrze było się postrzeganym przez otoczenie. Dlatego każdy dba tu bardzo o pozory i pragnie uchodzić za osobę szczodrobliwą, łagodną, mądrą i piękną, cieszyć się podziwem oraz oddaniem — dlatego właśnie młody sędzia tak bardzo podkreślał, że współczuje mi wyroku, bym nie obarczył go odpowiedzialnością i nie uznał za nikczemnika, zagrażając tym samym wiekuistemu szczęściu.

Tymczasem, gdy ja zgłębiałem zawiłości tutejszej kultury i teologii, przekazywane mi przez osoby nieuczone, budowa nasza zbliżała się do nieuchronnego końca. Gdy minęły trzy miesiące - a więc pierwsze dziewięćdziesiąt dni mojego wyroku - majster obwieścił, że oto nasze dzieło jest skończone i pracę kontynuować mają jedynie artyści, upiększający odbudowany pałac. Następnie odprawił nas wszystkich do domów — i gdy udałem się do swojej lepianki, odkryłem, że moje rzeczy ułożono już przed wejściem, a inna zgoła grupa robotników burzy gliniane domki, które - wraz z odejściem zaangażowanych w pracę - przestały być potrzebne. Przerażony, zapytałem któregoś z nich, gdzie mam się podziać, a on spojrzał na mnie jak na raroga i zapytał, czym się trudnię. Gdy nie potrafiłem odpowiedzieć na to pytanie, żachnął się tylko i wrócił do pracy, a ja zostałem na bruku, na własnej skórze poznając kolejne z tutejszych dziwactw. W Astonii nie ma bowiem, jak się okazało, prywatnych budowli — wszystko należy do państwa i zasiedlane jest przez osoby, które akuratnie w danym miejscu powinny zamieszkać. Zawód wiąże się więc ściśle z kwaterunkiem i inaczej wygląda dom sprzedawcy dywanów, inaczej zaś sędziego czy wezyra. Zmieniając zajęcie, Astończyk przenosi się do innego domu - obszerniejszego, jeśli jego pozycja wzrosła - i może zatrudniać inną ilość służby, jeśli, oczywiście, należy do urzędników, którym służących wolno posiadać. Ja tymczasem pozbawiony byłem zajęcia, a więc i dachu nad głową, nie pozostało mi więc nic innego, jak powlec się ulicą w poszukiwaniu jakiegoś schronienia.

Tak rozpoczął się najbardziej żałosny okres mojego życia. Ileż razy w ciągu kolejnych miesięcy starałem się zostać przyjętym pod jakiś dach — zawsze z tym samym skutkiem! Każdy zagadnięty przeze mnie Astończyk uprzejmie słuchał mojej opowieści, czasem obdarowywał mnie nawet drobnymi pieniędzmi czy fundował posiłek, zawsze współczuł i wyrażał żal, nie zapraszając jednak do siebie. Kilka razy próbowałem wejść do pozbawionego drzwi domu, lecz za każdym razem jego mieszkańcy uprzejmie mnie wypraszali, wysłuchawszy uprzednio mojej historii i powzdychawszy

gromadnie nad moim nieszczęściem. Raz, gdy próbowałem być bardziej stanowczy, wyrzucono mnie siłą. Podkuliwszy ogon, haniebnie wówczas uciekłem, by uniknąć zawleczenia do pałacu, przed oblicze któregoś sędziego. Oczywiście, próbowałem imać się jakiś zajęć, za słabo poruszałem się jednak w niuansach tutejszej kultury, by przyjęto mnie na służącego, jako pucyogon w ogóle nie potrafiłem sobie poradzić i jedyne, co mi wychodziło, to popisy z Viperą na rogach ulic. Rychło odkryłem, iż większość sztukmistrzów to, tak jak ja, zakamuflowani żebracy, którzy w najlepszym razie sypiają po zajazdach, na co rzadko było mnie stać. Nic więc dziwnego, że w dzień kryłem się po zaułkach, unikając miejsc, w których mógłbym wpakować się w kłopoty, i trzymając się z dala od innych żebraków, zazdrośnie strzegących miejsc dziadowania oraz kryjówek. Wszędzie byłem nowy, obcy i niemile widziany, choć nawet wśród uliczników niechęć maskowano nienaganną uprzejmością. Tymczasem moje ubranie wystrzępiło się i zmarniało, futro straciło połysk, ogon przestał być aż tak puszysty — słowem, im dłużej koczowałem po ulicach, tym gorzej się miałem. Nic więc dziwnego, że obejrzawszy raz moje wynędzniałe oblicze w wypolerowanym mosiężnym talerzu, stojącym na którymś ze straganów, podjąłem decyzję o zajęciu się złodziejstwem.

Nie chciałbym, byście zrozumieli mnie źle - byłem i jestem szlachcicem i głęboko brzydzę się pospolitym rabunkiem, musicie jednak wiedzieć, iż w Astonii złodziej jest osobą o zgoła niecodziennym statusie. Oczywiście, trafiają się i tu zwyczajni grabieżcy, którzy kradną dla łatwego zysku czy z czystej chciwości, najczęściej jednak kradzież ma tu służyć popisowi sprytu i zręczności, które to cnoty lud Ka-Dis ceni ponad wszystkie inne. Nie jest sztuką ukraść ciastko ze straganu — i jeśli uczyniłeś to z głodu, nikt cię tu ścigał nie będzie. Szanujący się złodziej kradnie wyłącznie przedmioty jedyne w swoim rodzaju, pilnie strzeżone i przechowywane w miejscach, do których trudno się dostać. Podczas tak śmiałego przedsięwzięcia wykazać się musi przemyślnością i zwinnością, by niepostrzeżenie wniknąć do skarbca i, przechytrzywszy strażników, wymknąć się

z tym jednym, jedynym skarbem. Oczywiście, gdy złodziej zostanie schwytany na gorącym uczynku, sądzi się go, jak każdego innego przestępcę, jeżeli jednak zdoła ujść, wolno mu potem obnosić się ze zdobyczą, a okradziony właściciel — wobec tak widomego pokazu łask Bogini oraz niezwykłych talentów włamywacza — może co najwyżej zgrzytać ze złości zębami. Gdy usłyszałem o tym obyczaju, z miejsca pomyślałem, że oto otwiera się przede mną szansa na zdobycie szacunku i prestiżu, moje nowe ciało było bowiem gibkie i zręczne, a do naturalnie cichego chodu Ka-Dis mogłem dodać umiejętności, które w dzieciństwie wpoił mi wuj. Ziarno zamysłu, które zakiełkowało w mojej duszy, przez jakiś czas trwało uśpione, potem jednak zaczęło rosnąć, aż wreszcie wydało owoc - wybrałem jeden z bogatych pałaców, należących do wysokiego urzędnika, i postanowiłem zakraść się do jego skarbca.

Zabrałem się do rzeczy pieczołowicie, by nie żałować potem znowu, iż porwałem się na coś zbyt pochopnie. Rozpocząłem zatem od obserwacji, a że mój nędzny wygląd upodobniał mnie do żebraka, zająłem miejsce na rogu naprzeciw pałacu i pilnie wpatrywałem się w każdy szczegół jego konstrukcji. Noc mijała mi wyjątkowo powoli, a ja coraz lepiej poznawałem rozstawienie strażników, dogodne do wspinaczki miejsca, układ okien i zwyczaje właścicieli, którzy co jakiś czas pojawiali się w polu widzenia. Niedługo przed nastaniem świtu uznałem, że jestem gotowy i, wsłuchany w oszalały łomot swojego serca, starałem opanować się na tyle, by rozpocząć zuchwałą kradzież. I wtedy, gdy właśnie miałem opuścić mój punkt obserwacyjny, usiadła obok mnie dziewczyna. W jednej chwili owiała mnie woń jej perfum - odsunąłem się, zaskoczony oraz nieco zażenowany moim zaniedbaniem, i spojrzałem na osobę, która tak bezceremonialnie sadowi się obok żebraka. Z wrażenia zaparło mi dech — była niewiarygodnie wręcz piękną kotką o długich, smukłych, regularnych uszach, pięknym, złocistym futrze oraz dużych oczach w barwie bursztynu. Nosiła wprawdzie prostą, długą sukienkę, która podkreślała gibkość jej ciała, oraz zwyczajną, żółtą tunikę, nie miałem jednak złudzeń — była z pewnością kimś bardzo

wysoko postawionym. Na widok mojej konsternacji uśmiechnęła się tak, że aż zadrżał mi od tego koniuszek ogona, i zapytała, czy to ja jestem Marco di Mirandeo, człowiek przemieniony w Astończyka. Przytaknąłem, i już po chwili zatopieni byliśmy w rozmowie, podczas której moim niezbyt finezyjnym astońskim, którego prostactwo co jakiś czas budziło perlisty śmiech kotki, starałem się opowiedzieć o wszystkim, co widziałem poza granicami jej ojczyzny. Raija, takim bowiem imieniem się przedstawiła, chłonęła wszystko z niekłamaną fascynacją, co jakiś czas zadając pytania, na które trudno mi było odpowiedzieć. Po raz pierwszy jednak od niemal roku ktoś ze mną rozmawiał, uczepiłem się więc kurczowo tej konwersacji, nie pozwalając dziewczynie odejść, póki nie zastał nas zmierzch. Wówczas podniosła się i skinęła mi na pożegnanie prosząc, bym spotkał się z nią w tym samym miejscu na godzinę przed świtem.



Tak właśnie z mojej głowy ulotniły się myśli o karierze złodzieja, czemu — jak sądzę — zawdzięczam fakt, że zamiast cieszyć się długim życiem w odległej Astonii siedzę dziś tutaj, nasłuchując, czy już idzie po mnie mistrz małodobry. Wówczas jednak długo błąkałem się po ciasnych zaułkach, błądząc wokół nieobecnym wzrokiem i co rusz wpadając na kogoś. W końcu podjąłem decyzję. Dzień ten spędziłem w wygodnym łóżku zacnego zajazdu, wydając na to bodaj połowę pieniędzy, jakie udało mi się dotychczas zgromadzić. Kiedy tylko nastał zmierzch, wyszedłem na ulicę, syty i zadowolony, by oddać się w ręce fryzjera, który natarł moje futro wonnościami i przystrzygł je tam, gdzie trzeba, w czasie, gdy jego pomocnik szczotkował mój ogon. Resztkę pieniędzy wydałem na nowy turban oraz elegancki pas, kiedy więc stawiłem się na miejscu o oznaczonym czasie, wyglądałem dwa razy lepiej,

niż dnia poprzedniego. Piersi rozpierała mi radość, czułem się - po raz pierwszy od dawna — dumny, szczęśliwy oraz zadowolony z siebie, szedłem więc ulicą podpierając się pod boki. Co jakiś czas przystawałem tylko przed kramem z talerzami lub lustrami, by rzucić okiem na swoje odbicie i utwierdzić się w przekonaniu, że czarodziej, który mnie przekształcił, nadał mi rysy wcale przyjemne, a przy tym dość szlachetne, w ulotny sposób przywodzące na myśl moją ludzką fizjonomię. Im bliżej byłem miejsca, w którym umówiłem się z Raiją, tym mocniej łomotało mi serce - a pod półprzymkniętymi powiekami widziałem już jej smukłe uszy i głębokie, bursztynowe oczy.

Ledwie jednak dotarłem na miejsce, natychmiast pojąłem, że coś jest nie tak. Ulica była nieco mniej, niż zwykle zatłoczona, a w powietrzu unosił się aromat niebezpieczeństwa, od którego jeżyła mi się sierść na karku. Gdybym miał choć trochę oleju w głowie, przyczaiłbym się i nie ujawniał, zbyt mocno gnało mnie jednak wspomnienie pięknej kotki, nie zważając więc na nic stanąłem w wyznaczonym punkcie. W chwilę później otaczał mnie już mur strażników w lśniących kolczugach i turbanach zakrywających twarze — ich dowódca zdecydowanym tonem nakazał mi udać się z nimi do pałacu. Poczułem się, jakby ktoś uderzył mnie buzdyganem w brzuch i jeśli nawet przez głowę przemknęło mi, by dobyć Vipery, myśl tę natychmiast przywalił ogrom rezygnacji. Wbiłem wzrok w ziemię i powlokłem się, spuściwszy smętnie uszy, czując w żołądku i sercu dziwaczną pustkę. Czas przestał dla mnie płynąć, więc nawet nie spostrzegłem, dokąd się mnie prowadzi — widziałem tylko progi kolejnych drzwi pałacu oraz ginące gdzieś w tyle rozmaite wzory na posadzkach. W końcu jednak jeden z gwardzistów mocno zacisnął mi dłoń na ramieniu i zrozumiałem, że przyszedł czas uklęknąć. Dopiero teraz podniosłem wzrok, w mig orientując się, że oto znowu przyprowadzono mnie do niewielkiego ogrodu, gdzie na kamiennej ławce siedzi młody sędzia, który kiedyś przekazał mi wyrok emira. Jak zwykle otaczała go trzyosobowa świta: strażnik, pisarz i dziewczyna podająca owoce, tym razem jednak na ławce

towarzyszyła mu kobieta w przebogatej, złotej sukni o szerokich, naszywanych klejnotami rękawach, owinięta nadto malowaną w cudowne wzory chustą. Choć zwyczajem kobiet wysoko postawionych twarz kryła pod szkarłatno — czarnym zawojem, wystarczył mi jeden rzut oka na jej smukłe uszy i bursztynowe oczy, by pojąć, że klęczę przed Raiją. Ta tymczasem odwróciła się do sędziego — który okazał się nosić imię Tahir - i swobodnym tonem oznajmiła mu, że to właśnie mnie przyjmuje do swojej osobistej służby, na co uzyskała już zgodę władcy. Młody urzędnik rozpromienił się, jakby naprawdę się z tego ucieszył, po czym odpowiedział, cytując przypowieść o handlarzu owocami i krnąbrnych jaszczurach.

Służbę u Raiji zacząłem od porządnej kąpieli. Gdy stary, siwy Habib, przełożony służących, zobaczył mnie po raz pierwszy, z mety załamał ręce i zaczął biadolić, że nakazuje mu się pracę z tak marnym i opornym materiałem. Wysłuchałem zatem, jak nikczemnej jakości strój mam na sobie - co nie było dla mnie zresztą żadnym zaskoczeniem — oraz jak fatalnie dobrałem zapach, co z kolei zaskoczyło mnie niepomiernie. Szybko okazało się, że fryzjer popisał się nieudolnością i pachnidło, którym mnie namaścił nie pasuje ani na okazję spotkania z kobietą, którą jest się zainteresowanym, ani dla osobistego służącego — przystoi wyłącznie żołnierzom, powracającym z frontu. Dlatego właśnie w mig wpakowano mnie do ogromnej balii - przeciw czemu poczułem irracjonalny sprzeciw - i dwie rozchichotane służki wyszorowały mnie dokładnie. Kiedy moje futro wyschło, uperfumowano mnie tak, jak powinien pachnieć Ka-Dis o mojej pozycji i dano stosowne szaty - szeroką koszulę o haftowanych rękawach i kołnierzu, czerwone szarawary i naszywaną cekinami kamizelkę, a do tego turban spięty broszą i krótką pelerynę, zarzucaną na jedno ramię. Następnie Habib zaznajomił mnie z obowiązkiem, który będzie na mnie ciążył — wolą pani jest, bym jej usługiwał, podawał jedzenie i towarzyszył wszędzie, gdziekolwiek zachce jej się udać. Uczulono mnie również, że Raija jest osobą niezmiernie kapryśną, która ma w zwyczaju zmieniać faworytów jak rękawiczki, i bezlitośnie obywać się z tymi, któ-

rzy utracili jej łaskę. Oczywiście, w to ostatnie nie uwierzyłem, magia bursztynowych oczu kotki okazała się bowiem silniejsza, niż jakiekolwiek przestrogi.

Komnaty kotki, do których zaprowadził mnie Habib, kapały wręcz luksusem. Wszędzie walały się wyszywane klejnotami poduszki, oprawione w najczystszy złotogłów, aż lśniło od drogich metali i kamieni, wprawionych w niezliczone bibeloty, drobne przedmioty oraz zabawki. Pokojów strzegło czterech strażników w złoconych kolczugach, wyćwiczonych - jak mi objaśniono - tak, by nie dostrzegać ani nie słyszeć niczego, o czym się tu mówi. Stary sługa długo uczulał mnie na zwyczaje swojej pani, objaśniając, jak podawać mam napoje, które łakocie szczególnie lubi i jak masować jej ramiona, by była ukontentowana. Przestrzegł mnie raz jeszcze, że gdy przestanę cieszyć się łaską, marny będzie mój los, i odszedł, pozostawiając mnie do dyspozycji pięknej Ka-Dis. Zostałem sam - i początkowo próbowałem zagadywać strażników, z równym jednak powodzeniem mógłbym rozmawiać z posągami. Z nudów krążyłem więc po pokojach, podziwiając wąskie kolumny wykładane złotymi płytkami, precyzyjnie cyzelowane, ażurowe zdobienia oraz mozaiki, układane z najdroższych materiałów i zachodziłem w głowę, dlaczego posiadacz tak nieprzebranych bogactw pozwala, by jego poddani cierpieli nędzę. I choć spędziłem w Astonii już prawie pół roku — nie licząc pobytu w mym pustynnym azylu - wciąż nie chciało pomieścić mi się w głowie, dlaczego tutejsze społeczeństwo zbudowane jest wedle tak niesprawiedliwych reguł. Wreszcie, kiedy nie wiedziałem już, co ze sobą robić, strażnicy krzyknęli jednocześnie - przyprawiając mnie nieomal o palpitację serca — i przez ciężkie, obite złoconą blachą drzwi weszła z gracją Raija. Natychmiast upadłem na twarz, zgodnie z tutejszym obyczajem, arystokratka podbiegła jednak do mnie ze śmiechem, chwyciła za ramiona i dźwignęła z kolan. Przywitała mnie jak starego przyjaciela, nie jak służącego, po czym zaczęła niewinnie zagadywać, wysupłując się jednocześnie z zawojów oraz chust, którymi była owinięta. W końcu, ubrana w samą wąską suknię, usiadła na poduszce, gestem

nakazując mi siąść obok siebie. Przysunęliśmy sobie misę kandyzowanych owoców i, popijając słodki, odurzający alkohol, zatopiliśmy się w rozmowie. Najpierw ona wypytywała mnie swym wesołym, dziewczęcym głosem o cuda dalekich krain, potem zaś ja zapytałem o to, co tak bardzo mnie nurtowało - a odpowiedź, którą otrzymałem, okazała się niezmiernie zaskakująca.

Astończycy, jak mi tłumaczyła Raija, są wobec prawa równi, nie różnią się też urodzeniem — syn emira ma takie same prawa do tytułu jego ojca, jak potomek żebraka z bocznej uliczki. O tym, kto dopuszczony będzie do sprawowania rządów, czyli przyjęty zostanie w szeregi urzędników, zastępujących tu szlachtę, decyduje organizowany co roku pisemny egzamin, do którego przystąpić może każdy, choć tylko trzy razy. Wykazawszy się mądrością - czyli, jeśli dobrze zrozumiałem, znajomością niezliczonych anegdot, powiedzeń oraz przypowieści setek astońskich mędrców — zwierzoczłek przyjęty zostaje w szeregi biurokratów i od tej pory nie musi trudzić się praca fizyczną. Potem, wykazując zdolności, awansować może na kolejne z dziesiątków szczebli drabiny urzędniczej, aż w końcu podniesiony zostać może do godności władcy świata, a nawet najwyższego władcy Astonii, rezydującego w świętej Pavanie Inesza, króla królów. Odpowiedź ta zaskoczyła mnie tym bardziej, skoro bowiem każdy Astończyk własną pracą dojść musi do wszystkich zaszczytów, tym chętniej — jak sądziłem - powinien dzielić się zamożnością z tymi, którym się nie powiodło, pamiętając, że sam mógł do nich należeć. Usłyszawszy to, Raija aż klasnęła z uciechy w dłonie i wytłumaczyła mi, że z każdym urzędem wiąże się stosowny przepych. Awansując, Astończyk przenosi się do coraz wspanialszych pałaców, żyje w coraz większym luksusie, ma prawo zatrudniać więcej służby i cieszyć się z przywilejów swego statusu. Oczywiście, urzędnicy są bogatsi od chłopów, którzy utrzymują przecież całą tę kastę swymi podatkami, gdyby jednak rozdawali swe bogactwa, ani prości Astończycy nie byliby dumni, że ich sprawiedliwy oraz zacny władca otacza się właściwym dla jego pozycji przepychem, ani nikogo nie ciągnęłoby do władzy. O ile bowiem

władca faktycznie ma się w tym świecie lepiej, trudniej mu zachować życzliwość, która gwarantuje szczęście w życiu pozagrobowym.

Wysłuchawszy tego dziwacznego tłumaczenia, zadumałem się przez chwilę nad istotą władzy. Dziwacznym wydał mi się niezwykły ten paradoks - wychowałem się w przekonaniu, iż ludzie, czy innego rodzaju istoty, nie są sobie równe i w żyłach niektórych płynie krew daleko lepsza, niż w innych. Samemu przynależąc do arystokracji czułem się jednak odpowiedzialny za wszystkich prostaczków, w głębi serca uważając, że moim obowiązkiem jest ich ochraniać oraz nieść pomoc, jak przystało na uczciwego szlachcica. Astonia tymczasem, kraina, w której urodzenie nie jest drogą do zaszczytów, to jednocześnie ziemia nierówności, a wyniesiony ponad tłum urzędnik wcale nie czuje odpowiedzialności za tych, którym się nie powiodło i bez zmrużenia okiem patrzy na ich niedolę, samemu pogryzając słodycze ze złotej misy. Wniosek ten zaskoczył mnie bardzo, rychło jednak go zarzuciłem, poczułem bowiem, że wzdłuż kręgosłupa pełzają mi dziwaczne dreszcze. W pierwszej chwili nie zrozumiałem, co się dzieje, doświadczałem bowiem po raz pierwszy tak niezwykłej sensacji, wnet jednak zauważyłem, że to Raija delikatnie splata i rozplata swój ogon z moim, od czego po chwili czułem się, jakby w mym brzuchu wybuchł pożar. Tego dnia już nie rozmawialiśmy.



Księżniczka Raija bint Abbas al-Sini, której miałem zaszczyt i przyjemność służyć gościła u brata ze swego miotu, młodego sędziego Tahira ibn Abbasa, przez trzy tygodnie, które ja spędziłem na nauce, uznała bowiem, że jeśli mam towarzyszyć jej wszędzie, dokądkolwiek się uda, muszę legitymować się odpowiednim wykształceniem. Sprowadzono zatem nauczyciela, który uczył mnie niezmiernie zawiłego, obrazkowego pisma Astonii i godzinami ślę-

czałem nad setkami przypowieści oraz anegdot, za pomocą których przekazuje się tu wszelką wiedzę. Jednocześnie śledzić mogłem wyraźnie, jak niezwykłe paradoksy powoduje tutejszy system społeczny, Tahir był bowiem pierworodnym z miotu Raiji i jako taki miał prawo decydować, na przykład, o zamążpójściu siostry, ciążył też na nim obowiązek opieki nad księżniczką, ona jednak pięła się po szczeblach kariery znacznie szybciej i już od dwóch lat przemierzała Astonię jako oficjalna reprezentantka Vachaspati, wysokiego urzędnika z dworu Inesza. Stąd starszy o bodaj cztery godziny brat był jednocześnie podwładnym swej siostry, więc o ile spotykając się prywatnie Raija okazywała mu należny szacunek, publicznie to on klękał przed nią i padał na twarz, a ja, jako przyboczny sługa, pośredniczyłem w ich rozmowie, przekazując sędziemu słowa księżniczki i powtarzając jego odpowiedzi wprost do jej smukłego ucha. Kiedy trzy tygodnie minęły, a księżniczka obwieściła, że niezwłocznie wyruszamy w dalszą drogę, odwiedził mnie Habib, gratulując tak długiego utrzymywania zainteresowania Raiji, co bardzo mnie oburzyło, moje bowiem stosunki z piękną kotką dalekie były od zwyczajnych relacji między sługą i jego panią. Już wówczas często służyłem jej radą, a ona opowiadała mi dokładnie o wszystkim, co ją trapi, po cichu więc zacząłem uznawać się za jej opiekuna i obrońcę.

Tymczasem przygotowania do odjazdu trwały, nie tak łatwo było bowiem zorganizować wyjazd prawie setki sług, sześćdziesięciu zbrojnych oraz ogromnej ilości bibelotów, które Raija zwykła wozić ze sobą, uzupełniając kolekcję o egzotyczne drobiazgi w każdym miejscu, które odwiedzała. W końcu jednak byliśmy gotowi, a ja cały drżałem z podniecenia, pewny, że oto wreszcie dane mi będzie zobaczyć astoński statek, okręty kochałem bowiem wciąż z równą mocą. Nie posiadałem się więc z radości, gdy - idąc tuż za Raiją - wspiąłem się na płaski dach pałacu, gdzie odbyła się ceremonia pożegnania, na którą pofatygował się sam emir. Gdy wszyscy wymienili się już przypowieściami i dziesiątkami komplementów, co jest zwyczajem bardzo przez lud Ka-Dis poważanym, złociste chmury

pękły nagle, a nad naszymi głowami pojawił się najdziwniejszy stwór, jakiego do tej pory oglądałem. W pierwszej chwili wydawał się przypominać niewielkiego lewiatana, był jednak znacznie od niego szerszy, a jego płetwy kończyły się czymś w rodzaju szerokich palców. Miał ogromną gębę, maleńkie oczka, a na jego grzbiecie siedziało czterech poganiaczy, kierujących potwora w żądaną stronę. Najdziwaczniej wyglądało jednak jego podbrzusze, którego skóra była przeźroczysta i wydęta na kształt ogromnej bani, zamkniętej w klatce żeber. Stwór obniżał lot, sterując wielkim, szkarłatnym ogonem, aż znalazł się na naszej wysokości. Wówczas rozwarł wielką paszczę a Raija bez słowa wstąpiła na miękki, suchy język, i dalej, aż do przejrzystej bani podbrzusza. Niepomiernie zdziwiony poszedłem za nią, a dalej postępował cały objuczony bagażami dwór oraz zbrojni strażnicy. W końcu wszyscy znaleźliśmy się wewnątrz potwora, na uginającej się lekko, przejrzystej błonie jego skóry, za sufit mając szkarłatne ciało, z którego wyłaniały się żebra. Niesiony prądem powietrza stwór uniósł się do góry — patrzyłem, jak miasto, w którym tak drastycznie odmienił się mój los, maleje w oddali, a słudzy rozkładali w naszej upiornej kajucie dywany i poduchy, byśmy poczuli się jak w domu.

Tak rozpoczęła się niezwykła podróż po Astonii - i gdyby pozostało mi choć trochę czasu więcej, z jakąż rozkoszą opowiedziałbym o niezwykłych cudach tej bajecznej krainy! Wędrowaliśmy od świata do świata, gdzie Raija zajmowała się rozmaitymi sprawami władców całej Astonii, ja zaś towarzyszyłem jej nieodmiennie i niezmordowanie, poznając kulturę dziwacznej tej ziemi coraz lepiej i lepiej. Podróżowaliśmy przy tym na grzbietach rozmaitych bestii, w ich brzuchach czy napowietrznych rydwanach, przez nie ciągniętych, sztuka szkutnicza jest bowiem Astończykom zupełnie obca, potrafią jednak bez trudu wyhodować potwora, który potrafi podróżować przez otwartą przestrzeń. Było to doświadczenie niezwykłe i jedyne w swoim rodzaju, o ile bowiem żeglując na pokładach okrętów czułem się zdobywcą, który ujarzmia bezkres Wszechświata, naginając go do swej woli, przenoszony przez żywe istoty

zrozumiałem astońską koncepcję, w myśl której wszystko, co istnieje na świecie, jest częścią kręgu życia i cokolwiek się czyni, nie można się z niego wyłamać. Żyjemy, potem zaś umieramy i nasze ciało staje się pożywieniem dla robaków, jakże więc możemy czuć się od nich lepsi - pytała mnie ze śmiechem księżniczka, gdy tłumaczyłem jej koncepcję supremacji istot rozumnych, równie dla niej niezrozumiałą, jak krąg życia dla mnie. Nie była to, zresztą, najbardziej niepojęta dla niej część moich relacji, o ile bowiem w lot łapała zasady funkcjonowania Kościoła Kryształowego czy zwyczaje pogrzebowe Lodowych Elfów, koncepcją zupełnie niezrozumiałą pozostawał dla mojej piękności honor. Gdy po raz pierwszy o tym usłyszałem, obruszyłem się niezmiernie, wychowano mnie bowiem na człowieka honoru, cierpliwie więc wykładałem Raiji jego zasady. Te jednak wydały jej się dziwaczne i niepraktyczne, Astończycy bowiem nie tylko bardziej troszczą się o to, co sądzi o nich otoczenie, niż o autentyczną prawość, to jeszcze uznają ideę równej walki za zupełnie chybioną, ich bowiem zdaniem w potyczce należy przede wszystkim przechytrzyć przeciwnika, by pokonać go, minimalnie się przy tym narażając.

Wyjąwszy jednak ten spór układało nam się z wiecznie głodną opowieści o dalekich stronach księżniczką doskonale. Przy jej boku zwiedziłem nieomal całą Federację Astonii, której światy zaludnia ogromna rozmaitość istot. Rychło pojąłem, że kotokształtny lud Ka-Dis jest tylko jednym z narodów Astonii i choć jest obecnie najbardziej spośród nich prominentnym, niewiele ustępuje mu tradycyjnie zazdrosny o wszystko, co posiadają koty lud Kalb, którego przedstawiciele przypominają kształtem psy, czy może raczej wilki i lisy. Kalbowie są dumniejsi jeszcze, niż koty, choć brak im charakterystycznej dla Ka-Dis próżności i wciąż gotują się do wojny, od maleńkości doskonaląc się w sztukach wojennych. Zajmują przy tym światy sąsiadujące z Pustką i bezustannie wypatrują zagrożenia, które ma z niej nadejść. Zaskoczyło mnie, że siedziby wojowniczego ludu nie chronią Astonii od strony Znanego Wszechświata, skąd - jak dowiodła tego nieszczęsna Wyprawa Kryształowa

- grozić jej może prawdziwe niebezpieczeństwo, Raija objaśniła mi jednak, iż zgodnie ze słowami Boginii nadejdzie kiedyś nieprzyjaciel potężniejszy niż wszystkie siły Znanego Wszechświata i wówczas obowiązkiem Astończyków będzie stanąć z nim do walki. Dlatego właśnie naród Kalb strzeże Federacji od strony, z której ów wróg nadejdzie.

Oczywiście, bogactwo kształtów Astończyków nie ograniczało się do postaci psów i kotów, choć pozostałe rasy są reprezentowane znacznie szczupłej. Trzecim ważnym narodem są ludzie — ptaki z krainy Nilay, istoty mądre i łagodne, spędzające życie na studiowaniu oraz rozmyślaniach, stąd więc powszechne przekonanie, że właśnie spośród nich rekrutować się powinni kapłani i czarodzieje. Do tego na poszczególnych światach spotkać można inne jeszcze gatunki istot, które gdzie indziej są najzwyczajniejszymi zwierzętami, tu jednak, obdarzone ludzkim kształtem, współtworzą cywilizację Astonii, choć ich wkład jest daleko mniejszy, niż dwóch ogromnych narodów. Nie znaczy to jednak, że przedstawicieli niewielkich ludów ma się w Astonii za gorszych, czy zgoła za odmieńców, wszyscy bowiem, jak pouczała mnie Raija, są dziećmi tej samej Bogini. Tymczasem, gdy ja podziwiałem cuda Federacji i co rusz dziwowałem się egzotycznym jej obyczajom, czas płynął nieubłaganie, a tysiąc jeden nocy, które jeszcze niedawno wydawały mi się okresem długim jak całe życie, nieubłaganie zbliżało się do końca. Im mniej czasu pozostawało mi do końca przemiany, tym większe czułem napięcie — sierść na karku jeżyła mi się bez powodu, a koniec ogona poruszał niespokojnie, przyznam bowiem szczerze, iż cudowne dni w towarzystwie księżniczki Raiji oraz namiętne uczucie, które nas połączyło sprawiało, iż myślałem o powrocie do mej prawdziwej postaci ze wstrętem i przestrachem. Pewnego dnia, gdy leżeliśmy na miękkich poduchach, kotka zapytała wreszcie, czym się tak dręczę, a ja, spojrzawszy w jej pełne niewinności, bursztynowe oczy wyznałem, iż obawiam się transformacji w człowieka. Raija próbowała mi tłumaczyć, że ona sama czeka na nią z niecierpliwością, pragnie bowiem zobaczyć mnie w mojej prawdziwej postaci, ja jednak nie dawałem się przekonać. W końcu

rozbawiona księżniczka przyznała, że gdy odjeżdżaliśmy z miasta, w którym nasze drogi się zeszły, otrzymała od czarownika - sprawcy mego przeistoczenia Kryształ, w którym zamknięte zostało to samo zaklęcie.

Zamykanie zaklęć w Kryształach jest zwyczajną praktyka magiczną, ja jednak nie miałem wówczas o niej najmniejszego pojęcia — pamiętajcie bowiem, że wychowałem się w Dziewięciu Miastach, gdzie magia zagląda nieczęsto i zwykle w tajemnicy. Cały proces jest bardzo prosty - Kryształ, na który rzuca się czar, wchłania jego energię tak, jak zwykle napełnia się światłem słońca, staje się przy tym jednak niezwykle kruchy, moc magiczna nadwereża bowiem jego strukturę. Potem wystarczy, że ktoś taki Kryształ rozbije, a zamknięte w nim zaklęcie natychmiast uwalnia się i działa dokładnie tak, jak chciał czarownik - nie można więc manipulować jego efektem i siłą, jak to się dzieje zwykle podczas rzucania czarów. Usłyszawszy, że Raija jest w posiadaniu klejnotu, który przekształci mnie na kolejne tysiąc jeden dni i nocy, ucieszyłem się i poprosiłem, by rozbić go jak najszybciej. Księżniczka odmówiła jednak, twierdząc, że wpierw życzy sobie obejrzeć mnie w ludzkim kształcie i dopiero później oceni, jak bardziej jej się podobam. To przeraziło mnie niezmiernie, przywykłem bowiem w ciągu długich miesięcy do futra, uszu i ogona, a perspektywa ich utraty spowodowała, że wpadłem w popłoch. Zacząłem błagać księżniczkę, a potem złościć się i dąsać, aż wreszcie wyjęła z kufra lśniący Kryształ by ze złością rozbić go u moich stóp. W mgnieniu oka ogarnął mnie rozbłysk energii, od którego zakręciło mi się w głowie, jakaś siła uniosła mnie w powietrze i zakręciła niczym wir, po czym magiczne ognie zgasły, a ja upadłem na podłogę. Uspokojony, skoczyłem na równe nogi i uśmiechnąłem się promiennie do Raiji, w jej bursztynowych oczach dostrzegłem jednak dziwny chłód. Próbowałem pytać, co się stało, gestem jednak kazała mi odejść - i tę noc, po raz pierwszy od niemal trzech lat, spędziłem samotnie.

Następnego dnia przybyliśmy na Pavanę, do świętej stolicy Astonii, a Raija wciąż nie wzywała mnie do siebie. Początkowo myślałem, że złość niedługo jej minie, uśmieszek Habiba mówił

jednak sam za siebie — stary sługa pojął na długo przede mną, że przeciwstawiając się księżniczce wypadłem z jej łask i odtąd moją dolą będzie zwykły los służącego. Na razie jednak piękna kotka nie wydała w tym względzie żadnych poleceń, całe dnie spędzając ze swoim panem i zwierzchnikiem, a ja błąkałem się po najpiękniejszym miejscu na ziemi ze złamanym sercem i głową pełną złych przeczuć. Być może dlatego nie zachwycałem się stolicą Astonii tak bardzo, jak powinienem — a jest ona miejscem nieporównanym z żadnym innym. Nie jest miastem w naszym rozumieniu tego słowa, nie posiada bowiem ani ulic, ani murów, a składające się na nią budynki wyrastają wprost z pełnej kwiatów i bujnego życia dżungli. Centrum stolicy stanowi Wielki Zikurat, ogromna budowla, która w pełni zasługuje na tę nazwę, wielkością przerasta bowiem nawet pałac Cesarza Lodowych Elfów. Na jej szczycie wzniesiono świątynię, w której Inesz i najwyżsi kapłani otrzymują polecenia od samej Ili — nie dane mi było oglądać jej z bliska, podejrzewam jednak, że ozdobiono ją z niezrównanym przepychem. Poniżej mieści się pałac Inesza, dalej siedziby jego urzędników i tak dalej, aż do samej ziemi, gdzie rezydują sędziowie i pisarze najniższego szczebla. Wokół zikuratu wzniesiono posągi, wyobrażające dawnych bohaterów — wykonano je z białego kamienia i częściowo pozłocono, sprawiają więc tym bardziej przytłaczające wrażenie, wyrastając ponad koronami drzew niby bladolicy giganci, każdy bowiem z nich liczy wiele dziesiątek metrów wysokości. Prócz tego wszystkiego w Pavanie znaleźć można każdy w zasadzie gatunek Astończyków, z jego kulturą, budowlami i obyczajem, niezliczone kramy i stragany, na których sprzedaje się przedmioty zachwycająco pięknie i cudownie niepraktyczne oraz każdy właściwie rodzaj usług, od pucowania ogonów po barwienie wąsów henną.

Radosny zgiełk niezwykłego miasta przyprawiał mnie jednak o ból głowy, a od cudownego przepychu przewracało mi się w żołądku. Spędzałem na ulicach długie godziny, nikomu niepotrzebny, żałosny i opuszczony, stopniowo rozumiejąc, że choć w Pavanie znaleźć można wszystko, jednego towaru zdecydowanie tu brakuje

- samotności. Wędrując, zapuszczałem się coraz dalej i dalej, aż wreszcie, po tygodniu naszego pobytu w świętym mieście, niespodziewanie wyszedłem z dżungli na szeroką, białą aleję, która wykonana była z dziwacznej substancji, bez śladów spojeń, jakby stworzono ją z jednego elementu. Zaskoczony zatrzymałem się i uniosłem głowę - i jakież było moje zaskoczenie, gdy ujrzałem, że wzdłuż długiej na jakiś kilometr alei wyrastają smukłe kolumny, białe u podstawy i złote w górnej części. Serce zabiło mi jak młotem - tyle wieków rodacy moi usiłowali dociec, skąd wzięło się moje miasto, i tu właśnie, w dalekiej Astonii, na własne oczy oglądałem budowle zbudowane przez tych samych inżynierów! Przez chwilę stałem oniemiały, a potem przed oczyma jak żywa stanęła mi stara niania, mistrz Nerozzo, wuj Gianerasmo i wszyscy moi krajanie. W jednej chwili pielęgnowana przez trzy lata astońskość ustąpiła mej prawdziwej naturze — i znów czułem się Marco di Mirandeo, ambasadorem Miasta Tysiąca Kolumn, człowiekiem, który nade wszystko pragnie wrócić do domu, wpierw zbadawszy, kto wzniósł dziwaczne kolumny.

Gdy wróciłem, rozgorączkowany, do naszego pałacu, odkryłem, że służba sposobi się do odjazdu. Panowało wielkie zamieszanie, które zawsze towarzyszyło naszym wędrówkom, a Raija czekała już na mnie w swoich komnatach. Padłem przed nią na twarz, niepewny, co usłyszę, a gdy uniosłem głowę, obdarzyła mnie spojrzeniem twardym i zdecydowanym. Zakomunikowała, iż już się mną znudziła i postanowiła oddać mnie zaprzyjaźnionemu Kalbowi, bym miał możliwość zwiedzenia dalszych regionów Astonii i być może zasmakował wojennego rygoru. Poczułem, jakby wbito mi sztylet w serce — nie dość, że odebrano mi możliwość zbadania tutejszych kolumn, to jeszcze miałem jeszcze bardziej oddalić się od domu! Pojąłem jednak, że błaganie na nic się nie zda i że jeśli chcę zostać przy pięknej księżniczce muszę posłużyć się fortelem. Poprosiłem zatem o jedną jeszcze łaskę - opowiedzenia jej ostatniej opowieści. Propozycja okazała się trafiona, Raija wciąż złakniona była bowiem moich opowiadań. Tego ranka znów zaprosiła mnie do swych kom-

nat, tym razem siedziałem jednak z dala od raczącej się łakociami kotki. Spoglądając tęsknie na jej ponętne kształty, zacząłem snuć historię, w której wspiąć się zamierzałem na wyżyny sztuki gawędziarstwa. Przypominałem sobie wszystkie nauki wuja, przywodziłem na pamięć starego króla Starsu, gdy opowiadał nam o bitwie oraz wszystkie sztuczki gawędziarskie, którymi posiłkował się w swych cudownych opowieściach Straceniec i widziałem, jak z każdą chwilą bursztynowe oczy Raiji stają się większe. W końcu nadszedł jednak wieczór, a ja przerwałem w najciekawszym momencie i zamilkłem, nieczuły na złość i błagania księżniczki.

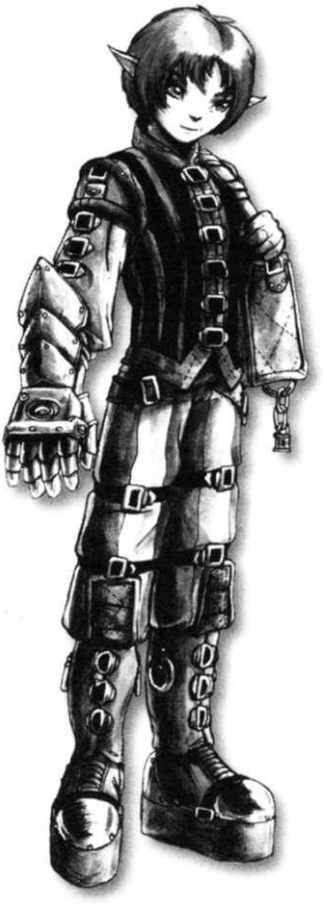
Podstęp mój udał się w zupełności. Nie mogąc znieść napięcia, Raija zdecydowała się zabrać mnie w kolejną podróż, a ja każdej nocy opowiadałem jej dalszą część opowieści, zawsze przerywając w nieoczekiwanej chwili. Była to niebezpieczna gra, stąpałem bowiem po cienkiej linii pomiędzy ciekawością a kapryśnością mej pani, stopniowo jednak udało mi się przełamać niechęć, jaką wzbudziłem w niej swoją odmową powrotu do ludzkich kształtów i nie minęło pięćset nocy, a stosunki między nami uległy gwałtownemu ociepleniu. Niestety jednak, uczucie, które żywiłem do pięknej kotki, umarło w dniu, gdy spojrzała na mnie jak na służącego i choć ona dawno puściła nasze niesnaski w niepamięć, ja nie potrafiłem zapomnieć pełnego pogardy wyrazu bursztynowych oczu. Udawałem jednak namiętność i nie zaniedbywałem kontynuowania mej arcyciekawej opowieści, by mieć pewność, że kotka znów się mną nie znudzi. Jednocześnie wypatrywałem okazji, która pozwoliłaby mi umknąć spod czułej opieki Raiji, opuścić granice Astonii, i — być może - powrócić do od tak dawna nie widzianego domu. Szczęście jednak najwyraźniej mnie opuściło, dni układały się bowiem w tygodnie, te w miesiące, a ja wciąż trwałem u boku mojej księżniczki, służąc jej radą, pomocą i opieką. W końcu, w dziewięćset dziewięćdziesiątym dziewiątym dniu od mojej powtórnej przemiany z ciężkim sercem zdecydowałem, że na zawsze pozostanę w Astonii i spróbuję znów pokochać piękną kotkę tak, jak na to zasługuje. I wówczas właśnie moje plany znowu legły w gruzach.

Rzecz zaszła, gdy przebywaliśmy w mieście al-Maisan, stolicy wszystkich Ka-Dis, gdzie moja piękność zajmowała się podejmowaniem cudzoziemskich ambasadorów, w czasie bowiem, gdy ja wędrowałem po Astonii kraj ten otworzył swoje granice dla przedstawicieli państw Znanego Wszechświata z powodów, których wciąż nie pojmuję. Siedziałem zatem na miękkiej poduszce u stóp mej pani, która, okutana w szal i chustę, z twarzą pieczołowicie osłoniętą, z trudem ukrywała podniecenie, w jakie wprawia ją kontakt z przybyszami z odległych stron. Nie miałem wiele do roboty, okazja była bowiem zbyt oficjalna, by wolno mi było przemówić, w rozmowie między Raiją a przybyszami pośredniczył bowiem łańcuszek stosownych urzędników. Próbowałem więc przybrać znudzoną postawę i starłem się wyglądać możliwie godnie, koniuszek ogona drżał mi jednak tak mocno, że aż musiałem wetknąć go pod poduszkę. Tymczasem przed Raiją giął się właśnie w ukłonach ambasador Dziewięciu Miast, przybyły wprawdzie z Miasta Ptaków i kompletnie mi nie znany, posługujący się jednak moją słodką mową, której dźwięk sprawiał mym uszom niewiarygodną przyjemność. Wymieniwszy grzecznościowe banały, ambasador wyraził nadzieję, iż stosunki między Astonią a moją ojczyzną będą od tej pory kwitły po czym oddalił się, a ja patrzyłem za nim czując w sercu smutek oraz pustkę. Oczywiście, mogłem odszukać dyplomatę choćby i następnego dnia, by prosić o pomoc w ucieczce z Astonii, nie dość jednak, że dałem sam sobie słowo honoru, to wiedziałem, że jutro Raija zechce przemienić mnie na nowo, moje zniknięcie zostanie więc od razu zauważone. Mało tego, tylko cud mógłby sprawić, by oficjalny przedstawiciel którejś z potęg Wszechświata naraził stosunki z Astonią na szwank, bo pomóc podejrzanej proweniencji kotu, który podaje się za człowieka.

I wtedy właśnie ów cud się zdarzył. Ledwie ambasador Dziewięciu Miast zniknął za drzwiami, szambelan wykrzyczał nazwisko, które w pierwszej chwili wydało mi się pomyłką. Do sali wkroczył, zamiatając przed sobą kapeluszem, don Almerique Serrano y Calahorra. Czyli, prościej mówiąc, Lope.

ROZDZIAŁ JEDENASTY

w którym Marco przekonuje się, że w Mieście Gnomów faktycznie znaleźć można wszystko, a nawet znacznie więcej.



Benedikt

ROZDZIAŁ JEDENASTY



Świat zawirował mi w oczach i musiałem wytężyć całą wolę, by nie okazać zaskoczenia pomieszanego z obłąkańczą radością. Oczywiście, Lope nie miał szans rozpoznać mnie w tej postaci, zresztą, zgodnie z obyczajem, przemawiając do Raiji wbijał wzrok w podłogę. Ja tymczasem z każdą chwilą przekonywałem się coraz mocniej, że oto stoi przede mną najlepszy z moich przyjaciół, którego pogrzebałem już w myślach i opłakałem. Lata, które minęły, odkąd złośliwy los nas rozłączył, przydały mu zmarszczek w kącikach ust i kilku siwych włosów na skroniach oraz w brodzie, poza tym nie zmienił się jednak ani na jotę — wciąż nosił się na czarno, poruszał z tą samą zadzierzystością i mówił ze swadą. Oczywiście, do setki wciąż brakowało mu wielu lat, nie pełnił więc funkcji ambasadora, reprezentował go jednak, gdyż ten, napiwszy się wody z napotkanego podczas wycieczki na pustynię źródełka leżał złożony okrutną niemocą. Przez chwilę patrzyłem, jak Lope gnie się w ukłonach i wygłasza zwyczajowe krasnoludzkie formuły, a gdy wyszedł, zrozumiałem, że ani moje ponure ślubowania, ani żadne przeszkody nie zdołają mnie teraz powstrzymać - skoro mój przyjaciel powstał z martwych, i ja stanę się z powrotem sobą.

Audiencja ciągnęła się jeszcze przez kilka godzin, podczas których siedziałem jak na szpilkach, potem zaś towarzyszyłem Raiji do jej komnat, urządzonych z niemniejszym przepychem, niż pierwszy z pałaców, w którym wraz z nią mieszkałem. Jak co dzień, pomogłem jej przebrać się w swobodniejsze szaty, tym razem jednak czynność ta wydała mi się nieznośnie nudna, a potem razem wyszliśmy na balkon, skąd rozciągał się widok na miasto i dalej, na pustynię. Przez chwilę rozmawialiśmy o rozmaitych banałach i ze wszystkich sił starałem się nie dać po sobie poznać zdenerwowania, wysłuchiwałem więc spokojnie podekscytowanego szczebiotu księżniczki, która wciąż przeżywała spotkanie z tak wielką liczbą cudzoziemców. Następnie Raija orzekła, że jutrzejszej nocy nie uda mi się wykręcić przed powrotem do ludzkich kształtów, a potem zakomunikowała mi, że dzisiejszy dzień spędzę w samotności, do miasta przybył bowiem jej brat Tahir, który poprosił ją o dyskretne spotkanie. Moje serce wywinęło kozła z radości, zachowałem jednak spokój i nawet udałem rozżalenie — gdy moja pani sposobiła się do odejścia, skrapiając wonnościami stosownymi na spotkanie z rodziną i przywdziewając właściwy strój, cały czas dopytywałem jak szybko wróci, zapewniając o mojej tęsknocie. Potem kotka opuściła pałac - w drzwiach zatrzymała się jeszcze i posłała mi długie spojrzenie niezwykłych, bursztynowych oczu, którego wspomnienie prześladuje mnie po dziś dzień.

Odczekałem prawie godzinę, krążąc niespokojnie po komnatach księżniczki, i gdy zyskałem pewność, że Raija prędko nie wróci, przebrałem się w proste, podróżne szaty z zawojem skrywającym twarz, który nosi się na pustyni, przypasałem Viperę, która wciąż wyglądała niczym bułat, zyskała jednak w ciągu ostatnich lat aż cztery Kryształy, a potem włamałem się ostrożnie do kufra z precjozami księżniczki, by wydobyć z niego ostrożnie Kryształ z krępującym mnie zaklęciem. Po namyśle zabrałem stamtąd również ozdobną broszę, by zachować piękną kotkę na zawsze w pamięci i nie zastanawiając się na konsekwencjami wyszedłem na balkon, z którego lekko zeskoczyłem na ulicę po czym wtopiłem się w tłum.

Dziś, kiedy o tym myślę - a przecież wszystko to wydarzyło się tak niedawno! — nie potrafię przypomnieć sobie, co czułem, kiedy opuszczałem swą opiekunkę, kochankę i księżniczkę, u boku której spędziłem długie pięć lat, dziś bowiem czuję tylko straszliwy smutek oraz pustkę w tym miejscu serca, która zarezerwowana była dla długouchej kotki. Wówczas jednak szedłem ulicą i, jak sądzę, upajałem się wolnością, rozpytując, gdzie znajdę krasnoludzkiego ambasadora. Powoli świtało, tłok na ulicach zaczął się więc zmniejszać, wsłuchiwałem się jednak w okrzyki sprzedawców, brzęk nożyc fryzjerów oraz okrzyki zachwytu, które wydawała grupka dzieci obserwująca ulicznego połykacza ognia o zakręconych wąsach i pręgowanym futrze, myśląc, że być może słyszę je wszystkie po raz ostatni. W końcu, rozpytując tu i ówdzie, udało mi się dotrzeć do pałacu, w którym zatrzymał się cierpiący na żołądkową przypadłość dyplomata. Przez chwilę krążyłem po okolicy, aż wreszcie w jednym z okiem błysnął mi Lope.

Odkrywszy drogę do kwater przyjaciela, zaszyłem się w zaułku za kramem handlarza dywanów i odczekałem kilka godzin, by zlane dziennym światłem ulice opustoszały. Gotowałem się na walkę z sennością i upałem, od lat wiodłem bowiem nocny tryb życia, podniecenie nie pozwalało mi jednak odczuć zmęczenia. W końcu zdecydowałem, że nadszedł czas — wysunąłem pazury i bez trudu wspiąłem się na ścianę glinianego budynku, z którego przeskoczyłem na parapet pobliskiej wieży. Tam przywarłem na chwilę do białego muru, czekając, aż dołem przemkną przechodnie i obserwując zakryte ciężkimi storami okno Lopego, który najwyraźniej próbował nauczyć się spać w dzień. Kiedy ulica pode mną opustoszała, wydobyłem z rękawa cieniutką linkę, którą przywiązałem do rękojeści prostego jataganu, a następnie celnym rzutem wbiłem go w mur pałacu ambasadora, tuż nad upatrzonym przeze mnie oknem. Reszta poszła jak z płatka - przemknąłem po linie na parapet Lopego, po czym dałem susa do środka. Wnętrze pokoju spowijała wprawdzie ciemność, nie stanowiła ona jednak przeszkody dla oczu Ka-Dis. Dlatego bardzo wyraźnie widziałem, że oto ląduje

z impetem w ogromnym, rzeźbionym łóżku, z którego podrywają się w jednej chwili dwie osoby — Krasnoludy, ze wzrostu sądząc. W tym momencie stopa zaplątała mi się w prześcieradło i runąłem jak długi na podłogę, częściowo skrępowany pościelą. Uderzyłem o podłogę głową tak mocno, że aż zadzwoniło mi w uszach - cud, że nie stłukłem Kryształu z zaklęciem - i nim zdążyłem wyplątać się z bielizny, na karku siedział mi już Lope, ubrany w same galoty, za to z ostrym, krótkim mieczem w dłoni. Zza jego pleców wyglądała twarz krasnoludzkiej kobiety, okrytej nocną koszulą - i jakież było me zdziwienie, gdy rozpoznałem w niej Brisidę, czarodziejkę z osobistej gwardii Królowej Księżyca!

Idiotyczna ta sytuacja trwała może dwa uderzenia serca, nagle bowiem Lope wypogodził się zupełnie i, wyszczerzywszy zęby, zapytał prosto z mostu, co mi się stało, że wyglądam jak Astończyk. Zaniemówiłem z wrażenia, a on rzucił miecz po czym porwał mnie w ramiona, ściskając serdecznie i dziękując wszystkim Siedmiu Smokom, że znowu się spotykamy. Byłem zbyt zaskoczony, by powiedzieć cokolwiek, Krasnolud tymczasem trajkotał jak szalony, jednocześnie starając się przedstawiać mnie Brisidzie, pytać o moje losy i opowiadać, co się z nim działo. Dopiero po dłuższej chwili opamiętaliśmy się wszyscy na tyle, by raz jeszcze wymienić uściski, nalać sobie trzy kielichy doskonałego, błękitnego wina z Dziewięciu Miast i po kolei opowiedzieć swoje historie. W pierwszym rzędzie wypytałem Lopego, jakim cudem poznał mnie, pomimo przemiany i dowiedziałem się, że u nikogo innego na całym świecie Krasnolud nie widział tego bezczelnego błysku w oku — co, nie wiedzieć czemu, wzruszyło mnie prawie do łez. Następnie opowiedziałem, co mnie sprowadza - o wszystkim, co zaszło odkąd opuściłem Księżyc zamknięty w kufrze. Lope i Brisida słuchali uważnie, potem zaś sami zrelacjonowali mi koleje swoich losów.

Kiedy kupiecki żaglowiec Mercader wyleciał w powietrze, zniszczony przez piratów Sargamora, Lope przekonany był, że już po nim. Poparzony i ranny spadał w stronę słońca, szczęśliwie jednak pęd jego lotu wyhamowała szalupa, wyrzucona z pokładu Merca-

dera na samym początku bitwy. Na pół świadom, co się dzieje, Krasnolud podziękował Smokom za opiekę i uruchomił Kryształy, po czym padł zemdlony na dno łodzi. Gdy się ocknął, łódź wchodziła właśnie za linię nieba Księżyca — wychylił się więc przez burtę i, omijając miasto, wylądował w głębokiej dżungli. Wciąż cierpiał od rozlicznych ran, znalazł więc tylko schronienie w dziupli ogromnego drzewa i tam zaszył się, żywiąc się jego ożywczym sokiem. Po kilku dniach odzyskał siły na tyle, by rozejrzeć się po najbliższej okolicy i zaznajomić z urokami dżungli - z uśmiechem słuchałem, że przeżył w niebezpiecznej głuszy podobne, jak ja przygody. W końcu odzyskał siły oraz rezon na tyle, by spróbować przebić się do miasta i znaleźć sposób ucieczki z wrogiego kraju — pech chciał jednak, że tego właśnie dnia do portu przybyła Królowa, zdwojono więc straże i wzmożono czujność. Lope ponownie zapadł w dżunglę, gdzie spędził kilka tygodni, żyjąc jak dzikus - co w jego wypadku oznaczało zapewne brak niektórych przypraw, nie wątpię bowiem, że wzniósł sobie wśród głuszy schronienie na miarę pałacu astońskiego księcia. Gdy znów spróbował szczęścia i postanowił dostać się do portu, w zaroślach spotkał młodą Krasnoludkę, zapłakaną i wyraźnie zrozpaczoną.

Lope, jak to Lope, otoczył Brisidę czułą opieką i nie minął miesiąc, a ja już wywietrzałem czarodziejce z głowy - co słysząc poczułem się nieco dotknięty. Między nią a mym przyjacielem rozgorzało płomienne uczucie, postanowili więc razem dostać się do Smoczego Królestwa. Trzecia wyprawa do portu zakończyła się pełnym sukcesem — wprawdzie moi przyjaciele nie zdołali niepostrzeżenie wślizgnąć się na statek, zdarzyło się jednak tak, że właśnie w tej chwili Sargamor sposobił się do przekazania swoich więźniów — w tym don Horuna - rodzinom, które zdecydowały się zapłacić okup. Niewiele myśląc, Lope wychynął z krzaków, podszedł wprost do pirata, grzecznie mu się ukłonił, przedstawił oraz poinformował, do kogo zwrócić się należy z żądaniem okupu. Oczywiście, Sargamor połknął haczyk, nie chciał jednak zabrać na pokład również Brisidy. Wówczas Lope zaczął bez litości się z nim targować, podbijając

stawkę okupu za samego siebie i grożąc, że zrezygnuje z oddania się w ręce piratów — w końcu doprowadzony do ostateczności kapitan uległ. Wkrótce też za mego przyjaciela, skoligaconego wszakże z rodziną Smoczego Księcia, wpłacono wcale ładną sumkę i Lope wraz z ukochaną, oswobodzeni z łap rodu de Vinganca, dotarli wreszcie na Terra Nostra. Nie minął nawet rok, a oni już pobrali się przed obliczem kapłana Siedmiu Smoków i wkrótce Brisida powiła memu druhowi synka, który obecnie miał już prawie cztery lata i spał spokojnie w sąsiednim pokoju. Lope przywrócony został do służby dyplomatycznej i wraz z Brisidą przeżyli w niej mnóstwo przygód - aż wreszcie los cisnął mnie wprost do ich małżeńskiego łoża.



Wysłuchawszy tego wszystkiego wyłuszczyłem Lopemu, z czym przychodzę, ani przez chwilę nie wątpiąc, że znajdę u niego zrozumienie i liczyć mogę na pomoc. Krasnolud wysłuchał mnie w skupieniu, gładząc się po czarnej brodzie, a potem ze smutkiem oświadczył, iż w tej chwili nie może przetransportować mnie poza obręb Astonii. Pokój zawirował mi przed oczyma — przez chwilę nie mogłem pojąć, czemu ktoś, kto bez wahania wkroczył za mną w ponurą noc Ochuromy i poruszył w swoim czasie niebo i ziemię, by wykaraskać mnie ze straszliwej opresji teraz odmawia mi w sprawie w gruncie rzeczy prostej, jaką jest przetransportowanie na pokład krasnoludzkiego statku. Potem zrozumiałem, że sześć lat, które minęło od naszego rozstania, przekreśliło przyjaźń, którą naiwnie uważałem za nienaruszalną. Wzdychając ciężko podniosłem się z krzesła, posłałem Lopemu smutne spojrzenie i ruszyłem w stronę okna. Krasnolud zdziwił się na to niepomiernie po czym ze śmiechem objaśnił mi, że jest właśnie w trakcie realizacji zadania niezmiernie niebezpiecznego i arcytajnego, po jego zaś zakończeniu los gna go w inną zupełnie stronę, nie znaczy to jednak odmowy

pomocy. Znów padliśmy sobie w objęcia i po chwili już Lope wyłuszczał mi szczegóły ryzykownego przedsięwzięcia.

W komnatach Krasnoluda pozostałem przez kilka następnych dni, pewien, że Raija odchodzi od zmysłów i przetrząsa teraz zapewne całe miasto, byle mnie znaleźć. W tym czasie odzyskałem poprzednią postać — a że stało się to za dnia, gdy pogrążony byłem w głębokim śnie, trudno mi opisać, jak cały proces się odbył. Dość, że wstając wieczorem poczułem dziwaczne uczucie chłodu na całym ciele i niemal natychmiast straciłem równowagę. Na dodatek czułem się, jakby ktoś zatkał mi nos i założył opaskę na oczy, straciłem bowiem możność widzenia w ciemnościach, a świat zapachów, który towarzyszył mi przez ostatnie lata niczym wierny przyjaciel odszedł wraz z astońskim zmysłem powonienia. Dłonie miałem niepiękne, różowe, zakończone kruchymi paznokciami a moje stopy czyniły przerażający hałas, najgorsza okazała się jednak utrata ogona. Z uśmiechem przypomniałem sobie, jak ten pozornie nieważny szczegół anatomiczny drażnił mnie w pierwszych tygodniach po przemianie, teraz jednak odkryłem, iż daleko łatwiej było przyzwyczaić się do jego obecności, niż braku. Bezustannie traciłem równowagę, nawykłem bowiem do balansowania ogonem, wiedziałem też, że znacznie straciłem na zwinności. Na dodatek czułem się dziwacznie okaleczony oraz straszliwie nieatrakcyjny — całą noc unikałem moich przyjaciół, o ile bowiem w obecności Lopego czułem się tylko nieco zażenowany, nie zniósłbym kobiecego spojrzenia Brisidy.

Po kilku dniach wszystkie sensacje ustąpiły. W tym czasie zapoznałem się dobrze z synkiem mych przyjaciół, czteroletnim berbeciem imieniem Marcos, nadanym mu na moją pamiątkę. Bardzo szybko znaleźliśmy wspólny język i godzinami uganialiśmy się po rezydencji, pełzaliśmy na czworakach lub służyłem mu za wierzchowca w czasie, gdy Lope przygotowywał wszystko, co niezbędne było do realizacji naszego planu. W końcu, w prawie tydzień po mej ucieczce z domu Raiji - Krasnolud donosił mi tymczasem, że księżniczka przestała pokazywać się na dworze, na co odczułem delikatne ukłucie sumienia - przyniesiono mi ubranie dostosowane

do ludzkich proporcji ciała, okryliśmy się płaszczami i we troje wyruszyliśmy w jasny dzień. Było wyjątkowo upalnie, ulice były więc niemal opustoszałe - rzecz jasna, jak na tutejsze standardy, mierząc bowiem tłum zwyczajną miarą trzeba by uznać je za stosunkowo zatłoczone. Tym jednak nie przejmowaliśmy się wcale, za dnia bowiem wszyscy Ka-Dis są ospali, leniwi oraz zmęczeni, trudno im skupić uwagę i opanować potrzebę drzemki, zwracają więc znacznie mniejszą uwagę na to, co dzieje się wokół - jeden z mędrców powiedział nawet, iż nie ma rzeczy, która nie mogłaby zaczekać do wieczora. Wędrowaliśmy zatem przez miasto ubrani tak, by jak najmniej rzucać się w oczy - twarze zasłoniliśmy zawojami, których używa się podczas podróży przez pustynię, ciała zaś oblekliśmy strojami przypominającymi tutejsze. Lope wierzył naiwnie, że dzięki temu ktoś wziąć nas może za tubylców, ja jednak zdawałem sobie sprawę, jak bardzo rzuca się w oczy brak uszu i ogona, są to bowiem pierwsze części anatomii, na jakie Ka-Dis zwraca uwagę. Szczęście jednak wciąż nam sprzyjało - po kilku godzinach dotarliśmy do granic miasta, gdzie czekały już na nas osiodłane jaszczury. Wymieniwszy kilka porozumiewawczych spojrzeń i brzęczących mieszków z podejrzanie wyglądającym poganiaczem o wyliniałym ogonie ruszyliśmy wreszcie, by popełnić potworne świętokradztwo.

Astończyk dochować się może wielu dzieci, zwykle bowiem małżeństwo owocuje przynajmniej trzema miotami młodych. Nie znaczy to jednak, że spośród jego potomków wybiera się dziedzica, tutejsze prawo stanowi bowiem, że do wszystkiego dojść należy własnym sumptem. Na dodatek w chwili, gdy miot opuszcza dom i wkracza w dorosłość, wszelkie obowiązki rodziców względem dzieci wygasają i od tej pory rodzeństwo zdane jest na samych siebie - tylko jedno z nich pozostaje z rodzicami, by opiekować się nimi na starość i spłacić w ten sposób dług zaciągnięty przez braci oraz siostry. Dlatego, kiedy Astończyk umiera, wszystkie jego doczesne posiadłości grzebie się wraz z nim, a każde z dzieci, będących owocem jego lędźwi, może wybrać tylko jedną rzecz, którą zachowa na pamiątkę. Trudno zatem o bogatszy grobowiec, niż

miejsce spoczynku astońskiego wielmoży, który zabrał w ostatnią podróż wszystko, co posiadał za życia, począwszy od dywanów zdobiących ściany i podłogi jego domu, po klejnoty, które skrupulatnie gromadził. Oczywiście, prawdziwą plagą tych stron są rabusie grobów, dlatego nekropolii strzeże się pilnie tak za dnia, jak w nocy, by zapewnić umarłym spokój. My jechaliśmy tymczasem w kierunku największego cmentarzyska na ziemiach ludu Ka-Dis, legendarnej Doliny Królów, gdzie w skalnych grobach spoczywają wszyscy władcy kotów, którzy sprawowali urząd w ciągu ostatnich dwóch tysięcy lat. Gnała nas tam w dodatku zwyczajna legenda, nie potwierdzona niczym pogłoska, która sprawiła jednak, że krew żywiej krążyć zaczęła w moich żyłach, powodzenie bowiem przedsięwzięcia oznaczałoby, że wywiążę się ze słowa danego dawno temu.

Podróż przez pustynię, której piasek miał barwę cegieł, trwała niecałe trzy dni, nasz przewodnik znał bowiem drogę niczym własną kieszeń i najwyraźniej wypuszczał się na tego rodzaju wyprawę nie raz i nie dwa. W pierwszej chwili nie spostrzegliśmy w ogóle Doliny i dopiero kocur musiał wskazać nam szerokie pęknięciu w monotonnej, piaszczystej równinie. Przyznając, że starożytni królowie wybrali na wieczny odpoczynek miejsce szczególnie dobrze ukryte, ruszyliśmy we wskazanym kierunku ostrożnie, by nie wzbijać tumanów piasku. Szczelina rosła przed nami niczym głęboka rana na ciele świata, trzeba było jednak kilku godzin, byśmy na dobre zdali sobie sprawę z szerokości i ogromu Doliny, wijącej się niby wąż i zakręcającej wielokrotnie pod dziwacznymi kątami. Nigdzie nie widać było wart, zagadnięty o nie przewodnik żachnął się jednak tylko stwierdzając, iż do Doliny dostać się można tylko z jednej strony, jedynym wejściem, i że to właśnie tam pełni się bezustanną straż. Zapytany, czy nikt nigdy nie próbował zejść po zboczach uśmiechnął się tylko i bez słowa powiódł nas naprzód. Nie minęło dalsze pół godziny, a my stanęliśmy już na skraju przepaści, z wysokości oglądając niezwykły ogrom oraz majestat królewskich grobowców.

Dolina głęboka była na wiele set metrów, a obydwie jej ściany nachylały się w górnych partiach do wewnątrz, tworząc niemal naturalny dach, zabezpieczający nekropolię przed zasypaniem piaskiem. Tutejsze skały miały niezwykłe barwy - były czerwone, złote oraz brunatne - i nachylały się tak stromo, że trzeba by nie lada wspinacza, by pokonać je w dół, nie mówiąc już o wspięciu się do góry z ewentualnym łupem. Na dnie rozpadliny wiła się droga, niegdyś wyłożona białymi płytami, które w większości pożarł już ząb czasu i pochłonął piasek. Tu i ówdzie ze skał spoglądały w dół ogromne, kute bezpośrednio w ścianach doliny posągi dawnych królów o smutnych obliczach, siedzące na kamiennych tronach. Pomiędzy ich stopami umieszczono wejścia do grobowców - wielkie, kamienne bloki, za którymi skrywały się nieprzebrane bogactwa. Przewodnik zatarł ręce i przez chwilę prowadził nas skrajem przepaści, aż wreszcie, niedługo przed zachodem słońca, stanęliśmy ponad posągiem króla, którego legenda sprawiła, iż postanowiliśmy wszyscy zabawić się w hieny cmentarne. Dopiero teraz liniejący kocur zaczął tłumaczyć nam, że na pustyni nie sposób zaczepić liny, że górne partie skał kruszą się i łamią pod ciężarem wspinacza oraz że droga na dół oznacza pewną śmierć, sama bowiem pustynia broni dawnych władców. Gdy on perorował, poczułem w powietrzu znajomy zapach, a włosy rozgarnął mi podmuch — i już po chwili opadaliśmy we troje w stronę dna Doliny, niesieni potężną magią berła Brisidy.

Włamanie do grobowca króla Sulaima al-Fatha, zwanego Jednorękim, było niezwykłą przygodą, obfitującą w niebezpieczeństwa i emocje, na opisanie których brak mi czasu, mam bowiem pewność, że już o świcie zostanę wyprowadzony z mej celi i będę mógł po raz ostatni spojrzeć w słońce. Dość powiedzieć, że od chwili, gdy Brisida uniosła magicznym sposobem wielotonowy głaz, przegradzający przejście, moje serce biło jak oszalałe, a każdy krok mógł okazać się ostatnim. Mijały godziny, a my wciąż błąkaliśmy się wśród korytarzy, pilnie wypatrując pułapek i kierując się wskazówkami, które tak pieczołowicie zebrał Lope. W końcu dotarliśmy do komory grobo-

wej, ogromnej hali, w której piętrzyły się stosy złota oraz klejnotów, a kociogłowi wojownicy czekali, aż rozkaz zmarłego pana nakaże im sięgnąć po misternie rzeźbioną broń. Władca spoczywał w złotym sarkofagu, który nieomal stał się przyczyną naszej śmierci, ledwie bowiem dotknąłem jego powierzchni, natychmiast wysunęły się zeń zatrute igły i tylko cudem uniknęliśmy pokaleczenia. Wewnątrz, skryta za złotą maską, spoczywała zabalsamowana przed prawie tysiącleciem mumia kociego władcy - nie bez fascynacji spoglądałem w jego owinięte bandażem oblicze, zastanawiając się, jak wyglądał świat, gdy kocur spoglądał na niego z wysokości swego tronu. Na piersiach mumii, pomiędzy insygniami władzy, spoczywał przedmiot, po który tu przybyliśmy - połyskujący w świetle pochodni Kryształ, w którym zamknięto potężne zaklęcie. Na jego widok odetchnęliśmy z ulgą, przekonawszy się, że legenda okazała się prawdziwa, a Lope z najwyższą ostrożnością podniósł klejnot i schował do kieszeni. Ledwie uniósł go z piersi mumii, sufit komory zaczął ze zgrzytem opadać. Rzuciliśmy się do wyjścia, w którym tymczasem opadała już kamienna płyta - szczęśliwie, w ciągu tysiąclecia mechanizm zaszedł piaskiem i gródź zatrzymała się w połowie wysokości futryny. Niewiele myśląc rzuciliśmy się w powstałą szczelinę -ledwie przetoczyłem się pod kamienną płytą, ta opadła z hukiem. Podziękowałem bogom, że nie jestem już Astończykiem, niechybnie straciłbym bowiem ogon. Rozpoczęliśmy długą i mozolą wędrówkę ku wyjściu.

Do miasta wracaliśmy zadowoleni, w doskonałych humorach, zapomniawszy już o niebezpieczeństwach, którym tak niedawno stawialiśmy czoła. Przerzucaliśmy się żarcikami, wybuchaliśmy śmiechem i ani przeszło nam przez głowę, że oto dokonaliśmy czegoś niewłaściwego. W sakwie przy boku Lopego spoczywał Kryształ, wykonany, wedle legendy, przez najpotężniejszych magów Pavany dla kalekiego monarchy Sulaima al-Fatha. Władał on ludem Ka-Dis w czasach, gdy granice Astonii naruszyły Lodowe Elfy, których Cesarstwo rozrastało się podówczas ponad wszelką miarę. Szczegóły tej historii nie są mi znane, wiem jednak, że Astonia pokonała

wówczas wojska Cesarza tak, jak zwyciężyła armie Imperium, i że Sulaim postradał w boju prawą dłoń. A że oddał przy tym wielkie zasługi i okrył się bohaterstwem, Inesz postanowił wynagrodzić go, przyprawiając mu dłoń dzięki tej samej mocy, która przemieniła mnie w kotoczłeka. W dalekiej Pavanie sporządzono Kryształ ze stosownym zaklęciem, kurier jednak, który go wiózł, rozgniewał czymś Boginię, która splątała jego drogę tak, że wędrował przez prawie dziesięć lat - podróż ta zresztą jest tematem jednej z niezliczonych astońskich baśni. Tymczasem jednoręki władca umarł, a nieszczęsny posłaniec zdążył akurat na ceremonię pogrzebową. Nikt nie śmiał przywłaszczyć sobie Kryształu, spoczął więc wraz z królem i leżał spokojnie na jego piersiach, póki my nie zakłóciliśmy mu spokoju. Oczywiście, czyn ten był w gruncie rzeczy naganny, lecz - jak argumentował Lope - Sulaim jest od wieków martwy, a nasz przyjaciel, Straceniec, postradał rękę w równie dramatycznych okolicznościach i władca z pewnością nie miałby nic przeciw użyczeniu zaklęcia pierwszemu oficerowi Alawastra, tak jak on walczącemu z Lodowymi Elfami.



Do miasta powróciliśmy bez problemu i choć początkowo pilnie rozglądałem się, wypatrując sług Raiji lub mściwych strażników grobów, którzy pragnęliby wywrzeć na nas pomstę, wkrótce zrozumiałem, że nasza niemal tygodniowa nieobecność minęła właściwie niezauważona. Wkrótce pojąłem też przyczynę takiego stanu rzeczy, od pięciu bowiem dni mieszkańcy kociej stolicy ekscytowali się zgoła innym wydarzeniem. Otóż, gdy my uganialiśmy się po pustyni, w układzie pojawiło się — jak zwykle bez ostrzeżenia — Miasto Gnomów. Niezwykły ten twór niewielką odgrywał na razie rolę w mojej opowieści, co nie znaczy, iż był mi obcy, pamiętałem bowiem z czasów dzieciństwa niezwykłą radość, jaką sprawił

mi przylot międzygwiezdnej metropolii. Wszyscy, starzy i młodzi, jednako wylegli wtedy na ulicę, wypatrywać zbliżającego się kręgu Miasta, a potem rozstawili stragany, przebrali się w najlepsze szaty i otworzyli wszelkie gospody. Rozpoczęło się siedmiodniowe święto, kto żyw bowiem płynął do zawieszonej na niebie ojczyzny Gnomów, w której — jak powiadają — kupić można wszystko, sami zaś obywatele Miasta schodzili, jak zwykle, na ląd, nieodmiennie ciekawi wszystkiego, co można we Wszechświecie zobaczyć. Oglądałem ich, niestety, tylko z daleka i wówczas wydali mi się niezwykle sympatyczni, byli bowiem nie wyżsi ode mnie. Niestety, nie dane mi było z nimi mówić, gdyż niania zagnała mnie do domu twierdząc, że Miasto Gnomów nie jest czymś, co powinno interesować chłopca w moim wieku.

Amok, który ogarnął al-Maisan przypominał bardzo radosne zamieszanie, jakie tyle lat temu oglądałem w Mieście Tysiąca Kolumn. Ulice były bardziej jeszcze, niż zwykle, zatłoczone, z prowincji przybyło bowiem wielu wieśniaków, by sprzedać Gnomom owoce swojej pracy, kupić egzotyczne precjoza czy zwyczajnie pogapić się na niezwykłych przybyszów. Wędrowaliśmy więc przez ulice w niewiarygodnym wręcz ścisku, przepychając się z trudem pomiędzy straganami i ustępując na bok, by przepuścić niesionych w lektykach dostojników. Choć był już biały dzień, miasto najwyraźniej nie miało zamiaru zasnąć i sądząc z kondycji części jego obywateli, którzy folgowali sobie bez zachowania nakazanego przez Boginię umiaru, taki stan rzeczy trwał już od pięciu dni. Miasto lśniło na niebie, niczym blady księżyc, odbijając łagodnie promienie słońca, zaś jego mieszkańcy roili się wszędzie wokół, wędrując grupkami w swych dziwacznych strojach i niecodziennych butach, pokazując sobie palcami wszystko, co ich zafrapowało i ciesząc się jak dzieci na widok kolejnych cudów Astonii. Było w nich coś zupełnie rozbrajającego - być może niewinne twarze, kolorowe fatałaszki i ujmujące głosy wystarczą, by każdy rozczulał się na widok Gnoma, pozwalając mu na rzeczy, za które zrugałby przedstawiciela innej rasy? Faktem jest bowiem, że Astończycy cierpliwie prezentowali

niewielkim przybyszom swoje ogony i tłumaczyli, do czego im służą, a ja ani się spostrzegłem, jak zacząłem z uśmiechem objaśniać, iż mój brak tej szczególnej części ciała świadczy o przynależności do rasy ludzkiej. Jeden Lope pozostał odporny na urok Gnomów - jak mi potem oświadczył, miał z małymi skubańcami już nie raz do czynienia - i wprawnie prowadził nas pomiędzy połykaczami ognia, żonglerami i sprzedawcami przypraw do siedziby ambasadora.

Szczęśliwie, podczas naszej nieobecności pryncypał Lopego poczuł się zdecydowanie lepiej i był w stanie przejąć swoje obowiązki, inaczej pewnie mój przyjaciel miałby niebagatelne nieprzyjemności za oddalenie się z miejsca służby. Tymczasem, gdy wkraczaliśmy jak gdyby nigdy nic przez główne wejście pałacu, strażnicy - barczyste Krasnoludy w półpancerzach i ozdobionych kitami morionach - zaprezentowali broń, jakby nigdy nic, a wszyscy mijani na krętych korytarzach urzędnicy pozdrawiali Lopego, jak gdyby rozstali się z nim przed raptem godziną i nie towarzyszył mu wcale ubrany z astońska człowiek. Jedynie piastun małego Marcosa, siwobrody i zgarbiony, narzekał nieco na naszą długą nieobecność. Tymczasem, obmyliśmy się dokładnie — a trzeba wam wiedzieć, że jako Astończyk zapomniałem zupełnie, jak przyjemna może być gorąca kąpiel — stosownie przebraliśmy i jak gdyby nigdy nic podjęliśmy swoje obowiązki, czyli Brisida i Lope zniknęli w czeluściach pałacu, a ja zacząłem trwożliwie popatrywać, czy nie śledzą mnie nasłani przez Raiję zabójcy. Nie minęła jednak nawet godzina, a mój krasnoludzki druh wpadł jak bomba do komnat, w których się kryłem i, uśmiechnięty od ucha do ucha, powiedział mi, że ambasador przyjmuje właśnie przedstawiciela gnomiej Gildii Rękawic. Oczywiście, nie podzieliłem entuzjazmu Lopego, ani bowiem wiedziałem, czym się ta Gildia trudni, ani obchodziły mnie stosunki Miasta Gnomów ze Smoczym Królestwem. Widząc mój brak entuzjazmu, Krasnolud machnął na mnie ręką mrucząc dobrodusznie, że mały Marcos ma więcej rozumu ode mnie i wytłumaczył, że jeśli chcę dostać się do domu, nie ma pewniejszego sposobu komunikacji, niż wędrujące przez Znany Wszechświat Miasto. Oczywiście, co do-

dał, nalewając mi wina, on sam nie zasypiał gruszek w popiele i dowiedział się, że Gnomy zmierzają do Dziewięciu Miast i dotrą tam w przeciągu dwóch cykli.

Resztę dnia spędziłem na gorączkowych rozmyślaniach, niepewny, jaką decyzje podjąć. Mogłem, jak sugerował Lope, zaokrętować się na pokład Miasta i ruszyć ku dawno nie widzianej ojczyźnie, z drugiej jednak strony przyjaciel już kilka razy wspominał, że gdy tylko ambasador go zwolni, wyruszy na poszukiwanie Alawastra, by wręczyć Straceńcowi tak mężnie zrabowany Kryształ. Nie miałem jednak pojęcia, jak szybko nastąpi wyprawa i nieco obawiałem się, że prędzej odnajdą mnie słudzy Raiji — przyznam też, że moje serce wyrywało się do domu już od lat, odkąd zobaczyłem na Pavanie biało — złote kolumny. Kiedy więc Lope oznajmił, że zdołał skłonić Gnoma z Gildii Rękawic do zjedzenia kolacji w naszym towarzystwie, poinformowałem go, że i ja podjąłem decyzję. Krasnolud, rzecz jasna, zamiast stropić się, obdarzył mnie jednym ze swoich promiennych uśmiechów i stwierdził po prostu, że odwiedzi mnie, kiedy tylko będzie mógł, nigdy nie widział bowiem mojej ojczyzny na własne oczy. Wzruszyło mnie to do tego stopnia, że z trudem powstrzymałem cisnące mi się do oczu łzy, wyciskałem Lopego serdecznie i przyrzekłem mu, iż już niedługo się spotkamy. Jakże straszliwie się myliłem! Dziś, kiedy już tylko kilka godzin dzieli mnie od nieuchronnej śmierci, a ja, chcąc zabić czas, sporządzam te notatki ufając, że być może dzięki mej pisaninie ktoś uniknie podobnie smutnego losu, wiem już z całą pewnością, że wystawna kolacja, którą mój przyjaciel osobiście przygotował, z udziałem raptem dwudziestu podkuchennych, była ostatnią, którą wspólnie spożyliśmy. Wówczas jednak nie miałem o tym pojęcia, śmialiśmy się więc, śpiewaliśmy i przerzucaliśmy dykteryjkami w nadziei rychłego spotkania.

Gnom, który zajmował podczas naszej wieczerzy honorowe miejsce, był osobą jednocześnie niezwyczajną i szalenie pospolitą. Niezwyczajność jego miała za przyczynę sam fakt bycia Gnomem, był bowiem osobnikiem wzrostu jedenastoletniego dziecka, o uro-

czej, łagodnej i pozbawionej zarostu twarzy i szerokich uszach, sterczących na boki, niby u gryzonia. Zbudowany proporcjonalnie nie miał w sobie nic z karzełka - przeciwnie, gdyby dorównywał wzrostem człowiekowi, wiele kobiet uznałoby go zapewne za osobnika nader urodziwego. Nosił się dziwacznie, jak wszystkie właściwie gnomy — ubrany był w długą kamizelkę, zapinaną na mnóstwo klamerek, szerokie spodnie ściśnięte w kilku miejscach paskami i najdziwniejsze buty w całym Wszechświecie — sięgające do kolan, ściśle dopasowane, w barwie krzykliwego szmaragdu i na podeszwie, liczącej przynajmniej dwadzieścia centymetrów wysokości. Oczywiście, przydawało mu to wzrostu, wydało mi się jednak dziwnie komiczne i nieomal nie na miejscu. Gnom przedstawił się imieniem Benedikt i już od progu zaczął ciekawie na mnie popatrywać — w pewnym momencie spróbował nawet obejść mnie dookoła. Lope wyjaśnił mi szeptem, że ściągnął gościa w nasze progi obiecując mu, że obejrzy prawdziwego Astończyka zmienionego w człowieka więc powinienem to przed nim udawać. Tymczasem siedliśmy do posiłku i Benedikt już po zakąskach zaczął zadawać mi rozmaite pytania. Musicie bowiem wiedzieć, że ciekawość Gnomów, ich głód rzeczy nowych i niecodziennych, jest niemal tak nieposkromiony, jak nieumiejętność zachowania się w towarzystwie. Jeśli więc chcesz, by ktoś palnął gafę, zaproś na obiad Gnoma — z drugiej jednak strony, jeżeli chcesz opowiedzieć o swych niezwykłych przygodach, nie znajdziesz wdzięczniejszego słuchacza.

Gnom pytał mnie tymczasem o przyczyny, dla których zmieniłem kształt, a ja kłamałem jak najęty, opowiadając mu historie coraz bardziej niestworzone. W pewnym momencie rozmówca znudził się jednak wyraźnie tematem magii i bez wahania zapytał mnie o rzecz zgoła inną - przyczynę straszliwej klęski Imperium Kryształowego, zadanej mu na orbicie Pavany. Tu zdębiałem, zdałem sobie bowiem nagle sprawę, że choć wszystko to działo się na wyciągnięcie ręki, sami Astończycy nigdy o tym nie rozmawiali. Szkody wojenne usunięto szybko i gdy kogoś pytać, w jaki sposób

pobito Wyprawę Kryształową, odpowiadał niezmiennie, że Rycerze padli ofiarą odwetu — i nic ponad to nigdy nie udało mi się dowiedzieć. Wyznałem to z niemałym wstydem, ku bezbrzeżnemu zaskoczeniu nie tylko Gnoma, lecz i obojga krasnoludów. Lope spoważniał nagle i zapytał, czy w ogóle wiem, co działo się w Znanym Wszechświecie przez ostatnie pięć lat. Tu przyznać się musiałem do ignorancji, Astończycy nie interesują się bowiem specjalnie życiem, toczącym się poza granicami Federacji więc nawet o tym, że otworzyła ona swoje granice i rozpoczęła wymianę dyplomatów dowiedziałem się w dobre dwa lata po fakcie. Tutejsza kultura zwrócona jest bowiem ku przeszłości, rozmiłowana w opowieściach i niewiele robi sobie z dnia dzisiejszego.

Usłyszawszy o mojej ignorancji, Lope zaczął opowiadać mi ostrożnie o zmianach, które zaszły we Wszechświecie. Okazało się więc, że Wyprawa Kryształowa została rozbita w proch, a blisko trzy czwarte Rycerzy, którzy ruszyli przeciw zwierzoludziom flotą przesłaniającą niebo pozostało na zawsze w astońskiej ziemi. Zginął Wielki Mistrz Zakonu Ziemi oraz Wielka Mistrzyni Zakonu Ognia, która do ostatniej chwili broniła Imperatora — ten również poniósł śmierć, a jego Kryształowa Ręka przepadła. Utracono znakomitą większość okrętów i dwa z trzech Krążowników, co przyjąłem z niemałym zdumieniem. Potem, ciągnął Lope, Imperium pogrążało się w gorszym jeszcze chaosie, kiedy bowiem ja wędrowałem sobie w towarzystwie pięknej kotki i bawiłem ją historyjkami, najpotężniejszym mocarstwem wstrząsnęła krwawa wojna domowa, gdy pozbawione kontroli Imperatora Zakony rzuciły się sobie do gardeł. W wojnie tej życie stracił niepozorny Mistrz Powietrza, któremu niegdyś nalewałem wina i który zwierzył mi się ze swego strachu tuż przed wyruszeniem na Pavanę. Teraz w Imperium zapadł niepewny pokój, gigant został jednak rzucony na kolana, coraz śmielej wypowiadają się więc ci, którzy zrzucić chcą jego jarzmo — co będzie o tyle kłopotliwe, że władzę w kraju sprawuje teraz wysoki, wysuszony Mistrz Wody, którego niegdyś na moich oczach dusił Imperator, oraz wybrany Mistrzem Ziemi Cernach

O Mael Muire, niegdysiejszy kapitan Krążownika, który zgniatał mnie onegdaj butem. Oczywiście, zmiany we Wszechświecie nie ograniczały się do wojny w Imperium — z niemałym zdumieniem słuchałem, że moja piękna Eirene jest teraz Cesarzową Lodowych Elfów, za męża ma jednak Gerasimosa Pagos i całe Cesarstwo powoli dzieli się na dwoje. Krasnoludy tymczasem, nie angażując się w wojnę, dokonały wyczynu po stokroć niezwyklejszego, niż wszyscy wodzowie razem wzięci, ich kapitanowie znaleźli bowiem sposób na przebycie otaczającej Znany Wszechświat Pustki i odkryli po drugiej jej stronie zamieszkane przez prymitywne istoty światy.

Gdy rozmowa zeszła na temat podróży międzygwiezdnych, poczułem swoją szansę. Najpierw zagadnąłem naszego gościa o Miasto Gnomów, ten jednak uśmiechnął się tylko i zakomunikował, iż na świecie jest wiele bardziej interesujących tematów, a jemu samemu Miasto wydaje się dość pospolite. To jednak był tylko początek gry, choć bowiem wszystkie Gnomy ciekawe są świata, najbardziej kochają swoją ojczyznę i chętnie o niej opowiadają, o ile odkryją u słuchacza prawdziwe zainteresowanie. Zacząłem zatem zadawać szczegółowe pytania i nie minęło pół godziny, a Benedikt zaczął rozpływać się nad wspaniałością swojej cywilizacji, która stworzyła wiele prostych rozwiązań dla kwestii, które nam, istotom mniej zaawansowanym, wciąż spędzają sen z powiek. Za każdym razem jednak, gdy pytałem o konkretny przykład, Gnom rozkładał ręce, mówiąc, że nie ma o tych sprawach pojęcia, zajmuje się bowiem nimi zgoła inna Gildia. Tak właśnie dowiedziałem się, iż społeczność miasta podzielona jest jeszcze rygorystycznej, niż rzemieślnicy z mojej ojczyzny - każdy przynależy tu bowiem do którejś z Gildii, a ta zazdrośnie strzeże swoich tajemnic. Niestety, poinformowano mnie przy okazji, że podróż międzygwiezdnym Miastem pozostaje poza zasięgiem moich możliwości, Gnomy nie zabierają bowiem nikogo, kto suto za podróż nie zapłaci, w ten sposób zwiększając dochody uzależnionej od kupowania jedzenia ojczyzny. Usłyszawszy to, poczułem straszliwe ukłucie zawodu, zachowałem jednak po-

zór wesołości i jak gdyby nigdy nic kontynuowałem rozmowę. Tymczasem gość nasz dał się namówić Lopemu do prezentacji osiągnięć swej Gildii i dobył z zawieszonej przy pasie torby osławioną Rękawicę, na widok której aż zaświeciły mi się oczy.

Wykonana była z nieznanego mi metalu, choć połyskiwały w niej i nadmetalowe włókna. Wydała mi się zbyt duża, jak na dłoń Benedikta, ten jednak założył ja bez trudu po czym pokazał, jak sprytny mechanizm pomaga mu zginać i prostować dwukrotnie większe od własnych palce. W dziwaczny przedmiot wmontowano Kryształy — jeden z nich lśnił zielonym blaskiem i, jak się domyśliłem, dostarczał Rękawicy energii, reszta zaś była dziwacznie zmatowiała. Gnom nie chciał, rzecz jasna, powiedzieć, do czego Rękawica miałaby służyć, tu jednak do rozmowy wtrącił się Lope, zatrzaskując pułapkę, którą tak precyzyjnie i zupełnie bez mojej wiedzy zastawił. Okazało się bowiem, iż Rękawica jest obiektem rekompensującym Gnomom brak zdolności magicznych i pozwala rzucać czary pod warunkiem, że te zamknięto w Krysztale. Klejnot taki poddaje się specjalnej obróbce — szlifując go dziwacznie, od czego traci blask, a potem można posługiwać się nim, by zyskać wielokrotny dostęp do uwięzionego zaklęcia. Największym, oczywiście, minusem tej metody jest trudność pozyskania nowych czarów, większość ras pieczołowicie strzeże bowiem swoich tajemnic. Gdy to usłyszałem, wiedziałem już, co mam robić. Bez żenady wyznałem Benediktowi, iż jestem w posiadaniu potężnego zaklęcia, które umożliwia przemianę człowieka w Astończyka na tysiąc i jeden dzień. Słysząc to, Gnom aż podskoczył, nieczęsto bowiem w ręce małego ludku wpada magia o tak wielkiej mocy i wiedziałem już, że gotów jest zrobić wszystko, byle zyskać dostęp do wykradzionego z kuferka Raiji klejnotu. Droga do domu stanęła przede mną otworem, zażądałem bowiem w zamian przewiezienia do Dziewięciu Miast, na co gość nasz przystał tak skwapliwie, iż bałem się, że od potakiwania odpadnie mu głowa. Rychło dobiliśmy targu, a Benedikt potwierdził informacje Lopego, iż do mej ojczyzny Miasto Gnomów zawinie już za dwa cykle.



Następny dzień spędziłem jak na szpilkach. Benedikt udał się do Miasta, by uzyskać od swoich przełożonych zgodę na moją podróż, Lope i Brisida zniknęli gdzieś w czeluściach ambasady zajmując się ciążącymi na nich obowiązkami, a mały Marcos cierpiał akurat na ból brzucha po zbyt wystawnej kolacji, leżał więc w łóżku i marudził, nieskory do harców. Ja spakowany byłem już o świcie, za cały dobytek miałem bowiem wszakże mą wierną Viperę, która powróciła do kształtu szabli z Dziewięciu Miast, wyglądała jednak daleko dostojniej i groźniej, a z jej rękojeści popatrywały na mnie cztery Kryształy. Przez cały dzień wykonywałem więc ćwiczenia szermiercze, błąkałem się z kąta w kat, próbowałem czytać astońskie zwoje z baśniami, od których aż roiło się w pałacu, wszystko to jednak nużyło mnie i niecierpliwiło. Miałem do tego ochotę wyjść na ulicę, by po raz ostatni odetchnąć atmosferą Astonii, obawiałem się jednak, że wówczas złośliwy los zgotuje mi kolejną niespodziankę i w jakiś sposób uniemożliwi powrót do domu. Przez jakiś czas rozmyślałem nawet nad historią kuriera, który przez dziesięć lat błąkał się, nie mogąc znaleźć drogi do al-Maisan i dumałem, kiedy obraziłem bogów, ze rzucili na mnie podobną karę. Dziś wiem już, uporządkowawszy i przemyślawszy całe swoje życie iż tułaczkę moją zawdzięczam wyłącznie swojemu brakowi rozsądku. Gdybym częściej zastanawiał się nad tym, jakie konsekwencje mogą mieć moje czyny, z pewnością nie przeżyłbym tylu dziwacznych przygód po to tylko, by usłużny kat zrąbał głowę z mojego karku, co nastąpi już za kilka godzin.

Wówczas jednak żyłem optymizmem i nadzieją, zwłaszcza, gdy do pałacu powrócił Benedikt informując, że starsi Gildii przystali na moje warunki. Była głęboka noc, ulice tętniły więc życiem i przez okno widziałem błyskające płomienie pochodni, którymi gdzieś w dole żonglował uliczny sztukmistrz. Obawiałem się, oczywiście,

wyjść o tak niebezpiecznej porze, pewien, że pochwycą mnie słudzy Raiji, nie mogliśmy jednak zwlekać, Miasto odlatywało bowiem już za kilka godzin, a Gnomy słyną z tego, że nawet najpotężniejszemu władcy nie udało się zmienić raz obranego przez ich ojczyznę kursu. Tymczasem jednak w sukurs przyszedł mi Lope, który postanowił odprowadzić mnie na pokład okrętu, ruszyliśmy więc przez ulice z pełną pompą, w otoczeniu wystrojonych i zbrojnych w halabardy strażników. I szliśmy tak, ramię w ramię, niewiele rozmawiając, lecz ciesząc się swoją obecnością, tak, jak wędrowaliśmy nie raz i nie dwa, po korytarzach i drogach najdziwniejszych światów Wszechświata, nie zdając sobie sprawy, że to ostatni nasz wspólny spacer. W końcu dotarliśmy do miejsca, gdzie zakotwiczono krasnoludzkie okręty - Astończycy nie znają instytucji żurawia, służyła im więc w tym celu wysoka wieża. Tu uściskaliśmy się z Krasnoludem serdecznie, życzyliśmy powodzenia i w towarzystwie Benedikta wkroczyłem na pokład lekkiej jednostki, która natychmiast rzuciła cumy. Usłyszałem nad głową łopot żagli — dźwięk, który był mi kiedyś wiernym towarzyszem, lecz którego nie słyszałem do czasu, gdy opuściłem flotę Imperium i już po chwili rozświetlone tysiącem świateł, ogromne miasto al-Maisan zaczęło maleć i niknąć, a nade mną otwierał się znowu bezkresny przestwór.

Miasto Gnomów wisiało spokojnie na orbicie świata, a wokół niego rojno było od łódek, okrętów i astońskich bestii, kto bowiem przybył w obręb metropolii, by załatwiać interesy lub szukać egzotyki, opuszczał ją teraz, na kilka godzin przed odlotem. Ja jednak nie zauważałem owego roju przybyszów, ani nawet właściwych kształtów samego Miasta, oczy zaszły mi bowiem mgłą wspomnień. Ojczyzna Gnomów miała kształt okręgu, otoczonego pierścieniem połączonym z wewnętrzną częścią pięcioma mostami i w gruncie rzeczy zupełnie niepodobna była do platform mojej ojczyzny, sam jednak widok sztucznie umieszczonego na orbicie okręgu przywiódł mi na pamięć daleki, od lat nie widziany dom i sprawił, że serce moje zabiło mocniej. Zbliżając się do Miasta czułem się jak we śnie, a na obce kształty metropolii nakładały mi się znajome widoki

Miasta Twarzy czy Tysiąca Kolumn. Dopiero gdy byliśmy już całkiem blisko, otrząsnąłem się na tyle, by obserwować właściwą postać wędrującego domu Gnomów. Zewnętrzny okręg, do którego przybijały okręty, musiał być kiedyś zupełnie pusty, dziś jednak zabudowano go tyleż skwapliwie, co bez planu. Wznosiły się tu więc piętrowe oberże, domy gry i wszelkie przybytki rozkoszy, pomiędzy które wciśnięta była niezliczona ilość kramów, sklepów oraz składów, gdzie przechowywano najdziwniejsze nawet towary. Kupcy, zarządzający tym wszystkim, tylko w części rekrutowali się z szeregów Gnomów, pozostali zaś słono płacili za przywilej pozostawania w mieście podczas podróży — choć pewien jestem, że zyski w dwójnasób rekompensowały im poniesione koszta. Po chwili przeciskaliśmy się już z Benediktem przez największy targ Wszechświata, a choć większość kramów powoli się zamykała, a ostatni kupujący pospiesznie dobijali targu, by na czas opuścić Miasto i tak roiło się tu od cudów. Widziałem zatem stragan, na którym sprzedawano autentyczne lodowe feniksy, zamknięte w złoconych klatkach, charakterystyczny budynek prawdziwego, krasnoludzkiego teatru, z którego dochodziła właśnie burza oklasków, a pierwsi widzowie wylewali się na ulice, sklep płatnerza, prezentującego nadmetalowe bułaty grupce poważnych Ka-Dis o futrze barwy piasku, a nawet wystrojonego w mundur Lodowego Elfa, który najwyraźniej uczył tu skomplikowanych, elfich tańców na wcale dobrze wykonanej balowej podłodze.

Gdy przebiliśmy się do właściwego miasta, gwar i hałas targu ucichł jak ucięty nożem - i znalazłem się w zupełnie innym świecie. Miasto, choć ludne, było zaskakująco ciche - dopiero po dłuższej obserwacji zrozumiałem, że nie widać tu żadnych zwierząt ani dzieci, które są zwykle źródłem największego rozhoworu. Ulicami biegały zajęte swoimi sprawami Gnomy, rozmawiając zaaferowanym szeptem, wszędzie więc skrzyło się od dziwacznych kolorów ich strojów. Pomimo jednak różnic ubioru i niesamowitych fryzur, bardzo szybko odkryłem coś, co przyprawiło mnie o dreszcz - oblicza wszystkich mieszkańców Miasta były w gruncie rzeczy takie same. Choć Gnomy różniły się wiekiem, wydawało mi się, że zewsząd spogląda na

mnie ta sama kobieta i ten sam mężczyzna. Benedikt najwyraźniej dostrzegał jednak jakieś różnice, co jakiś czas pozdrawiał bowiem najwyraźniej znajome osoby, informując mnie przy okazji teatralnym szeptem, że ten jest członkiem tej samej Gildii, ów zaś mieszka w sąsiednim budynku. Samo Miasto okazało się równie niezwykłe, jak strój jego obywateli, o ile jednak Gnomy ubierają się niezmiernie wesoło, ich ojczyzna prezentuje się okrutnie przygnębiająco. Wszystko, na czym spoczywał mój wzrok, wykonane było z metalu ściany domów, bruk na ulicach, lśniące upiornym, zielonym blaskiem latarnie, nawet rośliny, oplatające tu mury wycyzelowano pieczołowicie z połyskliwej materii. Przedmieścia nie prezentowały się aż tak smutno, składały się bowiem z parterowych i jednopiętrowych domków - w jednym z nich mieszkał Benedikt, u którego miałem się na czas podróży zatrzymać — im bliżej jednak centrum, tym budowle robiły się wyższe, a ulice bardziej przypominały ponure wąwozy. W samym centrum tego wszystkiego wznosiła się, przerastając daleko najokazalsze nawet budynki, strzelista budowla, na szczycie której zamontowano ogromnych rozmiarów zegarową tarczę, widoczną doskonale z najdalszych nawet krańców Miasta. Na podświetlanych tarczach tańczyło obłędnie siedem wskazówek, zapytałem więc mego gospodarza o ich znaczenie, a on spojrzał na mnie poważnie i oznajmił, ze tego powiedzieć mi nie może.

Tymczasem, ledwie stanęliśmy na progu domu, Miastem delikatnie szarpnęło i poczułem, że podłoga drży mi pod stopami. Oparłszy się dłonią o ścianę odkryłem, że również przez nią przechodzi delikatny dreszcz. Tymczasem niebo nad naszymi głowami pociemniało i w jednej chwili zniknęły z niego wszystkie gwiazdy - ruszyliśmy, teraz więc za jedynego towarzysza Miasto miało czerń nieba. Rozglądałem się wokół błędnym wzrokiem, nie mogąc przyzwyczaić się do dziwacznych wibracji, Gnom jednak nie przestał ani na chwilę trajkotać, opisując mi wspaniałości swego Miasta, które zamierzał mi pokazać. Przyznaję, że niewielką uwagę zwracałem na jego szczebiot, opiewający cuda Parku Miejskiego oraz przestrzegający przed wstępem do otaczającej Zegar Dzielnicy Pierwszej, gdzie

wchodzić wolno wyłącznie Gnomom, wtem jednak rzucone przez Benedikta mimochodem zdanie przykuło moją uwagę. Uniosłem rękę, prosząc, by zaniechał na moment opowieści po czym upewniłem się, że dobrze słyszałem. Gnom przytaknął — i tak dowiedziałem się, że jego praktyczni krajanie sprzedali jedną z dzielnic swego Miasta innym rasom i że wzniesiono w niej ambasady wszystkich liczących się cywilizacji, w tej liczbie, oczywiście, mojej ojczyzny. Poczułem, że do twarzy napływa mi krew, zrozumiałem bowiem, że nie będę przez całą podróż skazany na nieco męczące towarzystwo gadatliwego gospodarza. Wypytałem szczegółowo, jak dotrzeć do owej dzielnicy, po czym pomachałem Benediktowi i jak na skrzydłach ruszyłem na spotkanie rodaków.

Dzielnica ambasad okazała się najdziwniejszą chyba częścią upiornego Miasta. Jak wszędzie, i tu wszystko wykonane było z metalu, o ile jednak architektura Gnomów dobrze z tym budulcem harmonizuje, budowle właściwe innym cywilizacjom wyglądały naprawdę niecodziennie, połyskując łagodnie w świetle zielonych latarni. Szedłem szeroką ulicą, przy której umieszczono najważniejsze obiekty i nadziwić się nie mogłem, jak daleko posunąć się może właściwa Gnomom maniera kopiowania wszystkiego, co im się spodoba, lecz w sposób właściwy dla ich kultury. Nad ulicą górował bowiem strzelisty zamek o zębatych blankach i szerokim donżonie, w którym najwyraźniej mieściło się przedstawicielstwo Imperium, w jego zaś cieniu przycupnęły pałacyki reprezentantów najważniejszych kultur wchodzących w jego skład, w tym poszukiwany przeze mnie tak gorączkowo dwór, będący żywą kopią pałacu z Miasta Twarzy - u wejścia wybudowano nawet metalowe cyprysy, a po murze pięła się stalowa winorośl. Niewiele myśląc podbiegłem do drzwi i zakołatałem w bramę - przez chwilę oczekiwałem na schodach, dziwując się metalowemu pałacowi Lodowych Elfów, aż wreszcie furta uchyliła się, ukazując zamaskowane oblicze gwardzisty. Jego strój nie pozostawiał najmniejszych wątpliwości — od maski żołnierza i wieńczącej jego kapelusz koronki po złocone cholewy butów był obywatelem Miasta Twarzy, w którym spędziłem najszczęśliwsze lata mojego życia. Niewiele myśląc, ucałowałem go siarczyście z radoś-

ci i poprosiłem, by zakomunikowano ambasadorowi, że oto u jego progów stoi zaginiony przed laty reprezentant Dziewięciu Miast przy dworze Cesarza Lodowych Elfów, pan Marco di Mirandeo.

Wpuszczono mnie do chłodnego korytarza, gdzie usiadłem na metalowej ławie, która powinna wszak być drewniana. Czekałem tam zaskakująco krótko — po chwili zjawiła się służba, gnąc się przede mną w ukłonach i serdecznie witając w gościnnych progach przedstawicielstwa mojej ojczyzny, po czym zaprowadzono mnie do gabinetu dyplomaty. Wbrew moim złym przeczuciom, nie był on cały urządzony w metalu — choć ściany wzniesiono z tego właśnie budulca, szerokie, rzeźbione biurko, obrazy w grubych ramach, wysokie krzesła, szafy i kufry bez wątpienia przywieziono tu wprost z mej ojczyzny. Wszystko to jednak omiotłem szybkim spojrzeniem, wzrok mój bowiem, niczym magnes, ściągnęły oczy zwierzchnika tej dziwacznej placówki. Oczywiście, od naszego ostatniego spotkania minęło wiele lat i oboje bardzo się zmieniliśmy, łomot serca, które aż chciało wyrwać się z piersi, nie pozostawił najmniejszych wątpliwości. Przede mną, oparta delikatnie o szeroki blat siedziała Sandra Celeste, moja ukochana z lat młodzieńczych, którą miałem nieszczęście zobaczyć bez maski. Zaniemówiłem z zaskoczenia, Sandrze, mojej Sandrze, nie odebrało jednak głosu. Nim doszedłem do siebie, zakomunikowała, iż poszukiwała mnie od bardzo wielu lat i straciła już nadzieję, że kiedykolwiek zobaczy mnie znowu. Na te słowa krew uderzyła mi do głowy — miałem ochotę podbiec do niej, wziąć w ramiona, opowiedzieć o wszystkim, co mnie spotkało i zapewniać o mojej dozgonnej miłości, kobieta osadziła mnie jednak w miejscu gwałtownym spojrzeniem. Z jadowitym uśmieszkiem dodała, że teraz, gdy już przed nią stoję, może wreszcie rzucić mi wyzwanie na pojedynek, by pomścić swoją hańbę i morderstwo, którego dopuściłem się na osobie jej brata. Poczułem się, jakby trafił mnie piorun, skłoniłem jednak sztywno i zapewniłem, że ja i moja szabla jesteśmy na jej usługi. Słysząc to, Sandra uśmiechnęła się smutno, po czym nakazała mi odejść, musiała bowiem przyjąć ambasadora Lodowych Elfów. Odwróciłem się na pięcie i, wściekły, ruszyłem do wyjścia. Nim jednak do niego dotarłem, drzwi roz-

warły się na oścież i do środka wszedł, jak zwykle bez zapowiedzi, Tryfillos z Koterii Dikastirio.

Nawet, jeśli Elf poczuł się równie zaskoczony, jak ja, jego Lodowa Twarz nie drgnęła nawet. Spojrzał mi w oczy mówiąc, że mamy nie zakończone sprawy, i że czeka nas w związku z tym pojedynek, następnie stracił mną wszelkie zainteresowanie. Wściekły i rozbity wyszedłem z pokoju, roztrąciłem służących, którzy chcieli odprowadzić mnie do wyjścia po czym wypadłem na ulicę. Dopiero tam zatrzymałem się i poczułem falę zalewającej mnie, czarnej rozpaczy, pojmując, że przez tyle lat nosiłem na dnie serca wizerunek kobiety, która darzy mnie wyłącznie nienawiścią, i że dla niego postradałem miłość przynajmniej dwukrotnie. Wbijając wzrok w ziemię ruszyłem powoli w dół ulicy, gdy usłyszałem, że ktoś woła mnie po imieniu. Zatrzymałem się i odwróciłem powoli - po drugiej stronie szerokiej ulicy, u wejścia do pałacu będącego najwyraźniej ambasadą Astonii tłoczyła się grupka Ka-Dis, na czele której stała okutana w długi szal i naszywaną perłami chustę sylwetka aż zbyt dobrze mi znana. W jej bursztynowych oczach malował się gniew pomieszany z żalem, ja zaś nie wiedziałem, co mam jej powiedzieć. Nagle jednak zza pleców Raiji wyłonił się jej starszy brat Tahir - dziś wiem, że w noc mojej ucieczki wezwał Raiję właśnie po to, by zakomunikować jej, że od tej pory oboje reprezentować będą Astonię w Mieście Gnomów. Młody kot spojrzał na mnie nienawistnym wzrokiem, sierść na jego karku zjeżyła się, a ogon wściekle młócił z boku na bok. Nie czekałem nawet, aż Astończyk dobędzie bułata — wobec oczywistej przewagi liczebnej przeciwnika rzuciłem się do ucieczki. Pędziłem przez szeroką ulicę nie oglądając się za siebie, pewny, że za chwilę na plecy spadnie mi wściekły Ka-Dis, którego siostrę znieważyłem tak głęboko, a w głowie kołatała mi się absurdalna myśl, że do kompletu mych osobistych wrogów w Mieście Gnomów brakuje tylko Baetana Mac Cernach z Zakonu Powietrza.

Oczywiście, wpadłem na niego z całym impetem, skręcając za róg.



Maska Króla Ka-Dis

ROZDZIAŁ DWUNASTY

w którym Marco wbrew wszelkiemu prawdopodobieństwu trafia wreszcie do domu, za co spotyka go zasłużona kara.



Marco di Mirandeo

ROZDZIAŁ DWUNASTY



Jak zwykle, zawinił mój porywczy charakter — gdybym choć chwilę posłuchał, co Benedikt ma do powiedzenia na temat ambasad, nie rzuciłbym się jak głupi do ucieczki przed Tahirem i być może uniknął spotkania z jednym przynajmniej nieprzyjacielem. Tymczasem o kolejnym zwyczaju Miasta Gnomów dowiedziałem się dopiero, gdy giermkowie Baetana podnieśli mnie z ziemi i wykręcili mi ręce za plecy. Sam Rycerz prezentował się wspaniale, miał bowiem na sobie wysadzaną żyjącymi Kryształami błękitną zbroję i takiż płaszcz obrębiony srebrem, a na jego piersiach spoczywał łańcuch, oznaczający funkcję ambasadora. Spojrzał mi w twarz swoimi upiornymi, niebieskimi oczyma i zapytał, dlaczego porzuciłem go, gdy był umierający. Kiedy nie przedstawiłem odpowiedzi, orzekł, iż z przyjemnością wypatroszyłby mnie jak królika tu i teraz, prawo Gnomów zakazuje jednak przelewania krwi przez ambasadorów i ich przedstawicieli, a złamanie tego zakazu równoznaczne byłoby z wymówieniem gościny i usunięciem przedstawicielstwa władcy niepokornego dyplomaty z Miasta. Dlatego właśnie nakazał mi wybrać czas oraz miejsce, w którym będzie mógł się ze mną policzyć —

bez namysłu odparłem, że gdy tylko staniemy na orbicie najbliższego świata, zejdziemy na jego powierzchnię, gdzie będę do jego dyspozycji. Rycerz zaśmiał się krótko, ostrzegając, bym nie próbował sztuczek i gestem nakazał sługom wypuścić mnie z żelaznych objęć.

Droga powrotna do domu Benedikta zajęła mi długą chwilę, odkryłem bowiem, iż w mieście powtarza się kilkanaście rodzajów budynków, nic zatem prostszego, niż na dobre się tu zgubić. Wkrótce w głowie zaczęło wirować mi od identyczności - spoglądałem w niczym nie różniące się od siebie twarze Gnomów, wodziłem oczyma po powtarzających się wciąż i wciąż fasadach domów, błądziłem po ulicach krzyżujących się pod tym samym kątem — aż wreszcie, zupełnie niespodziewanie, otworzył się przede mną Park Miejski. Stanąłem w pierwszej chwili jak wryty, ujrzawszy, że w tym niesamowitym, sztucznym mieście, znajduje się tak ogromna połać zieleni, potem zaś uznałem, że skoro już nogi mnie tutaj zawiodły, pora, bym przespacerował się i pozbierał myśli. Przekroczyłem żeliwną bramę wysokiego ogrodzenia i w mgnieniu oka wkroczyłem w inny świat. Początkowo wędrowałem wśród łagodnych wzgórz, na zboczach których rosły krzewy winorośli, zupełnie, jak na Planecie, wokół której orbitują moje Miasta. Potem jednak wysypana białym żwirem aleja skręciła raptownie i przede mną otworzyła się głęboka dolina, której zbocza porośnięte były wysokimi, srebrzystymi drzewami o igłach zamiast liści, które widziałem w Cesarskim Mieście. To zaintrygowało mnie na dobre, wiedziałem bowiem, że nie można uprawiać ciepłolubnych winogron w tym samym ogrodzie, w którym rosną rozkochane w zimnie Lodowe Sosny, przeskoczyłem więc ogrodzenie i ruszyłem w stronę najbliższego drzewa. Bez wahania dotknąłem jego pnia - choć został wiernie skopiowany, od razu stwierdziłem, że wykonano go sztucznie. Czym prędzej wróciłem na alejkę i ruszyłem dalej, wędrując wprost z mroźnej doliny do serca dżungli, a stamtąd na pustynię, której piasek przywieziono tu najpewniej niedawno, grupka Gnomów wciąż bowiem układała go w struktury imitujące usypane przez wiatr diuny. Nie wiedziałem, czy wpaść w przestrach, czy śmiać się z przemyślności małych isto-

tek, z jednej bowiem strony imponowały mi ich umiejętności, któż bowiem inny zdołałby wykonać tak wierne kopie prawdziwych roślin, z drugiej zaś niepokoiła wszechobecna sztuczność.

Do domu Benedikta trafiłem tym razem bez trudu, zupełnie, jakby jakaś nieznana siła, która wcześniej plątała drogę, teraz poprowadziła mnie wprost do celu. Gnoma zastałem przed domem, jak pieczołowicie wysuwał z metalowego trawnika łodygi winorośli, która obrastała front jego domu i sprawdzał Kryształy, dzięki którym metalowe pnącze rosło i zmieniało się niczym prawdziwa roślina. Na mój widok podniósł się i pomachał mi dłonią, a bogowie mi świadkami, że gdyby nie ten prosty gest, nigdy nie odróżniłbym go od dziesiątków podobnych ogrodników, choć każdy z nich ubrany był inaczej. Gnom zaprosił mnie szerokim gestem do wnętrza, poczęstował gorącą czekoladą oraz astońskimi łakociami, po czym wypytał szczegółowo, jak podobała mi się dzielnica ambasad. Zbyt zmęczony, by bronić się przed jego ciekawością, opowiedziałem mu ze szczegółami, jak to natrafiłem na wszystkich moich nieprzyjaciół jednocześnie, a Gnom bardzo poważnie zapytał, czy życzę sobie wziąć go na sekundanta. W pierwszej chwili wydało mi się to niedorzeczne, potem jednak uznałem, iż z braku lepszego kandydata nada się i Benedikt. Mój gospodarz zobowiązał się zatem co rychlej dowiedzieć, kiedy i gdzie Miasto zatrzyma się znowu by dostarczyć wszystkim wyzywającym informacje o dacie oraz miejscu spotkania, po czym gnomim zwyczajem raptownie zmienił temat pytając, czy chcę zostać odprowadzonym do domu.

Przez najbliższe dni Benedikt robił co mógł, bym nie pogrążył się w czarnych myślach przed zbliżającym się poczwórnym pojedynkiem i choć nie zawsze wychodziło mu to najlepiej, trzeba przyznać, że niezwykle się starał. Zaczął od pokazania mi swego domu, ponurej, metalowej budowli o ogromnie wysokich pomieszczeniach, drzwiach wznoszących się w górę na dobre trzy metry i równie okazałych oknach — zdziwiło mnie, dlaczego niewielkie Gnomy nie budują sobie przytulniejszych mieszkań, na co usłyszałem, że to problem Gildii Budowniczych. Zamieszkałem w pokoju

na piętrze, gdzie ustawiono ogromne łoże z baldachimem, rzeźbione w stylu Dziewięciu Miast, czyli od dawna już nie modne, o ile bowiem jeszcze kilka lat temu Gnomy fascynowały się wszystkim, co pochodzi z mojej ojczyzny, jakiś czas temu rozpoczął się szał na Astonię i sam Benedikt spał na niskiej otomanie wśród mnóstwa złotych poduch. Każdego dnia, wspinając się na piętro, wędrowałem wzdłuż galerii ogromnych portretów, przedstawiających tego samego Gnoma, choć w bardzo różnych strojach, wnet jednak dowiedziałem się, iż ulegam złudzeniu, a każdy z obrazów przedstawia istotę z gruntu różną, jest to bowiem zbiór portretów przodków Benedikta. Wszystkie cuda domu zbladły jednak wobec najdziwaczniejszego jego lokatora, choć wciąż nie jestem pewien, czy nie trafniej byłoby określić go mianem sprzętu. Po raz pierwszy zobaczyłem domowego golema Benedikta, gdy zaserwował nam gorący obiad i z wrażenia omalże nie spadłem z krzesła. Do jadalni wkroczył bowiem mniej więcej dorównujący wielkością człowiekowi humanoid w całości wykonany z nieznanego mi metalu i zasilany przez umieszczony w jego klatce piersiowej Kryształ. Poruszał się dziwacznie, z nieludzką precyzją, a przy tym bez płynności, która właściwa jest żywym istotom i wykonywał w domu wszystkie niezbędne prace: utrzymywał go w czystości, gotował - przyznam, że wcale smacznie, choć bez polotu — i rozumiał proste komendy. Pozbawiony był głosu, zresztą wobec braku czucia najpewniej i tak o niczym nie chciałby rozmawiać, nigdy nie odpoczywał i snuł się po domu bez ustanku, doprowadzając mnie tym do szaleństwa, nie dowierzałem mu bowiem i uważałem samo jego istnienie za obrazę boską.

Oczywiście, wkrótce ujrzeć miałem znacznie więcej pobratymców mechanicznego sługi Benedikta, Gnom zaczął bowiem zachęcać mnie do wycieczek po Mieście i pokazywać jego rozliczne cuda - a ja z zaniepokojeniem obserwowałem sztuczne zwierzęta, wykonane na wzór prawdziwych, ogromne golemy — obrońców, idące krok w krok za wszystkimi ważnymi osobistościami i zwyczajne golemy domowe, takie same, jak zamieszkujący w domu Benedikta.

W końcu nie wytrzymałem i zapytałem, jakim cudem Gnomom udało się stworzyć sztuczne życie - gospodarz wzruszył jednak tylko ramionami twierdząc, że to sprawa Gildii MeKaników. Nieco zniecierpliwiony, odbiłem piłeczkę i zapytałem, czym w takim razie zajmuje się Gildia Rękawic. Na to Gnom rozpromienił się i zaczął opowiadać mi o odpowiedzialnym i niebezpiecznym zadaniu, jakim jest opuszczanie Miasta i badanie tajemnic Znanego Wszechświata, którym to właśnie zajęciem Benedikt i jemu podobni się trudnią. Po cóż jednak Gnomy zbierają wiadomości o pozostałych cywilizacjach powiedzieć mi nie umiał twierdząc, że o tym mówi się na wyższych piętrach, gdzie on nie ma dostępu. Podobno jednak wyprawy służyć mają adoptowaniu najważniejszych zdobyczy cudzoziemców dla potrzeb Gnomów, by żyło im się lepiej - tę informację Benedikt zdradził mi jednak teatralnym szeptem. Nie uwierzyłem w to jednak ani przez chwilę zrozumiawszy, iż gospodarz mój pojęcia nie ma, czym tak naprawdę zajmują się jego zwierzchnicy, przebywający na tajemniczych wyższych piętrach.

Tymczasem spacerowaliśmy po mieście, odwiedzając Park i przesiadując w niezliczonych tawernach, urządzonych w stylu astońskim, gdzie na wieść, że właśnie stamtąd przybywam za każdym razem otaczał nas z mety wianuszek pilnych słuchaczy. Czułem się przy tym trochę jak opiekun, zajmujący się dziećmi, Gnomy bowiem, mimo platformowych butów, sięgały mi najwyżej do piersi i nie potrafiły skupić się ani przez chwilę, bezustannie dopytując o różne drobiazgi lub raptownie, bez ostrzeżenia zmieniając temat rozmowy. Trudno było im zatem opowiedzieć cokolwiek do końca, równie jednak bezowocne okazało się wypytywanie ich o intrygujące mnie niezmiernie aspekty ich własnego życia. Nikt nie potrafił powiedzieć mi, gdzie podziewają się wszystkie dzieci — dowiedziałem się tylko, że kiedy para chce mieć potomka, składa na niego zamówienie, a następnie go dostaje, co wydało mi się historią zupełnie fantastyczną, tak, jak powtarzana tu szeptem opowieść o gremlinach grasujących podobno w kanałach oraz białych jaszczurach, które sprowadzono z Astonii, a potem wypuszczono na swobodę i wciąż można się na nie tu i ówdzie natknąć.

Dodatkowo, dopytywanie o cokolwiek wiązało się z tym jeszcze problemem, iż trudno było mi wyczuć, czy aby rzucone od niechcenia sformułowanie nie spowoduje prawdziwej lawiny plotek i przypuszczeń. Szybko zorientowałem się, że każdy Gnom ma swoje własne teorie na większość niejawnych tematów, pytając więc o coś w większym towarzystwie szykować się muszę na wysłuchanie co najmniej tylu wersji, ilu Gnomów uczestniczy w rozmowie - lub większej jeszcze ich ilości, niektórzy bowiem budowali wiele przypuszczeń, niekiedy sprzecznych ze sobą. Kiedy więc pytałem o dzieci, wszyscy zgodnym chórem twierdzili, że otrzymuje się je po złożeniu zamówienia, niektórzy jednak utrzymywali przy tym, iż młode Gnomy wychowuje się w ukrytych przed światem ochronkach, inni zaś twierdzili zgoła, że produkowane są one w fabrykach, rodzaju ogromnych warsztatów, rozmieszczonych na obrzeżach miasta, gdzie poza tym wytwarzano podobno tak dziwaczne produkty, jak woda czy światło. Niektórzy wierzyli święcie, że odpowiedzi na wszystkie moje pytania — tak zadane, jak jeszcze nie wymyślone, znajdują się w na poły mitycznym Muzeum, instytucji, w której przechowuje się wszystkie pamiątki zebrane przez Gnomy podczas niezliczonych podróży. Tu jednak pojawiała się pewna niedogodność, przybytek ów znajdował się w Dzielnicy Pierwszej, do której wchodzić wolno wyłącznie Gnomom, te zaś skłonne były twierdzić, iż w przepaścistych zborach znaleźć można każdy bez mała legendarny skarb czy artefakt. Przesiadując w kawiarniach słuchałem fantastycznych opowieści o mordercach z gorszych dzielnic, o Oddziale Remontowym, który utrzymuje Miasto w całości i walczy ze złowrogimi gremlinami, czy tajemniczej Lidze, sterującej jakoby potajemnie — zależnie od rozmówcy — jedną z Gildii, radą Gnomów, całym Miastem, a nawet Wszechświatem.

Odkrywszy, że Gnomy poruszają się w kręgu przypuszczeń i fantastycznych rojeń, w gruncie rzeczy nie mają jednak pojęcia, jak funkcjonuje ich Miasto, zaprzestałem pytań. Nie mogłem się jednak nadziwić temu, że rasa, która przybywszy w nowe miejsce maniakalnie próbuje zebrać wszystkie o nim informacje, pokornie

znosi wszechobecne tajemnice i nie zagląda na okrzyczane wyższe piętra, gdzie dostęp mają tylko wtajemniczeni. Oczywiście, spotykałem i takich Gnomów, z niepojętych jednak przyczyn właściwa całej tej rasie gadatliwość przechodziła w uporczywe milczenie ilekroć próbowałem dowiedzieć się czegoś o gnomich dzieciach, zakazie wstępu do Dzielnicy Pierwszej, znaczeniu Zegara i niezwykłym podobieństwie budynków. W końcu machnąłem więc na to wszystko ręką i przestałem wyprawiać się do Miasta, całe dnie spędzając w domu i wpatrując się przez okno w czarne, puste niebo.



Koniec końców nadszedł wyznaczony dzień. Przez całe Miasto przeszedł delikatny wstrząs, a potem drżenie, które towarzyszyło nam przez cały czas podróży, raptownie ustało i w powietrzu zaległa cisza tak przeraźliwa, że aż dzwoniła w uszach. Potem na nieboskłonie pojawiły się gwiazdy, jakby ktoś rozciągnął nad nami niebo — i oto znaleźliśmy się w układzie jednego z mało ważnych światów, w rodzaju tych, których mieszkańcy żyją z uprawy roli oraz myślistwa. Nie oznaczało to jednak, że przybycie Miasta nie wzbudziło tu stosownego entuzjazmu, i kiedy zbliżaliśmy się do błękitno — zielonej kuli globu, z tegoż wystrzeliło ku nam kilkanaście statków, stanowiących najpewniej całą tutejszą flotę. Tymczasem na zewnętrzny pierścień powróciło życie — stragany, zamknięte na czas podróży, znów uginały się od towarów, gospody otwarły szeroko swe podwoje, a w kasynach zagrzechotały kości. Ja zaś z Benediktem wsiadłem do metalowej łodzi Gnomów, która poza niezwykłym tworzywem niczym nie różniła się od szalup z ludzkich okrętów, i skierowałem ku memu przeznaczeniu. Siedziałem na dziobie, ignorując tłoczące się wszędzie dookoła okręty, nawoływania marynarzy oraz okrzyki kupców, zachwalających swój towar - czułem na twarzy zimny wiatr, a w sercu przejmujący lęk.

Nie zaniedbałem wprawdzie treningów Viperą i moja technika szermiercza była bez zarzutu — szczerze mówiąc, sądzę, że byłem wówczas w życiowej formie — czekały mnie jednak aż trzy pojedynki pod rząd, a może nawet cztery, jeśli Tahir przyjął propozycję zmagań tak obcych astońskiej naturze. Nie obawiałem się też ani jego, ani Sandry, wiedząc, że sędzia pół życia spędził za pulpitem pisarza i bronią posługuje się o tyle, o ile nauczył się w dzieciństwie, dziewczyna zaś mogła wyszkolić się na wprawnego wojownika, niczym jej jednak nie ustępowałem. Prawdziwą zgryzotą był jednak dla mnie Tryfillos oraz Baetan, ten pierwszy bowiem poruszał się z gracją oraz szybkością Lodowego Elfa, w dodatku miał na swoje usługi moce czarodziejskie, drugi zaś był Rycerzem najwyższej próby, bohaterem wojennym, który o niebo przerastał mnie umiejętnościami oraz doświadczeniem, nie mówiąc już o krzepie. Oczywiście, moja broń prezentowała się daleko lepiej niż przed laty, gdy wręczył mi ją rozchichotany starzec - tkwiły w niej cztery Kryształy, klinga stała się dłuższa i masywniejsza, ostrze zabójczo ostre, a żmija wyobrażona na rękojeści rzucała wokół zadziorne spojrzenia. Usiłowałem więc obmyślić strategię walki z zakonnikiem Powietrza, myśli kotłowały się jednak w mojej głowie, a na dodatek Benedikt nie potrafił usiedzieć ani chwili w jednym miejscu, wciąż zagadywał mnie i to poważniał, przypomniawszy sobie, iż czekają nas śmiertelne zmagania, to znów rozpromieniał się na myśl, iż zaraz postawi stopę na powierzchni nie znanego sobie świata.

Miejsce, które wybraliśmy na pojedynek, miało niezaprzeczalnie wiele uroku, choć w tamtej chwili nie mogłem opędzić się od myśli, iż wszystko mi jedno, czy Baetan rozerwie mnie na strzępy wśród pięknego, czy szpetnego krajobrazu. Posadziliśmy łódź na skraju niemal dokładnie okrągłej polany, otoczonej ze wszystkich stron soczyście zielonymi krzewami, obrośniętymi okrągłymi, szkarłatnymi jagodami. Dalej wyrastała zwarta ściana drzew, których gałęzie tworzyły mur tak gęsty, iż mogłem mieć pewność, że nikt nie zaskoczy nas i nie przeszkodzi w sprawie honorowej. Wyskoczyłem z szalupy i, ku zaskoczeniu Benedikta, zdjąłem buty by przez

chwilę pospacerować tam i z powrotem po miękkiej, wełnistej trawie, ciesząc się zapachem wilgotnej ziemi oraz unoszących się w powietrzu kropel rosy. Zachowanie moje wyraźnie zdegustowało Gnoma, który z wyższością zapewnił mnie, iż w jego mieście produkuje się lepszą trawę, na co roześmiałem się serdecznie i zapytałem, czy w ogóle nie rozumie piękna natury. Mój sekundant żachnął się i zaczął opowiadać mi o tym, jak bardzo przyroda go ciekawi, okraszając swój wywód uwagami na temat mechanizmów występujących — jego zdaniem — w naturze, które udało mu się do tej pory rozgryźć. Wywód ten utwierdził mnie w przekonaniu, którego nabrałem jeszcze podczas pobytu w Mieście — uznałem, że Gnomy są całkowicie odporne na piękno, a gdy już się czymś zachwycają, to dla egzotyki czy dziwacznego sposobu działania. Gdyby zatem Gnoma postawić wobec monumentalnej budowli Imperium Kryształowego czy precyzyjnie cyzelowanych rzeźb Lodowych Elfów, wyraziłby niekłamany podziw dla ich konstruktorów i z mety spróbował ich wyczyn powtórzyć, pozostałby jednak niewzruszony wobec tego, co mnie wydawało się zawsze w sztuce najważniejsze - przyjemności estetycznej.

Rozważania te znacznie skróciły czas oczekiwania, ukoiły też strach i dopiero gdy ujrzałem na niebie błysk zbliżającej się łodzi przez głowę przemknęła mi myśl, że choć umrę mądrzejszy, nie uczyni mnie to mniej martwym. Obok pierwszej łodzi pojawiła się tymczasem druga, a zaraz za nią trzecia — zdziwiony, spojrzałem na Gnoma, a ten z uśmiechem poinformował mnie, że umówił wszystkich moich przeciwników na tę samą godzinę, by zaoszczędzić mi czasu i kłopotu. W pierwszej chwili wpadłem w gniew, potem jednak ustąpił on miejsca przerażeniu, o tyle irracjonalnemu, że przecież zabić mnie mogli tylko raz. Tymczasem pierwsza szalupa obniżyła lot i, dotykając niemal wierzchołków drzew, zbliżyła się do polany. Smukły, drapieżny kształt i trójkątne żagle z mety obwieściły mi, który nieprzyjaciel przybył na miejsce jako pierwszy - nie zdziwiło mnie nawet, że Tryfillos nie czekał, aż jego sternik wyląduje, lecz wyskoczył przez burtę, lądując miękko wśród

falującej trawy. Jego twarz była doskonale spokojna — patrzył na mnie przerażająco pustymi oczyma i bez słowa uniósł obie dłonie, by pokazać, że przybył uzbrojony w ceremonialną broń do pojedynków. Tymczasem nadleciała kolejna szalupa i na polanie pojawiła się Sandra w dopasowanym, nader atrakcyjnie podkreślającym jej kształty stroju, z szablą przy boku i peleryną na ramieniu. W chwilę później do dwójki tej dołączył Baetan, uzbrojony w ogromny miecz, niemal dorównujący mu wzrostem - z pewną ulgą przyjąłem fakt, iż nie ubrał Kryształowej Zbroi i zamierzał zmierzyć się ze mną za jedyną ochronę mając skórzaną kamizelkę. Jako ostatni na miejsce przybył Tahir, w złocistym turbanie i szerokim płaszczu, z lśniącym, nadmetalowym bułatem w dłoniach - towarzyszyła mu Raija, której bursztynowe oczy patrzyły na mnie ze smutkiem oraz rozczarowaniem. Niewiele myśląc, sam dobyłem Vipery, po czym przyjąłem postawę. Otworzyłem usta, by buńczucznie zapytać, czy życzą sobie zginąć na raz, czy też po kolei i wówczas wydarzyła się rzecz zgoła nieoczekiwana.

Myślę, że wszystko zaczęło się od delikatnego przemieszczenia ciała w chwili przyjmowania postawy — być może naruszyłem bosą wciąż stopą jakiś punkt o dziwacznym znaczeniu lub stanąłem akurat we właściwej pozycji. Dość, że powietrze wokół mnie zafalowało, jak od upału, nagły poryw wiatru szarpnął moim ubraniem, gdy odwróciłem się ku moim przeciwnikom, odkryłem, że zniknęli niczym sen. Stałem pośrodku polany równie okrągłej, jak ta, na której odbyć się miało starcie i z pozoru wszystko wydawało się być w najlepszym porządku — jeśli, oczywiście, nie liczyć nagłego zniknięcia łodzi i wszystkich zgromadzonych, instynkt podpowiadał mi jednak, że coś jest nie tak. Nagle trawa tuż obok mnie zafalowała gwałtownie i wyłonił się z niej trójkątny łepek stworzenia, które z braku lepszego określenia nazwać można by wiewiórką - choć było od zwyczajnej wiewiórki daleko większe i bardziej puchate. Gdy stworzonko stanęło słupka, stwierdziłem, że sięga mi prawie do piersi nie potrafiłem więc zrozumieć, jakim cudem skryło się w trawie. Tymczasem świat dookoła mnie zmieniał się

coraz bardziej - czy może ja widziałem go coraz wyraźniej. Konary drzew nie tworzyły już zbitego muru, a jagody na krzewach błyskały rozmaitymi kolorami. Nad moją głową śmignęły ptaki, wcześniej kompletnie tu nieobecne, a gdy uniosłem oczy, spostrzegłem, że na niebie nie widać już bladego okręgu Miasta Gnomów. Tymczasem wiewiórka dokładnie mnie obwąchała - nie wiem dlaczego, ale znów wydała mi się większa, i teraz spostrzegłem, że na jej grzbiecie siedzi jeździec — niewielki człowieczek o potarganych, zielonkawych włosach i twarzy ozdobionej dziwacznym malunkiem. Nie różniłby się zresztą szczególnie od mieszkańców świata, na którym toczyć się miał pojedynek, gdyby nie niewielki wzrost — przysięgam, że istotka mierzyła nie więcej, niż łokieć — i przeźroczyste skrzydła, złożone na plecach.

Zdaję sobie sprawę, że kiwacie teraz głowami, zarzucając mi kłamstwo i być może sądzicie, że zmyśliłem to wszystko, by nie przyznać się do tchórzostwa oraz ucieczki z miejsca pojedynku. Tak, jak i wam, również mnie niania bajała w dzieciństwie o Faerie, zamieszkujących dziwaczną przestrzeń, która jest i nie jest Znanym Wszechświatem. Tak jak wy, nie dawałem wiary jej przestrogom, gdy ostrzegała, bym nie zapuszczał się w miejsca odludne, gdzie łatwo wykonać fałszywy krok i przenieść się do Wioski Faerie, cudacznego świata, gdzie nie obowiązują prawa natury a wszystko dzieje się za sprawą kapryśnej, cudacznej magii. Przysięgam wam — sądziłem wówczas, że to bajki zmyślone przez dorosłych, by dzieci nie oddalały się od domu i równie gorąco zapewniam, że w chwili, w której dostrzegłem skrzydlatą istotkę, zrozumiałem, że oto znalazłem się w tym bajkowym świecie. Zaraz też zorientowałem się, że wokół aż roi się od Faerie, a w koronach drzew oraz pomiędzy krzewami ulokowane są ich drewniane domostwa. Ludziki przyglądały mi się bacznie, z lekkim rozbawieniem, a ja stałem jak zaczarowany, boso i z Viperą w garści, nie wiedząc, co począć i jakim sposobem się ratować, w głowie kołatały mi się bowiem bajdy niani, że kogo Faerie porwą do swej wioski, nie ujrzy już Wszechświata. Tymczasem dosiadający wiewiórki człowieczek rozpostarł skrzydła,

migotliwe jak u ważki, i lekko wzbił się w powietrze, zawisając na wysokości moich oczu. Przypatrywał mi się uważnie, więc i ja nie pozostałem mu dłużny, obserwując bacznie jego zielony strój, potargane włosy i twarz, trójkątną, dziwaczną, obcą, lecz jednocześnie w niepojęty sposób znajomą i przyjazną. Nie potrafię tego wyjaśnić, ale w tamtej chwili skrzydlata istotka wydała mi się łudząco podobna do kogoś, kogo doskonale znam, choć zupełnie nie przypominała żadnej ze znanych mi istot - i sądzę, że ja również musiałem zrobić na niej podobne wrażenie, marszczyła bowiem drobne brwi, jakby ze wszystkich sił usiłowała sobie coś przypomnieć. Nagle twarz ludzika wypogodziła się. Zamrugał błyszczącymi ślepkami i nazwał mnie po imieniu. Już miałem pytać, skąd mnie zna, w tym jednak momencie Faerie uniósł dłoń i dmuchnął mi w twarz lśniącym pyłem, od którego zakręciło mi się w głowie. Runąłem na ziemię jak kłoda.

Jestem pewien, że nie straciłem przytomności, kiedy się jednak podniosłem, wokół panowała już noc. Niczym chłopiec z bajki, który spędził w Wiosce Faerie jeden dzień, a we Wszechświecie minęło sto lat, i ja wymknąłem się spod władzy czasu. Wszystkie łodzie gdzieś znikły, polana nosiła jednak wyraźne ślady walki - zryta ziemia i krzepnące plamy krwi mówiły same za siebie. Na skraju puszczy dostrzegłem ciemny kształt szalupy, ruszyłem więc w tamtą stronę, czując niesamowite osłabienie, lecz i dziwaczny spokój w duszy, tymczasem z łodzi wyskoczył Benedikt i, śmiejąc się jak oszalały, ruszył biegiem w moją stronę wykrzykując, że moja zagrywka była prawdziwie mistrzowska. Chwilę trwało, nim uspokoiłem Gnoma na tyle, by był w stanie składnie opowiadać i dowiedziałem się, że nim czterej przeciwnicy zdecydowali, który z nich uderzy jako pierwszy, ja cofnąłem się lekko i na ich oczach zniknąłem. Wprawiło to mych wrogów w nieliche zdumienie - Rycerz warknął coś o astońskich sztuczkach, na co Tahir zjeżył się i parsknął wyzywająco. Tymczasem Tryfillos obwieścił, że to z pewnością Sandra usiłuje ocalić dawnego przyjaciela, ona zaś odparowała, iż magiczne zniknięcia są domeną Zakonu Powietrza, do którego należał prze-

cież Baetan. Nie minęła chwila, a pomiędzy ambasadorami, którzy wyruszyli ramię w ramię, by pokroić mnie na dzwonka, wybuchła regularna bitwa. Benedikt skrył się w metalowej łodzi i sponad burty obserwował, jak Baetan ugodził straszliwie Tahira mieczem, jak w jednej chwili na twarz rzuca mu się Raija, wbijając pazury w policzki i usiłując wydrapać oczy, widział też Tryfillosa i Sandrę krzyżujących ostrza. Potem wszystko potoczyło się zbyt szybko, by Gnom był w stanie nadążyć, nim się bowiem zorientował, Lodowy Elf atakował wściekle Rycerza, a obie kobiety, odrzuciwszy broń, tarzały się po ziemi, szarpiąc za włosy i obrzucając inwektywami. Nagle Baetan przypomniał sobie o Benedikcie i krzyknął wielkim głosem, że wszystkiemu winien jest Gnom, na co ten wychylił się przez burtę łodzi, wymierzył w Rycerza swą rękawicę i wystrzelił zaklęciem, które uzyskał ode mnie. W ten sposób bitwa się skończyła i wszyscy przeciwnicy wycofali się do miasta — Raija, trzymając na kolanach głowę ciężko rannego brata, Sandra z licznymi, choć drobnymi ranami i strzaskaną maską, która ocaliła jej twarz przed pazurami Astonki, Tryfillos krwawiąc obficie z nieomal odrąbanego ramienia oraz Baetan, który pewnie nielicho będzie musiał tłumaczyć się, jakim cudem ambasador Kryształowego Imperium na najbliższe trzy lata nabawił się szpiczastych uszu i ogona.

Wysłuchałem tego wszystkiego, śmiejąc się serdecznie i wyobrażając sobie miny mych ukochanych nieprzyjaciół — w szczególności Rycerza, którego Gnom potraktował tak okrutnie. Tymczasem Benedikt zaczął gorączkowo dopytywać, jakim cudem udała mi się sztuka zniknięcia, jak długo ją planowałem i czy konieczne było, bym w tym celu zdjął buty, czego domyślił się właściwie natychmiast. Próbowałem tłumaczyć mu, że wszystko to stało się bez mojego wyraźnego udziału i że naprawdę widziałem się już trupem, to jednak nie zaspokoiło ciekawości mego sekundanta. Przez dłuższą chwilę próbował drążyć temat, potem zaś zdjął buty — zaskoczyło mnie, jak bardzo niski jest bez platformowych podeszw — i zaczął tańczyć dziwacznie po polanie, najwyraźniej próbując powtórzyć mój wyczyn. Tłumaczyłem małemu odkrywcy, że wszystko to sta-

ło się za sprawą magii, której nie da się wytłumaczyć, a wówczas Gnom spojrzał na mnie zdziwiony i zapewnił, że wszystko da się wytłumaczyć oraz opisać. I tak, od słowa do słowa, zaczęliśmy rozmawiać o kwestii, która nagle rzuciła na moje pojęcie o Gnomach zupełnie nowe światło i sprawiła, iż daleko lepiej zrozumiałem tę rozgorączkowaną, dziwaczną nację. Co dziwne, sam Benedikt zdawał się nie mieć o tym pojęcia, wszystko to było bowiem dla niego równie naturalne, jak pomaganie bliskim dla Krasnoluda czy sprzeciw wobec uciemiężenia dla Pospolitego Elfa.

Gdyby dziś pytać mnie, czym zajmują się Gnomy, rasa międzygwiezdnych podróżników, handlarzy i badaczy, odrzekłbym, że poszukują wyjaśnienia. Ich umysł skonstruowany jest w tak niezwykły sposób, że nie znosi rzeczy niezrozumiałych - choć, gdy się nad tym zastanowić, ich kultura pełna jest kwestii niewyjaśnionych. Kiedy więc Gnom staje wobec rzeczy, z którą styczność ma po raz pierwszy, zamiast zachwycić się nią czy zdumieć, z mety zaczyna przemyśliwać nad jej sposobem działania, święcie przekonany, że wszystko, co istnieje na świecie, ma swoją przyczynę. Niekiedy mali badacze osiągają przy tym spektakularne sukcesy, jak rzecz ma się w przypadku niezwykłych Rękawic, które, choć stworzone sztucznie, pozwalają posługiwać się mocą przynależną wyłącznie urodzonym czarodziejom. Dlatego właśnie w Mieście Gnomów nie hoduje się roślin ani zwierząt, jego mieszkańcy uważają bowiem, że pojęli rządzące naturą prawidła, potrafią więc sami wytworzyć doskonałe jej repliki, które przewyższają twory przyrody pod wieloma względami i nigdy nie zachowują się w sposób nieprzewidziany. O tym wszystkim Benedikt opowiadał mi z wielkim przejęciem, najwyraźniej sądząc, że swą szczerością skłoni mnie do wyjawienia sekretu mej sztuczki ze znikaniem oraz jej związku z bosymi stopami, nie umiałem go bowiem przekonać, iż zzułem buty dla czystej przyjemności. To wyjaśnienie nie mogło jednak trafić do Gnoma, zorientowałem się bowiem, że rasa ta w ogóle nie odczuwa przyjemności innej, niż wynikającą z rozwiązania postawionego przed ich niezwykłym intelektem problemu, a jej przedstawiciele odwie-

dzają park i przesiadują po tawernach nie dla zabawy, lecz by zrozumieć, cóż takiego widzą w tym przedstawiciele innych kultur.

Gdy tak rozmawialiśmy, płynąc naszą szalupą w stronę Miasta Gnomów, postanowiłem wyzyskać moment niezwykłej szczerości mego kompana i zacząłem podpytywać o frapujące mnie tak mocno kwestie, związane z jego ojczyzną. I tu czekało mnie niemałe zaskoczenie, znów bowiem przekonałem się, iż niestrudzony poszukiwacz prawdy ma bardzo niewielkie pojęcie o sekretach samych Gnomów. Raz jeszcze wyjaśnił mi zatem cierpliwie, iż o niektórych rzeczach mówi się tylko na wyższych piętrach i że by zyskać do nich dostęp trzeba wspiąć się w hierarchii Gildii. Powtórzył również, iż każda z Gildii ma własne sekrety, do których nie dopuszcza się przedstawicieli pozostałych związków, a całość zgromadzonej w wysokich budynkach wiedzy pozostaje na usługi Rady, która Gnomami zarządza, wykorzystując wszystko, czego dowiadują się ich podwładni, by polepszyć warunki życia w Mieście. Oczywiście, okrasił te informacje niezliczoną ilością plotek i domysłów, umysł Gnoma nie znosi bowiem rzeczy niewyjaśnionych i nie mając dostępu do sekretów wyższych rangą przychodzi do niekiedy niezmiernie dziwacznych koncepcji. Usłyszawszy to wszystko uznałem, że społeczeństwo Gnomów urządzone jest iście po mistrzowsku, wiążąc dostęp do sekretów, których każdy przedstawiciel tego narodu jest tak ogromnie spragniony, z awansem w Gildii, będącym przecież wynikiem postępowania w sposób dla społeczności korzystny - gdyby więcej nacji równie umiejętnie potrafiło połączyć dobro osobiste z publicznym z pewnością Wszechświat byłby szczęśliwszy. Mój podziw nie był jednak bezwarunkowy, w duszy zakiełkowało mi bowiem ziarnko niepokoju - kto wie, do jakich sekretów dostęp ma Rada Gnomów i w jakim celu postanowi je wykorzystać? Odkąd przyszło mi to do głowy, nie potrafiłem już spojrzeć w stronę ogromnego Zegara bez dziwacznego lęku przed zagrożeniem tyleż niesprecyzowanym, co absurdalnym.



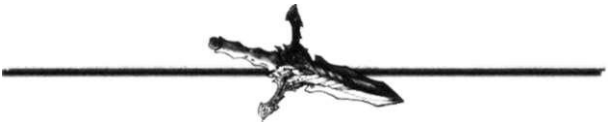
Gdy powróciliśmy do miasta postanowiłem pozostać - przynajmniej chwilowo — w zewnętrznym jego okręgu, obawiając się, że któryś z mych wrogów może zlekceważyć gnomie prawo i spróbować wysłać mnie na tamten świat. W tłumie czułem się daleko bezpieczniej - przyznam też, że wcale nie uśmiechał mi się powrót do niesamowitego, metalowego grodu. Znalazłem więc z pomocą Benedikta wygodną gospodę, wybudowaną w stylu Dziewięciu Miast i serwującą tamtejszą kuchnię, choć jej właściciel był rodowitym Krasnoludem, a pracownicy składali się z jego mniej lub bardziej odległej rodziny. Budynek miał wysunięte piętro, trójdzielne okna wychodzące na morze kramów i straganów, największą zaś jego wadą był notoryczny tłok i ogromnie długi czas oczekiwania na zamówioną potrawę. Szczęśliwie, wygórowane ceny noclegów sprawiły, iż niewielu przybyszów zatrzymywało się tu na dłużej, chętniej wydając oszczędności w kramach z niezliczoną ilością przydatnych i nieprzydatnych drobiazgów. I ja kręciłem się po targu, podziwiając kunszt żonglerów czy linoskoczków, wysłuchując piosenek ulicznych muzyków, oglądając zgromadzone na straganach cuda całego Wszechświata i zastanawiając się, jakie jeszcze zaskakujące wydarzenia utrudnią mi powrót do domu, przekonałem się bowiem w ciągu tych wszystkich lat, że jestem ledwie błaznem fortuny. Minęło jednak siedem dni, które Miasto spędza w układzie, stragany opustoszały, przybysze wynieśli się precz i ruszyliśmy w drogę do Dziewięciu Miast, ja zaś nie spotkałem się z żadnymi nieprzyjemnościami.

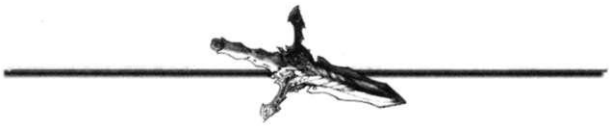
Opustoszały zewnętrzny pierścień Miasta sprawiał nader przygnębiające wrażenie. Gdy na czas podróży znikli kupujący, dziewięćdziesiąt procent straganów, składów, tawern, gospód oraz innych przybytków zamknięto na głucho, szkielety kramów sterczały więc pod bezgwiezdnym niebem niby niesamowite ruiny starożyt-

nej cywilizacji, a wszyscy, którzy pozostawali w tym opuszczonym miejscu, przemykali pomiędzy nimi chyłkiem, jakby bali się obudzić śpiące demony. Moja tawerna również opustoszała, za co dziękowałem bogom, mogłem bowiem spokojnie spać, nie słuchając śmiechów, wrzasków ani muzyki spod podłogi. Początkowo sądziłem, że pozostanę tu jedynym gościem, rychło jednak okazało się, że gospoda służy w czasie podróży za punkt zborny dla właścicieli zamkniętych interesów - schodzili się każdego wieczora, by napić się wina, dobrze zjeść i wspominać stare czasy. Rychło zacząłem przesiadywać w ich towarzystwie, odkrywając, że wspominki tej dziwnej bandy życiowych rozbitków potrafią być niezmiernie zajmujące. Kogóż tu zresztą nie było! W towarzystwie prym wiódł zawsze karczmarz, siwy, jednoręki Krasnolud o sięgającej do pasa brodzie, który był kiedyś pierwszym oficerem na statku wojennym i pamiętał jeszcze czasy wojny z Lodowymi Elfami, podczas której postradał rękę. Bawił nas często, relacjonując szczegóły zmagań, jeszcze zaś częściej śmialiśmy się cicho, gdy zaczynał kłócić się o przebieg zdarzeń z trzymającym się zwykle na uboczu, wychudzonym Lodowym Elfem, który zawsze nosił się w postrzępionym mundurze i wyniośle twierdził, że opuścił Cesarstwo z powodu kobiety, choć wszyscy wiedzieli doskonale, że padł ofiarą intrygi po czym umknął, obawiając się stanąć do pojedynku. Był właścicielem największego kasyna w Mieście Gnomów i choć bezustannie kłócił się ze starym Krasnoludem, szybko zrozumiałem, że są sobie bliscy jak bracia.

Ja sam trzymałem się raczej z młodszymi - astońskim wyrzutkiem, który, zupełnie jak ja, umknął przed zaborczą kochanką i teraz handlował podrobionymi skarbami z grobowców Królów Ka-Dis, upadłą palladonną z Zakonu Ognia, kryjącą się przed zemstą porzuconych Sióstr pod przebraniem akrobatki i bezustannie poszukującą mężczyzny, który niegdyś ją zauroczył oraz Człowiekiem Bez Twarzy, podającym się za prawowitego spadkobiercę rodu Sorgente z Miasta Twarzy, co było oczywistą nieprawdą. Razem przerzucaliśmy się żarcikami, opowiadaliśmy sobie nawzajem koleje swego życia i, co zabierało nam najwięcej czasu, bezus-

tannie planowaliśmy śmiałe wyprawy. Było to zajęcie do tego stopnia zajmujące, że chwilami niemal zapominałem, że oto wracam nareszcie do domu i oczyma wyobraźni widziałem kolejne niesamowite przygody. Szczególnie niestrudzony był w tym względzie Astończyk, który podczas każdego postoju Miasta Gnomów wypytywał pieczołowicie o wszelkie lokalne legendy oraz tajemnice, by potem z drgającym nerwowo ogonem opowiadać o zaginionych jakoby skarbach, potworach, które tylko czekają, by je pokonać, opustoszałych tronach wyglądających dziedzica i innych tego rodzaju dyrdymałach. Za każdym razem towarzysze jego zapalali się niezmiernie do kolejnych pomysłów i długie godziny rozprawiali o tym, jak pokonać szczególnie zajadłą bestię czy na co przeznaczyć zdobytą dzięki własnej przemyślności oraz odwadze fortunę. Doprawdy, musieliśmy stanowić dziwaczną gromadkę, zwłaszcza, jeśli doliczyć do niej Benedikta, który często wpadał do mnie z wizytą i wkrótce przylgnął do grupy marzycieli, która przyjęła go jak swego. Gdy widziałem ich wszystkich po raz ostatni, nakłaniali mnie ze wszystkich sił, bym pozostał w Mieście Gnomów, planują bowiem ruszyć po przygody już na następnym postoju. Oczywiście, odrzuciłem ich prośbę ze śmiechem, twierdząc, że przygód wystarczy mi już na resztę życia i nie wierząc w to, że faktycznie przedsięwzią wyprawę, dziś mam jednak nadzieję, że faktycznie uganiają się wśród gwiazd w poszukiwaniu starożytnych skarbów. I że palladonna nasza przestanie wreszcie roić o tajemniczym nieznajomym by zauważyć, jak bardzo zależy na niej mniemanemu dziedzicowi Sorgente, co nawet ja dostrzegałem gołym okiem.





Gdy gwiazdy powróciły na niebo, w pierwszej chwili nie chciałem wierzyć własnemu szczęściu. Rozwarłem okno na oścież - ponad lasem rosnących na zewnętrznym pierścieniu straganów, gotujących się na przyjęcie najbogatszych i najbardziej wybrednych klientów na świecie widniała, lśniąca delikatną zielenią Planeta, której kontur od tak dawna widywałem w snach! Jaśniała na tle ciemnego błękitu oraz złota, które tak dobrze pamiętałem z dzieciństwa, spokojna, dostojna i łagodna, spowita złocistym blaskiem słońca — a na tle jej tarczy wyraźnie malowały się kontury Dziewięciu Miast. Chciałem krzyczeć, śmiać się, płakać, tańczyć, oto bowiem po latach przygód powracałem do domu, przystani spokojnej i bezpiecznej, gdzie bezustannie nie będzie czaić się na mnie niebezpieczeństwo! Gorączkowo rzuciłem się do kufrów, z których wydobyłem kupiony specjalnie na okazję powrotu wystawny strój w stylu właściwym Miastu Tysiąca Kolumn — a więc błękitną tunikę, nabijany klejnotami pas, krótką pelerynę oraz płaską czapkę, która tak bardzo śmieszyła mnie w dzieciństwie, teraz jednak wydawała się najdroższa na świecie. Dumnie przypasałem Viperę i tak wystrojony zszedłem pożegnać się z mymi towarzyszami. Odebrałem mnóstwo rad od jednorękiego krasnoluda, krótkie skinienie głowy od Lodowego Elfa — który otarł łzę, kiedy tylko się odwróciłem - wyciskałem się serdecznie z Benediktem i ruszyłem, by zaokrętować się na pierwszy płynący do Miasta Tysiąca Kolumn statek.

Gdy byłem dzieckiem, uwielbiałem podziwiać nadpływające do naszego portu okręty z ich lśniącymi żaglami i kolorowo ubraną załogą — teraz zaś, po raz pierwszy w życiu, stałem na dziobie takiej właśnie dumnej jednostki i żeglowałem w stronę domu. Wróciły mi wszystkie wspomnienia — wiedziałem, że, oglądany z zawsze zatłoczonego portu, statek mój lśni najpierw gdzieś w pobliżu odległej sylwetki Miasta Ptaków, a potem staje się coraz większy, że powoli

można odróżnić i policzyć jego żagle, biegających po pokładzie marynarzy, aż wreszcie obserwator dostrzegłby mnie. Cóż myślałby chłopiec, siedzący na skraju platformy, na widok mojej ogorzałej twarzy, bogatego stroju, skrzącej się Kryształami broni? Czy dumałby, jakie przeżyłem przygody, jakie wiatry gnały mnie z dala od domu i z czym do niego powracam? Czy, jak niegdyś ja, marzyłby o tym, by pewnego dnia samemu powrócić do ojczyzny, stojąc dumnie na dziobie okrętu? Myślałem o tym wszystkim i oczy zachodziły mi łzami, coraz wyraźniej widziałem bowiem dziwaczny okrąg mej ojczyzny, biały niczym kość i ze szczętem nieludzki, upstrzony strzelistymi sylwetkami tysiąca kolumn o złotych zwieńczeniach. Patrzyłem na port, zatłoczony jak zawsze, na dziwacznie maleńkie budynki tawern, na Obrotowy Pałac, gigantyczny i milczący, jak zawsze przypominający mym rodakom o tajemniczym dziedzictwie miasta.

Potem jednak wszystkie melancholijne myśli prysły jak mydlane bańki, za plecami usłyszałem bowiem znajome komendy, a w kilkanaście minut później schodziłem już po trapie do zatłoczonego, hałaśliwego i tętniącego życiem portu. Zwyczaje moich rodaków nie zmieniły się szczególnie - jak zwykle okręt otoczyła gawiedź, ciekawa nowych opowieści, zewsząd dały się też słyszeć pytania - o Miasto Gnomów, z którego statek przecież powracał i tysiąc innych spraw. Ktoś głośno zapytał o moje imię, wyprostowałem się więc i odparłem na całe gardło, że oto Marco di Mirandeo, jedyny dziedzic szlachetnego rodu, ambasador króla Miasta Tysiąca Kolumn przy dworze Lodowych Elfów wraca do domu. Oświadczenie moje przyjęto z entuzjazmem - długo jeszcze biegły za mną dzieci, piskliwie dopytując, gdzie bywałem i jakie przeżyłem przygody. Tymczasem jednak przebiłem się przez zwarty tłum by ruszyć w stronę nie widzianego od tak wielu lat domu, przypominając sobie przestrach, z jakim ruszałem na moją niezwykłą wyprawę. Im bardziej oddalałem się od nabrzeża tym bardziej rozumiałem jednak, że coś jest nie tak. W mieście musiały zajść jakieś zmiany - zmiany, których natury nie rozumiałem, nieuchwytne, wyczuwalne

jednak bardzo wyraźnie. Dostrzegłem, że część tawern jest zamknięta, a niektórzy moi rodacy noszą się skromniej i potulniej, niż pamiętałem. Wydało mi się również, że jedna z kolumn pęknięta jest od szczytu aż do podstawy, uznałem to jednak za grę światła, dobrze wiedząc, iż nic nie jest w stanie uszkodzić materii, z której miasto zostało wykonane. Zagłębiłem się między kolumny, czując narastające poczucie zagrożenia — przechodnie patrzyli na mnie wilkiem, dzieci szybko się rozproszyły, otoczyła mnie przygnębiająca pustka. Nagle spomiędzy kolumn wyłonił się oddział zbrojnych, co zaskoczyło mnie i całkowicie rozbiło. Na jego czele szedł, zacierając ręce jak przystało na donosiciela, człowiek, który w tłumie pytał mnie o imię. Pozostałych nie spowijały jednak czarne płaszcze gwardii królewskiej, których się w tym miejscu spodziewałem. Zamiast tego mieli na sobie brązowe opończe Zakonu Ziemi Kościoła Kryształu.

Przyznaję, że ojczyzna moja nie imponowała nigdy stałością, a wszechobecne poczucie wyobcowania, którego przyczyną jest życie pośród kolumn, nieodmiennie skłania nas do duchowych poszukiwań. Ich rezultat zaskoczył mnie jednak bardziej, niż najniezwyklejsze cuda Wszechświata - gdy Półbracia Ziemi odbierali mi Viperę i pętali jako pachołka poprzedniej władzy, stałem bezwolny jak kukiełka i nie pojmowałem, co się dookoła mnie dzieje. Dopiero później wytłumaczono mi, że kiedy ja bawiłem na wojażach, moi rodacy skłonili ucha ku słowom misjonarzy i przeżyli masowe nawrócenie. Wygnano starego króla — podobno opuścił Obrotowy Pałac, chichocząc maniakalnie i wraz z rodziną pożeglował w niewiadomym kierunku - a jego siedzibę oddano we władanie Zakonowi Ziemi, którego słudzy pojmali mnie wkrótce po opuszczeniu portu. Mieszkańcy Miasta Kolumn stali się na jakiś czas wzorem pobożności, niezachwianymi wyznawcami Kościoła Kryształu, choć nie wątpię, że wiara rozlała się tu szeroko, lecz płytko i gdy tylko miasto odkryje, iż Imperium nie daje mu odpowiedzi na bezustannie dręczące nas wszystkich pytanie o pochodzenie Miasta czy człowieka, wnet podniesie bunt. To jednak w niczym

mi już nie pomoże, ironią bowiem losu, ocalawszy cudownie z niezliczonych opresji i po wielu trudach powróciwszy do ojczyzny, zamiast do przytulnego domu trafiłem do celi w Obrotowym Pałacu — tej samej, w której piszę te słowa.

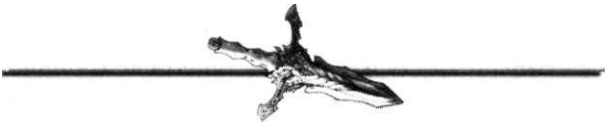
Rozprawa odbyła się niezwłocznie — po trzech zaledwie dniach postawiono mnie przed obliczem komtura w tym samym owalnym pomieszczeniu, w którym niegdyś otrzymałem Viperę. Teraz na wysokim krześle zasiadał potężnie zbudowany mężczyzna w ogromnej, czarnej zbroi i ciężkim, aksamitnym płaszczu. Na kolanach trzymał obnażony miecz, na znak tego, że sądzić będzie sprawiedliwie, szybko i bez litości, a na jego szlachetnej, orlej twarzy malował się smutek. Otaczali go Rycerze, wszyscy w zbrojach i hełmach, nie widziałem więc ich twarzy, choć jednak reprezentować mieli powagę Imperium, w mig wyczułem że nieco trwożnie rozglądają się dookoła, wymieniając szeptem niespokojne uwagi. Powód tych trosk napawa mnie dziś złośliwą satysfakcją — jakiś czas później podsłuchałem, iż Rycerze nie potrafią opanować tajemnic Obrotowego Pałacu, wciąż nie zgłębili znakomitej większości bezustannie przemieszczających się komnat, a kilku z nich zaginęło w niewyjaśnionych okolicznościach. Na domiar złego, pozbawione dozoru króla miasto z dnia na dzień ma się gorzej i na kilku kolumnach pojawiły się pęknięcia. Zaśmiałem się wówczas pod nosem w mrokach mojej celi i pomyślałem, że tym samym śmiechem zanosić się musiał król, którego ród od wieków uwięziony był w pałacu, z którego najwyraźniej pielęgnował całe Miasto — teraz zaś, za jednym zamachem, pozbawiono go przytłaczającej odpowiedzialności i obdarzono wolnością. Odszedł więc, pewien, że w końcu poddani wyruszą na jego poszukiwanie, przekonany, iż jego następców Pałac zniszczy i pochłonie. Myśląc tak śmiałem się i śmiałem, aż wreszcie uderzyłem w płacz — tego jednak poranka, gdy postawiono mnie przed sądem, bynajmniej nie było mi do śmiechu.

Zeznawał przeciwko mnie, kto tylko mógł - z Miasta Gnomów sprowadzono Sandrę, która ze szczegółami opowiedziała, jak to otrułem jej brata, znaleźli się też świadkowie twierdzący, iż zdra-

dziłem Imperium podczas Wyprawy Kryształowej. Ktoś upierał się, że usiłowałem zasztyletować Baetana, kiedy ten leżał ranny po pierwszej bitwie, sam jednak zainteresowany nie stanął przed sądem, chcąc, jak sądzę, oszczędzić sobie wstydu. Tymczasem jak spod ziemi pojawiały się osoby opowiadające o spiskach moich rodziców, o tym, że własnoręcznie zamordowałem swą niańkę oraz Cesarza Lodowych Elfów. Chwilami miałem ochotę zaśmiać się oskarżycielom w twarz i w głowie nie chciało mi się pomieścić, że poważny i szlachetny komtur mógłby dać wiarę tego typu bzdurom. Kiedy jednak przyszło do mej obrony, odkryłem, że przemówić mogę co najwyżej sam. Na moją korzyść świadczyć mogłaby Raija, tę jednak zraniłem i porzuciłem, zaś z zarzutu zamordowania Cesarza oczyściłby mnie na pewno Tryfillos, miałem jednak pewność, że nie stawi się przed ludzkim sądem. Oczywiście, powołałem na świadka Benedikta i ten żarliwie się za mną wstawił, jednak jego komiczny ubiór, niewielka postura i przesadne zaangażowanie sprawiło, iż wywołał na sali wyłącznie wesołość. W końcu chwyciłem się ostatniej deski ratunku, dziwiąc się, że nie wpadłem na to wcześniej, i zażądałem przesłuchania mojego wuja, Gianerasma Cavalcantiego. Desperackie to posunięcie jeszcze bardziej mnie ośmieszyło, ledwie bowiem nazwisko mego dobroczyńcy przebrzmiało, z miejsca podniosła się Sandra informując, iż wzywany stawić się nie może, zginął bowiem przed laty z rąk przedstawicieli jej rodu, osłaniając moją ucieczkę. Słysząc to, zaniemówiłem i poczułem zalewającą mnie falę czarnej rozpaczy, komtur zaś zinterpretował moje milczenie jako rezygnację z mowy obrończej. Nim zdążyłem zaprotestować wydał wyrok głosem sugerującym wielki pośpiech i z wyraźną ulgą rozwiązał trybunał.

I tak oto, nieznani mi czytelnicy, znalazłem się w obecnym położeniu. Komtur okazał się bezlitosny niczym miecz, który trzymał na kolanach, skazując mnie za rozliczne zbrodnie na śmierć od katowskiego ostrza. Wrzucono mnie potem do celi i spełniono ostatnią mą prośbę, dostarczając mi papier oraz inkaust, którym spisuję te słowa. Wiele czasu zajęło mi uporządkowanie chaosu swego życia

i wiele dni upłynęło mi na oczekiwaniu na nieuniknione. Przed oczami stają twarze przyjaciół oraz wrogów, kobiet, które kochałem i które kochały mnie i wiem dziś, czemu historia moja kończy się w sposób tak żałosny. Nie mogę mienić się człowiekiem szlachetnym, brak mi też zawsze było odwagi niezbędnej, by stawiać czoła przeciwnościom, oraz rozsądku, który pozwoliłby mi oceniać właściwie konsekwencje mych działań. Nie brakowało mi za to pychy, a honor zastąpiła mi drażliwość. Zdradziłem wszystkie kobiety, które obdarzyły mnie uczuciem, i przez wiele lat uganiałem się za mrzonką. Przyjaciół wykorzystałem, nie dając nic w zamian, wrogów zaś nie wyprawiałem na tamten świat dość szybko, by się od nich uwolnić. Za kilka godzin wstanie świt, gdy po raz ostatni spojrzę w słońce z wysokości szafotu ustawionego na samym skraju platformy — w tym samym miejscu, w którym przesiadywałem jako dziecko. I tak kończy się moja historia — ja, Marco do Mirandeo, przeżywszy na świecie lat dwadzieścia sześć, z czego osiem w podróży, żegnam się z wami i życzę wam wszystkim spokojnego snu.





EPILOG



O świecie w dniu, którym kończy się mój pamiętnik, wyprowadzono mnie z Obrotowego Pałacu i umieszczono, skutego kajdanami, w płaskodennej łodzi, jaką w moim mieście podróżują zazwyczaj szlachetnie urodzeni. Dwaj Półbracia Ziemi wzięli się do wioseł, a eskortujący mnie Rycerz usiadł za sterem. Mnie nakazano stać wyprostowanym — zresztą, i tak gotów byłem iść na śmierć z dumnie podniesioną głową i spojrzeć jej w oczy tak, jak to czynią Lodowe Elfy. Płynąłem zatem przez miasto, którego mieszkańcy stłoczyli się wzdłuż trasy, urągając mi lub rzucając słowa otuchy. W końcu jednak dojrzałem górujący nad tłumem szafot - wysoką, drewnianą konstrukcję, na której ustawiono solidny pniak. Tuż obok niego stał, wspierając się na mieczu, miejski kat, od stóp do głów spowity w czerń tak, że widać mu było jedynie oczy. Miał ogromne, skórzane rękawice, wypucowane na wysoki połysk buty i czarną czapkę w stylu tych, które nosi się w mej ojczyźnie, najwyraźniej dla podkreślania faktu, iż sprawiedliwość wymierza się tu w imieniu miasta, nie Zakonu.

Trzynaście schodów szafotu pokonałem w zupełnym milczeniu, czując na sobie spojrzenia cisnącego się wokół tłumu oraz komtura Zakonu Ziemi i jego przybocznych, którzy usadowili się na wzniesionej specjalnie na okazję kaźni trybunie. Dwaj Półbracia i Rycerz nie odstępowali mnie ani na krok, kiedy jednak zbliżyłem się do pnia, kat dał im dłonią znak, by zatrzymali się w stosownej odległości. Komtur podniósł się z miejsca i przez tłum przeszedł szmer - tymczasem zakonnik ogłosił wszystkie moje winy, prawdziwe i wyssane z palca, po czym dał mi szansę wygłoszenia ostatniego słowa. Mnie tymczasem stanął przed oczyma Rycerz, którego egzekucji przyglądałem się przed laty w dalekiej Astonii, idąc więc w jego ślady nie wypowiedziałem ani słowa, lecz zapatrzyłem się w słońce, by po raz ostatni zasycić się życiodajnymi promieniami. Potem zacisnąłem powieki, ukląkłem i złożyłem szyję na pniu. Kat bez słowa wzniósł miecz i uderzył nim z całej siły. Tłum wydał z siebie przeciągły jęk.

W sekundę potem rozpętało się piekło. Precyzyjnie wymierzony cios kata nie odrąbał mi, rzecz jasna, głowy, lecz rozciął łańcuchy, krępujące dłonie. Usłyszałem znajomy głos, który kazał mi wstawać, i podnosząc się ujrzałem, jak oprawca pozbywa się maski oraz kapelusza. Teraz stało się jasne, skąd wzięło się dziwaczne nakrycie głowy - zresztą, pieczołowicie wypielęgnowane buty czy niski wzrost kata powinny już wcześniej budzić moje podejrzenia. Czapka niezbędna była, by skryć szpiczaste uszy, pod maską krył się bowiem nikt inny, jak Straceniec, który oswobodziwszy mnie rzucał się właśnie na eskortującego mnie Rycerza, wymachując ogromnym ostrzem nad głową. Tymczasem spod szafotu wybiegła kolejna trójka moich wybawców - z niemałym zdumieniem ujrzałem, iż przeciw wbiegającym na schody gwardzistom staje upadła palladonna Cristeane oraz Averardo, samozwańczy dziedzic Miasta Twarzy, którzy najwyraźniej postanowili skorzystać z szansy i wyruszyć na poszukiwanie przygód. Trzecią postacią okazał się Benedikt, który cisnął w moją stronę Viperę, po czym ustawił się o kilka stopni wyżej, niż walcząca już ze sługusami Imperium para i zaczął razić ją

ognistymi pociskami ze swojej Rękawicy. Niewiele myśląc, dobyłem broni i skoczyłem na najbliższego z Półbraci, zastanawiając się gorączkowo, jak też wykaraskamy się z tej sytuacji, zwłaszcza, że tłum zaczął pierzchać, a wszędzie zaroiło się od żołnierzy Imperium oraz Rycerzy Kryształowych. Nie mieliśmy wobec tej potęgi szans — choć wszyscy moi przyjaciele walczyli dzielnie, zmuszeni byliśmy cofnąć się na szczyt szafotu i stanąć ramię w ramię, by po raz ostatni rzucić się wspólnie na przeważające szeregi przeciwnika.

Rycerze zbliżali się do nas nieubłaganie, krok za krokiem, groźni, potężni i niepowstrzymani — wtem jednak zatrzymali się, niczym fala, i zaczęli cofać równie nieustępliwie. Nie miałem pojęcia, co się dzieje, zakrzyknąłem jednak z radości - dziś wiem, iż widok, który z konieczności przegapiłem, musiał być jedyny w swoim rodzaju. Gdy zakonnicy wchodzić zaczęli na platformę szafotu, za naszymi plecami wyrastać jęły maszty, reje i żagle i już po chwili, niemal ocierając się burtą o platformę, na ciemnym niebie pojawił się smukły kształt Alawastra, sprytnie ukrytego dotychczas pod powierzchnią miasta i prowadzonego pewną ręką Lopego, autora całego przedsięwzięcia. Straceniec chwycił mnie za ramię, odwróciliśmy się i, biorąc krótki rozbieg, runęliśmy całą piątką wprost na jasny pokład, Rycerze zaś i Półbracia rzucili się w zgoła przeciwną stronę, słusznie domyślając się, iż w kilka sekund po naszej ucieczce okręt wypali wprost w szafot ze wszystkich dział. Oczywiście, wściekły komtur zaczął wywrzaskiwać polecenia, nakazując natychmiast sposobić statki do pościgu, my jednak szliśmy już pod pełnymi żaglami wprost na gwiazdę, wskazującą drogę wyjścia z układu.

Z jakąż rozkoszą powitałem znajome twarze przyjaciół - Oksenia porwała mnie w ramiona i wyciskała serdecznie, Brisida ucałowała w obydwa policzki, a Straceniec mocno uścisnął prawicę — magia Kryształu najwyraźniej zadziałała, odzyskał bowiem dłoń, choć porośniętą białym futrem, przez co wyglądał, jakby przez cały czas nosił rękawicę. W końcu wyswobodziłem się z ciasnego kręgu witających i podszedłem do Lopego, który stał za sterem, uśmiechając się po swojemu. Nie wiedziałem jakimi słowami mam mu

dziękować, a on uniósł dłoń i bąknął pod nosem, że to nic takiego. Następnie uściskał mnie z całej siły po czym nakazał udać się do kajuty, gdzie oczekuje na mnie specjalna niespodzianka. Po schodkach zszedłem pełen najczarniejszych przeczuć, gdyż niespodzianki Lopego nie zawsze sprawiały mi szczególną radość i delikatnie uchyliłem drzwi. Na mój widok Aigiarn, ubrana w tę samą sukienkę, w której widziałem ją po raz ostatni, poderwała się z koi, podbiegła do mnie i objęła mocno. W oczach stanęły mi łzy - a gdy dostrzegłem, że zza spódnicy dziewczyny wyłania się główka chłopaczka, który kolor włosów odziedziczył bezdyskusyjnie po mnie, poczułem po raz pierwszy w życiu, jak serce oblewa mi błogie ciepło prawdziwej miłości.



Tak oto dotarłem do granic Znanego Wszechświata, miejsca, w którym kończą się gwiazdy i rozpoczyna nieprzebyta do niedawna Pustka, pełna martwych, wypalonych słońc. Siedzę właśnie przy relingu Alawastra, spoglądając to na rozgwieżdżone niebo za nami, to ku rozpościerającej się przed nami czerni. Znów biorę udział w szaleńczym przedsięwzięciu Lopego - i jakże cieszę się, że przyjaciel dał mi tę możliwość! Długo nie mogłem wyciągnąć z mych kompanów, jak doszło do brawurowej akcji, w końcu jednak udało mi się wziąć na spytki Brisidę. Opowiedziała mi, że kiedy znaleźli Alawastra, na jego pokładzie przebywała już Aigiarn, która umknęła przed Khojinem. Młody barbarzyńca, któremu uciekłem spod ostrza, spędził podobno całą zimę poza wioską, a gdy powrócił, w oczach miał szaleństwo. Obalił tradycyjny ład i zaczął podporządkowywać sobie plemiona, zdecydowany zapanować najpierw nas swym światem, a potem, dzięki mocy Kryształu, którą niechcący mu pokazałem, wyruszyć na podbój reszty Wszechświata. Gdy tylko Lope rozmówił się z barbarzyńską dziewczyną i dowie-

dział, iż na pokładzie wychowuje się mój syn, natychmiast w głowie jego zrodził się kolejny śmiały projekt, do którego bez trudu przekonał Oksenię. Stąd właśnie pojawił się w Mieście Tysiąca Kolumn na pokładzie Alawastra, chcąc zabrać mnie na poszukiwanie kolejnej przygody.

Alawastr zacumował na kilka dni przed moją egzekucją i Lope rychło dowiedział się, że mam zostać stracony. Spotkał też Benedikta wraz z grupą początkujących awanturników, którzy szykowali się do akcji ratunkowej od czasu przegranego procesu, skoordynował więc ich zamierzenia. Dlatego właśnie płyniemy wszyscy, za przewodem don Almerique'a, by zmierzyć się z największą przygodą naszych czasów. Za kilka godzin przygotujemy się do wyczynu, który udaje się tylko najlepszym krasnoludzki żeglarzom - przemierzymy Pustkę, by na własne oczy zobaczyć cuda Nowego Wszechświata, odkrytego przed dwoma laty przez śmiałe Krasnoludy. Dane nam będzie obejrzeć złote miasta, wznoszone na szczytach gór przez krwiożerczą rasę orków, która wierzy, iż jeśli przestanie skrapiać święty głaz krwią, świat czeka zagłada, wykonane z kości budowle Elfów o ciemnej skórze i białych włosach oraz wszystkie te nieprzeliczone cudowności, o których tyle się ostatnio słyszy. Być może tam uda mi się to, czego nie osiągnąłem w Znanym Wszechświecie — po latach pełnych przygód znajdę wreszcie bezpieczną przystań, w której osiądę wśród wypróbowanych przyjaciół, z kochaną żoną i synem u boku. Gwizdek bosmański daje znak, że pora sposobić się do przeprawy, kończę zatem ten list, który umieszczę w butelce i cisnę za burtę, nim Alawastr wkroczy w pozbawioną światła słońc Pustkę — i mam nadzieję, że szczęśliwy splot okoliczności sprawi, iż strony te połączą się kiedyś z dziennikiem, który pozostawiłem w Mieście Tysiąca Kolumn. Tym razem jednak, zacni przyjaciele, nie mówię wam: „żegnajcie". Zatem - do zobaczenia!











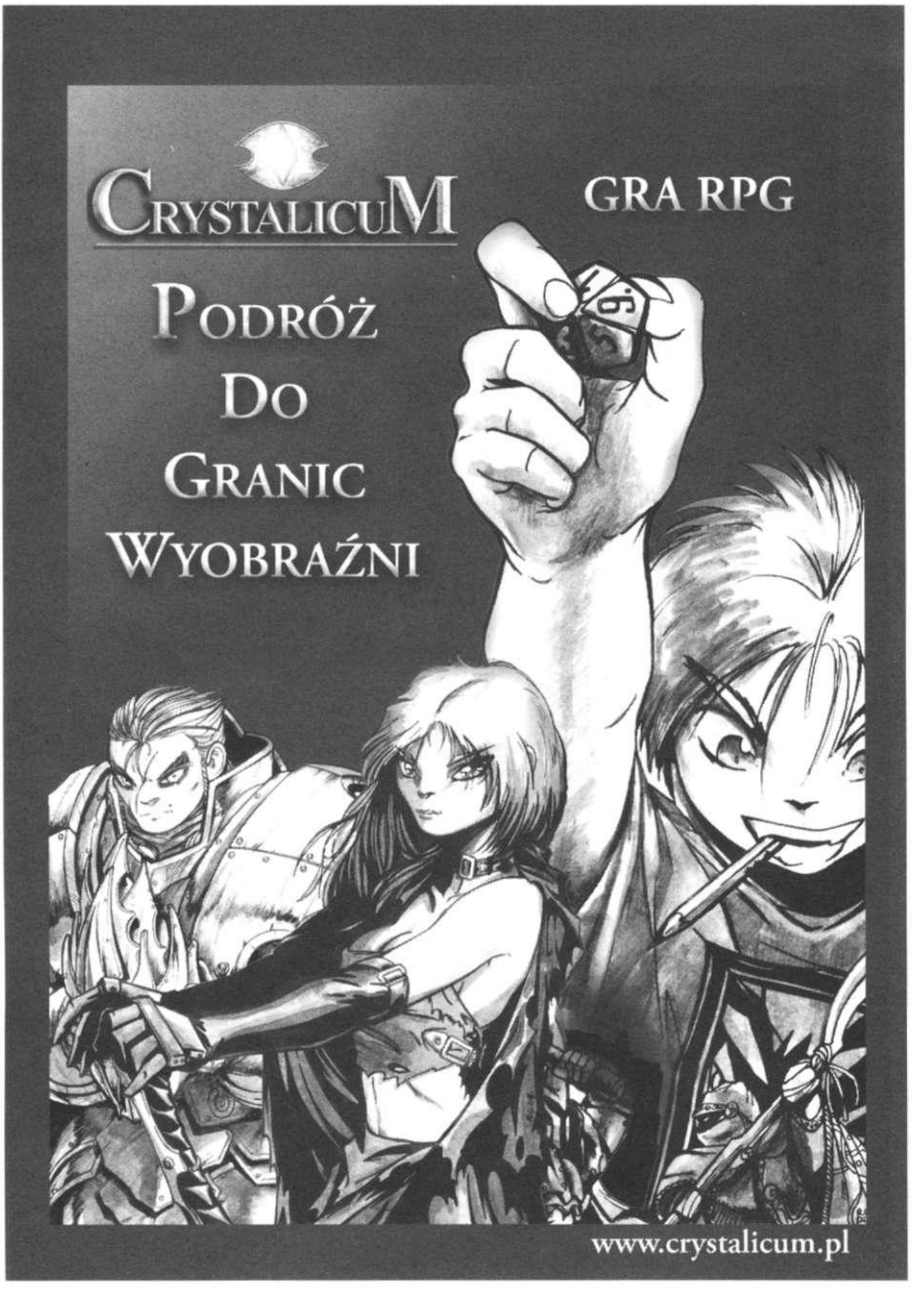
CRYSTALICUM

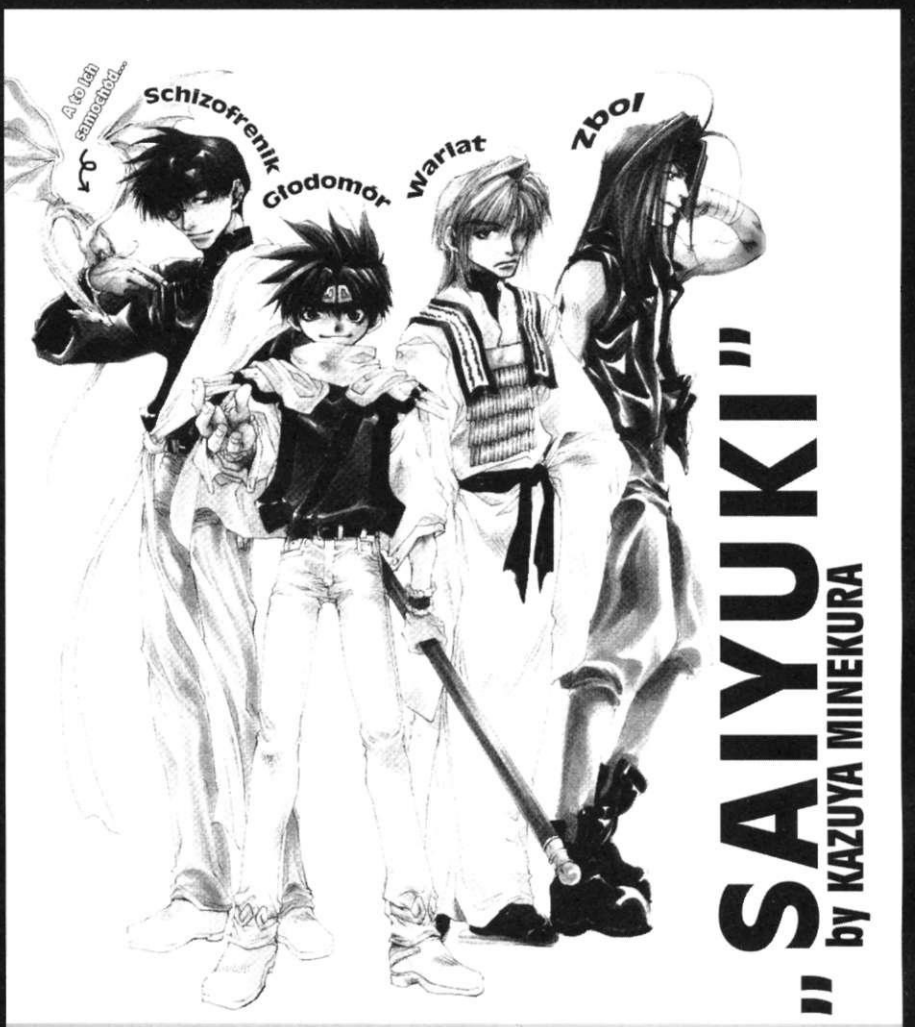
KRYSZTAŁOWA GRA KARCIANA



www.crystalicum.pl

www.wydawnictwoimperium.pl


CrystalicuM
GRA RPG
Podróż
Do
Granic
Wyobraźni
www.crystalicum.pl



„SAIYUKI"

by KAZUYA MINEKURA

Postacie z „SAIYUKI" zgodziły się wystąpić w tej reklamie za wysoką opłatą :)
Jeżeli jednak chcesz poznać ich bliżej... wejdź na **www.waneko.pl** i...

- ⇨ Zapoznaj się z ofertą
- ⇨ Zobacz gdzie można kupić nasze książki
- ⇨ Dowiedz się wielu rzeczy o firmie, mandze i fanach!

Crystalicum: Znany Wszechświat

Ilustrowane wspomnienia pana Marco di Mirandeo
Ambasadora Miasta Tysiąca Kolumn na dworze Cesarza Lodowych Elfów
Podróżnika, żołnierza fortuny oraz awanturnika;

Książka, którą trzymasz w dłoniach, jest bramą – gdy otworzysz jej okładki, znajdziesz się w magicznym Znanym Wszechświecie. Śledząc losy głównego bohatera poznasz to niezwykłe uniwersum – wraz z nim pożeglujesz na pokładzie międzygwiezdnych żaglowców, odwiedzisz miejsca cudowne i niebezpieczne, spotykając przy tym istoty o niezwykłych obyczajach.

Twoja wyprawa do Znanego Wszechświata nie skończy się jednak wraz z zakończeniem dziejów pana di Mirandeo. Raz zasmakowawszy przygody, możesz stale w niej uczestniczyć, dzięki serii gier, rozgrywających się w uniwersum „Crystalicum". Brać będziesz udział w wydarzeniach niezwyklejszych jeszcze, niż opisane w niniejszej pozycji. Zyskasz wpływ na losy mieszkańców Znanego Wszechświata i weźmiesz odpowiedzialność za jego przyszłość.

Przygotuj się zatem. Sięgając po tę książkę rozpoczynasz wielką podróż do granic wyobraźni.

Niewyczerpane morze informacji o Znanym Wszechświecie!
Przygoda, która nie kończy się nigdy!

Cena 29,90 zł.

ISBN 83-924154-6-9

5 908272 310030

IMPERIUM