MONASTYR

KATHARD

DARMOWY DODATEK DO MONASTYRU

Obyzielu MMV

Projekt Kathrad: spis treści

Miasto wiatrów.....3
Radosław Scheller

Eldjiha Tsanmu – Gniew Pustyni....7
Piotr Leończuk

Podróż.....13
Michał Pięta

Tajemna wojna Daar Kazy.....19
Paweł Grabowski

Polana nagich mieczy.....27
Piotr Woyke

Redakcja: Józef „Joseppe" Orzeszyna; Bartosz „Ballis" Lisowski
Ilustracje: Michał „Zielu" Zieliński; Piotr „Wojewoda" Woyke; Maciek Dąbrowski, Tomasz Jędruszek
Okładka: Michał „Zielu" Zieliński

Pewnego zimowego dnia dostałem od Ignacego wiadomość na Gadu Gadu: Chcę, żebyś zajął się Projektem Kathard, bo ja w tej chwili całą uwagę poświęcam edycji hard cover. Odpowiedziałem: OK

Następnego dnia w mojej skrzynce znalazły się prace szczęściu autorów; pięć tekstów i jedna grafika. Pomyślałem, że dobrze byłoby zająć się tym od razu, bo sesja egzaminacyjna zbliżała się wielkimi krokami. Przystąpiłem do czytania. A było co czytać.

Prace - oczywiście - nie były ze sobą w żaden, żaden sposób powiązane. Przeczytałem pięć, lepiej lub gorzej napisanych, ciekawszych lub nudniejszych tekstów i zmartwiłem. Na szczęście człowiek nigdy nie pozostaje sam w swoim nieszczęściu. O całym rabanie dowiedział się Ballis i zaproponował mi pomoc. Za nic, po prostu. Nie wiedziałem wtedy jeszcze co potrafi Ballis, a bez niego, wierzcie mi, nie byłoby to ten sam dodatek.

Przystąpiliśmy do redagowania tekstów, wyłapując bezwzględnie wszelkie niedociągnięcia. Ballis niszczył teksty merytorycznie i stylistycznie, ja zajmowałem się głównie ortografią. Każdy tekst przeszedł podwójną, czasem potrójną redakcję, za każdym razem prawie całość była podkreślona na czerwono. Wtedy uświadomiłem sobie, że teksty, które puścimy w świat, będą w znacznym stopniu różniły się od tego, co przyszło na konkurs. Wysłałem więc maile do autorów z prośbą o autoryzację naszych zmian. Wszyscy wyrazili zgodę. Pracowaliśmy więc dalej. Każdy tekst to cztery, pięć godzin ciężkiej pracy, minimum jeden dzień. A sprawdzaliśmy podwójnie. Do tego doszły problemy, które spychały pracę na dalszy plan...

I wtedy nastąpił krach numer jeden. Siadł mi komputer. Wyparowały wszelkie dane z twardego dysku. Z tydzień trwało zanim odzyskałem sprawność maszyny, i kolejny, zanim ze strzępów danych i korespondencji z Ballisem odzyskaliśmy poprawione teksty. Wszystko było sprawdzone. Zajęło nam sporo, ale byliśmy dumni. I wtedy pojawiły się dwa kolejne problemy. Po pierwsze, uświadomiliśmy sobie, że ma to być dodatek, czyli te teksty muszą tworzyć całość. Po drugie, dodatek wymaga ilustracji, a my mieliśmy jedną. Tymczasem sesja zbliżała się wielkimi krokami - termin zaczął nam wisieć nad głową.

Desperacko zaczęliśmy poszukiwać rysowników. Wtedy to odkryliśmy Wojewodę i naszą „gwiazdę", czyli Ziela, który gdyby wiedział, ile czeka go pracy, i ile zawali przez to sprawdzianów, na pewno by się nie zgodził. Tak więc poganiałem wszystkich do pracy, a chłopcy spisywali się na piątki. Robili rysunki, malunki, teksty, ramki, plany, zaskakiwali mnie świetnymi pomysłami i znosili moje ciągłe narzekania i stwierdzenia: „szybciej, szybciej".

I wtedy przypomniałem sobie: „Józek, nie znasz się na składaniu!". Ale nie spanikowałem, poprosiłem Ignacego o wszelkie niezbędne materiały i zgody i zacząłem ręcznie składać wszystko w Wordzie, programie tak do tego się nadającym, jak piła łańcuchowa do obcinania paznokci. Codziennie po parę godzin. Masakra. Ale najgorsze przede mną, bo mój komputer nie chciał przerobić tego na PDF. Nie pytajcie dlaczego, nie wiem. Open Office tak, ale Adobe nie chciał. Przerabiał dopiero po podzieleniu pliku na części mniejsze niż 2Mb. Musiałem więc dzielić wszystko, raz jeszcze formatować, zmieniać ustawienia ramek i konwertować na PDF, co zajmowało mojemu komputerowi średnio dwie godziny i kradło mi z dysku ponad 2Gb (nie pytajcie, nie wiem). Przy okazji wymyśliłem historię (no dobra, Ballis trochę mi pomógł), którą połączyłem teksty. Egzaminu żadnego nie zawaliłem w międzyczasie, ale na pewno Kathard nie przyczynił się do osiągnięcia najlepszej średniej na roku.

W każdym bądź razie mieliśmy wszystko skończone. I wtedy zadzwonił Ignacy i powiedział, że trzeba jeszcze poczekać i że chce jeszcze przed publikacją dokładnie obejrzeć materiał. Odwołaliśmy więc terminy i czekaliśmy. Do teraz, kiedy możecie podziwiać Kathard na sieci, mam nadzieję, że nasza praca była tego warta i dodatek się podoba, uczyniliśmy go najlepszym, jakim zdołaliśmy.

Joseppe

PS. Chciałem z tego miejsca szczególnie podziękować Ballisowi i Zielowi. Trochę za to, że bardzo pomogli w powstaniu tego dodatku, oraz bardzo za to, że mówili mi w ciężkich chwilach, że będzie dobrze, że się wyrobimy, że dodatek jest w porządku i żebym nie wyrzucał komputera przez okno. Dzięki chłopaki, nie tyle za wspólny dodatek, co za wspólną pracę.

Miasto Wiatrów

Radosław Scheller

Nim zaczniesz czytać poniższy dokument, zważ panie na fakt, iż zawarte w nim relacje dotyczą podróży, która diametralnie odmieniła moje życie. Co więcej, skłoniła urząd Inkwizycji do zainteresowania się moją skromną osobą. Z tej to przyczyny spisanie mych niezwykłych przeżyć na północnych rubieżach kordyjskiej prowincji, zwanej Kathardem, musiało odbyć się w przyspieszonym tempie, zaś opisy niektórych zdarzeń nie są na tyle dokładne, jak bym tego pragnął. Pozwoliłem sobie także na zachowanie anonimowości, co, mimo iż podważa wiarygodność niniejszego tekstu, zapewnia mi minimum bezpieczeństwa - przynajmniej tyle, ile potrzebuję do czasu, aż ponownie udam się w wojaż ku tamtym piaszczystym pustyniom - tym razem już bezpowrotnie...

Niegdyś byłem jednym z zamożniejszych szlachciców w mym regionie. Prócz majątku posiadałem także niemałe wpływy w lokalnych kręgach władzy. Wysoka ranga jaką osiągnąłem służąc w wojsku, zapewniała mi odpowiedni szacunek zarówno wśród ludzi mi równych, jak i mych poddanych. Nie będę tutaj rozpisywał się o marazmie, w jakim powoli począłem się pogrążać ani o wszechobecnej monotonii i zepsuciu, jakim musiałem na co dzień stawiać czoło. Dość wspomnieć, iż mimo całego bogactwa będącego w mym posiadaniu daleki byłem od szczęścia. Memu życiu brakowało sensu – jasno określonego celu.

Ten jednak miał pojawić się niebawem. Podczas jednego z licznych, nudnych jak flaki z olejem, balów organizowanych przez mego cynazyjskiego znajomego, natknąłem się na pierwszą wzmiankę o Mieście Wiatrów – zaginionej rodiańskiej metropolii.

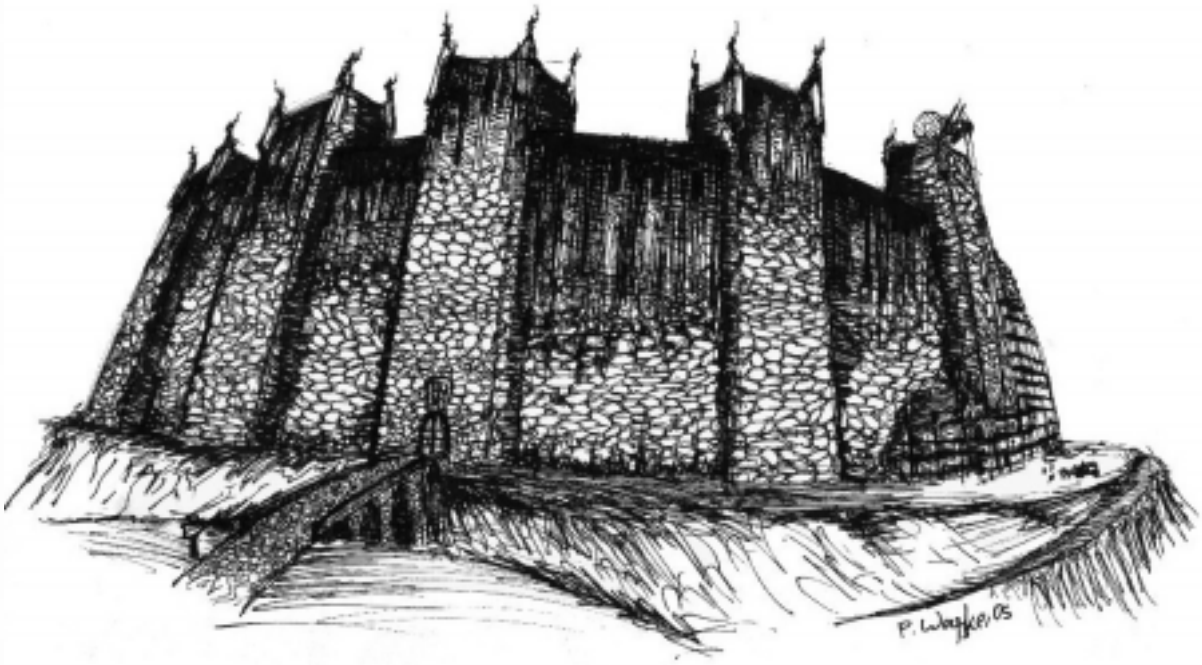
Znajdująca się w biblioteczce owego jegomościa księga zawierała zaledwie kilka enigmatycznych zdań o możliwości istnienia tego niesamowitego miejsca – to wystarczyło, abym z wielkim zapałem zabrał się za dalsze poszukiwania. Pojawiająca się na horyzoncie mych myśli chęć dokonania przełomowego w dziejach odkrycia była dla mnie niebywałym bodźcem.

Kolejne miesiące badań okazały się wyjątkowo owocne, choć nie tak, jak to sobie początkowo wyobrażałem. Dowiedziałem się bowiem, iż ta mityczna metropolia pozostała nienaruszona od czasu swych pierwszych właścicieli i, co wydało mi się niedorzeczne, skrywa w sobie sekrety okiełznania jednego z najbardziej podstawowych praw natury – prawa grawitacji. Mimo że dokładna lokalizacja Miasta Wiatrów ciągle pozostawała dla mnie zagadką, to ponad wszelką wątpliwość kryło się ono pośród piasków jednej z kathardzkich pustyń.

Mając to na uwadze bezzwłocznie zakończyłem trzymające mnie w domu sprawy, zebrałem najważniejsze rzeczy i wraz z najbardziej zaufanymi sługami udałem się ku Azuron – stolicy północnej prowincji Kordu.

Tam właśnie spodziewałem się odnaleźć odpowiedzi na nurtujące mnie pytania – jeśli ktokolwiek miał coś wiedzieć o ukrytej pośród wydm metropolii, to z pewnością byli to rodowici mieszkańcy tamtych nieprzyjaznych ziem.

Odmienność i niezwykła egzotyka Azuron szybko pozwoliła mi odegnać trapiące mnie demony przeszłości. Pewnym mankamentem pozostawała tutaj jednak natarczywa obecność Kordu. Patrole cesarskich żołnierzy, wszechobecne sztandary i chorągwie, a także dopiero co wznoszone budowle – projektowane według schematów z Grande, na każdym kroku podkreślały fakt, iż w tym miejscu Kathard przestaje istnieć ustępując miejsca dumnej kariańskiej cywilizacji - temu, przed czym tak naprawdę chciałem uciec.



Całe szczęście, w stosunkowo krótkim czasie zdołałem nawiązać dobre stosunki z lokalną społecznością. Mimo, iż początkowo bardzo wobec mnie nieufni, z biegiem czasu mieszkańcy poczęli się przekonywać do szczerości mych intencji. Zapewne jeszcze wtedy czuwał nade mną Jedyny, ponieważ zamiast skończyć jak większość nazbyt wścibskich przybyszów, mnie udało się nie tylko przeżyć, ale jeszcze zaaranżować spotkanie z kimś, kogo nazywano Szeptem Równin. Mężczyzna był doskonałym przykładem, iż proces karianizacji Kathardczyków, mimo ich pozornej bierności, nie postępował tak jak należy.

Jak się bowiem miało okazać, wielu spośród tubylców przyjęło wiarę w Jedynego jedynie po to, aby uniknąć represji ze strony okupantów. Tymczasem w ich sercach ciągle królowały dawne wierzenia, przekazywane z ojca na syna przez tysiąclecia.

Z tego co udało mi się rozeznać, w większości dotyczyły one zamieszkujących pustynie deviria oraz boskich strażników Miasta Wiatrów.

Nie muszę chyba wspominać, jak wielkie emocje wywołała we mnie ta ostatnia informacja. Rozmowa jaką odbyłem z Szeptem Równin, nieoficjalnym duchowym przewodnikiem zamieszkujących Azuron tubylców, jeszcze bardziej zwiększyła moją ekscytację.

Ów niepozorny staruszek był przedstawicielem kasty wróżbitów, z których ponoć bardzo wielu ciągle ukrywało się przed Inkwizycją pośród bezdroży Kathardu. Ludzie ci, jak tłumaczyli mi tubylcy, posiadali wielką moc i wiedzę wielu pokoleń – potrafili także sporządzać wywar Llleru, którego unikalne właściwości budziły zarówno grozę jak i zachwyt. Substancja, składająca się w większości z rosnącego w lasach Thar krzewu, umożliwiała podróże duszy poza ciało, przepowiadanie przyszłości czy „zapożyczenie umysłów" mniej potężnych deviria, takich jak Skaragi.

Fakty, które wyszły na jaw podczas tej, odbytej w najbiedniejszej dzielnicy Azuron, rozmowy sprawiły, że już następnego dnia wyruszałem w głąb pustyni. Do miejsca, którego widok miał mnie zmienić na zawsze.

Otóż, w swym wypowiadanym drżącym głosem monologu Szept Równin potwierdził moje przypuszczenia co do istnienia nienaruszonego rodiańskiego miasta w sercu położonej na północ od stolicy Kathardu pustyni. Co więcej, zadziwiająco dokładnie opisał jego monumentalną architekturę oraz znajdujące się wewnątrz technologiczne cuda. W tym, jak to określił, „sztucznego Skaraga". Widząc mój narastający entuzjazm ostrzegł mnie jednak przed tym, co kathardczycy zwali Tymi Którzy Patrzą - strażnikami Miasta Wiatrów.

Istoty te skutecznie zniechęcały wszelkich intruzów do profanacji uświęconego przez Kathardczyków miejsca. Nim zdążyłem zasypać mego rozmówcę cisnącymi się na usta pytaniami, ten, jak gdyby nigdy nic, obrócił się na pięcie i ulotnił w jednej z ciasnych, azurońskich uliczek.

Bogatszy o nabytą podczas tej konwersacji wiedzę rozpocząłem przygotowania do ekspedycji. Ekspedycji tragicznej w skutkach, jak miało się później okazać. Wszystko zaś przez lekkomyślność i zlekceważenie ostrzeżeń Szeptu Równin.

Po kilku dniach, jakie potrzeba było na zorganizowanie wyprawy – wraz z kilkunastoma ludźmi, z których jedną połowę stanowiła moja służba, drugą zaś grupa najętych tubylców, wyruszyłem na poszukiwania Miasta Wiatrów.

Karkołomna podróż okazała się istnym koszmarem, którego finał po dziś dzień prześladuje mnie w snach. Trwająca przeszło dwa tygodnie wędrówka przez gorące piaski pustyni okazała się być ponad siły kilku z moich podwładnych. Co prawda nasze muszkiety trzymały Skaaragi na dystans, nie udało nam się jednak uchronić przed kilkoma tragicznymi w skutkach wypadkami.

Wszystko to jednak bledło w porównaniu z tym, co czekało nas u celu.

Owego pamiętnego poranka, gdy ponad wydmami zamajaczyły kontury wież legendarnego miasta, nie posiadałem się ze szczęścia. Zeskoczyłem wtedy ze swego steranego wierzchowca i pomknąłem pieszo w kierunku metropolii. Czyste, suche powietrze sprawiało, że obraz stawał się coraz wyraźniejszy. Zapatrzony w niesamowite, pełne doskonałości piękno pradawnych budowli nie zwracałem uwagi na nasilające się podmuchy wiatru.

W chwili, gdy olbrzymi cień przesłonił słońce, a powietrze rozdarł nieludzki ryk, było już za późno. Ogarnął nas chaos. Niewiele kojarzę ze zdarzeń, które potem zaszły – nie wiem, co zrzucić mogę na karb swej wyobraźni, co zaś wydarzyło się naprawdę – wiem tylko tyle, że tak jak reszta towarzyszących mi ludzi, dałem się ponieść panice. Jak przez mgłę odtworzyć mogę ścianę niesionego wichurą piasku, która uderzyła w nas równocześnie z tymi złowrogimi istotami, zapewne odpowiedzialnymi za wichurę. Pośród unoszących się wszędzie oślepiających tumanów raz po raz roznosiły się krzyki mordowanych.

Powietrze rozrzedziło się na moment, dostrzegłem krążące nad nami istoty, tak bardzo podobne do Skaragów. Lecz wraz ze świstem wystrzeliwanych przez nie strzał uświadomiłem sobie, iż nie były to wcale deviria lecz ludzie w ujarzmiających wiatry rodiańskich maszynach.

Chwilę po tym, kolejna fala piasku zasnuła mi pole widzenia, a potem... Potem zbudziłem się na grzbiecie mego wierzchowca, wiele mil dalej. Nie wiem, jak długo snułem się tak po pustyni, wyczerpany i ciężko ranny, aż odnalazł mnie jeden z kordyjskich patroli.

Jedyny dał mi kolejną szansę – mówili potem, kiedy medycy z trudem ratowali moje, prawie że zgasłe życie.

Mam zamiar tę szansę wykorzystać, bez względu na konsekwencje. Zobaczyłem z oddali Miasto Wiatrów – zobaczę i z bliska. Ba! Przekroczę dumnie jego bramy i odważę się sięgnąć po jego sekrety. Wpierw jednak przekażę ten dokument owemu cynazyjskiemu znajomemu, u którego po raz pierwszy dowiedziałem się o mieście. Jestem pewien, że on zrobi z niego dobry użytek.

Pora więc ruszać. Żegnaj, panie, kimkolwiek jesteś - prawdopodobnie nie usłyszysz o mnie już nigdy.

Kropla wody powoli spływała z uśmiechniętej twarzy Darlu. Jego nagie, opalone ciało błyszczało w mocnym, majowym słońcu. Chłopiec przez sekundę jakby się zawahał, jednak już po chwili zebrał w sobie wszystkie siły i ruszył biegiem po zielonej trawie. Ostatnie dwa kroki nazwać trzeba by już raczej susami, tak były długie. Po nich nastąpił skok. Na widok chłopca spadającego z kilku metrów do wody wszystkie dzieci rozpierzchły się w panice. Darlu wpadł z rozpędem do niewielkiego jeziorka, zasilanego przez smukłą, niczym talia kobiety, rzeczkę, która piękną kaskadą spływała z pobliskiego wzgórza. Przez kilka chwil absolutnej ciszy, zakłócanej jedynie nieustannym szmerem, dzieciaki wpatrywały się w bąbelki wydostające się z miejsca, gdzie przed chwilą zniknął chłopiec. Jedna partia bąbelków, druga, trzecia. Cisza. Mała Sylvia rozszerzyła już z przerażenia oczy. Wtem zza pleców zgromadzonej dzieciarni wynurzył się Darlu. Jego twarz zdobił śnieżnobiały uśmiech, a w dłoni miotała się długa na stopę płoć. Po chwili całą dolinę wypełnił dziecięcy śmiech.

Ze szczytu pobliskiego wzgórza dziecięcym zabawom przyglądał się, ubrany w proste skóry, pasterz. Kilkanaście białych jak kwiaty wiśni owiec beczało radośnie za jego plecami. Rozejrzał się na otaczającego go pola, lasy, rzeki i jeziora. Okiem znawcy ocenił bezchmurne niebo i złotożółtawe promienie słońca, które oświetlały krajobraz aż po horyzont. Piękny ten nasz Kathard – pomyślał. Odwrócił się i skierował w stronę miasta. Rzucił jeszcze jedno spojrzenie ku ciągnącej się daleko, daleko na południe Dzielnicy Kapłanów. Nad nią krążyło kilku ludzi, w urządzeniach podobnych zwykłemu latawcowi. Niczym ptaki patrolowali miasto. Widok zapierał dech w piersiach. Cała metropolia dorównywała rozmiarom Półwyspowi Młota. Przechodząc pod pobliskim drzewem schylił się nieznacznie. Musiał, w końcu miał ponad trzy metry wzrostu. Jak każdy Rodianin.

Eldjiha Tsanmu (Eldżiha Samu)

Piotr Leończuk

„Leżąca daleko na północy kordyjska prowincja nie toleruje obcych. Kathard to słowo, które wielu napawa lękiem. Najgroźniejszym jego obszarem jest pustynia Eldjiha, znajdująca się na północnym skraju tej ziemi. Od kiedy Kord wchłonął te królestwo, żaden obcy nie zdołał poznać choćby cząstki jej tajemnic. Prawda, wielu rzuciło wyzwanie pustyni, wielu ruszyło z nadzieją znalezienia bezpiecznej drogi i zbadania nieznanej ziemi. Niewielu wróciło, a ci którzy zdołali, otrzymali w darze lekcję pokory, której nie zapomną do końca życia. Ja jestem jednym spośród nich.

Lubię myśleć o pustyni jak o pięknej kobiecie-kusicielce, gotowej w jednej chwili obdarzyć adoratora pełnym czułości pocałunkiem, by chwilę później wbić mu sztylet w pierś, cały czas uśmiechając się lubieżnie. Poznałem smak jej wdzięków. Znam kształty i kolory rozmaitych pustynnych stworzeń, począwszy od skorpionów czy węży, skończywszy na ogromnych pełzaczach, które zagrzebane pod piaskiem wciągają tam swoje ofiary oplatając je dziesiątkami macek. Szczęśliwy ten, któremu pęknie kark nim zniknie w zachłannej paszczy potwora. Jeśli jednak nie zginiesz padając ofiarą któregoś z tych stworzeń, ani też nie spotka cię powolna śmierć z głodu, pragnienia, gorąca czy wyczerpania wiedz, że będziesz miał okazję spotkać się z najgroźniejszym dzieckiem pustyni – Eldjiha Tsanmu.
Ten gwałtowny, pustynny wiatr zrywa się w mgnieniu oka i natychmiast pochłania wszystko, co stanie mu na drodze. Jeżeli jesteś dość szybki, by paść na ziemię, zostaniesz zasypany przez góry piasku, które on przenosi niczym dziecko drewniane klocki. Jednak ci, którzy widzą to zjawisko po raz pierwszy, mają zwyczaj patrzeć zafascynowani na ścianę brudnożółtawych drobinek. Ścianę, która chwilę później obdziera ich żywcem ze skóry. Tak bowiem wielka jest siła tego wichru. Człowiek nie ma szans w starciu z takim żywiołem, nie ma dokąd uciec ani gdzie się schować, jedyne co pozostaje to modlić się do Jedynego o zbawienie duszy, nim wirujący wokół piach wciśnie się głęboko w płuca i całkiem zadusi. Pan życia i śmierci. Bóg pustyni. Eldjiha Tsanmu.

Tak właśnie i ja modliłem się kiedy Eldjiha Tsanmu zaskoczył ekspedycję badawczą porucznika Krage. Skryty za swoim wierzchowcem słyszałem, przedzierające się przez wściekłe wycie wiatru, okrzyki moich towarzyszy. Zdawało mi się, że przez zasłonę pyłu widzę, jak Eldjiha Tsanmu rozrywa ich szaty, jakby utkane były z pajęczyny, skóra pękała smagana piaskowym biczem, zagłębiającym się w mięśnie, tnącym kości. Wszystko trwało przerażająco krótką chwilę, choć wydawało mi się, że przeżyłem tam wieczność. Ja, miotany niczym lalka, kurczowo ściskający wędzideł konia, gdy piasek wdzierał się w każdą część mojego ciała, i moi towarzysze, dzielni, prawi, prawdziwi ludzie Cesarstwa, którzy swoją krwią karmili wicher.

Nigdy nie byłem bliżej śmierci niż wtedy. Gdy myślami zawędrowałem już ku rodzinie i jedyne czego pragnąłem, to aby moje odejście z tego świata odbyło się bez wielkiego cierpienia, uświadomiłem sobie nagle, że otacza mnie cisza. Gdy z trudem, zagryzając zęby z bólu, wygrzebałem się spod piasku moje oko nie mogło dostrzec żadnego z towarzyszy. Dookoła mnie nie było nic prócz wszechobecnej, milczącej pustyni. Jakby nic się nie stało, żadnych śladów ataku potwornego żywiołu. Eldjiha Tsanmu przeszedł niezauważenie, jakby od niechcenia odbierając życie moim towarzyszom. Zostałem sam. Bez jedzenia, picia, bez wierzchowca, bez nadziei na przeżycie. Nie przypuszczałem wtedy, że to właśnie Tsanmu zawdzięczał będę życie.

Wielu dziwi łatwość z jaką Kord zaanektował te ziemie – Kathard nie stawiał żadnego oporu, słowo protestu nie wyrwało się spomiędzy ściśniętych warg synów tej ziemi. Z pokorą i ogromnym spokojem Kathardczycy uznali nowego władcę.

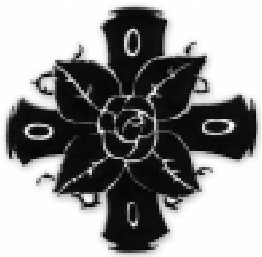
Zawsze czekałem, kiedy pojawi się człowiek zdolny rzucić wyzwanie Cesarzowi, człowiek, który stanie na drodze dumnym Kordyjczykom i zażąda zwrotu swej ziemi. Wiedziałem, czułem to mocno, że gdzieś jest ktoś taki. I nie myliłem się.

Rok po zajęciu stolicy prowincji, kiedy zdawało się, że wszystko jest na dobrej drodze, by uczynić z tubylców prawdziwych Kordyjczyków, na północy Kathardu zaczęły dziać się rzeczy niepokojące dla cesarskiej administracji. Rozpoczęły się ataki przeprowadzane na niewielkie zgrupowania wojsk i pojedyncze osady Kordyjczyków. Nieduże oddziały zamaskowanych jeźdźców pojawiały się od strony pustyni i niezmiennie towarzyszył im Edjiha Tsanmu. Na obrzeżach pustyni nie miał on już tak niszczącej siły, ale znakomicie maskował zarówno atak jak i odwrót najeźdźców. Nigdy nie widziano ich więcej niż piętnastu, jednak szybkość i pewność działania dawały im ogromną przewagę. Żaden atak nie trwał dłużej niż parę pacierzy, każdy był doskonale zaplanowany. Miał precyzyjny cel: ktoś ważny z administracji, karawana z istotnym ładunkiem, czy też, zdawało by się, zwykły obywatel Cesarstwa, ale za to z umiłowaniem uciskający Kathardów. Nigdy nie wyciągali niepotrzebnie mieczy, ani nie nakładali strzał na cięciwy. Kilka chwil po ataku znikali pośród piaszczystych diun.

O tak, wielokrotnie ruszano za nimi w pogoń, ale czy można schwytać duchy? Oni byli duchami pustyni. Jej gniewem. Tak właśnie ich nazywano – Gniew Pustyni albo Eldjiha Tsanmu. Z czasem ataki nasiliły się, jednak nigdy nie powodowały wielkich strat. Jakby chcieli tylko o sobie przypomnieć, sprawić, by Kordyjczycy drżeli za każdym razem, gdy zrywa się silniejszy podmuch wiatru. Trzeba przyznać, że im się to udało. Kordyjska administracja nie była w stanie poradzić sobie z tym problemem. Kilkukrotnie wysyłano ekspedycję, by odnaleźć kryjówkę rozbójników (pod tym bowiem mianem często funkcjonowali w oficjalnych dokumentach) – na próżno. Pustynia doskonale chroniła swe dzieci. Zdołano się jednak dowiedzieć, że pustynni jeźdźcy nie pojawili się znikąd. Eldjiha Tsanmu służyli ostatniemu królowi Kathardu. Byli strażnikami pustyni, a raczej tego, co kryło się pośród jej piasków. Tubylcy opowiadali bowiem, że pośrodku pustyni, niczym wyspa na środku bezkresnego oceanu, znajduje się wielkie, piękne miasto Gishtar. Otoczone zielenią, pełne przepychu i bogactw jawiło się pośród tej jałowej ziemi jak najprawdziwszy raj na ziemi. Mówiło się, że przenikała je pradawna magia i że właśnie tej magii służą teraz Eldjiha Tsanmu. To dzięki niej właśnie udawało im się przeprowadzać tak śmiałe wypady i wciąż pozostać nieuchwytnymi. Bez wątpienia służyli więc Ciemności, prawdziwej królowej morza piasków, która trzymała w żelaznym uścisku całą pustynię Eldjiha.

Wyznam, że i ja tak sądziłem. Dopiero feralna wyprawa z porucznikiem Krage sprawiła, że spojrzałem na rzecz zupełnie inaczej. Przetrwałem na pustyni dzień, z którego niewiele dziś pamiętam prócz żmudnej, męczącej wędrówki w monotonii piasku. Następny ranek powitał mnie leżącego na zboczu jakiejś wydmy. Gardło wyschnięte miałem na wiór i gdyby nie to, że w moim ciele nie pozostała żadna zbędna kropla woda, to najpewniej zapłakałbym z rozpaczy. Wszystko na co miałem siłę, to leżeć i starać się nie myśleć o bólu. Bólu i spotkaniu z Eldjiha Tsanmu. Gorąco było nie do zniesienia, słońce bezlitośnie zalewało żarem nieosłoniętą głowę. Razem z wodą wyparowało ze mnie tak przerażenie, jak i nadzieja. Po prostu leżałem.

Nagle poczułem, jak silne ręce poderwały mnie z ziemi i wrzuciły na wierzchowca. Sądziłem wtedy, że mam majaki, bowiem bez odpowiedniej ochrony przed słońcem byłem całkowicie oślepiony i nie mogłem zobaczyć, że to nie wyobraźnia płata mi figle, ale rzeczywiście zostałem odnaleziony przez ludzi, którzy uratowali mi życie. Był to patrol Eldjiha Tsanmu. Ocknąłem się w ich obozie pośrodku cudownie zacienionej oazy. Piętnastu ludzi przyglądało mi się z ciekawością. Choć twarze się zmieniały, nie miałem okazji zobaczyć ich nigdy więcej niż kilkunastu. I mimo że cały czas byłem pod obserwacją, nie nazwałbym tego niewolą. Czułem się raczej jak gość honorowy. Ani przez chwilę nie dano mi odczuć, że jestem jeńcem. Nikt mnie nie pilnował, mogłem swobodnie chodzić między nimi, wchodzić do każdego namiotu. Nie obawiano się, że ucieknę. Słusznie – nie miałem przecież dokąd. Jedynym człowiekiem, który znał tam jako tako kordyjski był Samir, ich przywódca. Samir był pięć-



Test: Strzelanie (wykorzystuje Umiejętność Łuk)
Rany lekkie
Przeładowanie: 2 akcje
(przy posiadaniu Umiejętności Łuk na przynajmniej 3 zajmuje to jedną akcję)
Zasięgi: 20, 40, 100 [w Bliskim i Dalekim PT 0]
Przebicie: 1
Omijanie: -5

dziesięcioletnim mężczyzną, jednak wyprostowana sylwetka i pewność ruchów odejmowały mu lat. Przede wszystkim powiedzieć jednak trzeba, że Samir był ślepy – jego oczy były zupełnie pozbawione źrenic. Długo nosiłem się z zamiarem zapytania go o przyczynę tego niezwykłego stygmatu, aż w końcu pewnego dnia, jakby odczytując moje myśli, śniadolicy wojownik wyjaśnił, że nie jest to ułomność, lecz symbol tego, że jest ukochanym synem pustyni. Rzeczywiście, w żaden sposób nie było znać, prócz wyglądu oczu rzecz jasna, że Samir nie widzi. Powiedziałbym nawet, że widział więcej niż inni. Zdradził mi, że odkąd stracił wzrok, a było to jeszcze w czasach jego młodości, pozostałe zmysły zastąpiły mu tę stratę. Ciężko było mi w to wątpić, szczególnie, że dał mi dowody na potwierdzenie swych słów. Potrafił trafić nożem pełzającego po piasku skorpiona (który zmierzał wprost ku mej dłoni!) i po zapachu powietrza przewidzieć nadchodzącą pogodę.

Pewnego dnia, kiedy siedzieliśmy razem skryci w oazie przed szalejącym wiatrem, zrozumiałem, że to nie magia wspomaga tych ludzi. Oni po prostu doskonale znają pustynię i wszystko co jest z nią związane. Wiedzą, kiedy nadejdzie burza piaskowa, znają kształt wydm, jakie zdradzają ukrytego pełzacza, potrafią rozpoznać cienie rzucane przez Skaragi. Co innym mogło się jawić jako magia, dla nich było po prostu gromadzoną przez pokolenia wiedzą o pustyni – o ich domu.

Przez kilka dni krążyliśmy po pustyni, pozornie bez celu, jednak nie mogę tego stwierdzić z całą pewnością. Być może kluczyliśmy tak, bym nie zapamiętał drogi, a może Samir i jego towarzysze mieli już od dawna wytyczony szlak i nie zboczyli z niego nawet kiedy obcy był wśród nich.

Podróżowaliśmy na koniach wielce różnych od tych, które znane mi były z Kordu czy choćby Dorii. Odróżniały się one niezwykłą smukłością – zdawało się, że nie będą w stanie utrzymać długo jeźdźca, tym bardziej w surowych, pustynnych warunkach. Jednak wbrew niepozornemu wyglądowi były to niezwykle wytrzymałe i silne wierzchowce. Dodatkowo nieco szersze kopyta i jasna barwa sierści ułatwiały im podróżowanie w tych nietypowych dla reszty Dominium warunkach. Pustynia doskonale przyzwyczaiła te zwierzęta do wszystkich trudów związanych z wędrówką wśród wiatru i wydm.

Po paru dniach natknęliśmy się na niewielki oddział kordyjskich żołnierzy. Nie mam pojęcia, co robili pośrodku pustyni. Może była to ekspedycja ratunkowa wysłana, gdy Krage nie wrócił w umówionym terminie, a może kolejna grupa wysłana w celu odszukania kryjówki wojowników pustyni.

Nie prezentowali się zbyt dumnie – szli pieszo, a na ich wynędzniałych twarzach malowało się skrajne wyczerpanie. Jedynie dwa konie wlokły się luzem za żołnierzami, którzy, jak mi się zdawało, nie wiedzieli tak naprawdę dokąd zmierzają. Dziesiątka ludzi pustyni natychmiast ruszyła ku nim. W dłoniach błysnęły krótkie miecze, pojawiły się też łuki. Bez słowa i jakby bez żadnych emocji runęli na zobojętniałych żołnierzy. Trwało to mgnienie. Całej scenie przyglądałem się ze szczytu niewielkiej diuny. Skryty w zwiewnych szatach otrzymanych od Eldjiha Tsanmu nie mogłem zostać rozpoznany, ale sądzę, że ogromnie zmęczeni żołnierze i tak nie dopatrzyliby się we mnie jeńca.

Kordyjczycy próbowali się bronić, lecz wyglądało to jakby dziecko stanęło naprzeciw dorosłego mężczyzny. Muszkiety i pistolety w większości nie wystrzeliły, uszkodzone przez wszędobylski piach. Cała walka rozegrała się w czasie krótszym, niż uczony jest w stanie wymienić wszystkie stolice Dominium. Po chwili cała dziesiątka, nawet nie draśnięta, wracała ku nam pozostawiając za sobą martwe ciała i krwawe malowidła, szybko wsiąkające w piasek.

Patrzyłem na zwycięzców, targany sprzecznymi emocjami. Widząc moich rodaków mordowanych bez litości powinienem przecież zareagować w jakiś sposób, ja jednak stałem tam razem z Samirem, niewzruszenie oglądając tę krwawą scenę. Postrzegałem to wtedy jako coś zupełnie naturalnego. Zrozumiałem, że Eldjiha Tsanmu, zarówno ten straszliwy wiatr jak i ci ludzie, są naturalną częścią pustyni, jak piasek, słońce, wydmy czy te wszystkie stworzenia, które je zamieszkują.

Czy można się gniewać na wiatr, że powala drzewa? Czy można mieć pretensje do deszczu, który powoduje, że rzeki występują z brzegów i odbierają ludziom cały dobytek albo najbliższych? Tak ich wtedy postrzegałem – jako nieodzowną część tego miejsca. Przez cały ten czas kiedy byłem z nimi miałem nadzieję, że dotrzemy w końcu do legendarnego miasta Gishtar. Nic takiego jednak się nie stało. Na darmo codziennie patrzyłem na horyzont, by wypatrzyć smukłe wieżyce miasta, lśniące złotem w blasku słońca.

Samir, jakby słysząc moje myśli, powiedział mi którejś nocy, że nie zobaczę Gishtar. Domyślając się, jak bardzo zasmuciły mnie te słowa dodał pośpiesznie, iż żaden obcy go nie zobaczy, dopóki nie nauczy się pustyni. Powiedział, że któregoś dnia, gdy Kordyjczycy zrozumieją to miejsce, kiedy zaczną je szanować i zamiast walczyć poczną z nim rozmawiać, a co ważniejsze słuchać jego głosu, wtedy droga do Gishtar stanie przed nimi otworem. Wyznał mi też, że oni, synowie pustyni, są tu nie tylko po to,

aby chronić miasto i tę ziemię przed obcymi, ale także po to, by chronić zagubionych przybyszów przed gniewem Eldjiha. Nie zabijają Kordyjczyków ze złości czy zemsty, więcej nawet – akceptują naszą obecność wierząc, iż tak miało być. I kiedy tylko pustynia nas zaakceptuje, staną się najwierniejszymi sprzymierzeńcami Kordu i Cesarza. Na razie jednak muszą nas doświadczać, jak powiedział, muszą poddawać nas próbom.

Po ośmiu dniach Eldjiha Tsanmu doprowadzili mnie na szlak ku Azuron. Samir pożegnał mnie prosząc jeszcze, bym opowiedział o wszystkim co widziałem swoim rodakom. Powiedział także, że spotkamy się jeszcze, kiedy wrócę na pustynię, ale tym razem zostanę tam na zawsze.

Po tych słowach ruszyli z powrotem, a kiedy wjechałem na wydmę i obejrzałem się za siebie, by raz jeszcze spojrzeć na tych niezwykłych ludzi, ich już nie było, pustynia przygarnęła ich i skryła przed światem.

Do dziś zastanawiam się, co Samir miał na myśli mówiąc, że zostanę na zawsze na pustyni. Wiem jednak, że miał rację mówiąc o powrocie. Każdej nocy od chwili mego ponownego przybycia do Azuron, śni mi się ten sam sen: oto stoję u bram Gishtar, a wielkie, wyłożone masą perłową wrota stoją przede mną otworem. W środku widzę wysokie, białe budynki otoczone zieloną, kwitnącą roślinnością. Marmurowe fontanny strzelają wesoło do góry strumieniami najczystszej, źródlanej wody. Roześmiani ludzie gestem zapraszają mnie do środka. Ich skóra jest ciemna, a zęby i oczy jasne i piękne. Nie mogę się oprzeć temu wołaniu i jutro wyruszam. Mam pewność, że Eldjiha pozwoli mi dotrzeć do Gishtar. Przecież słyszę jej głos, w końcu ją zrozumiałem."

Kapitan Del Monte skończył czytać. Czy mógł spodziewać się, że wśród duchów pustyni odnajdzie swojego rodaka? A może martwy nieszczęśnik, który spoczywał teraz u jego stóp nie był Kordyjczykiem? Może po prostu zabił i ograbił kogoś i w ten sposób wszedł w posiadanie dziennika? Kapitan spokojnym gestem odsłonił skrawek materiału, który zakrywał twarz trupa.

Zimne, białe oczy spoglądały w niebo, wysuszona skóra wyglądała, jakby została naciągnięta siłą na czaszkę, nienaturalnie ostre zęby sterczały z wykrzywionych w pośmiertnym grymasie ust. Del Monte gwałtownie cofnął rękę z odrazą. Martwa kreatura z pewnością nie była człowiekiem. U jego stóp spoczywało truchło deviria.
- Spalić to! Spalić wszystkich! – rozkazał. I kiedy wyznaczeni przez sierżanta żołnierze zgromadzili wszystkie piętnaście ciał w jednym miejscu i podłożyli ogień, kapitan spojrzał w dal, na bezkresny horyzont morza piasku.

Zmrużył oczy, jakby wypatrując czegoś w oddali i powiedział cicho: „Gishtar. Znajdę cię."

Noc była pogodna i jasna. Gwieździstego nieba nie przesłaniała najmniejsza nawet chmurka. Jednak latarnie były zapalone, jak zwykle od wielu lat, w całym Unus. Sittarion spokojnym, powolnym krokiem pokonywał kolejne uliczki miasta, minął już Gishtar, dzielnicę rzemieślników i teraz, jakby od niechcenia, przyglądał się wspaniałym rzeźbom zdobiącym ściany rozlicznych świątyń.

Minął kolejny zakręt, lekkim skinieniem pozdrowił strażników i wszedł do głównej świątyni Jedynego, leżącej na samym środku Dzielnicy Kapłanów. Dostojnie przeszedł całą główną nawę i niezatrzymywany przez nikogo wszedł do części przeznaczonej tylko dla wysokich rangą kapłanów. Jako jeden z Siedmiu Błogosławionych, którzy rządzili tą dzielnicą czuł się jak u siebie w domu. Po prawdzie, świątynia była jego domem.

Światło świecy zadrżało niepewnie zagrożone przeciągiem wywołanym przez otwarte drzwi. Najwyższy Kapłan, zwany Czystowidzącym, przesłonił szybko świecę swą starą i pomarszczoną dłonią, a zmarszczeniem krzaczastych brwi dał znak, by odrzwia natychmiast zamknięto. Sittarion posłusznie wypełnił polecenie, a płomień świecy odetchną z ulgą.
- Dlaczego przychodzisz o tak późnej porze? – głos Czystowidzącego, jak zwykle głęboki, spokojny i wibrujący wypełnił pomieszczenie.
- Przyniosłem dar dla strażnika wiecznej świątyni – odpowiedział ceremonialną formułą Sittarion.

Obaj mężczyźni stanęli naprzeciw siebie i przez chwilę mierzyli się wzrokiem. Po czym niemal równocześnie wybuchli śmiechem. W końcu znali i przyjaźnili się od lat. Padli sobie w ramiona i ścisnęli się bratersko. Po czym, wciąż z uśmiechem na twarzy, Sittarion wyjął z rękawa swej kapłańskiej szaty nóż i wbił go w plecy Najwyższego Kapłana. Prawie równocześnie przesłonił mu usta ręką, także ten mógł tylko patrzeć na niego błyszczącymi przerażeniem oczyma, z których powoli uciekała iskierka życia.

Sittarion wyjął nóż z ciała, oczyścił go, następnie zaś umieścił zwłoki na krześle. Ozdobiona śnieżnobiałą brodą twarz martwego mężczyzny bezładnie opadła na blat stołu. Jeden z Siedmiu Błogosławionych podszedł do skrytki w ścianie, zdjął maskujący ją obraz i wydobył jasnoniebieski kryształ. W krysztale odbijała się jego twarz, twarze jego poprzedników, wszystkich istot jakie są i były. Odbijały się wzgórza, rzeki, doliny, jeziora, morza i równiny. Odbijały się lasy, pola, chmury, mrówka ciągnąca źdźbło trawy i kot wygrzewający się na dachu. Po chwili wszystko zlało się w całość i jako odbicie zobaczył twarz Jedynego. Upuścił kamień jak oparzony. Zaraz jednak zakrył go tkaniną, rozejrzał się uważnie i schował w niewielkiej torbie, którą przyniósł ze sobą. Z tej samej torby wyjął okrągłą, czarną perłę. Ustawił ją w miejscu pierwotnie przeznaczonym dla kamienia świątyni. Jedyne co było widoczne w smoliście czarnym kamieniu to odbicie jasnoniebieskiego kryształu. I gniew. Tak właśnie nazywała się perła – Eldjiha, czyli Gniew. Kilka minut później Sittarion oddalał się od miasta na rączym rumaku, a Unus tonęło w krzyku.

Podróż

Michał Pięta

Nie wiem dlaczego Petra Johansson zgodził się być moim przewodnikiem. Mógł odmówić żołnierzom przybyłym po niego z Azuron, nie brać na siebie ciężaru długiej i męczącej podróży, jaka nas niewątpliwie czekała. Nie musiał, a nawet nie powinien pozostawiać ciężarnej żony samej. Nie potrafię powiedzieć dlaczego to zrobił, nie śmiem go spytać wprost, przeczuwam jednak, iż i tak nie uzyskałbym odpowiedzi. Podróżujemy we dwóch już od tygodnia, a liczbę rozmów jakie przez ten czas odbyliśmy, pomijając oczywiście zdawkową wymianę informacji, zliczyć by można na palcach obu rąk zdrowego mężczyzny. Mówiono mi o tym jeszcze w Grande, tuż przed wyjazdem do Kathardu: dziki kraj, dzicy ludzie. Zaiste, wiele w tym prawdy.

Najprostszy etap naszej podróży mieliśmy już za sobą. Lasy Thar, choć byłem ich niezwykle ciekaw, przejechaliśmy najkrótszą z możliwych dróg i od trzech już dni wędrowaliśmy przez jałowe tereny pustyni, stanowiącej główny cel wyprawy.

Żar lejący się z nieba nie dawał mi wytchnienia. Dla mnie, urodzonego w Folhord, takie upały były trudne do zniesienia. Spojrzałem na idącego tuż przy moim koniu Petrę. Jemu temperatura zdawała się nie doskwierać, zresztą nic w tym dziwnego, zapewne już od wczesnej młodości włóczył się po pustkowiach północnego Kathardu.

- Tam – rzekł nagle Petra, wyciągając rękę w kierunku północnego wschodu – tam powinna być sadzawka, woda.

- Doskonale. Jedźmy, chcę ją zobaczyć – odparłem, kierując swe konie w stronę karłowatych zarośli wskazanych przez Johanssona.

Sadzawka okazała się być wyschniętą kałużą, jednak już pierwsze spojrzenie na okolicę pozwalało mi stwierdzić, że w miesiącach, w których w Kordzie wypadała zima i wiosna, stała w niej woda. Zeskoczyłem z konia i rozprostowałem kości.

- Petra, podaj mi proszę moje instrumenty, zamierzam zrobić tu dokładniejsze pomiary – rzekłem sennie.

Johanson odwiązał od juków jedną z pojemnych sakw i rzucił mi ją pod nogi.

- Ostrożnie! To nie kłody drewna! Mówiłem ci już, że mam tu kilka delikatnych aparatów.

Petra nie zwracając na mnie uwagi ruszył wzdłuż krawędzi sadzawki.

- Proszę uważać na węże – krzyknął, gdy był już na drugim jej krańcu – mogą kryć się w tych zaroślach.

Skwitowałem jego ostrzeżenie srogim spojrzeniem, po czym zakasałem rękawy koszuli, podniosłem z ziemi sakwę i wskoczyłem do wyschniętego dołu. Miał kształt zbliżony do owalu, nie więcej niż metr głębokości i trzydzieści do czterdziestu metrów obwodu. Na jego dnie nie rozsiały się żadne rośliny, co świadczyło, iż woda stała tu dość długo w ciągu roku, być może w niektórych latach nie znikała w ogóle. Poziom wodonośny odkryłem już na czterdziestu centymetrach głębokości, co pozwalało mi przypuszczać, iż w dolinach wysoczyzny, do której się zbliżaliśmy, powinna istnieć szansa na znalezienie wody po kilku godzinach kopania. Woda, choć zanieczyszczona i posiadająca charakterystyczny zapach mokrego piaskowca, okazała się zdatna do picia. Wszystkie moje spostrzeżenia i wyniki pomiarów zapisywałem na odpowiednich arkuszach wydobywanych ze skórzanej, sztywnej teki. Była ona esencją naszej wyprawy, zawarłem w niej bowiem wszystkie informacje, niezbędne wojskowym kartografom do sporządzenia map środkowo-wschodniej części północnego Kathardu.

Całość pracy zajęła mi niespełna godzinę czasu. Petra w tym czasie rozsiadł się na brzegu sadzawki i wachlując nieustannie swym brudnym od pustynnego pyłu kapeluszem, przyglądał mi się bacznie.

Zdążyłem już do tego przywyknąć, choć w pierwszych dniach naszej wędrówki było to dla mnie niezwykle irytujące. Z tego co zdążyłem zaobserwować, mieszkańcy Kathardu nie używali map, niezrozumiała zatem wydawać im się musiała moja praca. Doprawdy, nieprzebrane dobra do zaoferowania tej barbarzyńskiej krainie miał Kord.

Dni naszej podróży mijały niezwykle leniwe. Wędrowaliśmy, dość wolno, mniej więcej w kierunku północnego-wschodu. Przez cały ten czas nie mogłem oprzeć się wrażeniu, iż pomimo tego, że nasza trasa pozbawiona była celu, Petra kieruje nas w konkretne miejsce. Zagadnąłem go o to, gdy któregoś dnia na horyzoncie zaczęły się pojawiać brunatne garby skalnych łańcuchów.
- Chcę ci coś pokazać – odrzekł w odpowiedzi. – Jutro z rana tam dotrzemy.

Nie pozostało mi nic innego jak doczekać następnego poranka. Petra niczym gordyjski mnich dochowywał ślubów milczenia.

Nazajutrz dotarliśmy do pierwszego łańcucha skał. Był to dość niezwykły zespół brunatnego piaskowca o długości mniej więcej pięciu kilometrów i wysokości do dwudziestu metrów. Oczywiście od razu chciałem zabrać się do badań, jednak Petra odwiódł mnie od tego, przypominając, po co nas tu sprowadził. Pozostawiliśmy więc konie w bezpiecznym, zacienionym miejscu i ruszyliśmy w kierunku skał. Johanson prowadził poprzez wygładzone przez wiatr bloki piaskowca z wprawą godną bardańskich górali. Po półgodzinnej wspinaczce, przerywanej przeciskaniem się między głazami, dotarliśmy do rozległej, piaszczystej doliny otoczonej z trzech stron skałami. To, co ujrzałem w jej wnętrzu, zatkało mi dech w piersi. Wznosiła się tu najdziwniejsza budowla, jaką dane mi było dotychczas zobaczyć. Przedziwna plątanina kamiennych murów i baszt, istny labirynt zbudowany pośród skał w sercu pustyni. Petra, widząc moją minę, roześmiał się, po czym zeskoczył ze skalnego bloku, na którym obaj staliśmy i śmiało ruszył w stronę ścian z piaskowca. Ja po chwili niepewnie ruszyłem za nim, nie mogąc oderwać wzroku od tej przedziwnej budowli. Nie był to monument podobny do rodiańskich katedr, ani jakiegokolwiek gmachu wzniesionego przez uczonych inżynierów. W pierwszej chwili, gdy ujrzałem tę konstrukcję z daleka, odniosłem wrażenie, iż musiał być to jakiś labirynt o nieznanym mi przeznaczeniu, jednak gdy w ślad za Petrą zbliżyłem się do jej murów, moje spostrzeżenia diametralnie się zmieniły. Było to coś na kształt kompleksu budynków, połączonych w jedno, duże zabudowanie, gdzie każde pomieszczenie, bądź też dom, tworzył element większej całości. Podobnego zamysłu architektonicznego nie widziałem jeszcze nigdy, choć przecież przemierzyłem wiele krain Dominium.

Na początku nic nie zapowiadało katastrofy. Rzeki i jeziora nieznacznie wezbrały, to normalne o tej porze roku. Kiedy jednak pierwsza fala wody podeszła pod budynki mieszkańcy miasta zaczęli się niepokoić. Wiedzieli już, że nie mogą liczyć na łaskę Jedynego. Być może to nawet On zesłał kataklizm.

Druga fala była zdecydowanie gwałtowniejsza. Tysiące umarło utopionych w swych domach i pałacach. Kolejne tysiące dopiero miały zginąć. Miasto ulegało pod potężnym, nieokiełznanym żywiołem. Woda pochłaniała wszystko, co stanęło jej na drodze. Burzyła pomniki, statuy, pałace, wszystkie przejawy wspaniałej, rodiańskiej sztuki.

W położonej na wzgórzu Dzielnicy Kapłanów wciąż jednak trwały modły, wciąż była nadzieja. Nie we wszystkich jednak sercach modlono się do Jedynego. Młody, ale znaczny kapłan, Groskad, zdobył się na odwagę, i gdy całe miasto umierało on wziął sprawy w swoje ręce. Dokładnie zaś wziął w swe ręce kamień Eldjiha i wypowiedział życzenie. Poczuł jak przepełnia go moc i zakazał wodzie wstępu do tej krainy. Zakazał wodzie wstępu do Kathardu. Nie wiedział jeszcze wtedy, jak ironiczny potrafi być Kusiciel.

Śmierć przez uduszenie jest śmiercią straszną, ale z braku wody umiera się o wiele dłużej i o wiele mocniej cierpi. Tak właśnie umierali mieszkańcy miasta, kiedy potężne fale powodzi w jednej chwili zamieniły się w piasek. Tysiące ton sypkiej śmierci runęły na miasto. Ci, którzy przeżyli to uderzenie ukryci w budynkach usychali później dniami, niczym niepodlewana roślina. Nie minął tydzień, a zastępy trupów pokrywały Unus. Na ich ciałach warstwa po warstwie osiadał piasek. W końcu żaden z budynków nie był już widoczny. Piasek błyszczał oślepiająco, zakrywając sobą wszelkie ślady bytności jakiegokolwiek rozumnego stworzenia. Z piasku wystawa tylko jedna ręka, ściskając mocno czarną perłę. Ręka zdawała się należeć do człowieka, ale szybko skurczyła się, sczerniała i schowała pod powierzchnię pustyni. Wraz z nią zniknął przerażający chichot. Przekształcony przez Eldjiha kapłan wyruszał zwiedzać swoją piaskową krainę. Już wiedział, jak ironiczny potrafi być Kusiciel.

- To kamienne miasto – rzekł Petra, gdy poczęliśmy zagłębiać się w ciemne korytarze – po raz pierwszy byłem tu z ojcem, wiele lat temu.
- Na chwałę Jedynego – westchnąłem cicho – Spod czyjej ręki mogła wyjść ta budowla...? Skąd wiesz o jej istnieniu?
- Odnaleźli ją moi przodkowie w czasach, kiedy Kathardczycy podróżowali jeszcze po północnej pustyni. Nie wiem o niej nic więcej niż każdy, kto tu przybędzie. Choć wątpię, aby to miejsce było dziełem naszych ojców. Nikt, nawet w Kordzie tak nie buduje.
- To prawda. Petra, musimy sprowadzić tu moje konie. Nie darowałbym sobie nigdy, gdybym nie zbadał tych ruin.
- Znajdzie się i na to sposób...

Kamienne miasto było zbudowane w całości z łupanego piaskowca. Sądząc ze stanu murów musiało stać tu od wielu setek lat. Znaczna część jego pomieszczeń i uliczek była zasypana nawiewanym od północy piachem, a większość stropów zarwana. Obecnie miasto było jedynie szkieletem wspaniałej budowli jaką musiało być w dawnych czasach.

Olingowie

Kto przebywał jakiś czas w Kathardzie, kto rozmawiał z tubylcami lub chociaż wsłuchiwał się w słowa bywalców karczm, na pewno słyszał relacje podróżników, którzy przemierzając wschodnią, usianą wysokimi kamiennymi iglicami pustynię, natknęli się na bujną oazę. Nie byłoby w tym może nic niezwykłego, gdyby nie była zamieszkiwana przez niewielką społeczność ludzi podobnych do siebie niczym bracia. Wysocy, krępi, odziani w obszerne szaty, nie raz ratowali zbłąkanych wędrowców, oferując pokarm i wodę, czasami schronienie w obozie lub małe, niezwykle wytrzymałe kuce, cieszące się wielką estymą wśród Kathardczyków.

Co ciekawe, nikt nigdy nie słyszał, aby ludzie ci pomogli Kordyjczykowi. Mówi się, że okupantów nienawidzą z całego serca, ale nikt nigdy nie przedstawił dowodów potwierdzających tę śmiałą tezę.

Prawda o mieszkańcach oazy zaskoczyłaby niejednego. Są nimi bowiem Olingowie – deviria, które przed wiekami przybyły do Kathardu z południa, z terenów dzisiejszej Mirry. Byli jedynymi towarzyszami wygnanego króla ich niegdysiejszej ojczyzny – najwierniejszymi z wiernych sługami Samusty, potężnego demona, który przewodzi im po dziś dzień. I choć moc, jaką władca dysponuje jest zaledwie cieniem dawnej potęgi, cenią jego mądrość i odwagę.

Olingowie są nieśmiertelnymi sługami Ciemności. Ci, których spotykali wędrowcy, to dawni przyjaciele króla, jego zaufani wasale. Są wysokimi, potężnie zbudowanymi humanoidami. Rysy twarzy mają ostre, drapieżne, choć gdy skrywają je w obszernych pustynnych szatach, wydają się łudząco podobni ludziom. Ich skórę porasta gruba, twarda, lecz elastyczna łuska, nieprzepuszczalna dla wody, co wybornie sprawdza się na pustyni. Zgodnie z tym, co głoszą opowieści, ci Olingowie są niemal identyczni – ludzkie oko nie wyłapuje subtelnych różnic fizjonomii i budowy. Jednak w rozbitych pośród palm namiotach mieszkają również dawni żołnierze i słudzy Samusty, różniący się od szlachetniej urodzonych demonów tak wyglądem, jak i mentalnością. To okrutne bestie, wyższe od najwyższego Gordyjczyka o głowę, zbudowane potężniej niż niedźwiedzie, mają przerażające twarze – duże, pociągłe, o skośnych, szalonych oczach morderców. Obdarzeni niezwykłą siłą fizyczną i niepoślednią wytrzymałością, wykazują jedynie szczątkową inteligencję. Gdy w oazie zatrzymują się obcy, istoty te pozostają w ukryciu, gotowe w każdej chwili bronić życia króla. W walce posługują się bronią zakupioną od Kathardczyków: krótkimi mieczami, rapierami, a także bronią palną.

Olingowie pozostają w służbie powiernika Czarnej Perły. Nie wiedzą, że Krucjata Proroka przyniosła kres ich braciom z południa i za wszelką cenę pragną wrócić do dawnej ojczyzny. Demoniczny król pustyni wykorzystuje ich do kontaktów z kathardskimi rebeliantami. Polecił im także eliminować wszystkie kordyjskie patrole, na które się natykają. Z obu zadań Olingowie wywiązują się bez zarzutu. Mordują, kiedy dostaną takie polecenie, jednak nie nienawidzą ludzi, bowiem nie uważają ich za równych sobie. Nieświadomi przemian, jakie dokonały się za sprawą Proroka przed szesnastoma stuleciami, wciąż traktują ich jak niewolników, choć starają się tego nie okazywać, by jak najlepiej służyć Perle.

Cóż, skoro nie mają pojęcia, że Kusiciel potrafi być ironiczny...

Po kilku dniach badania ruin miałem już gotowy, ogólny zarys rozplanowania ulic i pomieszczeń. Według moich spostrzeżeń konstrukcję można było podzielić na dwie części; nazwałem je starym i nowym miastem. Granicą między nimi, a także osią całej budowli, był główny trakt o przebiegu zbliżonym do schematycznego rysunku błyskawicy. W środkowej części trakt rozszerzał się znacznie, tworząc największy z trzech istniejących placów, stanowiący moim zdaniem centrum całego kompleksu.

Głównymi budynkami starego miasta były dwie, dużych rozmiarów cytadele, ułożone względem siebie na kształt przechylonej w lewo ósemki. Nazwałem je cytadelą północną i południową. Cytadela północna, zresztą tak jak cała północna ściana miasta, miała według mojej opinii przeznaczenie wojskowe. Musiała, tylko od tej strony miasta nie otaczały pasma skał. Z murów cytadeli rozciągał się widok na rozległą piaszczystą równinę, upstrzoną rzędami skał podobnych do tych, wśród których ukryte było miasto. Jego dawni mieszkańcy mogli spodziewać się zagrożenia jedynie z tego kierunku. Zapytałem Petrę, czy nie wie o istnieniu podobnych budowli w którymkolwiek z pasm rozciągających się na północy, jednak odpowiedział mi wzruszeniem ramion. Z tego gestu wywnioskowałem, iż nigdy nie zwiedzał tych terenów. Szkoda.
Wracając do budowli. Północna cytadela, podobnie jak całe miasto, posiadała niezwykły układ mnóstwa pomieszczeń o nieznanym mi przeznaczeniu. Jej centrum wypełniał plac o kształcie zbliżonym do trójkąta. W północno zachodniej części istniała brama prowadząca na zewnątrz miasta, niestety obecnie była ona kompletnie zawalona i nieprzejezdna.

Cytadela południowa była nieznacznie większa od swojej północnej siostry i skonstruowana zupełnie inaczej. W jej środku biegła wąska ulica, którą można było dostać się z głównego placu miasta aż do najdalej wysuniętych na południe zabudowań. Pomieszczenia były tu bardziej przestronne i miały bardziej symetryczny układ niźli niewielkie cele cytadeli północnej. Musiały się tu znajdować domostwa dawnych mieszkańców miasta.

Cytadele łączyły się ze sobą za pomocą zespołu budynków, nazwanych przeze mnie blokami - północnym i południowym, odpowiednio do cytadeli. Bloki różniły się jedynie ułożeniem względem siebie. Oba skonstruowane na planie prostokąta, z tym że północny ułożony był prostopadle do południowego. Pomieszczenia ich były przestronne i łączyły się równolegle, choć, co warto odnotować, nie istniało bezpośrednie połączenie między blokami.

Nowe miasto okalało przechyloną ósemkę starego miasta od zachodu, pozostawiając jednak cytadelę północną nieco wysuniętą w kierunku, od którego wzięła swoją nazwę. Je także podzieliłem na dwie części - małą i dużą. Część mała, zbudowana była na planie kwadratu i cechowała się najmniej skomplikowaną budową za wszystkich części miasta. W jej środku znajdował się trzeci z placów, nazwany przeze mnie kwadratowym. Mogło to być doskonałe miejsce dla handlu, ale nie mogłem być pewien swoich domniemań. Ta część miała także swoją oddzielną bramę, wychodzącą na południe.

Część duża nowego miasta była natomiast największa i posiadała niezwykle zawiłą budowę. Istniało tu kilka rzędów równoległych do siebie ulic, łączących się przed ostatnią linią budynków w tej części miasta. Pomieszczenia w nich istniejące tworzyły niemalże labirynt; wędrując poprzez nie nigdy nie byłem pewien gdzie znajdę się za chwilę. Mieściło się tu także kilka wież rozlokowanych w najbardziej strategicznych miejscach, jednak nie podejmowałem wspinaczki na ich nagie mury, gdyż wydało mi się to zbyt niebezpieczne.

Opuszczając kamienne miasto wiedziałem, iż dane mi było ledwie się z nim zapoznać. Poznanie tajemnic tej niezwykłej budowli, skrytych pod pustynnym piachem, wymagało by wielu tygodni pracy i zaangażowania sztabu inżynierów i robotników. Ja wypełniłem tu swoje zadanie, wykonałem konieczne pomiary i naniosłem próbne współrzędne na szkicowaną przez siebie mapę, po czym ruszyłem wraz z Petrą na północny wschód, na ziemie obce nawet dla niego.

Tajemna wojna Daar Kazy

Paweł Grabowski

Przebieg bitwy pod Azuron uzmysłowił Daar Kazie, jak mało wie o Kordzie. Stało się jasne, że nie docenił możliwości Cesarstwa. Wojna, która miała zakończyć się szybkim zwycięstwem i wyzwoleniem kraju, zapowiadała się na długą i wyczerpującą.

Przed bitwą Daar Kaza miał grupę informatorów, którzy donosili mu o wszystkim, co działo się w stolicy. Lecz książę szybko uzmysłowił sobie, że te amatorskie próby zdobywania informacji nie są wiele warte. Agentami często byli ludzie przypadkowi, którzy może i mieli dobre chęci, lecz brakowało im choćby najmniejszego doświadczenia, umiejętności czy po prostu wiedzy, co do tego, które materiały są naprawdę wartościowe, a które śmiało można pominąć. Jednocześnie niedopracowana i chaotyczna struktura powodowała, że jakakolwiek wpadka kończyła się zazwyczaj długotrwałym paraliżem, a w najgorszym wypadku nawet unicestwieniem całej wywiadowczej siatki. Podobnie zamachy, które tak wstrząsnęły robotami budowlanymi w Azuron, w rzeczywistości dawały mniej korzyści niż Daar Kaza się spodziewał. Wykonywane przez przypadkowych ludzi – zapalczywych patriotów, powodowały straty głównie wśród mieszkańców, przez co nie tylko nie przyczyniały się Sprawie, lecz wręcz zniechęcały ziomków księcia do jego walki o niepodległość.

Książe Daar Kaza dostawszy srogą nauczkę wziął ją sobie do serca. Może był jeszcze młody i nieco naiwny, ale na pewno nie był głupcem. Oprócz wprowadzenia nowych metod szkolenia swoich oddziałów, zakupów nowoczesnej broni i prób zdobycia kolejnych sojuszników postarał się również unowocześnić swój aparat wywiadowczy. Osobą której powierzył to zadanie był człowiek podający się za Jana Crouzant.

Jan Crouzant jest jednym z cudzoziemców coraz liczniej wiążących się z księciem. Cześć z nich to typowi najemnicy, walczący dla pieniędzy. Innych skusiła romantyczna historia walki o wolność; powody związania się z Kathardem reszty pozostawały zaś zagadką – nie najważniejszą dopóki należycie wypełniają swoje zadania.

Taką osobą jest Crouzant. Podaje się za Cynazyjczyka – choć z oczywistych względów ciężko tubylcom to sprawdzić – i legitymuje się znajomością języka tego kraju intryg. Pośród kilkunastoosobowej grupki mieszkańców Dominium walczących po stronie Kazy, Jan szybko wyróżnił się swoim zaangażowaniem, inteligencją oraz odwagą – nie przechodzącą jednak w głupią brawurę. Przed bitwą pod Azuron był jedynym, który odradzał księciu otwartą walkę - próbował wyjaśnić jaka przepaść dzieli obie armie. Upojony swoją ówczesną potęgą młody książę nie posłuchał go, lecz tym bardziej po fakcie uwierzył w jego zdolności i lojalność. Również Cynazyjczyk jako jedyny odgadł ukryte plany Daara Kazy dotyczące modernizacji służb wywiadowczych, samemu zgłaszając taką propozycję. Nic więc dziwnego, że właśnie jemu przydzielono tę misję. Misję, która szybko zaczęła przynosić owoce.

W chwili obecnej Jan Crouzant stał się szarą eminencją w cieniu Daara. Należy jednak od razu wyjaśnić, że nie ma on władzy absolutnej. Książe ufa mu bardziej niż innym otaczającym go obcokrajowcom, lecz nie jest to pełne zaufanie. Kilka drobiazgów budzi niepokój młodzieńca.

Crouzant rozpoczął swoją pracę przede wszystkim od stworzenia nowoczesnych struktur, rozdzielając w ich obrębie konkretne zadania. Całe służby wywiadowcze podzielił na oddziały, nazwane przez niego regimentami. Nazwa nadana sporo na wyrost – wszystkie regimenty w sumie liczą zaledwie

kilkunastu „kadrowych" pracowników. Mimo to w chwili obecnej, jakkolwiek nadal w powijakach, grupki te zaczynają powoli działać.

Pierwszy regiment – wywiad – jest oczkiem w głowie Jana, na jego czele stoi Kathardzczyk – lecz zaufany Crouzanta – Aga Tress. Wywiad został podzielony na samodzielne, niewielkie grupy (siatki), na których czele stoją Rezydenci. Podstawową zasadą panującą w wywiadzie jest zasada czwórek. Każdy agent zna tylko swojego przełożonego (zazwyczaj pod fałszywym nazwiskiem) oraz trzech podwładnych. Oczywiście, czasami ta grupka może liczyć cztery lub pięć osób – zwykle jednak w takim przypadku dzieli się ją na dwa samodzielne zespoły. Zasadę tę wymusiły przede wszystkim straszliwe pogromy wśród agentów, które następowały w razie wpadki jednego z nich. Teraz bezpośrednie niebezpieczeństwo zagraża tylko kilku ludziom – pozostałe Siatki są w zasadzie bezpieczne.

Kolejną zasadą jest minimalizacja ryzyka. Każdy agent ma swoje konkretne zadania i raczej nie jest zalecane (z wyjątkiem naprawdę wyjątkowych przypadków), aby zajmował się czymś „na boku". Jak mawia sam Crouzant: „Nadgorliwość jest gorsza od Inkwizycji..."

W założeniu zadaniem Rezydentów nie jest zdobywanie informacji – oni jedynie zbierają wiadomości od swoich agentów i przekazują je poprzez sieć łączników do Agi. Rezydenci planują również zadania dla swoich ludzi oraz typują kandydatów do werbunku (lecz samym werbunkiem zajmują się inni, wyspecjalizowani agenci – chodzi o to, aby w razie odmowy nie sprowadzać niebezpieczeństwa na Rezydenta). Na marginesie wspomnieć należy, że oczywistą bujdą jest zabijanie niechętnych do współpracy ludzi. Kathardczycy zdają sobie sprawę, że takie postępowanie wzbudziłoby tylko nienawiść tubylców, a co za tym idzie – gwałtowne zerwanie współpracy. W wypadku odmowy po prostu grzecznie dziękuje się delikwentowi, co najwyżej smutno wtrącając, że straszliwie zawiódł swój kraj...

Nieco inne zasady stosuje się oczywiście, gdy istnieje możliwość zwerbowania jakiegoś szczególnie cennego agenta (przede wszystkim cudzoziemca), gdy posiada się na niego jakieś „haki". Choć i wówczas, w razie odmowy, nie robi się mu żadnej krzywdy – oczywiście z wyjątkiem „przypadkowego" upublicznienia kompromitujących materiałów.

W chwili obecnej największa liczba Siatek pracuje w Azuron. Priorytetem Agi Tressa jest jak najgłębsze wniknięcie w pobliże gubernatora. Na prowincji Aga ma mniejszą liczbę agentów, choć i oni stanowią ważne ogniwo jego służb, badając nastroje wśród tubylców, udzielając schronienia różnym tajemniczym podróżnym, zbierając dane o ruchach oddziałów Kordu. Bardzo dobrze „umocowane" grupy znaleźć również można na dworze starego Króla – ojca księcia.

Na koniec należy też wspomnieć o działających na rzecz wywiadu łącznikach lub łączniczkach, zazwyczaj młodych ludziach, przenoszących wiadomości pomiędzy skrzynkami kontaktowymi, czy też poszczególnymi agentami. Często niedoceniani, spełniają ważną rolę w działalności regimentu.

Decyzję o „uzawodowieniu" grup sabotażowych Daar Kaza podjął niemal natychmiast po swej krótkotrwałej wojnie. Jak już wspomniano wyżej, wykonany przez odważnych i patriotycznie nastawionych (ale i niezbyt rozsądnych) bojowników sabo-

- Petra Johansson – tak właśnie będziesz się nazywał tym razem. – Tak przedstawisz się temu cudzoziemcowi i doprowadzisz go, zgodnie z poleceniem, do południowej części miasta. Niech zrobi notatki, niech dobrze zapamięta co widział, później udaj że zabłądziłeś i odeślij go na powrót ku Azuron – dokończył wysoki, ubrany dostojnie mężczyzna.

- Czy to wszystko, panie? – zapytał leżący u jego stóp, ubrany w zwiewne, pustynne szaty, które ukrywały pokrywającą jego ciało łuskę, Petra.

- Tak, możesz odejść – odpowiedział władczym głosem stojący – i pamiętaj, ani słowa, księciu w szczególności.

Petra potwierdził krótkim skinieniem głowy i w milczeniu wyszedł z pomieszczenia. Jan Crouzant, tak bowiem nazywał się ów wysoki, przywykły do rozkazywania mężczyzna, obrzucił znudzonym okiem swą nową, przestronną, choć jak nakazywał pustynny zwyczaj – skromnie wyposażoną komnatę.

Nagle jego twarz wykrzywił grymas bólu. Odruchowo chwycił się za bolące miejsce w okolicach łopatki. Wypuścił jednocześnie kielich z winem, który teraz toczył się w kierunku łóżka, pokrywając podłogę cienką warstewką słodkiego trunku. Umieszczony poniżej łopatki tatuaż promieniował bólem. Oznaczało to tylko jedno, jego pan wzywał go. Zapewne znów będzie się domagał ofiar, ludzkich dusz. Jego nienasycenie wprawiało Crouzanta w obrzydzenie. Cóż – pomyślał – jeszcze te parę tygodni muszę z nim współpracować, jeszcze parę tygodni spędzonych w usługach czarnego kapłana, boga pustyni, i wszystko wróci do normy. Kathard zdobędzie przewagę, a książę umrze w niewyjaśnionych okolicznościach. Nad wszystkim panuję – powtarzał sobie spokojnie, podczas gdy ból w łopatce zmuszał go do marszu w głąb pustyni. Idealną pustynną noc zakłócał tylko szum skrzydeł krążących Skaragów i mrożący krew w żyłach chichot. Wielu chciało wykorzystać Gniew i posiadającego go kapłana do swoich celów. I rzeczywiście, Kathard powoli podnosił się z klęski. Nie wiedzieli jednak, że Kusiciel potrafi być ironiczny.

taż budowy katedry nie tylko nie przyniósł większych skutków (katedra – symbol Kordu – stoi już w Azuron), ale i spowodowała dużą falę niechęci ze strony miejscowych (których wielu straciło krewnych i znajomych) w stosunku do księcia, którą teraz ciężko mu pokonać. Stało się jasne, że przyszłe zamachy, czy też akty sabotażu, nie mogą powodować żadnych (lub jak najmniejsze) strat wśród tubylców i ich dobytku – tylko wtedy Daar może liczyć na ich współpracę i poparcie. Dlatego Jan Crouzant powołał do tych zadań kolejny regiment.

Drugi regiment – Dywersja – kierowany jest przez dawnego przybocznego Daary – Alaiia Rega. Pod swoją komendą posiada on kilka sześcioosobowych grup, z których większość przebywa w głównym obozie, skąd wyruszają wypełniać swe tajemnicze zadania. Przede wszystkich grupy te dokonują zamachów i aktów sabotażu na kordyjskie instalacje. Niszczą stanice kurierów, atakują słabiej bronione transporty wojskowe, uszkadzają mosty, po których mają przejeżdżać ciężkie wozy z bronią lub zaopatrzeniem.

Grupy te mają jednak i inne zadania, które powodują, że pozostali żołnierze Kazy patrzą na nich z pewnym niesmakiem i niechęcią. W początkowym okresie swej działalności porwały one kilku kordyjskich oficerów, mając nadzieję, że poprzez szantaż lub przekupstwo uda się ich namówić do szkolenia własnych wojsk. Oficerowie, z których żaden nie przyjął propozycji, zostali zgładzeni, a ich ciała podrzucono w okolicę koszar okupanta. W chwili obecnej grupki te nadal dokonują zamachów na funkcjonariuszy państwowych, porywają członków ich rodzin w celu zastraszania i zdobycia okupów, wykonują wyroki na szczególnie ochoczo współpracujących z okupantami Kathardczykach. Ciche plotki szeptane wśród obozowych ognisk wysnuwają jeszcze gorsze podejrzenia... Faktem jest, że specjalnie wyselekcjonowani oraz wielokrotnie sprawdzani członkowie grup dywersyjnych są fanatycznie oddani swojemu dowódcy i nie wahają się przed wykonaniem żadnych zadań – jednocześnie są jednymi z najlepiej wyszkolonych wojowników w całej armii.

Trzecim i ostatnim członem tajnych służb Wolnego Kathardu jest kontrwywiad. Jego szefem jest Gor Regaard, daleki kuzyn Kazy. Trzeci regiment (a zarazem jego zadania) można podzielić na dwie grupy. Tak zwana grupa wewnętrzna zajmuje się bez-

pośrednią osłoną wywiadowczą obozu książęcego. Jej członkowie wyłapują szpiegów próbujących dostać się do szeregów armii, pilnują też, aby sami żołnierze Daara nie byli zbyt gadatliwi, rekomendują cudzoziemskich najemników pragnących wstąpić do służby (na przykład poprzez kontrolowane prowokacje). Druga część trzeciego regimentu zajmuje się pracą kontrwywiadowczą „w terenie", ze szczególnym zwróceniem uwagi na Azuron. Ich zadaniem jest wykrywanie i obserwacja agentów innych wywiadów, próby przeciągnięcia ich na swoją stronę, wykrywanie celów działalności.

Niestety, w przeciwieństwie do prężnie działających pozostałych dwóch formacji, kontrwywiad jest poważnym zmartwieniem Daara Kazy, tak poważnym, że zastanawia się, czy przypadkiem coś tutaj nie gra. Wewnętrzna służba wykryła zaledwie kilku mało znaczących szpiegów i to bynajmniej nie dzięki swoim wielkim umiejętnościom, a raczej braku takich u wrogów. Szczytem niekompetencji był szpieg, któremu podczas rozmowy z księciem wypadł z kieszeni list polecający od gubernatora... Wściekły, ale zarazem rozbawiony książę, kazał wytarzać go w smole i oblepionego pierzem posłać całego i zdrowego do Azuronu – nie miał sumienia zabijać nieudacznika. Niepokojące było tylko to, że szpieg ten został uprzednio „sprawdzony" przez kontrwywiad, który nic nie wykrył. Równie mało owocnie pracuje kontrwywiad zewnętrzny, wysyłający ciągle nic nie znaczące meldunki.

I właśnie tak żałosne wyniki pracy kontrwywiadowców, przy jednocześnie świetnej pracy pozostałych służb budzą pewną, być może nieuzasadnioną, nieufność księcia względem Jana Crouzant. Jak to możliwe, żeby tak dobrze szło mu z wywiadem i dywersją, a tak źle z kontrwywiadem? Optymiści twierdzą, że po prostu nie ma szpiegów w otoczeniu księcia, ale książę nie jest aż tak naiwny... Na razie czeka, ale być może przyjdzie czas, kiedy trzeba będzie się tym zająć.

Jest pewna kathardska legenda, bardzo stara i bardzo smutna. Opowiada o władcy wygnanym ze swej domeny, tułaczu, który dotarł do krainy zapomnianej równo przez bogów i ludzi. Podobno towarzyszyła mu jedynie garstka najwierniejszych sług – wszyscy inni go opuścili, choć dziś już nie dojdziesz, dlaczego. Legenda głosi, że ziemia, która stała się jego nowym domem – Kathard – odebrała mu resztki mocy, niegdyś niczym nie ograniczonej i potężnej. Pozostała jedynie nieśmiertelność, ciążąca upokorzonemu i osamotnionemu stworzeniu niczym najcięższe brzemię. Tak – stworzeniu. Bowiem istota, o której historia opowiada, wywodziła się z linii deviria, była więc pozbawionym duszy demonem.

Mówi się, że w każdej legendzie tkwi ziarnko prawdy. Pod tym względem opowieść o wygnanym królu przypomina pustynię – nie dość, że usiana ziarenkami tak gęsto, że nie znajdziesz ani jednego wolnego od nich skrawka ziemi, mimo upływu lat pozostaje tajemnicza i pełna niepokojącej wymowy. Kto choć raz stanął oko w oko z Eldjiha Tsanmu wie, jak wymowna potrafi być pustynia...

Władca deviria często pojawia się w kathardskiej mitologii, jednak mało kto wie, że ukrywająca się pod wieloma imionami postać jest jedną i tą samą istotą – Samustą, wygnanym królem Olingów. Otoczony nieśmiertelnymi jak i on sługami, wiedzie pustelniczy żywot pośród Iglic – wysokich na kilkadziesiąt stóp skalistych słupów, którymi usiana jest wschodnia część Lasów Thar.

Kiedy opuszczony, pozbawiony mocy przybył tu przed wieloma setkami lat, jedynym czego pragnął była śmierć. Pozbawieni celu Olingowie snuli się pośród piaszczystych, smaganych wiatrem diun, myślami będąc daleko, daleko na południu. Ich ciała wysychały, skóra przybierała śniadą barwę i twardniała, oni jednak nie myśleli o pożywieniu i o wodzie. Wszystko zmieniło się, gdy na swej drodze napotkali słabego, zniszczonego upływem czasu człowieka, każącego się zwać Sittarionem. Jak miało się okazać, Sittarion był w posiadaniu pradawnego artefaktu, którego potędze dorównywało jedynie zło zaklęte w hebanowej sferze - Czarnej Perle. Samusta od razu wyczuł, że obcy, podobnie jak on sam i wszyscy jego towarzysze ma serce owładnięte Ciemnością, dlatego nie protestował, gdy powiernik Perły zaprosił go do rozmowy.

Sittarion zaproponował władcy Olingów pakt: w zamian za pomoc w wypełnianiu rozkazów Perły obiecał zwrócić wygnanemu królowi utraconą moc, a z czasem umożliwić powrót do ojczyzny.

Od tego dnia Czarny Kapłan wykorzystuje Olingów do swoich celów, karmiąc Samustę obietnicami rychłego zwycięstwa i chwały, jaka czeka na wierne sługi Perły i jej powiernika. Jednak tylko Sittarion wie, jak ironiczny potrafi być Kusiciel...

Bohaterowie Niezależni

Jan Crouzant – wiek - około 35 lat. Średniego wzrostu, ciemne i krótko ostrzyżone włosy. W towarzyskiej rozmowie sprawia wrażenie żartownisia i bawidamka (co ładniejsze Bohaterki będą musiały znosić jego delikatne zaloty). Gdy jednak zaczyna wydawać rozkazy, jego głos staje się zimny, a maska dandysa natychmiast znika. Podaje się za Cynazyjczyka, lecz z oczywistych względów trudno to sprawdzić w miejscu, gdzie nie ma innych przedstawicieli tej nacji. W każdym razie zna cynazyjski język i tamtejsze zwyczaje. Całym sercem związany z Daar Kazą. Jest coraz częściej traktowany jako jego prawa ręka i doradca. Inteligentny, bystry, szybko podejmuje decyzje. Uznaje zasadę, że cel uświęca środki, nie jest jednak bezmyślnie okrutny. Stara się być jak najbardziej użyteczny i niezastąpiony. Na pytania księcia o mierne wyniki pracy kontrwywiadu uśmiecha się przepraszająco, twierdząc, że stara się jak może, lecz po prostu gorzej się na tym zna. Oczywiście, jeśli książę uważa, że nie daje sobie rady natychmiast ustąpi ze stanowiska.

Aga Tress – rówieśnik Jana, o podobnym wzroście. Szczupły, lecz nie chudy, w samej rzeczy ma mięśnie jak postronki. Cichy i zamknięty w sobie, zazwyczaj na pytania odpowiada monosylabami lub wręcz burknięciami. Jest Kathardczykiem, lecz złośliwi twierdzą, że przy Janie o tym zapomniał. Rzeczywiście, mało znaczący żołnierz, „odkryty" przez Crouzanta jest mu bezgranicznie wierny (niektórzy zastanawiają się czy tylko ten awans to spowodował). Daar Kaza nie darzy go sympatią, lecz nie może odmówić zdolności. Informacje dostarczane przez niego zawsze się sprawdzają i z miesiąca na miesiąc są coraz cenniejsze.

Alaii Reg – dawny dowódca przybocznej gwardii Daar Kazy. Rola strażnika nudziła go jednak, i gdy pojawiła się możliwość objęcia dowództwa nad bojowymi oddziałami natychmiast o to poprosił. Liczy około czterdziestu lat. Wysoki, potężnie zbudowany, o charakterystycznym tubalnym śmiechu, budzi sympatię już na pierwszy rzut oka. Po wypiciu dzbana wina, staje się wręcz wzorem przyjaciela. Nie lubi planowania, kunktatorstwa, a największą radość sprawia mu zwyczajna bijatyka. Nic więc dziwnego, że sprawy organizacyjne i planistyczne zrzucił na barki swojego zastępcy, zaproponowanego przez Jana – Oradena. W praktyce Allai dowodzi jedną z grup, dla której Oraden co chwilę wymyśla jakieś nieskomplikowane zadania – Alaii z góry bowiem zapowiedział, że jakkolwiek rozumie potrzebę „brudnej" wojny, sam nie ma zamiaru w niej uczestniczyć.

Gor Regaard – kuzyn Daar Kazy. Wysokiego wzrostu, szczupły, o delikatnych rysach twarzy i ciemnych włosach. Stosunkowo młody (niecałe trzydzieści lat), jest zapatrzony w księcia i spełnia wszystkie jego rozkazy. Pracowity i bardzo sumienny, ale niezbyt rozgarnięty. Brakuje mu przede wszystkim wyobraźni, co powoduje popadanie w schematyzm i rutynę. Rozmawiając z Bohaterami co chwila zmienia temat przeskakując z jednego na drugi, co w pierwszej chwili sprawia wrażenie, że Gor próbuje wmanewrować w coś rozmówcę. W rzeczywistości po prostu ma taki sposób mówienia. Wyraźnie nie radzi sobie na stanowisku i tylko sympatia jaką darzy go Kaza (i być może więzi rodzinne) powodują, że nie został jeszcze zmieniony. Wszystko jednak wskazuje, że wkrótce może to nastąpić.

Sytuacja w Kathardzie

Wbrew temu co może się wydawać, odległy Kathard stał się ważnym polem zmagań dla różnych wywiadów Dominium. Kraje, wśród których budzi największe zainteresowanie to Matra, Cynazja i oczywiście Kord.

Matra zdaje sobie sprawę ze zbliżającego się konfliktu z ojczyzną Cesarza. Nic więc dziwnego, że w razie wojny powstanie, które nagle wybuchło by na tyłach Cesarstwa, było by jej na rękę. Dla matryjskiego wywiadu celem priorytetowym jest więc wspieranie ze wszystkich sił ruchu wyzwoleńczego. Jedynym problemem jest to, że Daar Kaza jest silnym i rozsądnym człowiekiem i nie łatwo sterować nim według własnego uznania. Również próby podsunięcia mu „wiernej i oddanej ukochanej" spełzły na niczym. Przypadek ten tak zaskoczył Matryjki, że sprokurował pomysł o podsunięciu mu „ukochanego". Smutny los jaki spotkał tego osobnika uzmysłowił matrańskiemu wywiadowi, że wysnuto zbyt daleko idące wnioski. Czyżby w życiu Daara była już jakaś kobieta?

Skoro więc nie za bardzo wychodzi z istniejącym ruchem oporu, to może po prostu zorganizować nowy?

Oczywiście Kord zdaje sobie sprawę z zainteresowania Matry Kathardem. Obserwuje uważnie poczynania matryjskiej rezydentki – Loreny de Vicenti, ale nie może ustalić kogo udało jej się do tej pory zwerbować. Kord stara się wprowadzać jak najwięcej agentów do ruchu oporu. Nie bez sukcesu.

Trzeci gracz, Cynazja na razie tylko obserwuje sytuację. A potem postąpi tak, jak będzie jej dyktował własny interes...

Propozycje dla MG

Czy Twoi gracze mają już dość wielkich bitew, rodowych waśni czy ciągłego ratowania denerwująco często wpadającej w kłopoty ukochanej? Twój

drużynowy szpieg/emisariusz ciągle narzeka na nudę? Najwyższa pora wkroczyć więc w tajemniczy i niebezpieczny świat wywiadów. I nie przejmuj się tym, że z powyższego tekstu może wynikać, że w Azuron agent potyka się o agenta, a Daar Kaza stworzył dziwnie nowoczesny wywiad, w końcu większą przyjemność sprawiają nam przygody godne Jamesa Bonda, niż bliższe pewnie kathardzkiej rzeczywistości płacenie szpiegowi za informacje wychudzoną kozą lub paroma funtami salami...

Powyższy tekst został tak skonstruowany, aby nie wyjaśniać za wiele – ma Ci tylko dostarczyć różnych pomysłów. Sam musisz zdecydować czy Jan Crouzant jest wierny Daarowi Kazie, czy może w rzeczywistości pracuje dla kogoś innego. Czy Dywersja, kierowana faktycznie przez Oradena, ma jakieś powiązania z Ciemnością, czy też ślepy fanatyzm i niemal zwierzęce okrucieństwo bojowników wynika po prostu z fanatycznego oddania tych ludzi? Kontrwywiad jest celowo sabotowany przez Jana, czy może rzeczywiście nie ma wielu szpiegów w otoczeniu Daara? A może to po prostu Gor Regaard jest aż tak niekompetentny i znalazł się na stołku tylko dzięki pokrewieństwu z Księciem? Na ile poważne jest zainteresowanie Matry, jak bardzo zależy Matryjkom na kontrolowaniu ruchu oporu? Czy organizowanie „konkurencyjnego" ruchu oporu przynosi skutki? Na pierwszy rzut oka Cynazja nie ma tu żadnych interesów, ale może jednak, te plotki o zasypanych piaskami pustyni ruinach znalazły potwierdzenie w cynazyjskich dokumentach? Czyżby nie bez powodu kilku kupców przybyłych ostatnio do Kathardu nosiło grube okulary i od cen zboża bardziej interesowało się bibliotekami? A co z ich podejrzanie barczystymi i zawsze uzbrojonymi „synami"? A może nie wymieniłem jeszcze wszystkich graczy? Może jeszcze jakieś inne służby zainteresowały się tym małym kraikiem na końcu świata. Wreszcie, co z samym księciem? Naprawdę tak ufa Janowi, czy może traktuje go jak narzędzie, którego zaraz się pozbędzie – zanim Crouzant zrobi się zbyt samodzielny. Udaje, że interesują go tylko dane, a nie sposób pracy wywiadu, czy może ma własnych ludzi gdzieś w cieniu, którzy obserwują Crouzanta i o wszystkim księciu donoszą – drugi, bardziej zakonspirowany wywiad?

A gdzie tu miejsce dla BG? Przede wszystkim powinni być ludźmi „z zewnątrz". Niech nie zdają sobie sprawy ze złożoności sytuacji. Dopiero w trakcie gry poszczególne kawałki układanki będą im się ukazywać. I z każdym takim elementem powinni coraz trudniej zasypiać. Bez względu na to, z kim połączą swoje siły – druga strona (i trzecia, i czwarta?) wybierze sobie ich na cel. Prędzej czy później będą musieli opuścić Kathard, stanie się on dla nich zbyt niebezpieczny. Ale czy wrogowie o nich zapomną?

Jeśli Twoi gracze rozegrali „Ostatnią wspólną jesień" nie powinno być problemu z wplątaniem ich do gry, jeśli nie to... trzeba w nią zagrać! Poniżej kilka wskazówek, jak mogą się potoczyć dalej losy Twoich bohaterów i jak będą wyglądały ich relacje z dramatis personae „Ostatniej wspólnej jesieni".

- Lorena de Vicenti – jej wdzięczność za uratowanie życia, zamieni się w szczególną przychylność względem jednego z Bohaterów. Małe prośby pod jego adresem zmieniać się będą pomału w coraz znaczniejsze. Czy Bohaterowie połapią się, że wciągani są na niebezpieczny teren? Czy wybrany przez Lorenę BG też zapała do niej uczuciem? Czy nie ocknie się, kiedy będzie za późno – a wtedy nie będzie już wyjścia – tylko współpraca lub ucieczka i zmiana tożsamości... A może Bohaterów wcale nie trzeba do niczego zmuszać? Nie darzą sympatią Kordu i z chęcią pomogą w walce z nim. Ale wtedy, jaki będzie ich stosunek względem powstańców? Szybko bowiem zauważą, że Matra nie traktuje Daar Kazy jak sojusznika w walce, ale jak narzędzie, które trzeba wykorzystać, a następnie zniszczyć, aby nie dał przykładu innym buntownikom w Dominium... A może zgodzą się pomagać w organizowaniu nowo powstałego, „prawdziwie patriotycznego" kathardzkiego ruchu oporu?

- Wywiad Kordu – uratowanie życia Loreny może mieć całkiem inny finał. BG zwrócili na siebie uwagę Kordyjczyków. Czy ci poproszą ich o przysługę, w

zamian za zepsucie akcji? Zresztą, być może wcale nie muszą nikogo straszyć, szczególnie jeśli w drużynie jest poddany cesarza de Calante. Po prostu odwołają się do jego patriotyzmu i poproszą o pomoc w rozgryzieniu matryjskiej siatki wywiadowczej. Oczywiście, BG to szlachcice, mogą brzydzić się szpiegowaniem kobiety, ale znowu z kathardzkimi partyzantami takich oporów chyba nie będą mieli. W końcu pamiętają tragiczne wypadki przy budowie katedry. Widzieli też dziką i pełną czarodziei armię młodego księcia. Jako lojalni wyznawcy Jedynego nie powinni stać z boku... Wcielą się w role grupki do zadań specjalnych, czy może zostaną podwójnymi agentami, którzy będą próbowali dostać się w pobliże Daara?

- Inkwizycja – Wydaje się, że pomiędzy kordyjskim wywiadem, a kordyjskim urzędem Inkwizycji nie powinno być żadnych rozbieżności, ale co zrobić... są. Tu rola MG jest najłatwiejsza, BG bowiem j u ż są na usługach Inkwizycji (oczywiście, jeśli grali w OWJ). Inkwizycja w mniejszym stopniu zainteresowania jest Matrankami, choć oczywiście, jeśli któraś wpadnie w ich ręce to nie będzie narzekać. Urząd bardziej zaniepokojony jest nasilającymi się manifestacjami Ciemności. Co się dzieje z hrabią Randolfem de Cammara? Inkwizycja zajęła jego zamek (mając przeciw hrabiemu dowody w postaci tajemniczych tatuaży na ciałach BG). Ale może de Cammara pojawił się w innym miejscu? Czy dołączył do armii Księcia? A co z plotkami o tajemnych zdolnościach kathardzkich dywersantów? Wystraszeni żołnierze opowiadają o tym, że nie imają ich się rapiery i kule. Czy to tylko przewidzenia cudem uratowanych ludzi, czy może coś jest w tych opowieściach? Może by tak zastawić pułapkę na którąś z grup bojowych i sprawdzić to samemu?

- Daar Kaza – BG mogli przejść na stronę Daar Kazy już podczas gry w OWJ. Jeśli nie, to Jan Crouzant będzie próbował ich zwerbować, oczywiście pod warunkiem, że do tej pory otwarcie nie wystąpili przeciw bojownikom. Jeśli wyrażą zgodę, zabrani zostaną przez łączników do któregoś z obozów Kazy. Przewodnicy tak będą plątali drogę, że istnieje znikome prawdopodobieństwo jej zapamiętania – szczególnie, że podróż odbywać się będzie nocą (dla wyjątkowo upartych graczy możesz zaproponować test Wypatrywania z PT 9). Tam być może spotkają się z Janem, który używając jak najwznioślejszych słów o prawach narodów do wolności, walce z tyranią, lub wspólnym wrogiem (jeśli kraj któregoś z graczy jest wrogo nastawiony do Kordu), będzie próbował skłonić ich do współpracy. Crouzant nie będzie proponował pieniędzy, bojąc się urazić szlachciców, ale może delikatnie i taktownie proponować „drobne" upominki: magiczne amulety, artefakty jakiejś tajemniczej cywilizacji, piękną i cenną broń, biżuterię dla dam... Zadania jakie da im Jan Crouzant będą uzależnione od roli jaką gra on w Twojej kampanii. Może to być typowe działanie na szkodę Kordu, pomoc w organizowaniu wypadów grup dywersyjnych, rysowanie planów ważnych budynków, szkolenie oddziałów w nowoczesnej taktyce – jeśli Jan Crouzant jest wierny Księciu. Jeśli Jan w rzeczywistości pracuje dla obcego wywiadu (najprawdopodobniej Cynazji) zadania dla BG mogą mieć podwójne dno. Może dostaną za zadanie skopiować jakieś dokumenty, zupełnie nieprzydatne Daarowi, ale za to bardzo cenne dla Cynazyjczyków. A co jeśli Crouzant ma jeszcze innego Pana? Może plotki o jakimś dziwnym tatuażu pod jego łopatką nie są wzięte z nikąd?

Pamiętaj: w grze wywiadów nic nie jest tak proste, jak mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać. Wczorajszy wróg może być jutro najlepszym przyjacielem, a ten kto początkowo wydaje się najmniej winny – zazwyczaj po prostu świetnie przygotował sobie alibi...

Jan Crouzant wyszedł z niewielkiej chatynki położonej pośrodku pustyni. Odszedł w mrok, sam, z miną zbitego psa. Z chatki żegnała go para żółtych oczu, ich właściciel krył się w mroku, pomieszczenia bowiem nie rozświetlał blask żadnej świecy. Kiedy przez chwilę jakiś jaśniejszy promień księżyca padł na polanę, zauważyć można było, że właściciel żółtych oczu ma czarne, poskręcane ciało, suche jak wiór. Ciało, za które w Karze pali się bez procesu.
- Erwin... - powiedział, a właściwie wysyczał. – Erwin... Mam nadzieję, że już niedługo będziemy musieli pomagać temu pysznemu człowiekowi – chatkę wypełnił suchy, pusty głos, co chwilę przerywany niekontrolowanym, szaleńczym chichotem. – Mam nadzieję, że już niedługo moje dzieci będą musiały ginąć za Daar Kazę i jego idee. Chcę, abyś szybciej zbierał niedowiarków, potrzebuję ich, aby na powrót obudzić Eldjiha. Aby na powrót przywrócić świetność memu miastu.
Erwin de Taurosse nie odpowiedział mu. Skulony w rogu, płacząc, przyglądał się obrazowi jasnoniebieskiego kryształu, odbiciu, które widoczne było w czarnej perle trzymanej przez niego na kolanach. – Odnajdę cię, Łzo Jedynego, odnajdę i przywrócę porządek wszelkiej rzeczy. Wyplenię wszystko co złe z tego świata. Połączę Gniew z Łzą i stanę się Odnowicielem! I ludzkość będzie płakała z wdzięczności u mych stóp.
A później zabiję Go, zabiję Jedynego i będę bogiem...

Polana Nagich Mieczy

Piotr Woyke

Widzisz, panie... Są miejsca, które samym swoim wyglądem zdają się mówić: Strzeż się, albowiem znalazłszy się w mojej mocy nie jesteś już bezpieczny. Miejsca wskazujące, że dalsza droga nie jest odwagą, lecz szaleństwem. Mówisz, Hrabio, że chcesz poznać i ujarzmić część lasów Thar? Niech zgadnę – dla Cesarza i chwały swojego narodu? By zasadzić tam kwiaty? Ech...

Powinienem parsknąć śmiechem, mój panie, wiem jednak, że nie wiesz o co prosisz! Wybacz moją arogancję, ale niewiele jeszcze wiosen widziały twoje oczy. Niewiele też krain. Ja zaś byłem tam, u bram Lasów Thar, przed czterema laty. Towarzyszyłem ekspedycji Cesarskiej Armii, oceniającej zdatność tej ziemi do użycia. Po miesiącu ciężkiej pracy doszedłem do jednego tylko wniosku – tej przeklętej ziemi nie da się zasiedlić. Kordyjska duma nie wystarczy.

Po prostu się nie da! Pozwól, panie, że opowiem o pewnym miejscu. Miejscu przesiąkniętym krwią, potem, a nade wszystko bezsilną rezygnacją – nie obraź się, panie – lepszych od ciebie. Miejsce to zwane jest Polaną Nagich Mieczy, Ziemią Pokory.

Pierwszym, którego ta przeklęta kraina zmusiła do ugięcia dumnych kolan był młody i ambitny dziedzic starożytnego rodu - Phillipe de Quaresma. Przybył tu pełen nadziei i pychy, butnie zanurzył głownię rapiera w spękanej od gorąca ziemi, gotowy rzucić wyzwanie choćby i samemu Kusicielowi. Zaledwie kilka tygodni później uciekł stamtąd, odmieniony, upokorzony, złamany...

Zawiódł Cesarza i jego lud. Przegrał i zrobił to, co wydawało mu się w tamtej chwili jedyną słuszną rzeczą. Wstąpił pomiędzy klasztorne bramy, by poświęcić resztę swojego życia służbie Jedynemu. Niegdyś dumny, nieuznający kompromisów, kpiący z losu Kordyjczyk, dziś pokorny sługa boży.

Lecz czy widzisz obecnych tutaj zakonników? Dziesiątki odzianych w habity mężczyzn pielących, próbujące przetrwać w skwarze, rośliny. pan de Quaresma nie był jedynym, którego pokonała niegościnna ziemia Kathardu. Wszyscy, których tu widzisz drogo okupili swą pychę.

Na miejsce każdego upokorzonego szlachcica zjawiał się następny głupiec. Dumny i butny młodzik, jakich pełno w Kordzie. Każdy z nich wbijał swój oręż w twardą, spękaną ziemię, by wkrótce dołączyć do zakonnych braci, dokończyć żywota w monastyrze. By swym żywotem udowodnić, że historia lubi się powtarzać.

Zaiste, ponurym miejscem jest Polana Nagich Mieczy. Spalona słońcem równina, najeżona dziesiątkami pięknie zdobionych rapierów w inkrustowanych złotem i srebrem oprawach. I niewielka chata pośrodku lasu kling – pomnika dumy i nieuzasadnionej pychy. Pytasz, kto ją zamieszkuje? Ostatni, który się tam wyprawił, a zarazem jedyny, który wytrwał w swym postanowieniu na tyle długo, aby, choć nie ugiął się pod ciężarem misji, zacząć uginać się pod ciężarem pokus Ciemności. Erwin de Taurossa, szlachcic ze znanego rodu z Libros.

Pozwól, Wasza miłość, że wspomnę nieco więcej o tym nieszczęśniku, silniejszym, a jednocześnie słabszym od wszystkich niedoszłych panów przeklętej ziemi. Przyznam jednakowoż – nieszczęśnik to doprawy eufemizm w stosunku do tego człowieka. Wszyscy, którzy przybywali do tego rejonu lasów Thar, oni... poddawali się, tracili przekonanie o własnych, niezwykłych siłach i umiejętnościach, lecz nadal wierzyli, a nawet umacniali się w wierze we Wszechmogącego. Potrafili sobie wytłumaczyć, że ta lekcja jest z Jego woli, a wyroki Jego są niezbadane.

W przypadku de Taurossy było odwrotnie. Zaślepiony pychą uznał, że pasmo niepowodzeń było zemstą Jedynego. Zemstą – słuchaj uważnie! - powodowaną zazdrością, że oto tak młody człowiek potrafi tak wiele osiągnąć, dotrzeć tak daleko!

Wypowiedział Mu wojnę, co tylko wzmocniło chorą wiarę w samego siebie i własną moc. Stał się idealnym materiałem na sługę Kusiciela. Od razu zostało to dostrzeżone przez demona, który jak sądzę zamieszkuje te ziemie. Doszło do tego, że Erwin, opuszczony przez towarzyszy, służbę i śmiałków uczestniczących w wyprawie, zaczął przyjmować w swym obozie deviria. Te, widocznie, miały związane z nim jakieś plany, bowiem za cenę duszy obdarzyły upadłego Erwina de Taurosse czarnoksięskimi mocami jako wsparciem w jego beznadziejnej walce z Jedynym.

Każdego dnia spoglądał na dziesiątki sterczących z ziemi kling i każdego dnia czerpał z tego widoku siłę do nieustannej walki z Niebiosami. Były dla niego świadectwem nienawiści i kpiny z ludzkości czynionej przez Jedynego. Zapamiętały w swej nienawiści, opanowany przez pustynne demony. Biedny, przegrany, samotny człowiek.

Dlatego, mój panie, jeżeli nie chcesz skończyć jako i on, odradzam podróż do Kathardu. Odradzam próby ujarzmienia tej przeklętej krainy.

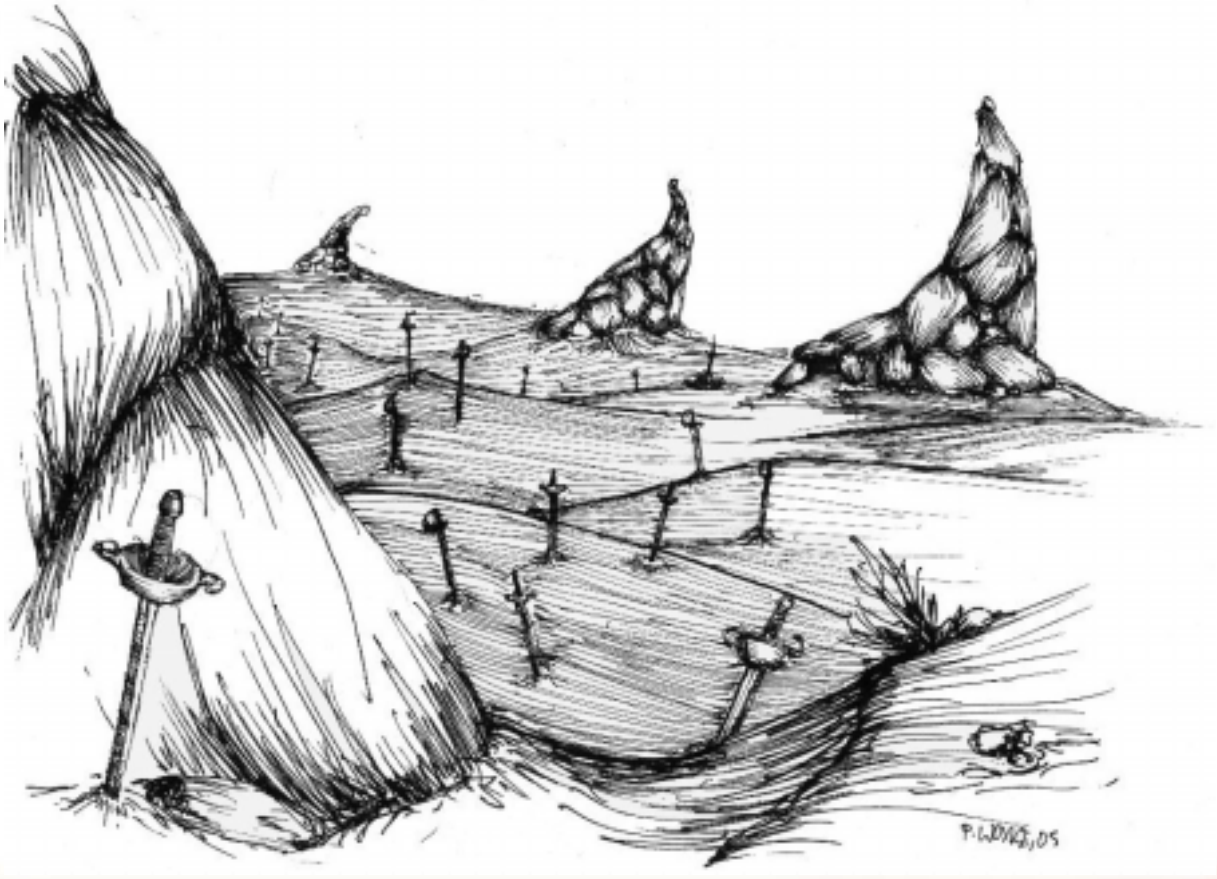
Nie wspominając nawet o obecności potężnego Thar. Te same, na których dźwięk bledną twarze najodważniejszych.

Nie podejrzewasz nawet, panie, jak strasznie czuje się przegrany Kordyjczyk. Nie podejrzewasz nawet, jak potwornie wygląda upokorzony poddany Cesarza. Nie masz pojęcia, co przez takich jako on mówią w całym Dominium. Jak na dworze Królowej Matki śmieją się, że znaleziono nową broń na cesarskie wojsko – wbite w ziemię rapiery. W Cynazji wystawiają o tych nieudolnych zdobywcach operetki i zaśmiewają się skrycie na wystawnych balach w Kindle. Nawet skazani już Doryjczycy kpią z nieudolnych odkrywców.

Lecz nawet najwięksi wielmożowie przestają się śmiać, kiedy przypomni im się, co ostało się na tym przeklętym kawałku ziemi. Jest jedna rzecz, której pożąda każdy śmiałek w Cesarstwie, nawet potężni de Venrossa.

Jest to szpada szlachetnego hrabiego Diego de Varese. pan de Varese był niegdyś kochankiem księżniczki Teresy de Vanrossa. W przeddzień tragicznej, jak miało się okazać, wyprawy do Kathardu, podarowała mu ona, w jej mniemaniu szczęśliwy, oręż przywieziony z Cynazji przez jej brata Francesco.

Książę Francesco de Venrossa pokonał nim jednego z niezwykle sławnych i doświadczonych szermierzy z Półwyspu Pazura, jeszcze jako młodzik.



Nowy patron – św. Aribert

Św. Aribert (I wiek) był jednym z władców valdorskich plemion, które wystąpiły przeciwko armii Proroka w czasach pierwszej Krucjaty. Słynął jako człowiek dumny i okrutny. Kiedy zakuci w stal rycerze wkroczyli na terytorium dzisiejszej Agarii, Aribert poprowadził swych wojowników do walki. Podczas jednej z potyczek został wzięty do kariańskiej niewoli. Zamiast jednak skazać go na śmierć, natchniony przez Jedynego Prorok polecił przyjąć heretyckiego władykę jak gościa. Wedle legendy, obaj mężczyźni wiele czasu spędzili na uczonych dysputach o naturze bogów i wiary. Okazało się, iż Aribert był błyskotliwiegoym i uczonym człowiekiem, a te cechy zawsze cieszyły się uznaniem kariańskiego władcy. Ponadto, dzięki mądrości Proroka, w porywczym poganinie obudziło się sumienie – ujrzał swą pychę, niczym nie uzasadnioną dumę i krzywdy, jakie czynił poddanym i towarzyszom. Mówi się, że na dzień przed wznowieniem kariańsk marszu na zachód, Aribert wyznał na oczach wszystkich członków Krucjaty swe winy, wyrzekł się wiary w bogów Ciemności i obiecał poświęcić resztę życia Jedynemu. Następnie klęknął przed Prorokiem, jego wodzami i najznakomitszymi rycerzami i obmył każdemu z nich stopy.

Gdy następnego dni armia pomaszerowała w głąb Valdoru, Aribert odziany jedynie w szorstką, raniącą ciało wełnianą szatę ruszył na wschód, wstępując do każdej napotkanej osady, gdzie podejmował się najpodlejszych zajęć, umartwiając ciało i pokutując za grzechy. Zmarł na terenie dzisiejszej Spazji, gdzie pełnił posługę wśród trędowatych.

Aribert patronuje tym wszystkim, którzy poprzez upadlanie własnego ciała i duszy pragną odpokutować za dumne i pyszne życie. O wstawiennictwo proszą go biedni i chorzy.

Klasztor Skruchy

Pierwszą chatynkę wzniósł przed niespełna dwudziestu pięciu laty kordyjski szlachcic Phillipe de Quaresma – niegdyś dumny i butny młodzian, dziś zniszczony przez życie, choroby a nade wszystko przez ciążące na nim widmo porażki starzec. Pokonany przez Ziemię Pokory, nie mający dość odwagi, by stanąć przed obliczem Cesarza i przyznać się do klęski Phillipe postanowił ofiarować resztę życia Stwórcy. Polecając się opiece świętego Ariberta, zamieszkał we własnoręcznie wybudowanej, zatęchłej lepiance. W jednej chwili bogaty dandys stał się ubogim pustelnikiem, umęczającym ciało i ducha długimi postami, ciężką pracą, samookaleczaniem...

Nie minęło wiele czasu, a grono ofiar Ziemi Pokory powiększyło się. Pewnego dnia do Phillipe dołączył kolejny szlachcic, który dowiedział się o nim od kathardskiego przewodnika. Później przyszedł następny. I jeszcze jeden. I jeszcze...

Dziś obszar nazwany Klasztorem Skruchy stanowi dwadzieścia lepianek zamieszkiwanych przez niegdysiejszych szlachciców i jedna większa, uchodząca za kaplicę. Najważniejszą częścią Klasztoru jest jogród, bodaj jedyny w tej części świata. Mnisi z uporem godnym lepszej sprawy każdego dnia oddają się pielęgnacji skrawka ziemi, na którym przed kilku laty wyrósł rachityczny kwiat – róża piaskowa. Od tamtej pory zakonnicy doglądają umiłowanych przez ich kordyjskie serca kwiatów. Cóż, skoro niszczycielskiej sile Eldjiha Tsanmu nie opierają się nawet nędzne lepianki, co dopiero kruche i łamliwe rośliny. Jednak straszliwy żywioł nie jest w stanie zabić ducha tych niezwykłych ludzi. Raz pokonani przez pustynię, nauczyli się przyjmować jej surowe wyroki z pogodą ducha. Gdy tylko wiatr ucicha, aribertianie oczyszczają ogród z piasku i sadzą nowe nasionka, z których wyrośnie kolejne pokolenie kwiatów – duszy Kordu.

Reguła zakonu jest prosta – wystrzegać się pychy, dumy i buty, ze spokojem przyjmować wszystko, co przynosi życie, umartwiać ciało i ducha, by tak odpokutować za własne słabości. Synowie najznakomitszych kordyjskich rodów zapomnieli, co to kąpiel, nie ścinają włosów, w długie brody wplatają dzwonki i kokardki – wszystko po to, by uczyć się pokory. Ich ciała pokrywają zwykle ropiejące rany, umęczone biczowaniem plecy spływają krwią. Ani w Grande, ani nigdzie indziej na świecie kordyjska duma nie znaczy tyle, co tu.

Czasami aribertianie wędrują do osad i miast, gdzie są opluwani i wyśmiewani. Oszczercom rozdają piaskowe róże. Niekiedy zdarza się, że na widok kwiatów śmiechy i wyzwiska zastygają na ustach krzykaczy. Ktoś spuszcza głowę, kto inny chce przepraszać. A mnisi odchodzą, pozostawiając zawstydzonych ludzi ich własnym myślom.

Członkowie zakonu nierzadko opiekują się ludźmi chorymi. Niecałe dwie mile od klasztoru powstaje wioska trędowatych. Mnisi pomagają umierającym, niosąc im pomoc i pociechę.

ERWIN DE TAUROSSA

Erwin jest człowiekiem o wyglądzie boga i oczach szaleńca. Liczy sobie nie więcej niż trzydzieści pięć lat. Patrząc na niego trudno uwierzyć, że ostatnią dekadę spędził na pustyni, smagany gorącym wiatrem i ostrym piaskiem. Jest wysoki i przystojny – kruczoczarne włosy gdzieniegdzie poprzetykane siwymi nitkami, które tylko dodają mu uroku, nosi zaplecione w kucyk; orli nos, delikatnie zarysowane brwi oraz ostre rysy twarzy dobitnie świadczą o jego arystokratycznym pochodzeniu. Obrazu dopełnia starannie wypielęgnowana, hebanowa broda i atletyczna sylwetka, uwydatniona przez ściśle przylegające do ciała ubrania. Jedynie oczy – nieco skośne, ciemnoniebieskie, zawsze rozbiegane nie pasują do wizerunku wielkiego pana, szlachcica starego rodu. Czai się w nich szaleństwo i jakaś przerażająca siła, która nawet najodważniejszym każe spuszczać wzrok w towarzystwie tego człowieka.

De Taurossa przybył do Kathardu przed wielu laty, głodny sławy, pełen dumy i pychy. Jak wielu przed nim i wielu po nim stanął przed Bramą Thar i rzucił wyzwanie pustyni. A pustynia odpowiedziała...

Drugiej nocy po przybyciu do Thar w namiocie Erwina pojawił się obcy. Bardzo stary i bardzo wysoki człowiek, o ciele powykręcanym przez artretyzm, skórze koloru palonej gliny i oczach demona. „Chcesz żyć?" – zapytał przerażonego szlachcica. De Taurossa chciał żyć, bardzo chciał.

Od tej pory Erwin nosi w sobie cząstkę Czarnego Kapłana (on to bowiem odwiedził Kordyjczyka). Jest jego zmysłami, a wola upadłego Rodianina napędza piękne ciało de Taurossy. Erwinowi udało się zachować resztki duszy, a słaba i pokonana świadomość schroniła się w najtajniejszych zakamarkach umysłu. Czasami Król Pustyni pozwala jej na chwilę objąć ciało w posiadanie, rozkoszując się szaleństwem Kordyjczyka.

Choć wynędzniałe truchło powiernika Perły zalega w lichej lepiance, cała jego moc, cząstka świadomości, a przede wszystkim przesiąknięte Ciemnością serce znajdują się w młodym i silnym ciele de Taurossy. Stąd szaleństwo, jakim błyszczą ciemnoniebieskie oczy Kordyjczyka, który był dość głupi, by rzucić wyzwanie mrocznej magii Ziemi Pokory. Zaiste, Kusiciel jest ironiczny.

Od tego czasu szpada zyskała miano szczęśliwej, a Francesco potwierdził swym burzliwym żywotem, że to doprawdy wspaniały oręż.

Hrabia marzył i obiecywał. Na dzień przed wyjazdem robił jeszcze plany. Przyrzekał oddać szpadę bratu swej ukochanej, gdy tylko w glorii i chwale powróci ze swej świętej ekspedycji. Obiecał pani de Venrossa, że gdy już odda broń jej bratu, poślubi ją w blasku tysiąca świec i kwiatów. Wyprawi wesele, jakiego Grande nie znało.

Niestety, Diego zamiast dzielić teraz łoże z urodziwą księżną i doglądać majątku, modli się w naszym klasztorze. Niedoszłego męża księżnej Teresy pokonało to, co innych – nieludzkie warunki oraz straszliwe, wszechogarniające uczucie samotności i pustki, jakie towarzyszą tej ziemi. Zaś wspaniała cynazyjska szpada podbudowuje tylko wiarę upadłego de Taurossy.

Poza tym, w lasach Thar jest coś do gruntu złego i niepokojącego. Nie mówię teraz o tych niebezpiecznych rzeczach, które kryją się w nienaturalnych, jakby chcących dosięgnąć i zranić Jedynego, wystających z ziemi skałach. Po prostu po dłuższym pobycie tam cywilizowany człowiek dochodzi do wniosku, że te ziemie stworzono, by pokonać ludzkość, by udowodnić ludziom, jak miałkie i bezwartościowe są tutaj ich plany i marzenia, jak krucha ich potęga.

Zaklinam cię, panie! Jeżeli już musisz zakosztować przygody, jedź na Front Agaryjski i zdobądź sławę Pogromcy Ciemności walcząc w hufcu Żelaznej Maski. Zasiedlaj jałową Frooste. Buduj najwspanialsze katedry w Grande. Lecz błagam... nie kontynuuj tego tragicznego obyczaju, który doprowadzi cię prostą drogą do naszego klasztoru.

Mówisz, że nie będziesz słuchał rad starego klechy? Pamiętasz, panie, jak opowiadałem ci o Phillipe de Quaresma? Masz go właśnie przed sobą...

Niech nie zwiodą cię, panie, rysy czasu na mojej twarzy, nie mam jeszcze tak wielu lat za sobą. Pobyt w Kathardzie doświadczył moją duszę i ciało. Ale choć niewiele od ciebie starszy, doświadczenie mam już spore i widzę w twych oczach tę samą żądzę, która kierowała mną, gdy wyruszałem ku Przeklętej Ziemi.

Nie popełniaj tego, jakże szalonego, czynu! Jeżeli to zrobisz, skarze cię ta ziemia. Jeżeli nie ona, na pewno uczyni to Jedyny...

Nie odwracaj się, gdy do ciebie mówię! Nie odchodź! Odpokutujesz jeszcze za swój głupi czyn!

Do zobaczenia, panie, na pewno się jeszcze obaczym. Będę na ciebie czekał z nowym habitem...

Piaskowe golemy, Skaragi, pełzacze, olbrzymie skorpiony, pustynne wichry – wyliczał w głowie niemłody już, kordyjski szlachcic wpierając się na kulbace. Jak pokonać wszystkie te przeszkody, jak dostać się do serca pustyni i pokonać demona? W ręku z całej siły ściskał niewielki, srebrny krzyż. I modlił się, żarliwie się modlił. To już trzeci dzień podróży, na którą wysłany został ponad miesiąc temu. Słyszał o dziesiątkach mężczyzn (ba, słyszał również o paru kobietach), którzy wyruszyli ku Ziemi Pokory. Słyszał o klasztorze, o pysze, która nimi kierowała, słyszał i o tym jak powracali, wypaleni, starzy, martwi. Jego jednak nie gnało w to miejsce poczucie własnej wyższości, nie miał planów zabłyśnięcia na cesarskich dworach. To była dla niego jedyna szansa odkupienia swojej przeszłości, ostatnia nadzieja dana mu przez spowiednika. I inkwizycję.

Tymczasem – myśli pojawiały się samowolnie w jego głowie, gdy patrząc się bezmyślnie w dal jechał ku nieznanemu – można mieć tylko nadzieję, że listy dotarły. Że starzy przyjaciele odnajdą mnie nawet tu, w tym zakazanym miejscu na końcu świata. Listy wysłane dawno temu, być może są już w Azuron, być może już mnie szukają. Ciekawym, czy wiedzą czym naprawdę był i jest Kathard. Ciekawym, czy będą jak pozostali, poszukiwali tylko jednej z dzielnic, rzemieślniczej Gishtar, Dzielnicy Kapłanów, zwanej obecnie Miastem Wiatrów, pałacowej, w której kryją się niezliczone skarby, ale nie złoto czy srebro, a skarby historii, czasu, prawdy... A może znają już prawdę, że wszystko to jest tak naprawdę jednym miastem. Pradawną świątynią wybudowaną ku czci Jedynego i przez niego zapomnianą. Ciekawym, czy wiedzą o Łzie Jedynego. Ciekawym, czy skusi ich możliwość decydowania o losach świata, czy zadrą z Inkwizycją, która na pewno stanie im na drodze, czy będą mieli dość sił, aby wierzyć, ciekawe...

Szlachcic, którego jeszcze miesiąc temu wołano jako Artizmo de Qusse, zasnął w siodle rozmyślając o domu i przyjaciołach. Popołudniowe słońce chyliło się ku zachodowi, by skryć się za jedną z wielu diun. Tymczasem kilkanaście metrów za jadącym wolno koniem pojawiło się wybrzuszenie w piasku. Wybrzuszenie szybko rosło i po chwili ruszyło w kierunku rumaka i jego jeźdźca. Pełzacze zawsze polowały o zachodzie.

MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

PROJEKT KATHARD

Niniejszy zbiór to efekt pracy fanów Monastyru i zarazem wynik konkursu ogłoszonego na stronie monastyr.pl na najlepszy tekst opisujący prowincję Kathard, znaną graczom i Mistrzom G ry z dodatku do Monastyru "Ostatnia Wspólna Jesień". Całość jest świetnym uzupełnieniem materiału zawartego w oficjalnej przygodzie i daje graczom i MG możliwość spędzenia na północy Kordu wielu długich, emocjonujących miesięcy. Wszystkim fanom Monastyru życzymy wielu udanych sesji.

Wydawnictwo PORTAL
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
www.rpg-portal.pl
www.monastyr.pl

PORTAL