



Maciej 'Radowid' Zieliński

# Grimuar umarłych



Redakcja  
Karolina 'Viriell' Bujnowska

Ilustracje  
Bartosz 'naggaroth' Błaszczak



*Eminencjo, zgodnie z poleceniem zapoznałem się z księgą. W zaistniałej sytuacji śpieszę poinformować, że w pełni zgadzam się z inkwizytorem Streihaussem. Wolumin niezwłocznie powinien zostać uwzględniony w indeksie dzieł zakazanych. Niemniej zdecydowanie odradzam zniszczenie foliału. Zawarte informacje powinny być skonsultowane z wiedzą łowców czarownic oraz Magistrów Ametystowego Kolegium. Pozwolę sobie zasugerować złożenie go w podziemiach gmachu Oficjum pod pilną strażą...*

Amadeusz Leeber  
opat klasztoru Najświętszego Serca Sigmara w Averheim

Nazywam się Jurgen von Denheimer. Urodziłem się w roku 479 KI na ziemiach księstwa Nordlandu. Byłem synem walecznego rycerza z dumnego rodu i prawej, bogobojnej arystokratki z Salzenmund. Życie poświęciłem Sigmarowi, służąc w świątyni. Piąłem się powoli przez kolejne szczeble kariery, by wreszcie stać się łowcą czarownic. Dziś już nie jestem w stanie zliczyć, ilu zaprzańców, mutantów i innych plugawych potworów znalazło śmierć z moich rąk.

Pewnego dnia ruszyłem tropem szlachcica - wampira Wolfa von Leebena. Nie mogłem wiedzieć, że z myśliwego stanę się zwierzyną. Choć wierne sługi zdołały w końcu zniszczyć ożywieńca, zdążył on pojmać mnie i w ramach ponurego żartu przemienić w podobnego sobie. Mimo tego, co się stało, nie porzuciłem zajęcia łowcy i czyniłem swoją powinność dalej. Dziś ciąży mi już minione wieki i nadszedł czas, bym podzielił się tym, czego się przez tyle lat swojego istnienia dowiedziałem.

Wielu nazwie moje dzieło plugawym tomiszczem, pełnym odrażających tez powstałych w chorym umyśle obrzydliwego potwora. Niech będzie wiadomym, że wiedza nigdy nie jest ani odrażająca, ani plugawa. Może najwyżej być użyteczna albo zupełnie niepotrzebna czy wręcz niebezpieczna, ale nie odrażająca. Ocenę pozostawiam tobie, czytelniku, kimkolwiek lub... czymkolwiek jesteś.

## **Początek – Dhar i nekromancja**

Wielu uważa, że ojcem nekromancji jest Nagash. Nic bardziej mylnego. Od momentu uszkodzenia bram na biegunach, kiedy to do rzeczywistego świata wdarł się Chaos, a z nim Wiatry Magii, surowa moc obmyła pobożowiska, cmentarze i nekropolie. Wtedy okazało się, że śmierć wcale nie oznacza końca, że martwe ciała mogą rozpocząć ponowną egzystencję, pozyskać namiastkę życia.

Gdy tylko przebudzili się pierwsi nieumarli, powstał jeden z najniezwyklejszych paradoksów w całej historii magii. Dhar, mimo że wręcz otacza ożywieńców i wypełnia całe ich jestestwo, jest w dziwny sposób uwięziona i bardzo rzadko powoduje głębsze zmiany niż te, które występują przy powstaniu z martwych. Mutacje wśród martwiaków są ekstremalnie rzadkie. Prawdopodobnie jest to powód, dla którego sługi Niszczycielskich Potęg tak nienawidzą nieumarłych.



Druchii jako pierwsze zauważyły wpływ Wiatrów Magii na zmarłych. Mroczne elfy zrozumiały, że wstęgi Dhar powodują, że zabici ponownie poruszają martwymi kośćcami. Surowa magia odzierała z mięsa do gołych kości niektóre ciała, tworząc szkielety. Równie często moc napełniała rozkładające się zwłoki, budząc bezrozumnych zombie. Czasem magia dotykała ulatujące dusze zmarłych. Najsilniej działała na osoby mocno związane z kimś lub czymś uczuciowo, osobników charyzmatycznych, obdarzonych niezwykłymi właściwościami, takich, którzy za życia odciskali piętno na otaczającej ich rzeczywistości. Tak powstały duchy, widma, upiory i banshee, nazywane przez ignorantów upiornymi płaczkami.

Fenomen nekromancji Druchii traktowały bardziej jak ciekawostkę. Nie dostrzegały drzemiącej w zmarłych potęgi. Jedynym wyjątkiem były widma malekithi, które wykorzystywali do strzeżenia ważnych miejsc, i pewne rytuały tulluch, pozwalające przebudzać się bardzo niebezpiecznym stworom. Polegają one na ogół na tworzeniu istot wykorzystywanych potem przez świątynię Khaina jako oddziały szturmowe, strażnicy lub w misjach wywiadowczych. Niemniej, mroczne elfy nie rozumiały pragnień eterycznych ożywieńców, a niezdarność szkieletów i zombie budziła w nich wstręt. Dla elfów nekromancja była ślepą uliczką Sztuki Magii, dziedziną bez znaczenia.

Wkrótce jednak nie tylko elfy zaczęły bawić się niebezpiecznymi mocami. W dalekim królestwie będącym kolebką ludzkości potężni królowie śnili o nieśmiertelności. Władcy Khemri zwrócili się po pomoc do swoich magów, by przedłużyć uciekające życie. Wkrótce pojawił się Kult Śmierci, odprawiano skomplikowane rytuały i modły. Balsamowano i mumifikowano ciała, wierząc, że pomogą przywrócić do życia zmarłych. Budowano monumentalne grobowce i mauzolea. Prace ludzkich magów nie były zadowalające. Nie udawało się przedłużyć życia, a jeśli nawet, to skutki okazywały się przerażające. Objęci zaklęciem zatracali człowieczeństwo i ulegali zmianom. Przeobrażali się w agresywne monstra, żądne ludzkiego mięsa i życia.

Trwało to, aż do pamiętnego wypadku statku „Czarna Róża”. Okręt uległ sztormowi na Morzu Tileańskim. Rozbitkowie zostali wyrzuceni na brzeg niedaleko ujścia dzisiejszej rzeki Mortis. Wśród nich znajdowały się akolitki elfich czarodziejek. Ocalałych odnalazł oddział młodego nekeharyjskiego szlachcica Nagasha. Przyszły Wielki Nekromanta od zawsze pożywał władzy i wielkiej mocy. Szczególnie pragnął przedłużyć swoje życie, choć znane mu sztuki magiczne nie dawały mu nadziei. Nagash, widząc przedstawicieli Starej Rasy, od razu zwietrył nadarzącą się okazję. Wykorzystując słabość elfów, rozdzielił ich i uwięził. Szantażem, podstępem i torturami powoli i nieubłaganie, kawałek po kawałku, zdobywał wiedzę elfich akolitek. Kobiety - przekonane, że nie przekazują ważnych informacji - uczyły szlachcica nekromancji. Zimne i bezwzględne elfie wiedźmy wiedziały, że zatraci on swoje człowieczeństwo, zgłębiając tę dziedzinę sztuki. Nie mogły przewidzieć, że uczeń w niczym nie ustępuje im w kwestii podstępności i okrucieństwa.





Nagash z radością wypróbował swoją nową wiedzę na jeńcach, fundując mistrzyniom los gorszy niż śmierć. Co więcej, nekromanta miał szalenie twórczy umysł. Nie tylko odtwarzał przekazaną mu wiedzę, ale zaczął ją też rozwijać. Pierwszą kwestią, jaką udało mu się zgłębić, była nieśmiertelność. Nagash, dzięki tajemnym rytuałom, oszukał wreszcie śmierć. Odkrył jednak, że nie powstrzymuje to rozkładu ciała, które zdążyło obumrzeć i zacząć się rozpadać. Wielki Nekromanta dalej zgłębiał sztukę nekromancji. Odkrywał coraz potężniejsze zaklęcia i rytuały, a w końcu przeszedł przemianę. Nagash stał się liczem, najpotężniejszym ożywieńcem, jaki istnieje na świecie. Wielki Nekromanta zyskał moc, pozwalającą mu obracać w martwe cmentarzyska całe krainy i tworzyć legiony ślepo posłusznych nieumarłych sług.

Cena, którą przyszło mu za to zapłacić, nawet nam, wampirom, wydaje się zbyt wysoka. Straszliwe moce wynaturzyły niegdyś wspaniałego młodzieńca. Wszystko, co było ludzkie, zgasło w Nagashu. Została jedynie apodyktyczna, chora ambicja i pragnienie władzy oraz potęgi. Wielki Nekromanta nigdy nie zazna spokoju. Śmiertelni nie rozumieją, że śmierć nie jest przekleństwem. Jestem wampirem dostatecznie długo, by rozumieć, że z własną śmiertelnością należy być pogodnym. Śmierć jest snem, do którego wszyscy powinni się kiedyś ułożyć. Taki sen nigdy nie będzie udziałem Nagasha. Przeklęli go wszyscy bogowie. Ten jedyny raz w historii czasu cały panteon wypowiedział się jednogłośnie. Nawet zaprzańcy, którzy wynurzyli się z Chaosu, jak Tzeenteh i Khorne, mówili jednym głosem z Ulrykiem i Morrem. Nagash będzie co jakiś czas budził się ze snu, który powinien być wieczny. I tak aż do końca czasu. Wielki nekromanta pozostanie obmierzłą parodią człowieka, którym był. Zasuszonym, nienaturalnie rozrośniętym truchłem, które ma przypominać, jaka jest cena nieśmiertelności i chorych ambicji. Właśnie dlatego zarówno przeklęte symbole Niszczycielskich Potęg, jak i święte znaki innych bóstw podobnie wpływają na ożywieńców.

Los Nagasha nie stał się jednak przestrożą. Wszak częścią duszy każdego śmiertelnika jest rzucanie wyzwania bogom, czym z całą pewnością jest uprawianie sztuki nekromancji. Zaprzecza on ostatecznym prawom ustanowionym przez Morra. Pozwala oszukać zarówno boga umarłych, jak i potęgi Chaosu. Nagash stworzył dziewięciotomowe dzieło znane dziś jako *Księga Nagasha*, *Księga Krwi* lub *Grimuar umarłych*. Woluminy spisane krwią na ludzkiej skórze są jednymi z najbardziej poszukiwanych i przeklętych.

To właśnie jeden z nich wpadł w ręce królowej Lhamii i dał początek wampirzemu rodowi. Pierwszą wampirzycą była królowa Neferatem, którą świat miał poznać jako Neferata. Udało jej się stworzyć „eliksir życia”. Zawierała coraz mroczniejsze pakt z przerażającymi bytami. Odkryła substancję na bazie ludzkiej krwi, która pozwalała użytkownikowi przedłużyć istnienie. Królowa znalazła wreszcie recepturę, która nigdy nie powinna była powstać. „Eliksir życia” pozwalał zyskać nieśmiertelność i zachować młode ciało. Odkrycie, które miało być przełomem w walce ze śmiercią, okazało się jednak nie do końca tym, czego oczekiwano.



Dhar silnie oddziaływał na specyfik, tworząc dziwne efekty uboczne. Użytkownicy doznawali silnego światłowstrętu. Wkrótce przestawali odczuwać głód i pragnienie, stawali się bladzi, a ich rysy wyostrzały się. Zęby deformowały w potężne kły zdolne do rozdzierania żył i tętnic. Serce przestawało bić, zaś członki nabierały niesamowitej siły fizycznej. Niektórzy uzyskiwali dostęp do niezwykłych właściwości, posiadając wielką magiczną moc, umiejętność polimorfii, a nawet dematerializowania się. Równie niezwykle jednak były efekty uboczne. Z czasem światło słoneczne stało się zabójcze. Wszyscy, którzy przyjmowali eliksir, odczuwali również pragnienie picia ludzkiej krwi. Było ono niespotykane silne, bardziej przypominało pożądanie, jakie budzą narkotyki w uzależnionych, niż chęć napicia się wody w upalny dzień. Z czasem ludzie ci odkryli, że w zwierciadłach nie widać ich odbić.

Królowa Neferata podzieliła się eliksirem z najbardziej zaufanymi szlachcicami. Tak powstały wampiry. My mówimy, że to wampiry starożytnych rodów – dzieci pierwszego stworzenia. Pierwsze wampiry są najsilniejszymi przedstawicielami swojego rodzaju. Dysponują najpełniejszymi i najsilniejszymi mocami. Czas jest jednak nieubłagany nawet dla Dhar i jego twórców. Kolejne pokolenia wampirów sukcesywnie słabną. Pojawiły się skazy, które dziś wszyscy walczący z nieumarłymi chętnie wykorzystują.

Siedem wieków od narodzin wielkich wampirzych rodów na dalekiej północy pojawiły się inne wampiry. Można się spierać, czy są odpryskiem wielkich rodów, których przedstawiciele zawędrowali na obszar dzisiejszej Szwajcarii, czy może zaburzenia Dhar obróciły tamtejszą ludność w mroczne monstra. Skłaniam się bardziej ku drugiej możliwości. Zbrodnie i odrażające czyny zawsze wpływają na Wiatry Magii. Pewne rody szlacheckie w Szwajcarii swoimi bezbożnymi uczynkami doprowadziły do powstania wampirów, które nie są związane z wielkimi rodami. Dziś najślawniejsi z nich to von Carsteinowie. Prawdopodobnie to linia Vashanesa zmieszana z krwią miejscowych rodów szlacheckich.

## **Legiony nieumarłych**

Zawsze zastanawiała mnie ignorancja dotycząca ożywieńców. Wszak jesteśmy tym, czym stanie się każdy śmiertelny. Zarówno elfy, jak i krasnoludy czy ludzie powinni wiedzieć o nas wszystko. Tym czasem Wasza wiedza jest skromna, niekompletna i przepełniona stereotypami, które mają niewiele wspólnego z rzeczywistością. Jedynie Slannowie dostrzegają potęgę sztuk nekromantycznych. Wiedzę tę wykorzystują szalenie rzadko, dostrzegając jej mroczną naturę.

Nieumarli mają pewne cechy wspólne, które jednocześnie są manifestacją ich siły. Nie znają strachu, a przynajmniej nie w tym sensie, w jakim jest on udziałem śmiertelnych. Grobowy korzeń, symbole religijne i magiczne, modlitwy, rytuały i zaklęcia, które w opinii ogółu nas odstrasza, w rzeczywistości działają na magiczny wzorzec nieumarłego. Martwiaki nie tyle się ich boją, ile odczuwają niemożliwy do



opanowania dyskomfort, który nie pozwala im działać w pobliżu tych przedmiotów. To jakby niewidzialna bariera raniąca boleśnie wszystkie zmysły.

Ożywieńcy nie potrzebują snu ani pożywienia. Czyni nas to żołnierzami doskonałymi. Armia martwiacza, choćby nie wiem jak wielka, poza zaopatrzeniem w broń i ciała zmarłych nie wymaga logistyki. Nie trzeba się martwić o morale, głód, miejsce do snu. Ożywieńcy są w stanie przeprowiać się przez przeszkody wodne po dnie, choć niektóre wampiry obawiają się bieżącej wody. Ponieważ nie chorujemy, nie potrzebujemy opieki medycznej. Pojęcie rannego w świecie umarłych nie istnieje, gdyż potężny nieumarły regeneruje obrażenia, a na pomniejszych nie robią one wrażenia. Uszkodzenia tkanek pozostają bez zmian, wszak są martwi i organy wewnętrzne nie pracują. Dla aktywności istotne jest zachowanie magicznego wzorca. Obrażenia wpływają jedynie na jego siłę.







Siłą każdej ożywieńczej armii jest strach. Niewiele jest martwiaków zdolnych sprostać sprawnemu wojownikowi, ale wszystkie budzą strach i obrzydzenie. Oznaki rozkładu mogą się pojawić niemal w kilka chwil po śmierci. Mięśnie tężeją, stają się zimne i twarde, by wreszcie zupełnie zwiotrzeć. Wszystko zależy od tego, w którym momencie Dhar dotknął zmarłego, jednakże zawsze kontakt fizyczny z nieumarłym jest nieprzyjemnym doznaniem. Jedynie wampiry są w stanie do pewnego stopnia maskować swoją fizyczność.

Trudno naukowo sklasyfikować ożywieńców. Z jednej strony naturalnym wydaje się podział na ożywieńców materialnych i eterycznych. Z drugiej, istnieje przecież cała rzesza form pośrednich, gdzie w martwym ciele drzemie duch, tworząc bardzo ciekawą kombinację. Pozwolę sobie dla lepszego ich zrozumienia opisać istoty, które ludzie nazywają nieumarłymi.

## Ghule

Ghule są idealnym przykładem niewiedzy, jaką ludzie wykazują w kwestii istot ożywionych mocą nekromancji, gdyż wcale martwiakami nie są. Kapłani Sigmara i Morra uważają, że ghule to ludzie, którzy ulegli pokusie pożerania mięsa zmarłych. Dotknięci przez Dhar, przybierają odrażającą formę łysych, szczupłych humanoidów. Często ulegają zmianom polegającym na rozroście szczęk, jęzorów i pazurów, co ułatwia im zdobywanie pokarmu. W mojej opinii jest to raczej swojego rodzaju symbioza. Ghule nie mogą istnieć bez śmiertelnych. Pożywiając się zwłokami, likwidują potencjalne siedliska chorób, które nękają ludzi. Jediną ich cechą wspólną z ożywieńcami jest nieśmiertelność. Dokładnie rzecz biorąc, ghul nie może umrzeć w sposób naturalny, z upływem czasu. W dalszym ciągu może jednak zginąć od miecza lub pazurów.

Istoty te trawi nieustanny głód, więc w miarę możliwości starają się żerować. Czyni je to szalenie niebezpiecznymi i to nawet dla bytów takich jak wampir czy licz. Wygłodzone ghule usłuchają w końcu instynktu i zaatakują. W dużej liczbie mogą być bardzo niebezpieczne, choć na ogół są tchórzliwe. Tylko nieznacznie ustępują ludziom inteligencją. Znane są przypadki, gdy istoty te były zdolne do tworzenia organizmów państwowych. Warto wspomnieć nieistniejące obecnie królestwo Voraga po wschodniej stronie Gór Krańca Świata, czy doniesienia o królestwie ghuli w podziemiach Mousillon.

Ghule zdolne są do artykułowanej mowy i używania przedmiotów. Podświadomie zdają sobie sprawę z toksycznych właściwości swojej śliny, więc liżą pazury i smarują nią broń, by dotkliwiej ranić ofiary. Chętnie wędrują z armiami nieumarłych, gdyż jest to dla nich gwarancja żeru. Aktualnie ich największe skupiska znajdują się w Sylvania. Naturalne siedliska to wszelkie czynne nekropolie (ghul potrzebuje mięsa, nie zasuszonych kości), pola bitew i miejsca straceń. Ghule bytujące w środowiskach wodnych nazywa się niekiedy utopcami lub topielcami.



## Ożywieńcy materialni

### Gnilce

Przed wiekami Góry Krańca Świata zamieszkiwał pewien gatunek olbrzymich istot łączących w sobie cechy ptaków i gadów. Bestie osiągały gigantyczne rozmiary, były dumne i wspaniałe. Nie sposób dziś ustalić, co spowodowało wymarcie całego gatunku, a następnie jego przebudzenie. Faktem jest, że istoty wymarły gwałtownie i w jednym czasie. Sugeruje to mroczne rytuały Nagasha, gdy ruszył ze swoją hordą na ziemię Imperium. Brak jest doniesień o gnilcach przed tym okresem.

Gnilce posiada parę błoniastych skrzydeł i długą szyję zakończoną niewielką głową z potężnym masywnym dziobem. Łapy zdobią mocne szpony zdolne rozszarpać rycerza w pełnej zbroi. Jest dostatecznie silny, by przenosić na grzbiecie lekkich jeźdźców, na przykład szkielety. Ciało gnilca jest ściśle powiązane z tworzącym go wzorcem. Z tego powodu zniszczenie ciała powoduje uszkodzenie wzorca, a przez to unicestwienie nieumarłego. Bestie występują tylko w Górach Krańca Świata. Sporadycznie pojedyncze sztuki można spotkać w Górach Czarnych i w Górach Szarych oraz w pobliżu siedzib nekromantów. W dalekim Khemri istnieje odpowiednik gnilców w postaci potężnych ożywieńczych sępów pustynnych. Niektórzy porównują te istoty do zwykłych zombie, ale zarówno sępy, jak i gnilce są daleko bardziej zróżnicowane i sprawniejsze.

### Licze

Licze to najpotężniejsi ożywieńcy, jacy mogą zostać przebudzeni. Powstają po odprawieniu Rytuału Przejścia, którego tajniki znane są kapłanom Kultu Śmierci z Khemri i potężnym nekromantom. Niemal wszyscy władcy Nieumarłych Królestw oraz wszyscy kapłani wzmiankowanego kultu są liczami. W Starym Świecie istoty te to na ogół magowie, którzy metodą prób i błędów rozpracowali tajniki rytuału. Jedynie w Księstwach Granicznych i w Tilei można natknąć się na istoty o rodowodzie ze starożytnej Nekehary.

Niezależnie od pochodzenia, wszystkie licze są mistrzami sztuk neoromantycznych. To bardzo niebezpieczne, inteligentne i nierzadko szalone istoty. Posiadają wolną wolę i nie sposób ich kontrolować. Przypominają opięte pergaminową, zasuszoną skórą zwłoki. Zdarza się czasem jednak, że rozkład zdążył już objąć skórę, wtedy spod dziurawej powłoki i przeżartych mięśni wystaje naga kość. W przeciwieństwie do szkieletów i zombie ruchy liczy są płynne i w pełni sprawne.

Wzór magiczny licza wiąże jego duszę z ciałem. Teoretycznie zniszczenie ciała powoduje rozpad wzorca i uwolnienie ducha, co powinno skutkować ostatecznym zniszczeniem ożywieńca. W praktyce nie jest to takie proste. Istoty zabezpieczają się na różne sposoby, czyniąc swój wzorec jeszcze trudniejszym i bardziej skomplikowanym. „Zabity” licz jest w stanie po pewnym czasie ponownie powstać z martwych, jak na





przykład uczynił to Nagash, ale wymaga to czasu. Znacznie częściej zdarza się, że po zniszczeniu ciała duch usiłuje opętać żywą osobę lub skryć się we wcześniej przygotowanym przedmiocie. Często, aby ostatecznie zakończyć byt licza, niezbędne jest odprawienie odpowiednich rytuałów lub użycie potężnych artefaktów.

## **Mumie**

Mumia to rzadko spotykany poza Khemri ożywieniec materialny. Jego wyjątkowość bierze się stąd, że obrzędy mumifikacyjne znane są tylko wtajemniczonym Kultu Śmierci, niektórym plemionom po wschodniej stronie Gór Krańca Świata, szamanom zwierzoludzi i doświadczonym nekromantom. Mumie zachowują świadomość i są zdolne do samodzielnego działania, ale istnieją zaklęcia pozwalające je kontrolować. Często są inteligentniejsze od przeciętnego człowieka. W końcu, mając wieczność do dyspozycji, mogą się długo uczyć. Istota jest bardzo silna w porównaniu z innymi nieumarłymi.

Wielu błędnie uważa, że użyte do mumifikacji bituminy są świetnym środkiem leczniczym na złamania i urazy. Nic bardziej mylnego. Mumia jest siedliskiem niebezpiecznych chorób, a zadane przez nią rany powinny być starannie opatrzone. Te same bituminy powodują, że przeciw mumiom niesłychanie skuteczny jest ogień. Zdarza się, że Dhar powoduje w mumiach głębokie zmiany. Wypełnia je robactwo, które w niewytłumaczalny sposób pełni rolę krwi. Czasem zęby i palce transformują w kły i pazury, czyniąc istotę jeszcze bardziej niebezpieczną. Pamiętać należy, że we wszystkich kulturach zabiegi mumifikacyjne są zastrzeżone dla osób ważnych. Zwierzoludzie na przykład mumifikują tylko szamanów i tylko po to, by ich nieożywione ciała wykorzystać w mrocznych rytuałach. Ożywienie takiego truchła na ogół jest dziełem przypadku.

## **Ożywienicze konstrukty**

Nekromanci, licze i wampiry często owładnięte są ideą stworzenia bytu zdolnego do wykonywania ściśle określonych zadań. W tym celu korzystają z najbardziej dostępnych materiałów, a więc zwłok. Na ogół bazą są ciała zwykłych humanoidów. Niemniej, każdy niemal nekromanta próbuje ciekawych kombinacji, usiłując na przykład połączyć zdolność lotu nietoperza czy sztukę wspinania pająka z siłą i regeneracją trolla. By to uzyskać, tworzą skomplikowane wzorce magiczne, jednocześnie zszywając tkanki pochodzące z ciał różnych istot. Zwykle animuje je moc Dhar wpleciona w stwora poprzez magiczne znaki wypisane czy to bezpośrednio na skórze, czy na zaszytych w cielsku przedmiotach. Końcowy efekt to zazwyczaj byt żywcem wyjęty z sennego koszmaru. Pewnego rodzaju konstruktami są też ożywione truchła skorpionów pustynnych i ushabtich. Oba są wykonane z kości, metalu, kamieni i drewna. Te specyficzne byty nie są spotykane poza ziemią należącą w przeszłości do dominium Nehekhary.



Ushabti są posągami starokhemryjskich bóstw. Ma to spore znaczenie, bowiem trwające wieki otaczanie rzeźb kultem religijnym pozostawiło ślad we wzorcu Dhar. Nawet teraz zwykle szkielety, choć niemal bezmyślne, traktują ożywione posągi jak naturalnych dowódców, którym winne są posłuszeństwo. Zaklęcia podnoszące ushabtich do działania są bardzo złożone. Ożywione rzeźby poruszają się wyjątkowo sprawnie, śmierć nekromanty lub czary odpędzające nieumarłych nie robią na nich wrażenia. Wykazują świadomość i niezależność, ale nie są znane przypadki, by ushabti posługiwały się mową.

Skorpiony pustynne tworzone są przez kapłanów-liczy. Najprostszym sposobem jest wykorzystanie Dhar do ożywienia chitynowych skorup zmarłych zwierząt. W przypadku małych sztuk tworzone są roje. Gigantyczne okazy wymagają dodatkowej pracy. Rytuał ich animacji jest znacznie bardziej złożony, a pusta skorupa jest dodatkowo wzmacniana elementami z drewna, kamienia, metalu lub kości. Czasem umieszcza się w niej ciała kapłanów-liczy, których Rytuał Przejścia nie zakończył się pełnym powodzeniem. Takie twory są szczególnie niebezpieczne. Nie dość, że są szybkie i silne, to zwykle jeszcze bardzo inteligentne.

Na ziemiach znanych jako Albion istnieją dwa inne konstrukty, które jednak niesłychanie rzadko występują na kontynencie. Bestia bagienna to coś pośredniego między żywołakiem a ożywieńcem. Powstaje niemal zawsze z połączenia błota, gałęzi i kości. Jest równie bezmyślna, co szkielety i zombie. Bestie bagienne zwykle animują albiońscy czarodzieje, tworząc z nich swoją obstawę. Podobne do wspomnianych bestii są automatony nazywane wiklinowymi ludźmi. Istoty te są uplecione z wikliny wzmocnionej drewnem i kawałkami metalu. Szczątki zmarłych pełnią w ich budowie rolę talizmanów, przez które przepływają energie ożywiające istotę.

### **Ożywieńcze smoki (drakolicze)**

Smoki są jednymi z najniezwyklejszych stworzeń, jakie stąpają po świecie. Widuje się je rzadko, co nie znaczy, że ich nie ma. Wydaje się, że drzemie w nich magia niezależna od Eteru. Od tysiącleci gady, gdy zbliżał się ich koniec, ruszały do krainy znajdującej się pomiędzy Kwaśnym Morzem a Zniszczoną Rzeką, po wschodniej stronie Gór Krańca Świata. Zaś od czasów Nagasha i Voraga potężni nekromanci animują szczątki smoków, by czynić z nich niezwykle wierzchowce. Nie zawsze jednak rytuał przebiega sprawnie. Zdarza się, że duch smoka nie do końca opuścił martwe ciało. Biada głupcowi, który próbuje podporządkować sobie taki byt.

Drakolicze funkcjonują jak inni potężni ożywieńcy, obdarzone wolną wolą. Są przerażającymi przeciwnikami. Ich potężna wola potrafi przełamać większość zaklęć, a znana powszechnie fizyczna sprawność wcale nie zmniejsza się po śmierci. Każdy smok - obojętnie czy w formie szkieletu, zombie czy drakolicza - potrafi ziać. Drakolicze i smoki zombie wypuszczają odrażającą mieszaninę kwasu, śluzu i robactwa, równie zabójczą jak ogień. Smoki szkielety potrafią zionąć wyładowaniami energii. Znane są przypadki, gdy martwiacze gady ziały czystym Dhar. Najwięcej ożywieńczych bestii przebywa na Równinie Kości.



## Szkielety

Szkielety to jeden z najpopularniejszych i najbardziej znanych typów ożywieńców. W wielkim uproszczeniu są to napełnione Dhar kości zmarłych. Część tych istot powstaje w wyniku oddziaływania Wiatrów Magii na złożone w nekropoliach zwłoki, które upływ czasu obrócił w szkielety. Warto jednak wspomnieć, że wiele takich istot powołano do ponownego życia za sprawą zaklęć i rytuałów z nierzadko, co zdumiewające, świeżych ciał. Największe skupiska tych ożywieńców występują w Królestwach Nieumarłych, gdzie tworzą trzon armii Ożywionych Władców. Często można je też napotkać w rejonach kurhanów, nekropolii i starych pól bitewnych.

Szkielety nie posiadają wolnej woli, ślepo wykonują polecenia, nawet te wiążące się z ich zniszczeniem. Nie myślą abstrakcyjnie, co znaczy, że nie są twórcze ani nie potrafią improwizować. Jeśli szkielet straci broń w walce, nie podniesie nowej, o ile nie otrzyma takiego polecenia. Są sprawniejsze od zombie, ale daleko im do elegancji ruchów żywych istot. Niekiedy Dhar działa na pewne zwłoki silniej niż na inne. Takie szkielety mogą być obdarzone własną wolą, inteligencją i okazać się daleko lepszymi wojownikami niż ich współtowarzysze. Na ogół jednak i tak są podporządkowane nekromancie lub istocie o zdolnościach nekromantycznych. Szkielety nigdy nie uciekają z walki ani się nie wycofują. Ponieważ są bezmyślne, nie czują strachu. Oczywiście nie mogą umrzeć w sposób naturalny.

W zależności od zaklęcia lub rytuału, który przebudził szkielety, zagładę mogą im przynieść promienie słońca lub śmierć kontrolującej je istoty. Ponieważ magiczny wzór, który je utrzymuje, jest ściśle powiązany z powłoką, można je zniszczyć, uderzając bronią. Bardzo rzadko zdarzają się magiczne formuły, które zmuszają oponenta do rozkawałkowania szkieletu, bo mimo urwanych kończyn i pogruchootanych kości, poszczególne części nadal walczą.

## Upiorne wilki (barghesty)

Te potwory są spotykane tylko w Sylvanii. Przeklęta kraina najwyraźniej wpływa także na zamieszkujące ją zwierzęta. Wielkie wilki pod wpływem Dhar po śmierci zmieniają się w okrutne potwory z obłazącą sierścią i gnijącą skórą, które tropią żywych. Upiorne wilki chętnie przyłączają się do innych nieumarłych, pełniąc rolę zwiadowców, oddziałów uderzeniowych i łowców.

Istnieje rzadka odmiana upiornego wilka zwana wilkiem Chaosu. Podejrzewam, że zwierzęce zwłoki opętane przez mroczny byt związany z Niszczycielskimi Potęgami lub mrocznymi duchami Sylvanii. Istoty te nazywane są wilkami Chaosu lub barghestami i często przewodzą watahom ożywieńczych wilków. Ich wycie przyprawia o strach nawet najtwardszych weteranów. Ciało zabitego barghesta rozpada się w pył z pierwszym dotknięciem promieni słońca. Dlatego nigdy nie znaleziono truchła upolowanej bestii.





## Wampiry

Wampiry to obok liczy najpotężniejsze martwaki, jakie można spotkać na świecie. Cechą wspólną wampirów jest głód ludzkiej krwi, którą są zmuszone pić. Nie potrzebują jej dużo, około pół litra dziennie. Sprytni przedstawiciele tej grupy potrafią więc pozostać niewykryci, o ile codziennie poszukują żeru na kimś innym. Istnieje pięć głównych wampirzych rodów: Lamie, Krwawe Smoki, Strigoj (określani też jako Strzygonie lub mylnie - Strzygi), Nekrarchowie (czasem nazywani Nosferatami) i von Carsteinowie. Te są najstarsze i wywodzą się od królowej Neferaty, ale nie znaczy to, że na świecie nie ma innych. Obecnie rody są skłócone, toczą krwawą i wyniszczającą wojnę. Nawet wspólne zagrożenia powodują najwyżej krótkie rozejmy.

Wielu uczonych i łowców spiera się o to, czy wampiry są ożywieńcami, czy raczej rodzajem odmieńców. W mojej opinii nie ma wątpliwości, o czym decyduje moment „narodzin” ożywieńca. By stać się wampirem, trzeba spożyć „eliksir życia” Neferaty lub zostać ukąszonym przez wampira, po czym wypić jego krew. Ten drugi rytuał nazywany jest „krwawym pocałunkiem”. Efekt jest w obu wypadkach taki sam: śmierć i przebudzenie. Wampir zachowuje wspomnienia, a zyskuje siłę i liczne talenty. Niemniej posiada też skazy, które często bardzo utrudniają mu funkcjonowanie. Co ważne, wampiry niesłychanie rzadko ulegają mutacjom, co zaprzecza teorii, że są demonami lub rodzajem odmieńców.

Wokół wampirów narosło szczególnie dużo mitów i zabobonów. Wampiry, zwłaszcza te inteligentne, rzadko zabijają tych, na których się pożywiają. Zwyczajnie nie potrzebują aż tyle krwi. Ponadto większość wampirów szuka sposobu na zlikwidowanie problemu czerwonego pragnienia. Na przykład Nekrarchowie piją eliksiry z silną zawartością spaczenia. Niemniej większość z nich musi zawierać krew humanoidów stanowiącą bazę dekoktu. Jak dotychczas tylko Abhorash wymknął się przekleństwu wampiryzmu. Ojciec Krwawych Smoków zabił smoka, po czym wypił jego krew i od tamtej pory nie odczuwa czerwonego pragnienia.

Innym mitem jest obrosłe w legendy spoczywanie w mrocznych kryptach, w których to podobno ożywieńcy knują swoje mroczne plany. Owszem, wampiry z racji morderczego działania słońca preferują ciemne miejsca, ale rzadko spoczywają w trumnach gdzieś w lochach. Wyobrażacie sobie Lamię w trumnie w lochu? Albo Krwawego Smoka? Każdy wampir, który wybrał sobie taki los, sięgnął po nieśmiertelność, by cieszyć się urokami życia. Dlatego Nekrarchowie po całych dniach siedzą w pracowniach, zaś Krwawego Smoka łatwiej znaleźć oglądającego nowy brzeszczot u zbrojmistrza, a Lamię u modystki, niż pośród grobów. Jedynie podobni zwierzętom Strigoj spędzają czas w nekropoliach. Dzieje się tak, ponieważ inne rody szczególnie dążyły do ich zguby i w konsekwencji nieszczęśnicy zmuszeni są ukrywać się zarówno przed żywymi, jak i przed swoim własnym gatunkiem.



## **Wampirze nietoperze**

Wampirze nietoperze, podobnie jak upiorne wilki, to kolejne istoty zmienione przez mroczne energie przepełniające Sylvania. Nietoperze jako zwierzęta lunarne zawsze przykuwały uwagę nieumarłych. Najpotężniejszą bronią ożywieńców jest strach i wstręt, a nietoperze budzą tak owe, zwłaszcza te zamieszkujące przeklętą prowincję. Potężni nieumarli i nekromanci potrafią przyzywać roje małych nietoperzy, by zakryły słońce, co pozwala działać martwakom, dla których światło dnia byłoby zabójcze.

Nietoperz sylwański nazywany też wampirzynie jest żywiącym się krwią łysym potworem o brunatnej skórze. Zdecydowanie większy od innych przedstawicieli swojego gatunku zwykle osiąga rozmiary dużego psa, ale zdarzały się dużo większe sztuki. Posiada bardzo ostre krawędzie skrzydeł, a cecha ta pogłębia się po przebudzeniu zmarłego zwierzęcia. Łatwo ulega wpływom Dhar. Po śmierci zamienia się w bestię o gnijącej skórze, zdecydowanie bystrzejszą i agresywniejszą niż przeciętny zombie. Silnie rozrastają mu się wtedy szczęki i pazury. Chętnie poluje na ludzi, łącząc się w tym celu w stada.

## **Zombie**

Podobnie jak szkielety, zombie jeden z najbardziej znanych i najczęściej spotykanych typów ożywieńców. Są to animowane zwłoki w różnych stadiach rozkładu. Ciekawostką jest, że zombie nigdy nie rozkładają się do końca. Zawsze będą z nich zwisać płaty rojącego się od robactwa, gnijącego mięsa, jednak nigdy same z siebie się nie rozpadną. Dhar pozażywieniem i zatrzymaniem rozkładu nie wpływa silniej na zombie. Nie trafiają się jednostki obdarzone wolą, silniejsze lub sprawniejsze bez interwencji nekromanty. Istnienie zombie zależy od użytego do animacji zaklęcia. Część istot może magicznie powołać do wiecznej egzystencji, a część obróci się w proch z pierwszym braskiem lub po wykonaniu określonego zadania.

Zombie są całkowicie bezmyślne i bezwolne, niezdolne do myślenia abstrakcyjnego. Poruszają się niezgrabnie i powoli, ale zdarzają się zaklęcia, które wywołują dużo sprawniejszą koordynację ruchów, na ogół w połączeniu z instynktowną chęcią posilania się mięsem. Pozostawione same sobie albo realizują ostatnią nakazaną czynność, albo pozostają w bezruchu. Uszkodzenie ciała spowoduje uszkodzenie wzorca, ale zdarzają się zaklęcia, które będą wymuszały zadawanie rozległych obrażeń lub nawet rozkawałkowanie, by zniszczyć istotę.

## **Ożywieńcy eteryczni**

### **Bagienne ogniki**

Trudno mi jednoznacznie stwierdzić, czy te istoty faktycznie są ożywieńcami. Kwestią otwartą pozostaje, dlaczego pojawiają się one na bagnach. Mokradła to nierzadko miejsca, w których rosną niezwykle rośliny, co wskazuje, że Wiatry Magii



z jakiegoś powodu się tam zbiegają. Dhar wpływa na dusze utopionych lub złożonych w ofierze na bagnach. Bagienny ognik przybiera niematerialną, otoczoną płomieniami postać zmarłego i wabi nieostrożnych podróżników w głąb błotnistej topieli.

Istoty te nie przyłączają się do armii ożywieńców, nie opuszczają bagien i porozumienie się z nimi jest niemożliwe. W mojej opinii są one niczym więcej, jak przyobleczone w niematerialną formę uczuciami żalu, zazdrości i gniewu. Znane są przypadki, gdy ogniki w ograniczonym stopniu były zdolne do zahipnotyzowania swoich ofiar. Są zainteresowane wyłącznie topieniem nieostrożnych wędrowców.

### **Banshee (upiorne płaczki)**

Banshee to drugi po Lamii ożywieniec, którego powstanie warunkuje płeć. O ile jednak powstanie wampirzycy wynika z decyzji jej „matki”, o tyle banshee są budzone przez Dhar działający na dusze zmarłych kobiet. Warunkiem niezbędnym jednak jest, by życie doczesne przyszłego ożywieńca było naznaczone tragicznym piętnem bólu i cierpienia. Szczególnie licznie banshee powstają z dzieciobójczyń, morderczyń, samobójczyń, ale i osób, które przeżyły szczególnie bolesne straty, zostały zdradzone lub pragną zemsty.

Istnieje teza, postawiona przez Magistra Ametystowego Kolegium Klause Hohenwaldera, która utrzymuje, że banshee są uczuciami złości, rozpacz i żalu przyobleczone przez Dhar w postać ożywieńca. Hohenwalder nazywa je więc upiornymi płaczkami. Jako uczone nie mogę się z nim zgodzić. Nie ma nic upiornego w przejmującym uczuciu żalu, cierpienia i strachu. Należy im się szacunek i współczucie. Krzywda, którą im wyrządzono, wyryła tak głębokie piętno, że nawet śmierć okazała w jakimś sensie litość. Wszak żal to jedno z podstawowych ludzkich uczuć. To paradoks, że wampir musi pouczać ludzi odnośnie zasad człowieczeństwa. Nie zgadzam się również z tezą, że banshee to wyłącznie echo ducha, przyobleczone w postać uczucia. Gdyby tak było, istoty te atakowałyby zarówno żywych, jak i nieumarłych. Tymczasem my, znając już piętno śmierci, umiemy się z nimi porozumieć. Spokój śmierci, który otacza ożywieńców, działa na Banshee kojąco. Dla żywych rozpaczliwe zawołanie tych istot będzie jednak niebezpieczne. Wywołuje groźne zawirowania energii magicznych, które niosą śmiertelną śmierć i szaleństwo.

### **Duchy**

Duchy powstają, gdy Dhar działa na duszę zmarłego, który za życia nie dopełnił ważnych obowiązków lub zmarł wbrew własnemu przeznaczeniu. Dusze tych zmarłych zachowały pamięć i odmówiły wejścia do Królestwa Morra. Pozostały na ziemi i usiłują wykonać swoje obowiązki. Morr nie lubi jednak podważania jego wyroków. Ponieważ odmówiły wejścia do Ogrodów, Władca Śmierci odebrał im ten przywilej, aż do momentu, gdy zrealizują swoje ziemskie cele. Duch istnieje w eterze i w praktyce nie jest w stanie istotnie oddziaływać na rzeczywistość. Bez pomocy żywych nie są one w stanie zrealizować swoich pragnień. To następstwo przekleństwa Morra. Niestety, ich





obecność budzi w istotach żywych irracjonalny lęk, mimo że duchy nie są w stanie bezpośrednio nikomu zagrozić.

Wiele nieszczęsnych dusz błąka się na wpół oszalałych z rozpączy, licząc, że znajdzie się ktoś na tyle odważny, by im pomóc. Często nie są zdolne nawet do artykułowanej mowy. Zawodzą tylko lub wskazują miejsca i przedmioty, na których im zależy. Pomoc, jaką czasem niosą im poszukiwacze przygód, jest nieoceniona. Niemniej należy pamiętać, że pewne zadania z upływem lat stają się niewykonalne. Wtedy cios magiczną bronią lub zaklęcie, które skończą ponurą egzystencję, stają się aktem łaski. Każdy łowca powinien jednak pamiętać, że lekceważenie ducha jest szalenie niebezpieczne. Duchy potrafią stawać się niewidzialne, co czyni je doskonałymi wywiadowcami. Niekiedy umieją tworzyć miraży, złudzenia i omamy. Niepokój, który wywołują z łatwością wywoła panikę wśród zwierząt i co bardziej tchórzliwych istot rozumnych.

## **Upiory**

Upiór to najliczniej, obok duchów, spotykany ożywieniec eteryczny. Klasyfikowanie upiorów jako niematerialnych jest nieco mylące. Zachowują one ciało, ale nie jest ono im niezbędne do istnienia. Prawie zawsze powstają z ciał poległych wojowników, czempionów, postaci charyzmatycznych, ale nie jest to regułą. Zdarza się, że wampiry, nekromanci i licze podnosili upiory z ciał swoich bliskich lub w ramach ponurego żartu z wrogów, by zyskać lojalne sługi.

Podobnie jak duchom, często śmierć przeszkodziła upiorom w realizacji ważnego zadania. Głód życia w tych istotach jest tak potężny, że wpływa na Dhar tworzący ich wzorzec. Mordercze pragnienia wypełniają nie tylko esencję upiора, ale również rzeczy, z którymi się styka. Dlatego też broń dzierzona przez te istoty jest szalenie niebezpieczna i posiada cechy magiczne. Zranieni przez nią, którym udało się ująć z walki, wspominają o porażającym chłodzię wysysającym wszelkie życie z ciała. Niezwykłe właściwości zanikają po zniszczeniu istoty, ale nie jest to regułą. Zdarzało się, że broń poległego upiора zachowywała swoje mordercze właściwości, ponieważ część jego esencji na zawsze pozostała uwięziona w orężu.

Upiory stanowią trzon elitarnych oddziałów w armiach nieumarłych, zwłaszcza wampirycznych lordów. Formują ciężką piechotę lub konnicę. Ich szarża jest szalenie trudna do powstrzymania. Odmianą upiора są czarni rycerze znani także jako potępieni lub przeklęci. Zwykle zakuci w czarne ciężkie zbroje dzierżą dwuręczne miecze lub topory. Szczególnie często powstają z pokonanych wojowników Chaosu. Są ekstremalnie niebezpieczni. Doskonale walczą wręcz, nigdy się nie poddają i nie uciekają z pola.

## **Widma**

Widmo to jedna z potężniejszych form ożywieńców. Powstaje z duchów osób charyzmatycznych, na ogół czarodziejów usiłujących uniknąć snu śmierci. Rytuały nekromantyczne pozwalają im zazwyczaj stać się wampirami lub liczami. Jeżeli jednak



rytuał się nie powiedzie, czarodziej zostaje widmem. Dla ich duszy śmierć jest po prostu kolejnym etapem egzystencji. Widma posiadają własną wolę i zachowują swój umysł. Są w stanie tworzyć oddziały i przewodzić innym ożywieńcom. Niemniej na ogół są szalone i koncentrują się na realizowaniu określonych zadań narzuconych im przez innych nieumarłych, magów lub obowiązki, które wykonywały za życia, strzegąc skarbów, miejsc, lub pełniąc rolę skrytobójców. To bardzo niebezpieczni przeciwnicy. Głód życia i wzorzec, który je tworzy, jest tak potężny, że bez problemu mogą pokonywać inne stworzenia eteryczne, a nawet demony. Ponieważ są niematerialne, nie rani ich niemagiczna broń. Zagrozić może im tylko magia lub przedmioty mające swój wzorzec w Eterze.

Ponieważ widma zwykle karmią się strachem związanym ze śmiercią, przyjmują postać, którą większość ludzi kojarzy z posłańcem Morra, to jest szkieletu o gorejących oczach, odzianego w białą togę i dzierżącego kosę. Nie znaczy to, że nie zdarzają się inne formy. Spotykane są również widma w formie wojownika odzianego w niszczącą, starożytną zbroję. Ich, podobnie jak upiory, też czasem nazywa się przeklętymi rycerzami. Odmianą widma są także straszliwe malekithi, wykorzystywane przez mroczne elfy do strzeżenia ważnych miejsc. Malekithi mają formę wirujących kobiecych postaci z długimi kłami i zakrzywionymi pazurami.

