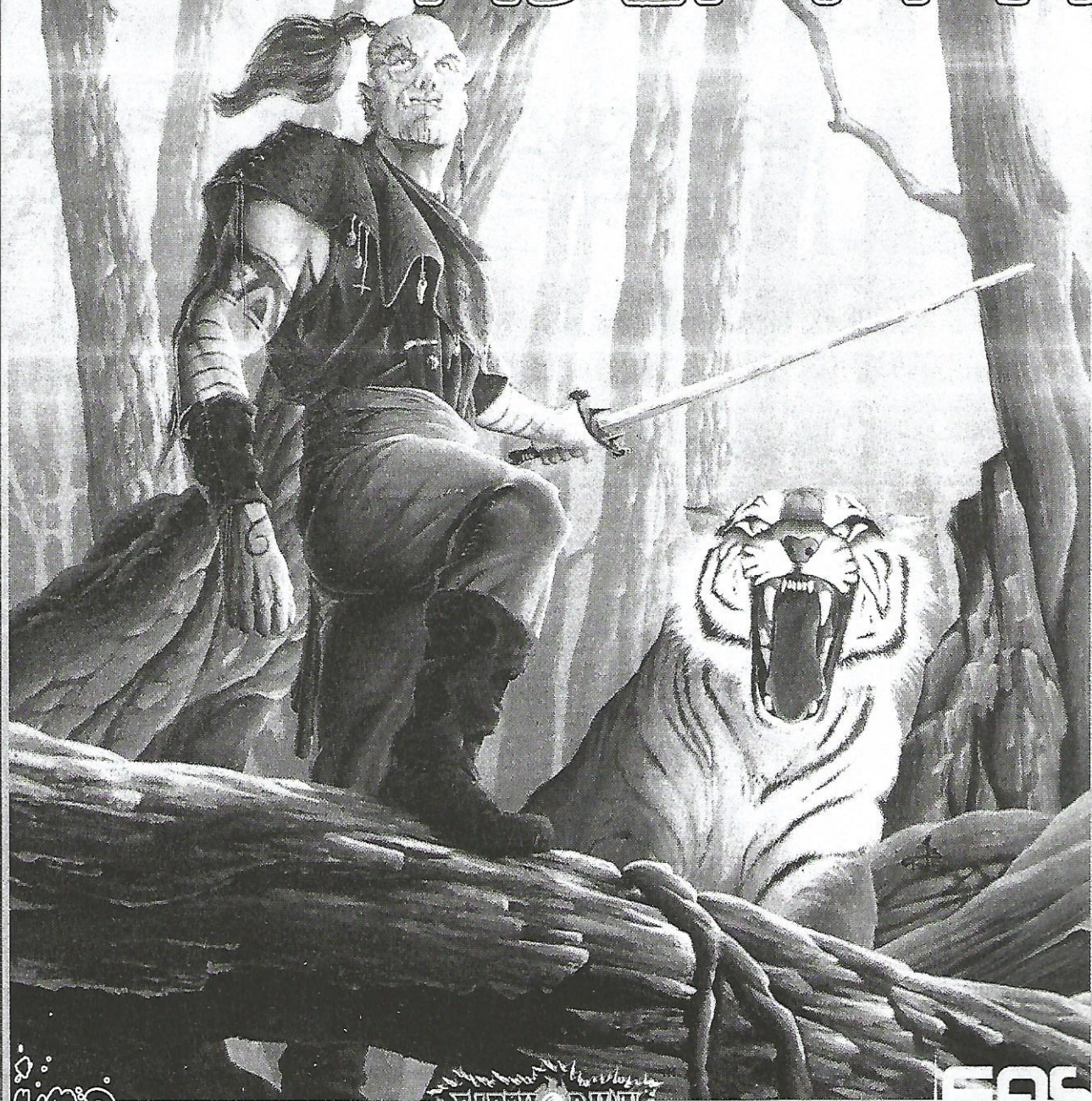


EARTHDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI

ŚCIEŻKI ADEPTÓW

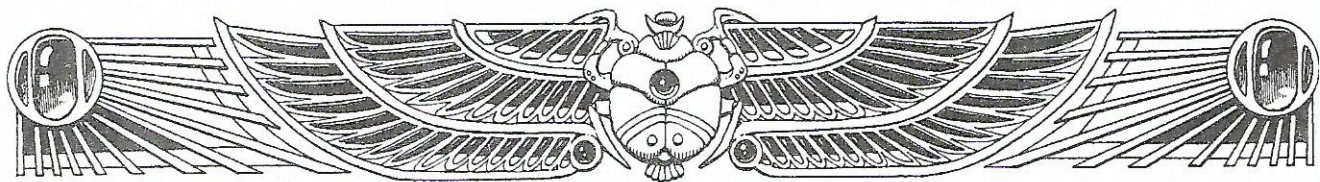


imp
S. G.

Earthdawn

FASA

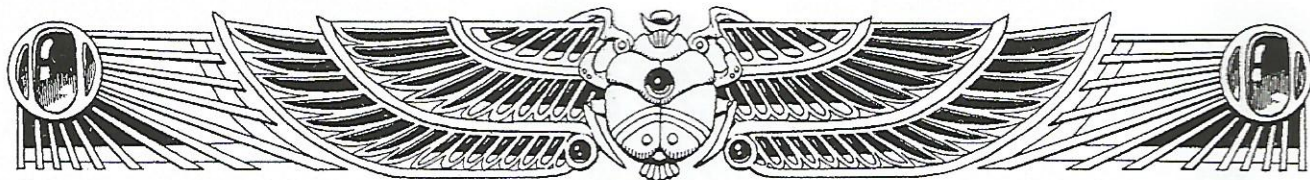
OBSZERNY OPIS PODSTAWOWYCH DYSCYPLIN



SPIS TREŚCI

O SPORZĄDZENIU „ŚCIEŻKI ADEPTÓW”	5	O staniu się kawalerzystą	31
O dyscyplinach, których nie znajdziecie w tym dziele	5	O więcej niż jednym połączeniu	31
Legenda o pierwszych bohaterach	5	O rytuale bohatera	31
BYCIE ADEPTEM	7	O warkoczach honoru	31
O dyscyplinie i tożsamości	7	O treningu Kawalerzysty	31
O indywidualności i ścieżce adepta	8	O Żołnierzach i konnych	31
O inicjacji	8	POZOSTAJĄCY W CIENIU	31
O inicjowaniu innych adeptów	9	O kontinuum Życia i śmierci	31
Fenomen kryzysu talentu	9	O naturze duszy	31
O zdobywaniu wielu dyscyplin	10	O pośmiertnej podróży duszy	31
O praktykowaniu wielu dyscyplin	10	O stanie nieśmierci	31
O adeptach niskiej magii	10	O ksenomancji	40
DROGA UMYSŁU I SYMBOLU	12	O kosmologii i innych wymiarach	40
O symbolach i zaklęciach	12	O zrozumieniu horrorów	40
Idea i jej znaczenie	13	ŚCIEŻKA KŁUCZNIKA	41
Rozumienie za pośrednictwem idei i symboli	14	O podziale świata	41
O analogiach i antynomiach	16	O sztuce patrzenia	41
O innych gałęziach naszej sztuki	17	W kwestii przeciwnika	41
TANIEC FECHTMISTRZA	18	Zrozumienie Łuku	41
Świat Fechtmistrza	18	O Łuku i kuszy	41
Życie Fechtmistrza	19	W kwestii snajperów	41
O poszukiwaniu własnej drogi	20	O ZNACZENIU MISTRZÓW ŻYWIOŁÓW	41
O sztuce treningu	20	Jak Mistrz Żywiołów widzi świat	41
Podjęcie rękawicy	20	O potrzebie równowagi	41
Potrójne ostrze	21	O duchach Żywiołów	50
Pochlebstwo	21	O pracy z ziemią	51
Tło	21	O pracy z powietrzem	51
Rywalizacja	21	O pracy z ogniem	51
O turniejach i snuciu opowieści	22	O pracy z wodą	51
Król turnieju	23	O pracy z drewnem	51
Specjaliści	23	O orichalku i jego miejscu w równowadze	51
O galancie	23	O szkoleniu Mistrzów Żywiołów	51
O pojedyńkowiczu	23	O znaczeniu rytuałów	51
ILUZJONISTA UJAWNIA PRAWDĘ	24	O tych, którzy wybrali jeden Żywioł	51
Opowieść o Odu Fratanie	25	O adeptach zwanych zaklinaczami	51
Życie Iluzjonisty	26	ZAWZIĘTY I HONOROWY POWIETRZNY KUPIEŻCA	51
O treningu i nauce	27	O Życiu wśród Obłoków	51
O rytuałach awansu	28	Uwagi i odpowiedzialności	51
W kwestii szarlatanów	29	O pracy z innymi	51
ŚMIAŁY I NIEUSTRASZONY KAWALERZYSTA	30	O lojalności do statku i załogi	51
Świat Kawalerzysty	30	O łupieniu	60
O więzi wierzchowca i jeźdźca	31	O Powietrznych Kupieźcach i Pasjach	60
O ograniczeniach związków z innymi	31	O szkoleniu	60
O Życiu w kawalerii	31	W sprawie nieustającego szkolenia	61
O codziennych obowiązkach	32		





ŚCIEŻKA SZLACHETNEGO POWIETRZNEGO

ŻEGLARZA	62
O byciu Powietrznym Żeglarzem	62
O poznawaniu ścieżek nieba	63
Udawanie swej wartości	64
Nie-adepti, będący Powietrznymi Żeglarzami	65
O rasach, które wybiera niebo	66
O Powietrznych Żeglarzach i Pasjach	66
O tych, którzy służą Therze	67
DLACZEGOTRUBADUR ŚPIEWA	68
O naszym miejscu w świecie	68
O znaczeniu opowieści	69
O rozrywce	69
Uparta pamięć	70
Radość Trubadura	71
Trubadurzy i Pasje	72
O szkoleniu	72
O specjalistach	73
OPIEKUN ZWIERZĄT	74
O staniu się Władcą Zwierząt	74
O lekcjach, które dają nam zwierzęta	75
O zaletach siły i cierpliwości	75
O wielu różnych Władcach Zwierząt	76
O rasach nie harmonizujących z dyscypliną	78
O wierze w Jaspree	78
O unikaniu wpływu horrorów	78
O obowiązkach Władców Zwierząt	79
ŚCIEŻKA WOJNY	80
Pole bitwy	80
Tarcza	81
Miecz	83
Wróg	83
Lojalność	84
Szkolenie	85
SILNE RAMIĘ I SILNY UMYSŁ	86
Jak zostaje się Zbrojmistrzem	87
Życie Zbrojmistrza	89
Oręż serca	90
Kuznia	91
Zbrojmistrzowie i inni adepci	91
ZŁODZIEJSKI DAR	92
O tyranii posiadania	92
O przymierzach	94
Poszukiwanie nauczyciela	95
O wykradaniu magii świata	96
O innych złodziejach	96
O egoizmie	97
O DRODZIE ZWIADOWCY	98
O jedności ze światem	98
Uwagi o innych środowiskach	100

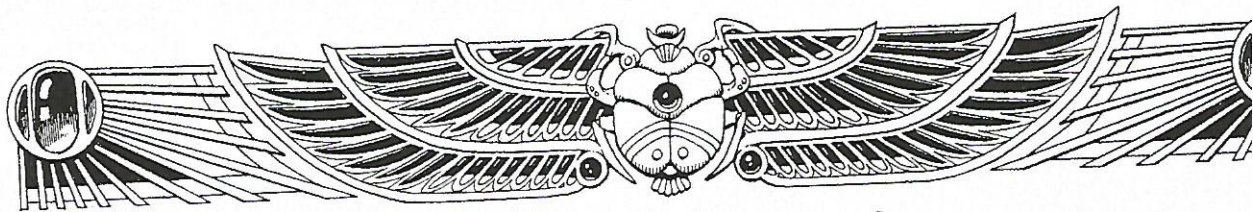
O specjalnościach	102
O walce i innych umiejętnościach	102
O szkoleniu	102
O Zwiadowcach i Pasjach	103
INFORMACJE DLA GRACZY	104
Zasady ogólne	105
Inicjacja	105
Szkolenie przed awansem na wyższe kręgi	105
Podnoszenie wartości cech	105
Poznanie nowych dyscyplin	105
Premie	106
Karma	106
Rytuały karmiczne	106
Ludzie, wszechstronność i dyscypliny	107
Zasady opcjonalne	107
Osobista wizja świata	107
Osobista wizja świata i nowe dyscypliny bohatera	107
Kryzys talentów	108
Pokuta	109
Niska magia	109
Testy niskiej magii	109
Czarodziej	109
Fechtmistrz	111
Iluzjonista	112
Kawalerzysta	113
Ksenomanta	117
Kucznik	118
Mistrz Żywiołów	120
Powietrzny Kupiec	122
Powietrzny Żeglarz	123
Trubadur	125
Władca Zwierząt	126
Wojownik	129
Zbrojmistrz	130
Złodziej	132
Zwiadowca	133
INDEKS	141

Earthdawn® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp.
 Barsaive™ (Barsawia) is trademark of FASA Corp.
 The Adept's Way™ (Ścieżki adeptów) is trademark of FASA Corp.
 Copyright © 1995 FASA Corp.
 All right reserved.
 Used under licence.

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

ISBN 83-87968-11-0





WERSJA ORYGINALNA

Tekst

Robin D. Laws, Teewynn Woodruff, Sam Witt,
Nigel D. Findlay, Nicole Frein

Dodatkowy materiał

Louis J. Prosperi

Opracowanie

Louis J. Prosperi

Zespół wydawniczy

Kierownik

Donna Ippolito

Zastępca kierownika

Sharon Turner Mulvihill

Asystenci

Diane Piron-Gelman, Rob Cruz

Zespół produkcyjny

Kierownik produkcji

Jim Nelson

Asystenci

Joel Biske, Steve Bryant

Ilustracja na okładce/Projekt okładki

Joel Biske

Projekt stron kolorowych

Joel Biske, Jim Nelson

Ilustracje czarno-białe

Joel Biske, Kent Burles, Joel Biske, Jenet Aulis

Jeff Laubenstein, Larry MacDougal, Jim Nelson

Ilustracje kolorowe

Joel Biske, Jeff Laubenstein

Projekt typograficzny

Steve Bryant

WERSJA POLSKA

Przekład

Tomek Kreczmar, Wojciech T. Szypuła

Redakcja

Andrzej Miszkurka

Korekta

Urszula Okrzeja

Redaktor linii

Tomek Kreczmar

Opracowanie grafiki

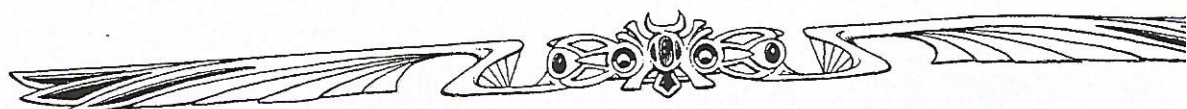
Jarosław Musiał

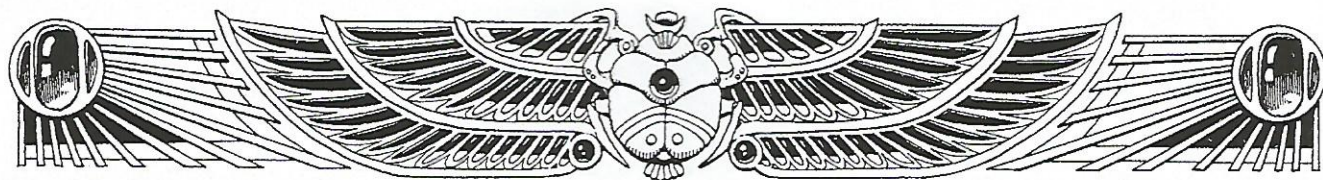
Skład komputerowy

Tomek Laisar Fruń

Produkcja

IMP s.c. i Wydawnictwo MAG
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa
tel./fax (0-22) 6424545, (0-22) 6428285
e-mail: krzaku@mag.com.pl
WWW: www.mag.com.pl





o SPORZĄDZENIU „ŚCIEŻKI ADEPTÓW”

Księga nosząca tytuł „Ścieżki adeptów” jest najnowszym dziełem pracowników Wielkiej Biblioteki Throalu, którzy od wielu już lat starają się ujrzyć naturę Barsawii oczami jej mieszkańców i opisać ją ich słowami. Poszukujemy w niej odpowiedzi na niezwykle ważne pytanie: „Jaka jest natura adeptów?”, a pomagają nam w tym świadectwa przedstawicieli najczęściej spotykanych dyscyplin naszej krainy. W rzeczywistości odpowiadamy na to pytanie właśnie poprzez relacje, gdyż w dzisiejszej Barsawii prawdziwa natura każdej z dyscyplin jest różna, w zależności od podążającego daną ścieżką adepta.

„Ścieżki adeptów” to zbiór esejów napisanych przez lub poświęconych osobom, które podążają jedną z piętnastu najpopularniejszych dyscyplin. Każdy autor opisuje, jak on widzi swą dyscyplinę, jej znaczenie, wymagania, symbole, rytuały i tak dalej. Wiemy, że ten przedstawia tylko jeden punkt widzenia, dlatego też zachęcamy innych adeptów, by podczas czytania dodawali swe komentarze i spostrzeżenia. Mistrz Komnaty Rejestrów i pracownicy Wielkiej Biblioteki również opatrzyli uwagami niektóre wypowiedzi autorów.

o DYSCYPLINACH, KTÓRYCH NIE ZNAJDZIECIE W TYM DZIELE

Kiedy Barsawianie mówią o adeptach, to zwykle mają na myśli osobę, która wybrała jedną z najpospolitszych dyscyplin: Czarodzieja, Fechtmistrza, Iluzjonistę, Kawalerzystę i wszystkich tych, które opisano w owym dziele. Poza nimi żyją, oczywiście, osoby z równym oddaniem poświęcające się innym dyscyplinom. Ścieżka adepta jest silnie związana ze sposobem postrzegania świata, tak naprawdę jest więc tylu adeptów, ile punktów widzenia. W trakcie badań udało nam się odkryć, iż każda z ras Dawców Imion opracowała własne dyscypliny: elfy – Leśnika, krasnoludy – Wędrownego Mędrca, ludzie – Obieżyświata, obsydianie – Obrońcę Natury, orki – Wyzwolicieła, trolle – Banite, t’skrangi – Marynarza, wietrzniaki – Powietrznego Tancerza, Władcę Wiatru i Powietrznego Zwiadowcę. Wielu adeptów uznaje je jednak za mniej ważne, choć bez wyraźnego powodu. Wszystkie te dyscypliny – i wiele innych, których jeszcze nie odkryliśmy – są jak najbardziej prawdziwe, a podążający nimi Dawcy Imion mają podobne ideały, co opisane w tym tomie. Niestety, nasze dzieło skupia się nie na rasowych czy mniej istotnych dyscyplinach, ale właśnie na tych najpopularniejszych.

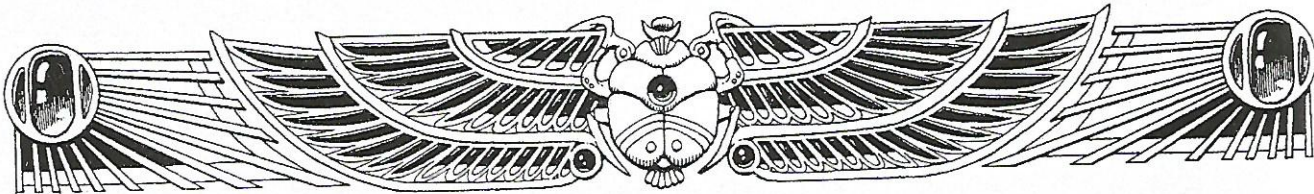
LEGENDA o PIERWSZYCH BOHATERACH

W podsumowaniu do tego wstępu zostawiam Czytelnika sam na sam z legendą „O pierwszych bohaterach”, która opowiada o początkach ścieżek adeptów. Warto przy okazji zaznaczyć, iż tak jak każda rasa posiada własną historię o pochodzeniu Dawców Imion, tak i wśród adeptów każdej z dyscyplin krążą różne wersje wspomnianej legendy.

Opowieść ta wymaga, byśmy cofnęli się do początków czasu. Świat nie posiadał jeszcze wtedy Imienia, gdyż Upandal dopiero co wykuł go w swej kuźni. W tych dniach wciąż jeszcze się ochładzał i był zbyt gorący, by mogli na nim wygodnie żyć przedstawiciele ras, których dziś zwiemy Dawcami Imion. Wyraziłem się tak, bowiem wówczas nasi przodkowie nie odkryli sekretu Nadawania Imion. Nie poznali również magii. Nie umieli także szyć ubrań, uprawiać ziemi, wyrabiać myśliwskiej broni czy nawet rozmawiać ze sobą. Te biedne istoty powstały tak naprawdę w wyniku wypadku: niektórzy utrzymują, iż nasi przodkowie narodzili się z łez Lochosta lub krwi Thystoniusa. Tak czy inaczej, strasznie cierpieli. Ich nie obute stopy parzyła gorąca ziemia, po której stąpali. Ich żołądki skreślały się z głodu. Usta pękały z pragnienia. Garlen chciała wychować te nowe i żalosne istoty, ale inne Pasje się nie zgodziły. Dyskutowały ze sobą, co począć z tymi stworami. Jedne uważały, że owe istoty psują doskonałość dzieła Upandala. Inne uznały ich cierpienie za niezwykle interesujące i zaproponowały, by się im dokładniej przyjrzeć. Pasje rozmawiały długo i namietnie, nie doszły jednak do żadnego wniosku.

Po bliżej nieokreślonym czasie wśród każdej z ras pojawił się bohater. Owych ośmiu herosów starało się poprawić byt swych ziomków, jednak bez powodzenia. Zebrali się więc i poprzysięgli, iż będą działać razem, dopóki nie poznają





sekrety istnienia. Gdy nie udało się im odkryć tajemnicy życia w tym świecie, postanowili wślizgnąć się do niebiańskiego pałacu Pasji i wykraść ją z ich skarbcza.

Wpierw skradli gwiazdy z nieba i zbudowali z nich drabinę, po której wspieli się do domu Pasji. Potęgi wiedziały jednak, co się święci. Dlatego też każda z Pasji opracowała pułapkę w którejś z komnat – jedynie Garlen nie uczyniła tego, była bowiem po stronie przyszłych Dawców Imion. Ośmiu herosów powoli pokonywało pułapki (co bardzo cieszyło Garlen), dzieląc się na grupy, które stawiały czoło różnym wyzwaniom. Człowiek, elf, krasnolud i wietrzniak ruszyli do skarbcza, w którym znajdowała się tajemnica życia. Pozostali podążyli do komnaty, w której Pasje wciąż debatowały nad losem śmiertelników. Obsydianin, troll, ork i t'skrang oderwali uwagę potęg, podczas gdy pierwsza grupa wykraść sekret istnienia. Kiedy jednak cała ósemka ruszyła do ucieczki, pojmą ich Pasja, którą dziś zwiemy Dis. Gdy zaś potęgi poczęły dyskutować, jaką śmierć zgotować śmiałkom, Garlen wstawiła się za nimi i ich uwolniła. Ośmiu herosów przekazało wszystkim rasom sekrety życia: tajemnicę łuku, pługu, siania, obróbki metalu, obrony przed potworami, okiełznywania zwierząt, Nadawania Imion i wiele, wiele innych. Mieszkańcy świata Upandala wiedzieli, jak żyć i jak przetrwać, przekazując owe sekrety córkom i synom.

Pasje ujrzały czyny ośmiu bohaterów i zrozumiały, że kierowała nimi troska, a nie żądza zysku, i to bardzo je poruszyło. Wezwały herosów do swego pałacu, tym razem traktując ich jak szlachetnych gości. Kiedy bohaterowie stanęli przed obliczem Pasji, te ogłosiły, iż ich umiejętności, zalety i odwagę nagrodzą ostatnią tajemnicą – tajemnicą ścieżki adepta. W taki oto sposób przekazały ośmiu herosom sekret wydobywania fantastycznych mocy z powietrza, dokonywania czynów wielkiej odwagi i przekazywania tej wiedzy innym. Bohaterowie, którzy ukradli Pasjom tajemnice życia, zostali pierwszymi adeptami.

— Merrox, mistrz Komnaty Rejestrów, 1507 TH





BYCIE ADEPTEM

Ten wstępny esej Ilkitha Fandora, człowieka Trubadura i Zbrojmistra, dotyczy spraw wspólnych wszystkim dyscyplinom. Fandor nie dość, że jest adeptem dwóch dyscyplin, to na dodatek dzięki wszechstronności poznał talenty innych; dlatego też – w oczach pracowników biblioteki – posiada unikatowy wgląd w sprawy ważne dla każdego adepta. Na mą prośbę Ilkitha uzupełnił swój esej o paragrafy dotyczące adeptów wielodyscyplinarnych i pomniejszych dyscyplin, wydawało mi się bowiem logiczne, by owe informacje znalazły się we wprowadzeniu.
– Czytelnikowi gwoli wyjaśnienia, Derrat, Czarodziej z Yistaine, w roku 1507 TH

Poproszony przez Wielką Bibliotekę Throalu o pomoc zasiadłem do pracy nad tym rękopisem pełen obaw, zaszczycony i zaniepokojony odpowiedzialnością, jakie spoczęły na mych barkach. Poszerzenie naszej wiedzy poprzez spisanie wszelkich dostępnych wiadomości to niezwykle dzieło, szczególnie dziś, gdy powoli odzyskujemy informacje stracone podczas Pogromu. I jeśli ta praca ma być warta zużytego na nią pergaminu i inkaustu, muszę ze szczegółami opowiedzieć o prawdzie, która przez stulecia nie została zdefiniowana w ogólności. A przecież wszyscy adepci Barsawii posiadają podobne poglądy i filozofie, kluczem zaś do zrozumienia tych wspólnych doświadczeń jest bliska, osobista więź między każdym z Dawców Imion a magią świata. Nie można jednak zapomnieć, że doświadczenia każdego adepta są unikatowe – żadna z dyscyplin nie da się podążać w ten sam sposób. Adept jest wszak nierozzerwalnie spleciony ze swą dyscypliną, trudno więc odkryć granicę między jego wewnętrzną naturą a zewnętrznym światem. Bycie adeptem to najlepsze z możliwych wyrażenie tożsamości, choć wymaga poddania się tradycji i podstawowym wzorcom naszego istnienia. Jak w przypadku wszystkiego co naprawdę magiczne sercem ścieżki adepta jest paradoks.

spojrzenie ilkitha
na ścieżki adeptów,
choć poparte wiel-
kim doświadcze-
niem, to mimo
wszystko tylko
osobisty punkt wi-
dzenia jednej oso-
by. uważny czytel-
nik powinien
przemyśleć jego
słowa, a nie przy-
mować je za fakty
czy twierdzenia.
– merrox, mistrz
komnaty rejestrów

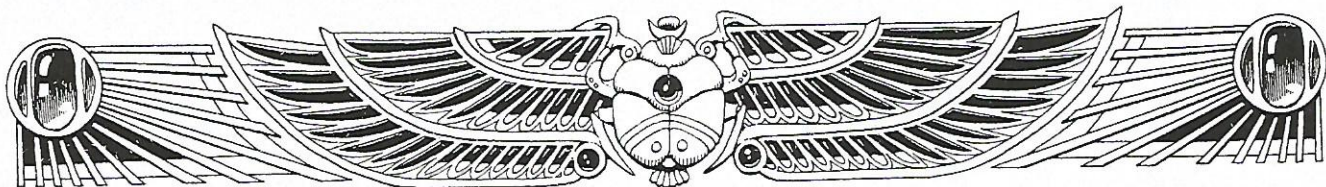
Powinienem wspomnieć o mych kwalifikacjach. Choć dziś mój dom znajduje się w Throalu, żyłem w wielu miejscach. Jestem adeptem; to taka sama część mej osoby jak serce czy płuca. Praktykuję dwie dyscypliny – Trubadura i Zbrojmistra – więc osobiście doświadczyłem niezwykłych wyzwań, jakim trzeba stawić czoło, podążając dwiema różnymi ścieżkami magicznej myśli. Wykorzystałem również unikatową zdolność mej rasy, by poznać talenty innych dyscyplin, dzięki czemu zrozumiałem co najmniej podstawy wielu ścieżek. W taki oto sposób dzieliłem doświadczenia wszystkich adeptów, podobnie jak poznałem mój umysł i duszę. Ufam, iż jestem w stanie powiedzieć, co czyni adeptów adeptami; jak udaje nam się zachować równowagę między przyjętymi tradycjami dyscyplin a własną tożsamością; i co się stanie, gdy zbyt daleko odejdziemy od owych tradycji.

o dyscyplinie i tożsamości

Kiedy Dawca Imion staje się adeptem, wkracza na ścieżkę, która odmienia go na całe życie. Zdobywa nowe, niezwykle zdolności, które w normalnych Barsawianach wywołują zachwyt lub strach. To jednak tylko zewnętrzny efekt przemiany. Wielu młodych adeptów wkracza na ścieżkę jednej z dyscyplin tylko po to, by zdobyć właśnie owe moce. Niestety, szybko odkrywają oni, że nie są w stanie wykorzystywać tych talentów, jeśli nie odmieniają swych serc i umysłów. Ścieżka adepta to coś więcej niż zbiór tajemniczych mocy. To sposób myślenia, patrzenia, powiązania z innymi i światem. Moce, które nie-adept podziwiał i których zazdrościł, to tylko uboczne zalety. Wykorzystywanie talentów jeszcze silniej wiąże nas z naszymi wewnętrznymi wzorcami – i właśnie owa więź, a nie zdolności, to serce bycia adeptem. Dla Dawcy Imion podążającego dyscypliną Wojownika zadawanie ciosów przeciwnikowi to coś więcej niż sposób na pokonanie go. To najpotężniejsza deklaracja jego najgłębszego magicznego ja. Udanie wykorzystując talent dyscypliny, na chwilę staje się jednością z odwieczną prawdą stworzenia.

Osoba obserwująca adeptów z boku może dojść do wniosku, iż praktykujący różne dyscypliny Dawcy Imion wykorzystują identyczne talenty. Nie jest to jednak prawda. Każdy adept doświadcza owych talentów w inny sposób. Kiedy Wojownik zadaje cios orężem, wypełnia go zrozumienie pierwotnej siły, ułatwiającej triumfowanie nad innymi. Jeśli zaś ja, będąc Zbrojmistrem, zaatakuję przeciwnika, poczuje naturę dzierzynego miecza – i wszystkich innych mieczy. Wróg raczej nie zauważy różnicy między ciosami moimi a Wojownika, ale zaświadcza, że atakujący będą doznawać rzeczy zupełnie odmiennych.





♀ INDYWIDUALNOŚCI I ŚCIEŻCE ADEPTA

Bycie adeptem to coś więcej niż zwykle stosowanie się do jasnych i oczywistych zasad. Nie ma jednego sposobu na po-
dążanie ścieżką Zbrojmistrza, Trubadura czy innej dyscypliny. Adept musi po prostu pozostawać w zgodzie z własnym
spojrzeniem na swą dyscyplinę. Mnie osobiście inspirują legendy o wielkich Zbrojmistrzach
i Trubadurach, nie muszę jednak naśladować ich czynów. Wręcz przeciwnie. Powinienem
ukuć własny los – albo nie będę prawdziwym adeptem. Muszę odnaleźć ścieżkę w sobie,
na nowo wykreować wybraną dyscyplinę, by pasowała do mego serca i duszy.



Oczywiście, czyjaś wizja dyscypliny nie rodzi się z niczego i nie można jej zmieniać
w nieskończoność. Chyba nikt przy zdrowych zmysłach nie powie, że istnieją Wo-
jownicy pacyfści czy Władcy Zwierząt nienawidzący wszelkich stworzeń. Po prostu
wspomniane osoby nigdy nie wybiorą takich dyscyplin. Żaden adept nie może pod
wpływem impulsu lub na potrzeby chwili zmienić wizji swej dyscypliny. Sposób
widzenia naszej dyscypliny kształtuje nas i determinuje czyny. Kawalerzyście, który
zawsze widział swą dyscyplinę jako zjednoczenie jeźdźcy z wierzchowcem, nie bę-
dzie łatwo opuścić konia w ogniu bitwy. Jeśli by jednak uważał, że wszystko opie-
ra się na dominacji i zmuszaniu zwierzęcia do wykonywania rozkazów, mógłby
uznać rumaka za zbędnego i porzucić go bez żadnych problemów. Oczywiście,
takiemu Kawalerzyście nie będzie łatwo wzbudzić w wierzchowcu lojalności.

Wybrana wizja dyscypliny zawsze posiada pewne zalety i pewne wady.

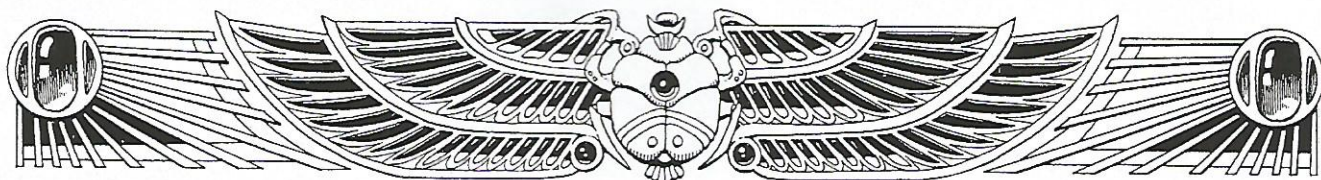
Wprowadzenie Dawcy Imion na ścieżkę adepta oznacza nauczanie go odpo-
wiedniego myślenia – musi on zacząć *myśleć* jak adept. Dlatego też nauczyciel za-
wsze ma ogromny wpływ na wizję dyscypliny, którą wybierze uczeń, szczególnie na
początku szkolenia. Wiele z moich najgłębszych przekonań, dotyczących dyscyplin i me-
go miejsca w świecie, przekazali mi moi nauczyciele. Jak każdy gorliwy uczeń przez pe-
wien czas każde słowo mistrza uznawałem za niekwestionowaną i jedyną prawdę. I choć później od-
kryłem wiele innych, nowych prawd, wszystkie one powstały w oparciu o te pierwsze lekcje, które po dziś dzień pozostają
w głębi mnie. Podobnie jest z moją wizją dyscyplin, którymi podajam. Oczywiście, inne elementy naszej tożsamości rów-
nież są niezwykle ważne. Słyszane w dzieciństwie opowieści o wielkich barsawiańskich adeptach sprzed wieków; niezwy-
kle czyny, których jacyś herosi dokonali w pobliskiej wiosce; przysłowia i przypowieści o magii świata – wszystko to uła-
twia wykreowanie ideałów, które powinien cenić praktykujący swą dyscyplinę Dawca Imion. Gdyby nie dziecinne
marzenia i pragnienia, nigdy nie wyruszylbym w drogę, która doprowadziła mnie do tego miejsca. To samo dotyczy
wszystkich innych adeptów Barsawii. Wszyscy patrzymy na swe dyscypliny poprzez pryzmat nas samych, tego, co do
nich wnieśliśmy, i tego, jakimi są.

♀ INICJACJI

Szczśliwa inicjacja wymaga dwóch wartości, które rzadko kiedy idą w parze w duszach Dawców Imion: otwarcie na
nowe doświadczenia i zdolność do poświęcenia się specyficznemu sposobowi życia. Próbowałem wyszkolić więcej niż jed-
nego obiecującego młodzieńca, nie udało mi się to jednak, gdyż nie potrafili oni połączyć wątpliwości i akceptacji, bez
których nie da się wkroczyć na ścieżkę adepta. Nieodzowne wydaje się również zdrowie fizyczne, najpewniej dlatego, że
do opanowania magicznej energii talentów potrzeba wiele siły. Bez względu jednak na powód, osoby, których prawdziwy
wzorzec psuje poważna choroba lub kalectwo, nie mogą zostać adeptami. Biorąc pod uwagę umysłowe i fizyczne wyma-
gania, doszedłem do wniosku, że ledwie jeden na dwudziestu Dawców Imion ma szansę wkroczyć na ścieżkę adepta.
A jeszcze mniejszej liczbie udaje się podążać wybraną dyscypliną.

Nauka wymaga czasu, ale inicjacja jest krótka. Adept poznaje nową dyscyplinę lub talent dzięki nagłym, niezwykłym
olśnieniom, które następują, gdy magia zalewa jego prawdziwy wzorzec. Ta względna łatwość zdobywania mocy jest pod-
stawową zaletą, która wywyższa adeptów nad innych Dawców Imion. Wiele zdolności, które podążający ścieżką poznają
dzięki magii, można opanować w zwykły sposób, wymaga to jednak czasu i wysiłku. Droga adepta łączy w sobie prak-
tyczne i magiczne elementy, a uczenie jednocześnie ducha oraz ciała i umysłu szybciej przynosi efekty.





W wielu wypadkach podczas rytuału inicjacji przyszły adept przeżywa wstrząsy – fizyczne, mentalne lub oba – które pobudzają głębokie oświecenie. Poznałem adeptów, którzy w tym celu sięgali po nietypowe metody: upijali alkoholem uczniów, omamiali ich różnymi substancjami, hipnotyzowali, grali niezwykłą muzykę, kazali ucztować lub medytować, dawali do rozwiązania trudne zagadki, a nawet torturowali. Wszystkie te niezwykle doświadczenia mają na celu zmuszenie inicjowanego do spojrzenia na świat i postrzegania go w nowy sposób. Dzięki temu umysł i duch przyszłego adepta mogą połączyć się z sercem jego dyscypliny, a ta więc stanie się nieodłącznym elementem jego prawdziwego wzorca.

♀ INICJOWANIU INNYCH ADEPTÓW

Każdy z nas pozostawia ślad na dyscyplinie, którą praktykuje, inicjując przyszłych adeptów. Nieliczni zazdrośnie strzegą swych sekretów, jednak większość uznaje uczenie innych za sposób, w jaki ich duch może pokonać śmierć. Ja sam zostałem naznaczony naukami mych mistrzów, które uzupełniłem mądrością własnego doświadczenia. Kiedy więc przekazuję swą wiedzę kolejnym Zbrojmistrzom czy Trubaduram, daję im część siebie i część moich mistrzów, a co za tym idzie, również część mistrzów moich mistrzów i mistrzów mistrzów moich mistrzów, itd. W taki oto sposób prawdziwy wzorec każdego adepta jest związany z prawdziwym wzorcem pierwszego Dawcy Imion, który podążył daną dyscypliną, a którego miano dawno już zaginęło w otchłani czasu.

Trzeba uważnie wybierać, kogo uczyć i kogo poddawać inicjacji. Żaden adept nie chce wypaczyć swej wizji, inicjując nieodpowiedniego kandydata. W dniach, kiedy przygody i poszukiwania stały się popularne, niezależnie od tego gdzie się udamy, otacza nas tłumek brawurowych młodzieńców, którzy pragną wkroczyć na ścieżkę adepta. Większość z nich odrzucam po krótkiej rozmowie, gdyż nie chcą oni poznać *mojej* dyscypliny, tylko *dowolną* dyscyplinę. A ja pragnę uczyć tylko tych, którzy urodzili się Trubadurami lub Zbrojmistrzami; tych, którzy naprawdę kochają pieśni lub kowadło. Młodzieńcy, marzący o górach złota, chwale i sławie, muszą znaleźć sobie innych mistrzów, którzy ich wyszkolą.

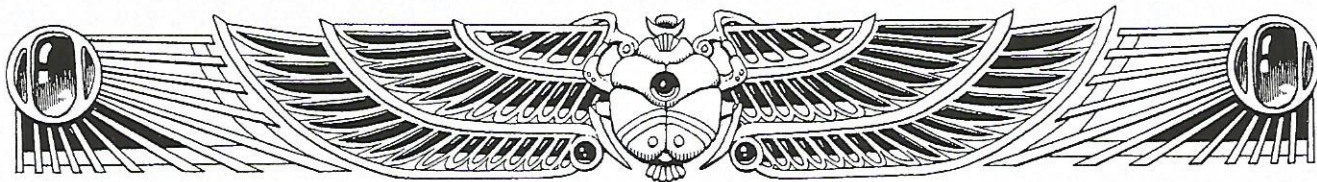
Adepci innych dyscyplin, którzy pragną poznać jedną z moich, wcale nie muszą być lepszymi kandydatami od zwykłych wieśniaków. Wielu myśli tylko o konkretnych talentach, które chcą zdobyć, i zapominają, iż wpierw muszą nauczyć się nowego spojrzenia na świat. W innych, równie licznych przypadkach, nie da się pogodzić wizji praktykowanej dyscypliny z jakąkolwiek wersją tej, którą pragnie się poznać. Ja, na przykład, spędziłem wiele miesięcy, przekonując drugiego mistrza, by nauczył mnie – osobę, którą uważał za niedoświadczonego, beztroskiego Trubadura – metodycznej, wymagającej dyscypliny Zbrojmistrza. Dopiero kiedy udowodniłem swe oddanie (a uczyniłem to, długo wykonując zwykłe, przyziemne prace w sklepie mistrza), zaszczylił mnie honorem inicjacji. Byłem wtedy młodym poszukiwaczem przygód, rozpoczynającym ekscytującą, zyskową karierę, dla którego pokora to wysoka cena, jaką trzeba zapłacić. Później jednak zdobyta wiedza okazała się warta owej ceny i owego poświęcenia.

Doświadczenie nauczyło mnie także, że większość adeptów z równą ostrożnością co mój drugi mistrz podchodzi do ludzi, którzy pragną wykorzystać swą wszechstronność i nauczyć się jednego czy dwóch talentów innej dyscypliny. Moja rasa została pobłogosławiona wrodzoną giętkością umysłu, dzięki czemu my ludzie jesteśmy w stanie poznać podstawy każdej wizji i zdobyć każdy talent. Jednakże wielu adeptów – przede wszystkim wywodzących się z innych ras – uznaje naszą wszechstronność za coś niestosownego. Człowiek, który pragnie przekonać Dawcę Imion, by nauczył go talentu czy dwóch, musi przejść test moralności lub spełnić uciążliwe prośby.

FENOMEN KRYZYSU TALENTU

Adept, któremu nie uda się wykorzystać talentu, ponieważ w jakiś sposób naruszył swą wizję praktykowanej dyscypliny, doświadcza czegoś, co zwiemy kryzysem talentu. W normalnych warunkach do skorzystania z magicznych mocy wystarczy koncentracja na wizji dyscypliny – w chwili największego skupienia z prawdziwego wzorca popłynie magiczna energia. Dzięki niej adept może dokonywać rzeczy, które normalnym Dawcom Imion są niedostępne. Kiedy jednak zwątpi w swą wizję ścieżki, trudno mu będzie osiągnąć taki stan umysłu, w którym połączy się z prawdziwym wzorcem. Nie mówię tu o chwilowym zawahaniu, którego może doświadczyć każdy Dawca Imion, ale o poważnych wątpliwościach, pojawiających się wtedy, gdy adept ewidentnie oddala się od owej wizji. Na przykład Wojownik, który cenił przede wszystkim odwagę i stawianie czoła niebezpieczeństwu, nie zdoła wykorzystać talentów po ucieczce z pola bitwy. Z kolei Złodziej, dla którego głównym elementem wizji było samolubstwo, będzie miał problemy, kiedy zrobi coś altruistycznego. Kryzys talentu może nastąpić nawet wtedy, gdy adept racjonalnie wyjaśni powód oddalenia się od wizji – to nie umysł, a serce i dusza oceniają czyny.





DRÓGA UMYSŁU I SYMBOLU

Traktat, który tu przedstawiam, został zaczerpnięty z przemówienia, wygłoszonego w roku 1504 na dworze throalskim przez orkowego Czarodzieja imieniem Ajmar Zachwycający, który zabiegał o posadę nadwornego maga. Przygotowując ten zbiór, poprosiłem go, by rozszerzył swoje wystąpienie i w razie potrzeby uzupełnił je komentarzem.
– Czytelnikowi gwoli wyjaśnienia, Derrat, Czarodziej z Yistaine, w roku 1507 TH



Dyscyplina Czarodzieja to nie tylko najdoskonalsza z dyscyplin, których treścią jest rzucanie czarów, lecz zdecydowanie najbardziej subtelna i złożona. Mądry władca zatem, który szuka rady mistrza sztuki magicznej, powinien zasięgnąć jej w pierwszej kolejności u Czarodzieja właśnie. Bowiem osoba, która chce opanować tajniki tego kunsztu, musi posiadać nieprzeciętny intelekt i zdolność precyzyjnej analizy faktów. Cechy te predestynują Czarodzieja – w tym i moją skromną osobę – do zajmowania stanowisk doradczych. Ostry jak brzytwa umysł pozwala nam służyć radą i pomocą we wszystkich możliwych kwestiach; naszym zadaniem jest rozumieć świat, podzielić zachodzące w nim zjawiska na kategorie i ustalić łączące je zależności. Z nich zaś wypływa nie tylko moc magiczna, którą czerpiemy, lecz także pełna wizja wszechświata, pozwalająca ogarnąć umysłem wszelkie stworzenia i przedmioty. Proszę dostojnych

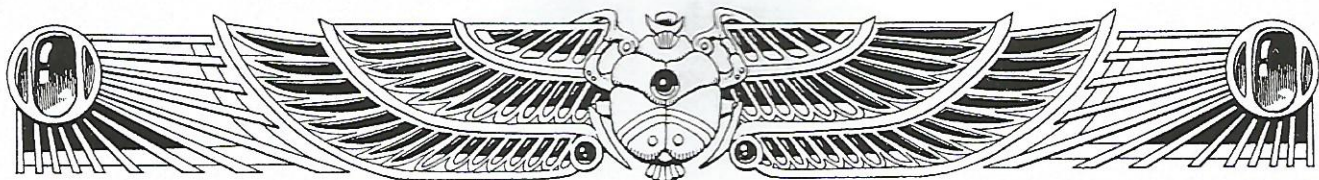
gości o wyrozumiałość i cierpliwość i spieszę z argumentacją, która pozwoli obronić przedstawione tu tezy.

♀ SYMBOLACH I ZAKŁĘCIACH

Przyszły Czarodziej musi przede wszystkim zrozumieć, iż wszystkie rzeczy na niebie i ziemi są czymś więcej, niż się nam z pozoru wydaje; każde słowo, każde działanie, wszystko, co oko Dawcy Imion potrafi zarejestrować – ma swoje głębsze znaczenie. Czarodziej uczy się dokonywać niezwykłych czynów właśnie poprzez odkrywanie i zrozumienie owych znaczeń. Proces ten wśród nauczycieli i uczniów czarodziejskiego rzemiosła nosi nazwę symbolizacji.

Wasza Wysokość pozwoli, że posłużę się krzesłem Waszej Wysokości jako przykładem w dalszych rozważaniach. Słowo „krzesło” jest całkowicie niestosownym mianem dla obiektu, o którym mowa; zdaje sobie z tego sprawę z chwilą, gdy wypływa z moich ust: opada ciężko na podłogę, miota się niezdarnie jak wyrzucona z wody na brzeg ryba, nie chce





dosięgnąć uszu Waszej Wysokości – wszystko dlatego, że właściwym słowem jest w tym wypadku „tron”. Tron to coś więcej niż zwykłe krzesło – to symbol. Reprezentuje króla. Tron Waszej Wysokości jest znakomitą przykładem obiektu, który niesie głębsze znaczenie; „krzesło” nic nie znaczy – „tron” przeciwnie, określa godność królewską. Podobnie sama Wasza Dostojność jest symbolem; imię „Varulus” nie odnosi się po prostu do jednego z wielu krasnoludów, lecz oznacza tego, który jest królem, symbolizuje więc zarazem wszystkich członków tej rasy.

Potęgą symboli wynika z faktu, iż wszystkie one są powiązane z Królestwem Idei, nad którym za chwilę szerzej będę się rozwodził. Będąc symbolem, tron Waszej Wysokości ma większą moc magiczną niż zwyczajne krzesło; Wasza Wysokość sam ma większą moc niż przeciętny krasnolud. Sztuka czarodziejska polega na umiejętności wykorzystania tych sił, na mistycznej manipulacji symbolami. Każda rzecz czy osoba dość ważna, by być symbolem, jest źródłem mocy, z którego Czarodziej – dzięki czarom i talentom – potrafi czerpać do woli.

Inni adepci twierdzą często, że pojmują swoje dyscypliny instynktownie, że talenty mają we krwi – Czarodziej musi wszystkie aspekty kunsztu świadomie ogarnąć swoim umysłem. Musi być myślicielem, który siłą umysłu tnie jak nożem; musi nauczyć się odróżniać prawdę od fałszu, rzeczy doniosłe od błahych. Umysł jest najwspanialszym darem, jaki my, Dawcy Imion, otrzymaliśmy od Pasji. Czarodziej w pełni korzysta z tego bezcennego narzędzia – i za jego pomocą zmienia świat.

Większość Barsawian wykorzystuje ułamek swoich możliwości psychicznych. Chcąc jednak zostać Czarodziejem, uczeń musi obudzić drzemiący w swoim mózgu potencjał; musi dojrzeć oszałamiające możliwości myśli, zapierające dech w piersi wizje powstające w nieskrępowanej wyobraźni. Dla innych adeptów moment inicjacji bywa zwykle równoznaczny z nagłym, mistycznym poszerzeniem świadomości. W naszym przypadku nie jest to takie proste; tylko należycie wyszkolony i przygotowany umysł jest w stanie znieść olśnienia, jakie czekają Czarodzieja; musi zawczasu położyć podwaliny pod rozległą wiedzę – a to wymaga długiej, mozolnej nauki. Młodość spędzamy zazwyczaj, przekopując się przez zakurzone księgi i zapoznając z dokonaniem wielkich magów z dawnych wieków.

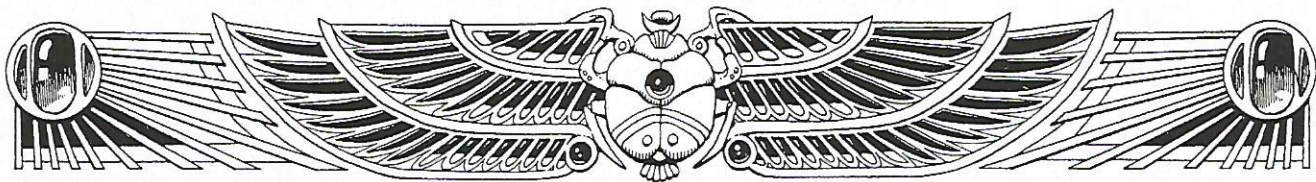
[Od autora: Słowa „księgi” użyłem tu jako symbolu wszelkiej nabytej w tym okresie wiedzy. Wielu młodych Czarodziejów, zwłaszcza wywodzących się z odleglejszych zakątków naszej krainy, musi poznać przede wszystkim tradycję ustną naszej dyscypliny. Spisanie księgi wiąże się przecież z mozolem licznych skrybów i jest bardzo kosztowne, toteż źródła pisane zawsze były rzadkością – i wciąż są, zwłaszcza po Pogromie. Wiele małych miasteczek i wiosek nie ma co marzyć o kompletnym księgozborze, na którym mógłby się kształcić przyszły Czarodziej. Chcąc uzupełnić te przerażające braki, nauczyciele sztuki magicznej uczą się na pamięć wypożyczonych dzieł, których brakuje w ich księgozborze, by móc później wyrecytować je uczniom. Rozumiem, że taki sposób przekazywania wiedzy jest smutną koniecznością, ale obawiam się zarazem, że po drodze gubi się w nim liczne subtelne, lecz bardzo ważne aspekty sztuki. W zapomnianych wioskach Barsawii przybywa więc niedouczonego prostaków, udających magów, którzy uczą się ze słuchu, zamiast samodzielnie studiować dzieła mistrzów. Może Ksenomanci, Mistrzowie Żywiołów i Iluzjoniści są w stanie pogodzić się z tego rodzaju powolną erozją jakości ich dyscypliny, ja jednak głęboko boleję nad tym, że szlachetna tradycja czarodziejska ulega takiej degradacji.]

Nie będę zadreślał Waszej Wysokości i dostojnych państwa pełną listą tych podstawowych dzieł, zwłaszcza że i wśród samych Czarodziejów nie ma pełnej zgody co do tego, które z nich należą do kanonu. Ksiąg takich jest wiele, ale z pewnością zaliczają się do nich „Objaśnienia metafor i symboli” Thystrio, „Ścieżki w głębi” Komboriana, „Kategorie rytuałów i rozumowania” Clessio i Tornovira oraz „Materia pożądanego” hrabiny Nevermore.

IDEA I JEJ ZNACZENIE

Każdy z tych uczonych tekstów przyjmuje nieco inny punkt widzenia, ale wszystkie bez wyjątku podkreślają znaczenie „idei”. Chcąc zrozumieć, jak Czarodziej może zmieniać otaczającą go rzeczywistość, należy zapoznać się z tym właśnie pojęciem. Wszystko w tym świecie ma związek z ideą. Ozdobna laska Waszej Wysokości dzieli *ideę* laski ze wszystkimi tego rodzaju przyborami, jakie istnieją na świecie; tron Waszej Wysokości odpowiada *idei* wszystkich tronów wszystkich królów, jacy kiedykolwiek istnieli, istnieją i będą istnieć. Ale skąd biorą się owe idee? Otóż Czarodziej wie, że idea tronu czy laski nie jest dziełem Dawców Imion. Jest takie miejsce – głęboko, w samym sercu przestrzeni astralnej – którego nawet Horrory nie mogą dosięgnąć, a w którym istnieją wszystkie idee. Gdybyśmy umieli dotrzeć do tego Królestwa Idei, znaleźlibyśmy tam Laskę – pierwotną emanację, na której wzorowane są wszystkie laski, których używa się na świecie. Wszystko, co jesteśmy w stanie wymyślić, ma taki właśnie model w Królestwie Idei – w przeciwnym razie nie moglibyśmy nawet o tym pomyśleć. Kiedy w naszym świecie powstaje nowy przedmiot lub nowa istota, jest po prostu odbiciem zdarzeń zachodzących w Królestwie Idei, gdzie od czasu do czasu nieoczekiwanie powstają nowe obiekty (termin „obiekty” wybrałem umyślnie, ze względu na jego nieokreśloność; idea może być rodzajem istoty, przedmiotu, a nawet pojęciem abstrakcyjnym). Kiedy





przy udziale Upandala rasa t'skrangów ewoluowała i opracowała niezwykle silnik, który dziś napędza ich parostatki, jej działania były tylko odzwierciedleniem faktu, iż w Królestwie Idei pojawił się nowy obiekt – Silnik. Gdyby tam go nie było, t'skrangi nie wpadłyby na pomysł, by w ten sposób napędzać statki. Najpierw musiała zaistnieć idea.

Czy Pasje podlegają Królestwu Idei? Cóż, nad tym pytaniem Czarodzieje od stuleci łamią sobie głowę. Osobiście uważam, że Pasje same są ideami, wzorcami naszych pierwotnych emocji, szczególnie przykładami...

[Od autora: W tym momencie zorientowałem się, że pozbawieni specjalistycznego wykształcenia słuchacze nie nadążają w pełni za moimi wyjaśnieniami. Chcąc z powrotem zwrócić na siebie ich uwagę, musiałem uciec się do ucieśnej sztuczki. Mam nadzieję, że efektowna kombinacja czarów, którą za chwilę opiszę, pomoże czytelnikom lepiej zrozumieć mój abstrakcyjny wywód.]

Nadworny błazen króla, brykający i śliniący się ork z gatunku tych, co to przynoszą wstyd naszej rasie, pętał się po sali audiencyjnej, nie pozwalając gościom skupić się na moim wystąpieniu. Miałem w zanadru parę sztuczek na takie właśnie okazje, sięgnąłem więc do jednej z matryc i rzuciłem na tego kretyna Chodzenie Po Ścianach. Postać mi zdumione spojrzenie – żadnego widocznego efektu nie było – a wtedy ja rzuciłem mu pod nogi Ognisty Atak. Wystraszył się i zrobił dokładnie to, na co liczyłem: odruchowo wskoczył na ścianę i jak pajak podpełzł po niej ładny kawałek w górę. Zdumiony i coraz bardziej zalekany odepchnął się od ściany i z jękiem grzmotnął tyłkiem o posadzkę, ja zaś zaimprovizowałem następującą przemowę:]

Wasza Wysokość, szlachetni panowie – widzieliście właśnie praktyczny przykład manipulowania ideą. Korzystając z siły własnego umysłu oraz danych mi talentów, wykorzystałem moc idei pajaka. Jak pisze Alloron w rozdziale siódmym „Analogii i nieskończoności”, wspinanie się po ścianach jest jednym z pierwotnych zachowań, które symbolizuje pajak. Za pomocą magii sprowadziłem manifestację idei pajaka do naszego świata i użyczyłem naszemu drogiemu trefnisiowi niektórych zdolności tego zwierzęcia.

Następnie sięgnąłem po moc zawartą w idei płomienia – a w szczególności w jej destrukcyjnym aspekcie. Dostroiłem się do niej magicznymi wątkami i przekształciłem obecny w moim umyśle symbol w rzeczywistość. W ten oto sposób powstał strumień ognia, który zmusił trefnisia do udziału w moim skromnym eksperymencie.

Przy tej okazji mogę klarownie objaśnić rozgraniczenie między symbolem i ideą. Idea jest doskonała, skończona, niematerialna; nie możemy jej bezpośrednio odebrać zmysłami, gdyż Królestwo Idei jest dla nas zamknięte. Najlepsze, co mi pozostaje, to o niej myśleć. Myśl, która pojawia się w mojej głowie, staje się więc symbolem, łącznikiem między moim niedoskonałym umysłem i nadrzędną ideą. Symbol opisuje nam prawdziwe znaczenie idei – w tym wypadku pajak oznaczał dla mnie przede wszystkim umiejętność chodzenia po ścianach, posłużył zatem za symbol wspinaczki. Podobnie ogień był dla mnie symbolem zniszczenia. Nie jestem w stanie opanować idei i nagiąć do swej woli, lecz mogę czerpać z ich mocy. Dzięki symbolom potrafię wykorzystać zdolność wdrapywania się na ściany i siłą ognistą zagładę.

Zaklęcia, z których przed chwilą skorzystałem, są demonstracją zaledwie drobnego ułamka prawdziwej mocy magicznej. Czarodziej zdobywa władzę nad materią poprzez jej zrozumienie, a następnie nadaje kształt swoim wyobrażeniom. Zmienia nasz świat, nie samo Królestwo Idei.

czuję się w obo-
wiązku napomknąć
w tym miejscu, iż
teoria królestwa
idei opiera się
w znacznej mierze
na przypuszcze-
niach i domniema-
niach. Nie brakuje
magów – w tym tak-
że czarodziejów –
którzy krytykują ją
jako próbę prostego
wyjaśnienia na-
tury magii, której
nikt tak naprawdę
nie rozumie.
– DERRATI

Zdaje sobie rzecz jasna sprawę, iż prymitywny pokaz sztuczek magicznych nie wystarczy, by zająć zaszczytną posadę nadwornego maga throalskiej rodziny królewskiej. Nawiasem mówiąc – z przyjemnością pokryje koszty wymiany osmalonej moim zaklęciem płytki terakoty.

ROZUMIENIE ZA POŚREDNICTWEM IDEI I SYMBOLI

[Od autora: zwróciwszy na siebie ponownie uwagę słuchaczy, wróciłem do tematu i wcześniej przygotowanej przemowy].

Królewski doradca powinien umieć coś więcej, niż tylko rzucać czary, Wasza Wysokość. Musi potrafić wydzielić kluczowe elementy z każdego, najbardziej nawet złożonego problemu. Każdy Czarodziej ma znakomite przygotowanie do prowadzenia tego rodzaju rozumowania; zdaje sobie sprawę, że każdą sytuację można sprowadzić do związków idei i symboli, a zatem jest zdolny dostrzec prawdziwą naturę rzeczy. Opiera swój sposób postrzegania świata na wieloletnich zasobach mądrości swoich poprzedników, adeptów tej samej dyscypliny; poszukuje precedensów i wskazówek w historii. Dlatego też nie może przestać się uczyć, lecz musi niezmordowanie odsłaniać skrytą rąbkami tajemnicy przeszłość. Posiadający stosowną wiedzę i solidny zasób symboli, Czarodziej może ocenić każde zdarzenie – także potencjalne – z odpowiedniej perspektywy i wybrać najwłaściwszy tryb...





[W tym momencie Jego Wysokość przerwał mi, prosząc, bym skierował swe zdolności do krytycznej refleksji na rozwiązanie pewnego konkretnego, praktycznego zagadnienia. Nie śmiem tu przytaczać głębokich słów mojego króla, lecz w skrócie chodziło o to, bym doradził mu coś na temat statusu Wielkiego Targu. Wśród szambelanów rozgorzała ponoć dyskusja na temat dalszych losów owego niechlujnego osiedla, przycupniętego beczelnie u samych wrót królestwa. Jego Wysokość dodał też, iż podjął już decyzję, lecz chciałby poznać mój pogląd na tę sprawę i przekonać się, czy się zgadzamy. Zamyśliłem się na długą chwilę, po czym rzekłem:].

Zastanówmy się najpierw, Wasza Wysokość, jakie symbole i idee wiążą się z Wielkim Targiem. Dopiero, poznawszy je, będziemy mogli podjąć właściwą decyzję.

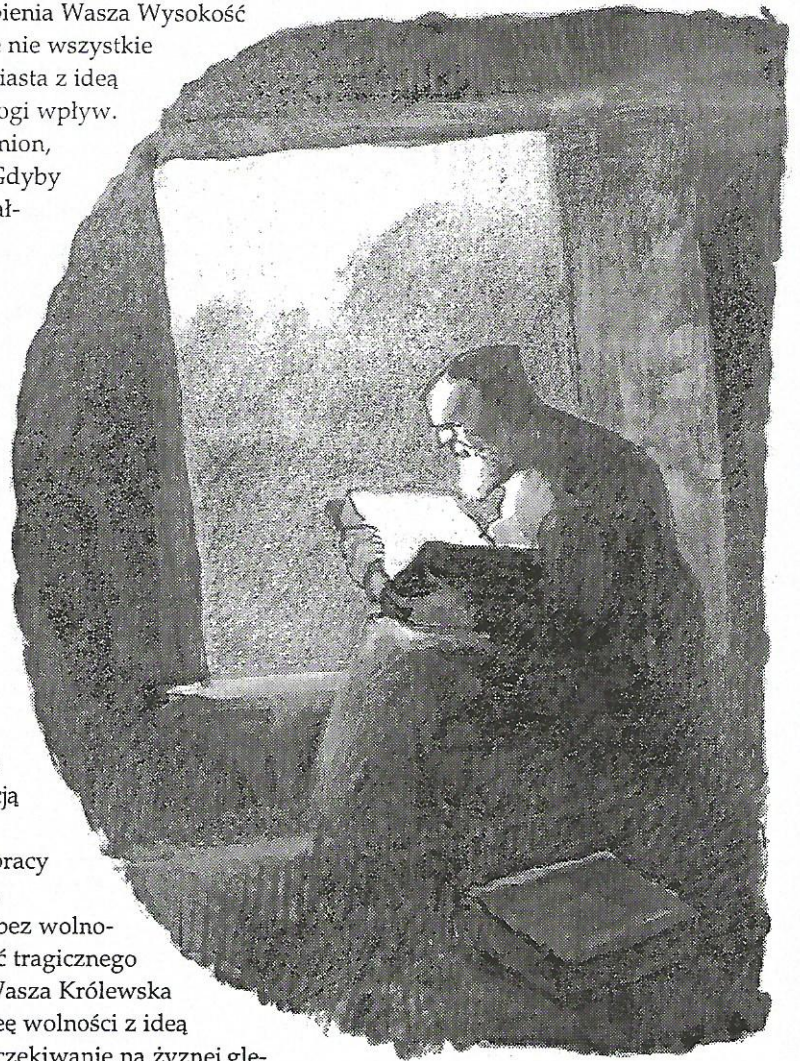
Przede wszystkim jest więc Wielki Targ manifestacją idei miasta. A czymże jest miasto? Przede wszystkim zgromadzeniem Dawców Imion, których łączy wspólny cel i chęć wspólnego życia. Miasto symbolizuje zatem jedność i współpracę – bez wątpienia Wasza Wysokość zgodzi się ze mną, iż są to symbole pozytywne. Ale nie wszystkie miasta są dobre – Kratas, na przykład, łączy ideę miasta z ideą złodziejstwa i ta druga wywiera na pierwszą złowrogi wpływ. Jest – jak każde miasto – zbiorowiskiem Dawców Imion, którzy jednak nie chcą razem żyć, lecz spiskować. Gdyby to Kratas rozpościerało się u bram Throalu, doradzałbym Waszej Wysokości jego likwidację.

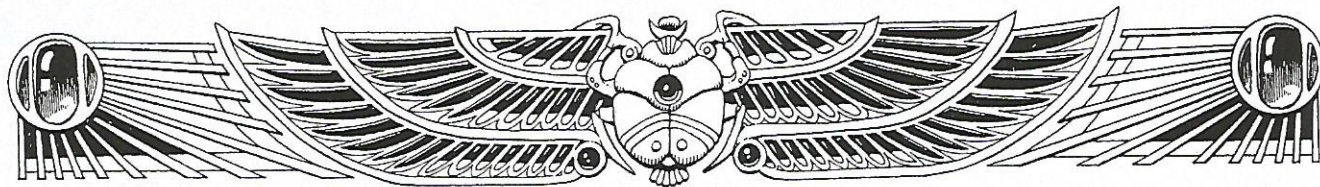
Tymczasem Wielki Targ w samej nazwie nosi drugi określający go symbol: „targ”, przez który jest związany z ideą handlu. A handel to wymiana, swobodny, dobrowolny przepływ towarów od dostawcy do odbiorcy – jeszcze jedna forma współpracy, przez którą miasto jest podwójnie związane z jej idea.

Ten symbol świetnie pasuje do zamysłów Waszej Wysokości, bo czyż samo królestwo Throalu nie jest symbolem jedności i współpracy? Wasza Królewska Mość usiłuje doprowadzić do zjednoczenia prowincji pod berłem sprawiedliwości i współczucia. Wielki Targ z pozoru jest brudny i niesforny; może nawet urażać wrodzone u mieszkańców Throalu poczucie porządku, wśród krasnoludów szczególnie wysoko cenione. Wszystko to prawda, lecz miasto u waszych bram jest manifestacją idei najwyższego rzędu. Może stać się narzędziem, które pozwoli scalić Barsawię – do jedności i współpracy dodaje bowiem trzecią, najważniejszą ideę: wolność.

Wasza Wysokość powinien pamiętać, że jedność bez wolności zmienia się w jarzmo zniewolenia. Chcąc uniknąć tragicznego losu Theran, którzy niegdyś rządili naszą krainą, Wasza Królewska Mość powinien pamiętać, by jego decyzje łączyły ideę wolności z ideą jedności. Wielki Targ oznacza Wolność; wyrósł nieoczekiwanie na żywej glebie nowej Barsawii, Barsawii po Pogromie, ale jest na niej raczej pięknym kwiatem niżeli chwastem. Ograniczenie jego rozwoju równałoby się porzuceniu wspaniałej wizji, tej samej, która przywiodła mnie na dwór Waszej Wysokości. Póki Throal pozostanie wierny ideom wolności, współpracy i jedności, póty może liczyć na moją bezwarunkową wierność i służbę.

[Od autora: W tymże momencie król Varulus oznajmił, że może uważać się za oficjalnego nadwornego maga królestwa Throalu. Wydaje mi się, że jego słowa zaskoczyły wielu dworzan – jeden z nich zakrzuszył się tak straszliwie, że potrzebował natychmiastowej pomocy nadwornego uzdrowiciela. Zapanowało zamieszanie i wszyscy zapomnieli o dalszym ciągu mojego wystąpienia. Przedstawiam je więc tutaj po raz pierwszy w historii].





♀ ANALOGIACH I ANTYNOMIACH

Mało który Czarodziej rusza się z domu bez choćby skróconej wersji „Spisu analogii” Vomona czy „Encyklopedii symbolii” M’chudy. Oba te dzieła zawierają listę najczęściej spotykanych idei i odpowiadających im symboli. Wielu z nas uczy się ich na pamięć, ale w sytuacjach – nierzadkich przecież – gdy skojarzenie symbolu z ideą jest sprawą życia i śmierci, lepiej mieć się czym podeprzeć. Mój własny szcztany egzemplarz Vomona wielokrotnie pomagał mi podejmować decyzje, które ocaliły życie mnie i innym.

Opowieść, którą za chwilę przytoczę, doskonale ilustruje działanie analogii i antynomii w naszym świecie.

Przed kilku laty zostałem wraz z przyjaciółmi uwięziony w małym kaerze, w wiosce na nizinach nieopodal jeziora Vors. Ledwie się w nim znaleźliśmy, zwróciłem uwagę, że idea kaeru jest połączona z inną, niezrozumiałą ideą. Ściany wykonano z połyskliwego metalu, a całe wnętrze przypominało labirynt. Kiedy ostatni z członków naszej grupy przestąpił próg kaeru, olbrzymie wrota zatrzęsły się z hukiem, odcinając nam drogę powrotną. Nie mieliśmy innego wyjścia, jak podążyć w głąb tej niezwykle, dziwnie przeobrażonej budowli, i wkrótce znaleźliśmy się w okrutnej pułapce.

Najpierw kolejne kamienne drzwi zamknęły się za nami i uwięziły nas w metalowej komnacie. Później pod stopami Władczyni Zwierząt otworzyła się zapadnia i nasza przyjaciółka zniknęła pod podłogą przy wtórze ohydneho świstu. Dopadliśmy pokrywę, chcąc się przez nią przebić – trzeba wam wiedzieć, że utworzyliśmy wzorzec grupowy, mający symbolizować naszą jedność i przysięgliśmy, że nigdy się nie rozdzielimy. Próżne jednak były nasze wysiłki w tym najeżonym pułapkami kaerze. Nie umieliśmy otworzyć zapadni i zdawało się nam, że straciliśmy przyjaciółkę.

Krzyczeliśmy, bębnilimy pięściami w pokrywę, gdy wtem jedna ze ścian zaczęła zapadać się w posadzkę. Za nią znajdowała się następna ściana, zbudowana z niezwykle, przezroczystej substancji, której po dziś dzień nie udało mi się połączyć z odpowiednią ideą. Z drugiej strony ujrzeliśmy naszą Władczynię Zwierząt, wciąż oszołomioną po upadku. Znajdowała się w komnacie podobnej do tej, którą sami zajmowaliśmy. Na nasz widok rzuciła się do przejrzystej przegrody, ale choć próbowaliśmy desperacko się przez nią przebić, nic się nie wydarzyło. Najwidoczniej jednym z symboli przezroczystej ściany była odporność.

I nagle w komnacie, którą oglądaliśmy, w kilku miejscach odsłoniły się w ścianach wyloty rur, z których buchnęła woda. Pomieszczenie okazało się pułapką, w której ofiary skazywano na utonięcie, my zaś mogliśmy tylko biernie przyglądać się, jak nasza przyjaciółka kona w męczarniach. Dokonawszy szybkich obliczeń, Łucznik poinformował nas, że w trzy minuty cała komnata wypełni się wodą. Potem kobiecie zostanie tyle życia, ile powietrza w płucach.

Zacząłem desperacko grzebać w plecaku w poszukiwaniu notatek, sporządzonych kilka tygodni wcześniej, gdy miałem rzadką okazję zapoznać się z przerażającą księgą zatytułowaną „Horror”, której zazdrośnie strzegą jej twórcy – throalscy bibliotekarze. Atmosfera kaeru, w którym się znajdowaliśmy, budziła w mojej głowie jakieś niejasne skojarzenia... I nagle – uwaga, uwaga! – znalazłem adnotacje na temat wielkiego Horrora, zwanego Wynałazcą. Otóż wędruje on po Barsawii w poszukiwaniu miejsc, które mogłyby zwabić poszukiwaczy przygód, po czym przerabia je na własną modłę, instalując mordercze pułapki. Wiedziałem już, że podziemny labirynt łączy się nie tylko z ideą kaeru, ale także z ideą Horrora, a przez nią – z ideą maszyny.

Skupiłem się całkowicie na moim zadaniu, ignorując okrzyki przerażenia moich kompanów. W sąsiednim pomieszczeniu wody wciąż przybywało. Porwałem Vomona w garść i szybko przerzuciłem kartki do strony poświęconej idei maszyny. Vomon wymienia tam symbole, które są z nią związane, zwane analogiami, oraz idee i symbole o znaczeniu przeciwnym, zwane antynomiami.

Jako jedną z antynomii maszyny podaje Vomon ideę powietrza, jednym z symboli powietrza jest zaś rdza, wróg metalu, a co za tym idzie i maszyny. Powietrze, rozmyślałem gorączkowo. Powietrze! Jak wykorzystać symbol powietrza?

Wodą sięgnęła już tymczasem sufitu komnaty; zebrani wokół mnie towarzysze płakali i krzyczeli z rozpacz, a Władczyni Zwierząt nabrała powietrza w płuca i smutno patrzyła na nas przez ścianę. Nieunikniona chwila, gdy otworzy usta i zachłyśnie się wodą, była coraz bliżej.

Błyskawicznie przestroiliłem matrycę na czar, którego potrzebowałem. Bez namysłu uplotłem niezbędne wątki i rzuciłem go, otaczając naszą przyjaciółkę *Miażdżącą sferą* (zaklęcie to zadaje ofierze obrażenia, ale wiedziałem, że będą one niczym w porównaniu z groźbą utonięcia) bąblem powietrza, w którym mogła swobodnie oddychać.

Moi kompani nie posiadali się ze szczęścia, a gdy spływające im po policzkach łzy smutku zmieniły się w łzy szczęścia, woda zaczęła ustępować – tak jak się tego spodziewałem.





Z uwag na temat Wynalazcy wynikało, iż Horror czerpie moc z cierpienia tych, którzy wpadną w jego pułapki. Domyśliłem się więc, że uruchamiają się one automatycznie z chwilą wykrycia negatywnych odczuć – takich jak strach czy rozpacz. *Miażdżąca sfera* przyniosła naszej przyjaciółce chwilę ulgi i wpłynęła dodatnio na poziom morale w całej grupie. Nagła niepohamowana radość przezwyciężyła energię emocjonalną zasilającą pułapkę i ocaliła życie Władczyni Zwierząt.

Zachowam opowieść o naszych dalszych przygodach i ucieczce z kaeru Wynalazcy na inną okazję, z moich słów widać jednak, jak Czarodziej radzi sobie w tarapatkach: sięga do ksiąg, które ma pod ręką, szuka analogii i antynomii, a następnie, korzystając z posiadanej wiedzy i talentów, wyciąga wnioski i podejmuje stosowne działania.

Podobnie jak wielu adeptów naszej sztuki także i ja czasem wykorzystuję swoje umiejętności w mniej dramatycznych okolicznościach – decydując się na zakup takiej, a nie innej liny, czy wybierając śniadanie w gospodzie. Symbole i idee rządzą całym życiem Czarodzieja.

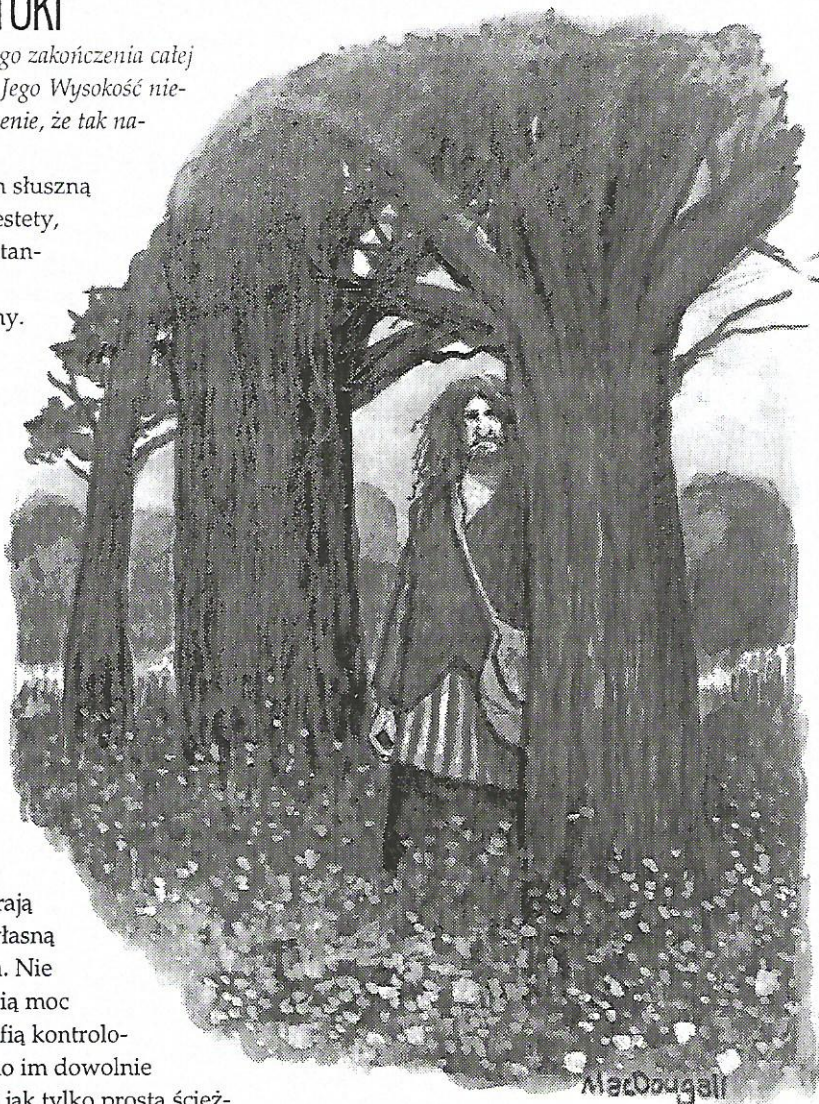
♀ INNYCH GAŁĘZIACH NASZEJ SZTUKI

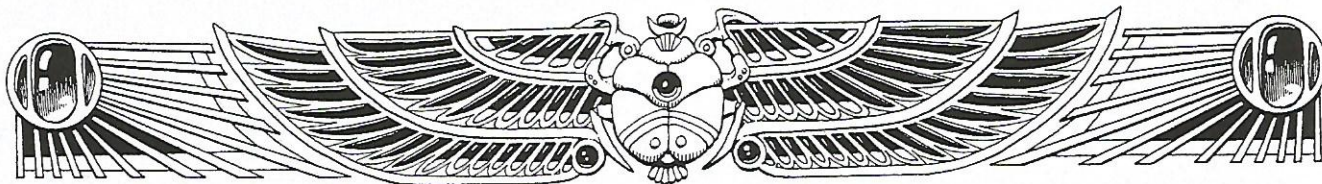
[Od autora: Ten fragment jest streszczeniem dłuższego zakończenia całej mowy, które, oczywiście, okazało się zbędne po tym, jak Jego Wysokość nieoczekiwanie przyjął moją kandydaturę. Proszę o wybaczenie, że tak nagle się urywa].

Zapewniam Waszą Wysokość, iż od lat podążam słuszną i powszechnie akceptowaną drogą Czarodzieja. Niestety, wraz z Pogromem nastąpiło drastyczne obniżenie standardów sztuki czarodziejskiej i pojawiły się nowe, wątpliwe próby interpretacji zasad naszej dyscypliny.

Ostatnio coraz częściej spotykam tak zwanych Czarodziejów naturalnych – ci żałośni magicy za nic mają uczone księgi, a talentów i czarów uczą się z przekazów ustnych, od innych szarlatanów. Wbijają sobie do głów niemiłosiernie poplątane wyobrażenia systemu idei i symboli, jak również niezborną listę analogii i antynomii, po czym twierdzą, iż możliwe jest osiągnięcie wyżyn sztuki przez praktykę i doświadczenie. Wynajdują nawet nowe analogie i antynomie – na bazie własnych, żałośnie ograniczonych doświadczeń! Nie przestaje zdumiewać mnie fakt, że dożywają wyższego kręgu niż pierwszy, ale tak się zdarza. Owi „naturalni” Czarodzieje obnoszą się ze swym szczerym i topornym sentymentalizmem, bez śladu godności, jaka powinna cechować prawdziwego adepta naszej dyscypliny.

Drugi rodzaj nowicjuszy stanowią ci, którzy obierają drogę mistrza – ci z kolei przesadzają z godnością własną i pogrążają się w niebezpiecznej odmianie zadufania. Nie uważają się już za pokornych uczniów, którzy czerpią moc z Królestwa Idei – wydaje im się natomiast, że potrafią kontrolować jego emanacje i manifestacje. Twierdzą, że wolno im dowolnie manipulować światem i że magia jest niczym więcej jak tylko prostą ścieżką do władzy. Therańscy Czarodzieje często uważają się za mistrzów; jeszcze przed Pogromem zasiali w Barsawii ziarno tej godnej pożałowania tradycji – a plony zbieramy po dziś dzień. Czarodziej, który nade wszystko pożąda władzy, wynosi się ponad innych i nadmierną pewnością siebie zmusza symbole, by mu służyły. To ryzykowne, bowiem idee zawsze są silniejsze od jednostek i tak zwany „mistrz” powinien z lękiem wyczekiwać dnia, gdy dowiodą mu swej wyższości.





TANIEC FECHTMISTRZA

Poniższy fragment księgi jest dziełem Elizabetty, Fechtmistrzyni z kaeru Adelaide, która natchnionym, perfekcyjnym atakiem wygrała ostatni Wielki Turniej. Jej przeciwnikiem był Kever Niewzruszony. Błyskotliwa riposta, jaką Elizabetta odpowiedziała na jego słowną zniewagę, wytrąciła go z równowagi i pozwoliła jej śmiałym cięciem pozbawić go spinek u koszuli. Królewska Biblioteka poczytuje sobie za wielki zaszczyt fakt, że Elizabetta zgodziła się uczestniczyć w realizacji naszego śmiałego projektu, tym bardziej, że dziełem Fechtmistrzyni stał się jeden z najbardziej interesujących i odkrywczych traktatów, jakie trafiły do biblioteki.

– Czytelnikowi gwoli wyjaśnienia, Derrat, Czarodziej z Yistaine, w roku 1507 TH



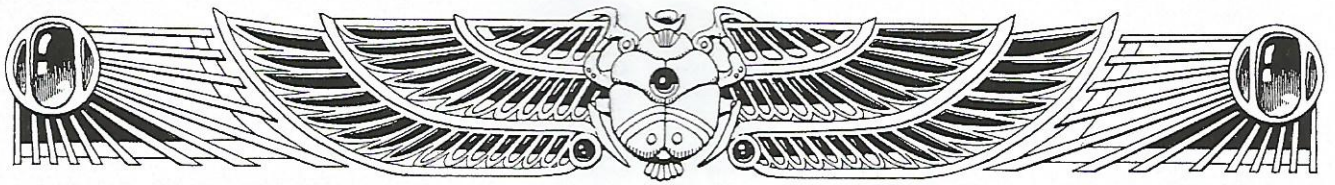
ŚWIAT FECHTMISTRZA

Taniec! Wszystko jest tańcem! Życie i śmierć też należą do jego elementów, gdy jesteś Fechtmistrem. Tak brzmiała pierwsza lekcja, którą poznawałam, klęcząc u stóp mojego mistrza. Inni nauczyciele utrzymują, że życie jest opowieścią, pieśnią albo jedną wielką psotą, lecz mniejsza o sformułowanie: wszyscy mają to samo na myśli. Nie twierdzą bynajmniej, że właściwe słowa znaczą mniej niż ostry miecz – wręcz przeciwnie – lecz pewne podstawowe prawdy pozostają niezienne bez względu na ozdoby, jakimi je opatrzymy. Zazdrośni Wojownicy mogą nas przedrzeźniać i kręcić z niedowierzaniem głowami na widok wdzięcznych piruetów i wyrafinowanych cięć, jakie stosujemy; nie wierni głupcy nigdy nie rozumieją, co znaczy żyć w świecie, który sama nasza obecność nieskończenie ożywia. Nie dziwota, że przeciętny wojownik uważa nas za gadatliwych i próżnych. Dla nas największą zaletą jest to, co w zasnutych bielmem oczach istot niższego rzędu uchodzi za wadę. Pozwólcie zatem, że nieco szerzej przedstawię w tym miejscu zarys naszej filozofii.

Od chwili, gdy postawiłam pierwsze kroki w tańcu Fechtmistrza, wiem, że zabicie przeciwnika – czy to ohydneho, krwiożerczego Horra, czy też zwykłego rzezimieszka w ciemnym zaułku – to zło konieczne. Zastanawiacie się pewnie, jak to możliwe, żeby ktoś, kto mieczem zarabia na życie, mógł postrzegać skutki swoich działań jako złe? Jeśli w istocie pytanie takie przyszło wam na myśl, to zupełnie się nie zrozumieliśmy. Akt zabijania może być bowiem

równie prosty, jak cienki rosół, który biedakowi wystarcza za cały obiad, bądź podniesiony przez dobrego Fechtmistrza do rangi prawdziwej sztuki. Jesteśmy mistrzami miecza, elitą tych, co władają orężem. Precyzyjnie





mieszamy składniki, które tworzą idealną mieszankę: szczypta akrobatyki, cień sprytu, odrobina wycucia czasu i naturalny wigor – i tak oto z cienkiego rosółu powstaje królewski obiad z dziewięciu dań!

Miecz jest dla mnie przedłużeniem ciała i duszy, ale sam w sobie niewiele znaczy. Znakomity występ w turnieju, błyskotliwa riposta czy akrobatyczne popisy w walce są niczym, jeśli wieczorem po pełnym wrażeń dniu siedzi się jak trusia w najciemniejszym kącie gospody. Tak jak i samo życie, bitwy mają swoją wagę jedynie wówczas, gdy się nimi dzielimy; nawet niewarta wzmianki potyczka wiele w ten sposób zyskuje, a co dopiero, gdy sama walka jest znakomita. Każde takie spotkanie, obojętne, czy zakończy się porażką, czy zwycięstwem, stanowi wówczas przyczynek do wielkości Barsawii. I tak jak Dawcy Imion stają się artystami, by okazać, że są wolni od piętna Horrorów, tak przekuwanie miażdżących wydarzeń w opowieści o sławie i męstwie przyczynia się do odparcia otaczającego nas zła. Posiadane umiejętności są dla Fechtmistrza szczerozłotą tarczą, która broni nasz świat; czyż można wyobrazić sobie bardziej heroiczne wysiłki? Na samą myśl o tym raduje się me t'skrangowe serce!

Łatwo dostrzec, że równie chętnie wojujemy słowem jak i mieczem. Szanujemy szlachetną profesję Trubadura, ale rozumiemy, że ogranicza się do przekazywania opowieści, podczas gdy my również ją tworzymy. Każda sytuacja, w jakiej znajdzie się Fechtmistrz, jest dlań niczym scena z dramatu, skrywająca nieograniczone wręcz możliwości; może się z niej rozwinąć rycerska przygoda, sekretna intryga czy namiętny romans. Nawet samo przekroczenie progu karczmy można podnieść do rangi sztuki, jeśli tylko ma się odpowiednią klasę, żaden zaś Dawca Imion nie zna się na tym lepiej niż my, Fechtmistrzowie.

Umiłowanie stylu wymusza na nas ogromną dbałość o własny wizerunek, obojętne, czy mają nas oglądać Pasje we własnej osobie, czy tylko krowy żujące przy drodze trawę. Każdy z nas ma oczywiście własny, niepowtarzalny styl (choć, jak mawiał Rozśpiewany Fineus, „styl nie ma liczby mnogiej”), wszyscy Fechtmistrzowie przywiązują ogromną wagę do wszystkich aspektów swojego wizerunku, od ledwie zauważalnych detali, po zamaszyste cięcia miecza: strój, postawa, chód, słowa, gesty, westchnienia – wszystko to służy przyciągnięciu uwagi widzów. Bezustannie staramy się, by dzięki nam świat był wspanialszy, by znalazło się w nim miejsce dla cnoty i prawdy.

Miedzy innymi dlatego często pozwalamy godnym przeciwnikom, których pokonaliśmy w boju – czasem więcej niż raz – by dożyli następnego świtu, wysłuchali jeszcze jednego wiersza, oczarowali kolejnego kochanka. Naszą specjalnością nie jest zabijanie, lecz gra! Jako artyści tworzymy nasze dzieła własnym ciałem, sercem i umysłem; żyjemy po to, by tworzyć, nie niszczyć. To prawda, nasza sztuka zaczyna się od miecza – ale w żadnym razie na mieczu się nie kończy! I jeśli nasz świat w nowych czasach ma stawać się coraz piękniejszy, nie wolno nam wpaść w pułapkę i upodobnić się do tych, których tak się boimy. Musimy przezwyciężyć drzemające w nas umiłowanie zła – wielkiego i małego – a zarazem zachować czujność w obliczu zagrożeń, jakich wciąż w Barsawii nie brakuje. A przecież i tak można nam tylko pozazdrościć, nieprawdaż?

ŻYCIE FECHTMISTRZA

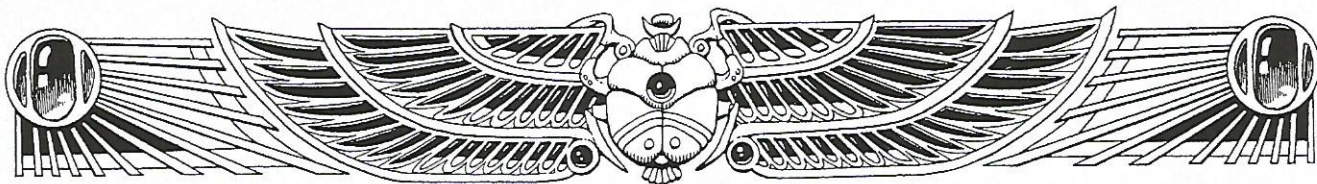
Jeżeli życie jest tańcem, to Fechtmistrz z całą pewnością jest królową balu. Podobnie jak nasze nienaganne manieri i słuszne działania zwracają powszechną uwagę, tak samo świat kusi nas nieustannie możliwością ocalenia komuś życia czy przytarcia nosa spryciarzowi, któremu zbywa na dobrym wychowaniu. Trudno jest Fechtmistrzowi powstrzymać się od wkroczenia do akcji, gdy w dramatycznej sytuacji jego obecność mogłaby okazać się nieoceniona.

Wielokrotnie potrzeba naprawiania niesprawiedliwości, niesienia pomocy słabszemu i skarcenia silniejszego kończy się użyciem umiejętności, do których opanowania zostaliśmy powołani. A jednak czasami pociągają nas i mniej siłowe rozwiązania. Pamiętam, jak pierwszy raz ujrzałam młodego kapitana Fettalana. Był w ciemnym płaszczu, a jego łuski mieniły się zielono... Ha, jakież przygody mogą się zacząć od jednego skinienia ogonem!

Zanim jednak dam się ponieść Dziejom Ogona (a przyznać tu muszę, iż kapitan Fettalan, znakomity Trubadur, znacznie lepiej ode mnie opowiada tę historię) powinienam nadmienić, iż cechująca prawdziwego Fechtmistrza bystrość i niezwykle wyczulenie pozwalają nam niejednokrotnie dostrzec krzywdę tam, gdzie uszłaby uwagi przeciętnego obserwatora. Owszem, pewni wiecznie niezadowoleni zazdrośnicy zarzucają nam, że doszukujemy się dramatyzmu tam, gdzie wcale go nie ma. Żaden nie mówiłby jednak w ten sposób, gdyby choć przez chwilę

ELIZABETTA PORUSZA
W TYM MIEJSCU WAŻ-
NĄ KWESTIĘ. RAMIĘ
WYSZKOLONEGO
FECHTMISTRZA JEST
JAK KOCIOŁEK
Z WRZĄTKIEM: WY-
STARCZY ZDJĄĆ JE
Z OGNIĄ CIĄGŁEJ
PRAKTYKI, A ZARAZ
WYSTYGNIE.
– JONTAR,
FECHTMISTRZ Z OPAR





dane mu było ujrzeć świat naszymi oczyma. Zwróć więc w tym miejscu uwagę wszystkim, którym brakuje odpowiednich dla Fechtmistrza przymiotów ducha, ciała i umysłu, iż szybko i z ochotą reagujemy na wszelkie niesprawiedliwości, ale przede wszystkim natychmiast je dostrzegamy!

Życie Fechtmistrza to niekończące się pasmo bohaterskich eskapad. Kiedy nie rzucamy się w wir przygody, przygotowujemy się do niej albo wymieniamy opowieściami o poprzednich wyprawach – dzięki temu cały czas szkolimy się w tańcu. Z trudem opanowane umiejętności ciała i ducha, jakie składają się na fach fechtmistrzowski, zmuszają nas do codziennych ćwiczeń, gdyż w przeciwnym razie błyskawicznie odchodzą w zapomnienie.

♀ POSZUKIWANIU WŁASNEJ DROGI

Na przestrzeni wieków rozliczni Fechtmistrzowie dostrajali się do rozmaitych legendarnych mieczy, jakie istnieją w Barsawii. Oczywiście interesujemy się magią we wszystkich jej przejawach, jednakże dobrą połowę naszej uwagi zaprzęta w życiu poszukiwanie tego jedynego, wymarzonego, idealnego ostrza.

Zdaje sobie sprawę, że adeptom innych dyscyplin pomysł taki nie bardzo mieści się w głowie, lecz prawie każdy z nas wierzy, iż gdzieś tam, w szerokim świecie, czeka na niego magiczny miecz, którym przeznaczone jest mu władać (przynajmniej w naszej epoce). Znalezienie miecza duchowego, poznanie jego najgłębszych tajemnic, a potem tworzenie za jego pomocą nowej legendy jest najważniejszym zadaniem, jakie stoi przed każdym z nas. Nasuwa się pytanie: skąd wiemy, że właśnie trafił do naszych rąk prawdziwy duchowy miecz? Ja swojego wciąż szukam, ale wiele razy powtarzano mi, że roz-

ZNACZENIE MIECZA
DUCHOWEGO DLA
FECHTMISTRZA ZNA-
KOMICIE ILUSTRUJE
STARA MAKSYMĄ:
„TO MIECZ TWORZY
CZŁOWIEKA”.
– RULDO Z URUPY

poznam go na pierwszy rzut oka; może nawet wcześniej, kiedy pierwszy raz usłyszę jego Imię. Nie da się zaprzeczyć, iż najwięksi Fechtmistrzowie dzielą sławę ze swymi mieczami i razem z nimi tworzą legendy.

♀ SZTUCE TRENINGU

Długie, ciężkie, okupione litrami potu godziny ćwiczeń są taką samą częścią żywota Fechtmistrza, jak gładkie słówka i olśniewająca chwała. Bardzo niewielu Dawców Imion posiada tę szczególną mieszankę cech charakteru, która pozwalałaby myśleć o wyborze tej dyscypliny.

Rozeznania zaś, czy Najwspanialsza Droga jest tą właściwą, którą należy podążać przez resztę życia, nie ułatwia fakt, że mnóstwo młodych marzy o tym, by wstąpić w nasze szeregi.

Z własnego niebagatelnego doświadczenia wiem, że doświadczonemu Fechtmistrzowi nieraz zdarza się przyjmować wyzwania od młokosów, którzy dochodzą do wniosku, iż posiadli dostateczne umiejętności, by zostać ich nauczycielem. Rzecz jasna, wielu – zbyt wielu nawet – spośród nich dostrzega w naszej profesji wyłącznie wdzięk i łatwość, z jaką Fechtmistrz podąża przez życie. Nie mają pojęcia, ile wysiłku, brudu, bólu i poświęcenia kryje się za tą połyskliwą fasadą. Dlatego też odesłanie nieopierzonego młodzika z kwitkiem zwykle nie wymaga zbytniego wysiłku.

Z legionów obiecujących dzieciaków wyrasta dosłownie paru prawdziwych szermierzy. Jest to jedna z przyczyn, dla których Fechtmistrzowie żądają od swych uczniów, by w przyszłości wyszkolili w swym rzemiośle co najmniej tyłu uczniów, ile lat sami spędzili pod okiem nauczyciela. Rzadko się zdarza, by Fechtmistrz miał więcej niż jednego czeladnika naraz, gdyż trening wymaga znacznego wysiłku i skupienia i trudno byłoby obdzielić nimi kilku uczniów. Na szczęście, z chwilą gdy uczeń osiągnie pierwszy krąg dyscypliny (w naszym żargonie „zasłuży na miecz”), częste turnieje, konkursy oraz szkolenie własnych uczniów znakomicie uzupełniają szkolenie pod okiem mistrza.

♀ PODJĘCIE RĘKAWICY

Co takiego sprawia, że Fechtmistrz wybiera sobie na ucznia jedną konkretną osobę z wielu kandydatów? Nie ma na to żelaznej reguły, lecz potencjalni chętni zdziwiliby się pewnie, słysząc, iż cięty dowcip i zadziorność liczą się czasem bardziej niż zwykła sprawność fizyczna. Nie twierdzę bynajmniej, że którykolwiek z nas przyjąłby niezdare na ucznia; wręcz przeciwnie. Chodzi mi jednak o to, że byle chłystek potrafi wykazać się siłą i zwinnością – a jeśli nie, to łatwo go tego nauczyć – podczas gdy nic nie zastąpi wrodzonej wyobraźni i wyczucia stylu.

Jest to pewien niepowtarzalny rys charakteru, który zresztą różnie się u różnych kandydatów przejawia. Pewnie dlatego zdarza się, że mistrz każe czasem potencjalnemu uczniowi znaleźć sobie jakiegoś konkretnego nauczyciela. Każdy z nas ma własny styl, ale też każdy potrafi rozpoznać prawdziwy talent fechtmistrzowski, nawet jeśli przeczy on jego wyuczonym preferencjom. Chętnie zatem uczę fachu młodych, zwinnych akrobatów, którzy równie chętnie wdają się





w pojedynku na słowa, co w walkę z bronią w każdej ręce, lecz rozumiem tych, którzy wolą uczniów biegłych w jednym mieczu i nieustannie popisujących się przed publicznością. Rzecz jasna, nikt nie wymaga od kandydata, by pokonał w pojedynku swojego przyszłego mistrza; gdyby tak było, Fechtmistrzów przestałoby przybywać.

Jeżeli jednak uczeń zrobi na mistrzu należyte wrażenie, ten może „rzucić mu rękawicę” (albo inny drobiazg) i zaproponować szkolenie. „Podjmując rękawicę”, uczeń rozpoczyna życie mistrza miecza. Starsi często zadają sobie po latach pytanie, co skłoniło ich do podjęcia wyzwania; między Fechtmistrzami, którzy rozpoczęli naukę w zbliżonym okresie, często nawiązuje się nie szczególne porozumienie – tradycja już stało się, że dla uczczenia spotkania z adeptem, który zaczynał karierę Fechtmistrza w tym samym roku, stawia mu się kufel piwa czy puchar wina.

POTRÓJNE OSTRZE

Z chwilą przyjęcia do terminu, młodzik zaczyna naukę rzemiosła Fechtmistrza, by średnio po trzech latach osiągnąć pierwszy krąg wtajemniczenia w tej dyscyplinie. Oczywiście, ci najbardziej utalentowani potrzebują na to tylko kilku miesięcy, podczas gdy mniej zdolnym wejście na pierwszy krąg potrafi zająć i sześć lat, taki jest bowiem najdłuższy dopuszczalny okres wstępnego szkolenia.

Nauczyciele różnią się między sobą – każdy preferuje nieco inny styl szkolenia – ale zwykle ich metody są zgodne z jedną z trzech filozofii Fechtmistrza, które nazywamy „Potrójnym ostrzem”.

Pochlebstwo

Mówi się często, że naśladownictwo jest najszczerzą formą pochlebstwa; są mistrzowie, którzy to powiedzenie traktują z najwyższą powagą: ich uczniowie poznają tajniki dyscypliny, naśladowując ich w słowach i czynach. Kandydat na Fechtmistrza musi opanować wszystkie niuanse zachowania mistrza, jego sposób ubierania się, cięte odzywki, ulubione finty i cięcia, a nawet wybrać podobny miecz. Tak wyszkoleni uczniowie należą do bywalców turniejów, gdyż najchętniej tworzą własny styl, łącząc odpryski innych stylów, poznawanych osobiście u coraz to nowych nauczycieli.

Tło

Kto wie, czy nie jest to najczęściej spotykana forma szkolenia adeptów miecza: załazki umiejętności przyszłego Fechtmistrza są w istocie tłem dla jego nauczyciela. Mistrz czyni zeń swojego stałego partnera do pojedynków i zmusza, by słuchając jego słów i obserwując cięcia, wykształcił własny styl walki – na słowa i na miecze. Przy okazji kandydat uczy się sztuki kontrolowanego odsłaniania się, tak by na jego tle gwiazda mistrza mogła zapłonąć jak najjaśniejszym światłem. Taki styl nauki powoduje, że uczeń wykształca wiele zwyczajów i umiejętności ludzako podobnych do umiejętności mistrza, lecz zarazem wyraźnie odmiennych.

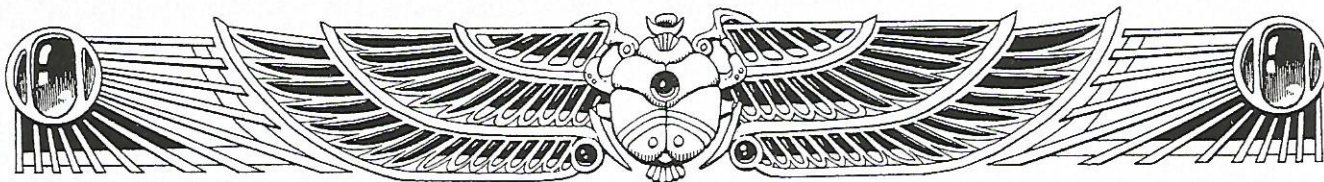
Rywalizacja

Ostatni z modeli szkolenia bez wątpienia jest też najmniej rozpowszechniony. Mistrzowie, którzy go obierają, są surowymi nauczycielami i nie szczędzą krytyki słabym uczniom. Niektórzy nauczyciele krzywo na nich patrzą, twierdząc, iż swym zachowaniem zrażają młodzież do szermierki, ale oddając im sprawiedliwość, trzeba przyznać, że z tej właśnie szkoły wywodzi się wielu znakomych młodych Fechtmistrzów.

Kiedy szkolenie ma charakter wiecznej rywalizacji, mistrz nieustannie prowokuje ucznia i zmusza do największego wysiłku. Parę razy przeciwicy z nim nowy manewr – czy po prostu każe mu się go nauczyć – a kiedy kandydatowi wydaje się, że opanował sztuczkę w wystarczającym stopniu, nauczyciel podstępnie i okrutnie sprawdza jego nowe możliwości. Ha, nauczył się nowej kombinacji odbicia ciosu z odskokiem? Dobrze. I mistrz z mieczem w garści dopada ucznia w chwili, gdy ten spokojnie je kolację. Czyżby ostatnio młodzikowi dowcip się wyostrzył? Doskonale, lada chwila przyjdzie mu wysłuchać nowej wiaźanki przekleństw i obelg. Zobaczmy, co wtedy powie! Z pozoru metoda ta wydaje się być nader brutalna, są jednak uczniowie, którzy błyskawicznie się rozwijają, zmagając się z coraz to nowymi wyzwaniami, a strach i złość tylko umacniają w nich pragnienie zostania Fechtmistrzem z prawdziwego zdarzenia.

Bez względu na obrany styl nauki przyszły adept poznaje dogłębnie filozofię, styl i etykietę naszego rzemiosła, mierząc się zarazem nad opanowaniem kroków, pchnięć i ripost, które na co dzień kojarzy się z naszym fachem. Musi nauczyć się władać sprawnie każdym z trzech ostrzy („przeszywające spojrzenie, ostry język i zabójczy miecz”) i od momentu przystąpienia do terminu ćwiczy je na każdym kroku i przy każdej okazji, by podczas konkursów i turniejów naprawdę zabłysnąć.





FECHTMISTRZOWIE
UCZĄCY SIĘ POD
OKIEM ZWOLENNI-
KÓW TRZECIEJ Z WY-
MIENIONYCH METOD
CZĘSTO PRZEWYŻSZA-
JĄ INNYCH ADEPTÓW
TEJ SZTUKI. NIEUSTA-
JĄCA CZUJNOŚĆ I RY-
WALIZACJA Z MI-
STRZEM
W NIEZRÓWNIANY
SPÓŚÓB ROZWIJA ICH
UMIEJĘTNOŚCI.
- ELVORKA Z JERRIS

♀ TURNIEJACH I SNUCIU OPÓWIEŚCI

Na wzgórzach i w dolinach, nad rzekami i w miastach Fechtmistrzowie regularnie urządza-
ją turnieje (tym, co odróżnia taką imprezę od zwykłego spotkania czy pojedynku szermiercze-
go, jest liczba uczestników: w turnieju musi ich być przynajmniej dziewięciu). W Barsawii
odbywa się rokrocznie co najmniej kilkanaście znaczących zawodów tego rodzaju, z których
największe i najstojniejsze noszą po prostu nazwę Wielkiego Turnieju i są urządzone w dniu
letniego przesilenia w Wielkim Targu. Co roku najwięksi mistrzowie miecza zjeżdżają tam
z całej Barsawii, by walczyć o laury najlepszego.

Jest kilka przyczyn, dla których turnieje mają dla nas ogromne znaczenie. Przede wszystkim są
okazją spotkania adeptów, którzy w podobnie niezwykły sposób postrzegają świat. Fechtmistrzo-
wie są bowiem z natury towarzyscy, gadatliwi i wprost uwielbiają znajdować się w centrum uwa-
gi. Podczas turnieju rzadko trzeba dłużej niż godzinę czekać na pierwsze niezwykle opowieści
i akrobatyczne skoki z galerii. Nic dziwnego, że tego rodzaju spotkania stanowią ogromną atrak-
cję także dla przeciętnych obserwatorów, lecz strzeżcie się – łatwo wchodzić się w któryś z nieofi-
cjalnych konkursów i zawodów, w jakich nieustannie sprawdzamy swoje umiejętności.

Na oficjalnych turniejach zazwyczaj odbywa się kilka konkurencji bez użycia broni (skoki w dal i wzwój mają na celu
sprawdzenie naszej zwinności) oraz pojedynki na słowa, ale wszystko tak naprawdę kręci się wokół walk na miecze, które wy-
magają opanowania wszystkich szermierczych umiejętności, a przy okazji spełniają drugi ważny cel spotkań:
pozwalać Fechtmistrom poznawać tajniki profesji. Nie licząc garstki szczęściarzy, którzy znaleźli sobie
duchowego mistrza, prawie wszyscy w ten właśnie sposób awansujemy na kolejne kręgi dyscypliny.

Na niższych kręgach wystarczy po prostu wykazać się biegłością w naszym fa-
chu i kilku konkretnych umiejętnościach, później jednak zaczynają się scho-
dy. Przede wszystkim adept musi udowodnić, że potrafi stoczyć drama-
tyczną, zwycięską walkę z kilkoma równymi mu kręgiem
przeciwnikami; w dodatku zwykle zadanie ma dodatkowo
utrudnione (na przykład wolną rękę przywiązuje mu się za
plecami) lub rozbudowane (kiedy podczas starcia musi
uratować „więźnia”). Na naprawdę wysokich
kręgach próby potrafią być w istocie niewia-
rygodne. Na własne oczy widziałam, jak Al-
daryk Niezlomny, troll, walcząc o dzie-
wiąty krąg, pokonał w jednej bitwie
osiemdziesięciu szermierzy. A trzeba
wam wiedzieć, że zaczynał walkę, znajdu-
jąc się na dnie studni!

Niestety, przy próbach awansu na wyższe kręgi
wcale nierzadko dochodzi do faworyzowania
Fechtistrzów, którzy mają wpływowych nau-
czycieli. Fechtmistrz, który osiągnie piąty krąg,
powinien być przede wszystkim prawdzi-
wym artystą miecza, bez względu na to,
jakie jeszcze zalety i umiejętności posia-
da. Tymczasem zdarza się, że słabsi,
ale bardziej popularni uczniowie zna-
nych mistrzów awansują niezasłuże-
nie. Cóż, chyba nie ma się co dziwić,
że tego rodzaju praktyki są utrapie-
niem dla naszej dyscypliny. W końcu
nigdzie indziej nie spotyka się tylu
żądnych sławy, próżnych drani!





Krół turnieju

Każda impreza ma odrębną tradycję i wiąże się z określonymi zwyczajami, ale nie słyszałam jeszcze, żeby na którejś z nich nie przyznano tytułu króla turnieju. Na to miano zasługuje osoba, która zdaniem uczestników wyróżniła się jakimś szczególnym, godnym zapamiętania osiągnięciem. Wypadek taki nie musi zdarzyć się podczas jednej z oficjalnych konkurencji; bywa, że kaśliwa uwaga, rzucona w odpowiednim momencie podczas biesiady w karczmie, przynosi Fechtmistrzowi zaszczytny tytuł króla turnieju. Zgodnie z wymogami etykiety król turnieju ma prawo pierwszeństwa startu w konkurencjach, a jego zdanie w dysputach ma większą wagę od słów przeciętnego uczestnika. Tytuł zachowuje ważność do następnej edycji turnieju; oczywiście, im bardziej prestiżowe zawody, tym większy zaszczyt przypada w udziale temu, kto zostanie ich królem (ośmielę się w tym miejscu przypomnieć, że najważniejszy jest Wielki Turniej).

SPECJALIŚCI

Niektórzy Fechtmistrzowie chętnie podkreślają wyjątkowe znaczenie jednego czy dwóch aspektów naszej dyscypliny. Nazywamy ich specjalistami i choć w całej Barsawii jest ich zapewne całe mnóstwo, dwa rodzaje spotyka się najczęściej: galantów i pojedyńkowiczów.

♀ GALANCIE

Fechtistrzów, którzy przekuwają talenty naszej dyscypliny w romantyczne, pełne przygód opowieści, nazywamy galantami. Galanci koncentrują prawie całą energię na niesieniu pomocy przedstawicielom płci przeciwnej: zwykle chodzi o obronę honoru pokrzywdzonej osoby, ale wielu galantów chętniej pławi się w blasku chwały, niż wychwala swojego wybranka czy wybrankę. Zdarzają się wśród nich wyjątkowo przystojni mężczyźni i piękne kobiety, lecz większość galantów niczym się na pierwszy rzut oka nie wyróżnia – niezwykła charyzma służy im znacznie lepiej niż oszałamiający wygląd.

Prawdziwy galant nawet w ogniu walki na śmierć i życie nie zapomina o własnym wizerunku, jeśli zaś idzie o biegłość w słowach, najlepiej wypada we flirtach i miłosnych przekomarzankach. Znałam pewnego adepta naszej dyscypliny, który gładkimi słówkami utorował sobie drogę do siedziby therańskiego dowództwa w Vivane, by wyzwalić ich generała na pojedynek. Ponoć co najmniej osiem Theraanek i nie mniej kobiet z Throalu zemdlało, gdy sławny galant, elf imieniem Julian, został w pojedynku draśnięty w rękę.

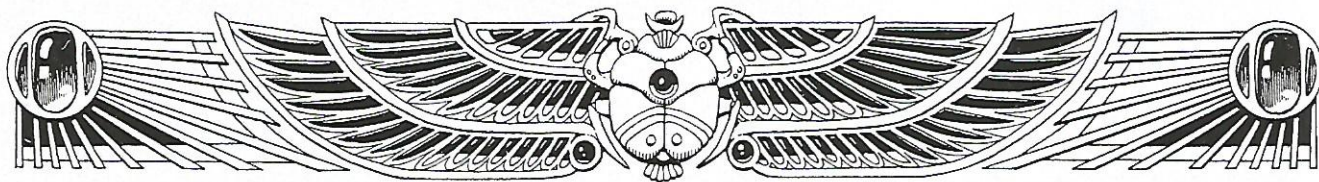
♀ ♀ POJEDYŃKOWICZU

Pojedyńkowicz mniej przejmie się słowami i mniej dba o swój wizerunek; właściwie można by powiedzieć, że jest cichy i spokojny tak w bitwie, jak i w rozmowie. Przywykł wyrażać swoje opinie i zamiary za pomocą miecza, a efekty takiego postępowania nawet innym Fechtmistrzom zapierają dech w piersi. Godzina za godziną, dzień po dniu pojedyńkowicz ćwiczy oszałamiające akrobatyczne sztuczki, by stać się prawdziwym mistrzem śmiertelnego tańca – nawet kosztem kontaktów z innymi adeptami dyscypliny. Po części wyjaśnia to kłopoty, jakie napotyka przy próbach awansu na wyższe kręgi – brak mu zwykle kontaktów politycznych, nie ma więc co liczyć na poparcie. Dlatego też większość pojedyńkowiczów, chcąc zrobić karierę i zyskać sławę, musi polegać wyłącznie na swoim mieczu.

pojedyńkowicze
zwykle osiąga-
ją podziwu godną bie-
głość we władaniu
mieczem, brakuje
im jednak skłonno-
ści dramatycznych
i radości życia, ja-
kie cechują praw-
dziwego galanta.
W związku z tym ich
wkład w tradycję
fechtmistrzowską
będzie zawsze
mniej znaczący, oni
sami zaś nie do-
równają galantom.
– DEVERAUX
Z THROALU

tego rodzaju szo-
winizm jest typowy
dla tych wyszczeka-
nych galantów.
Tymczasem wszyst-
kim dawcom imion
doskonale wiadomo,
że czynią prze-
mawiając wyraźniej
od słów; najwspa-
niałszy, złotousty
galant jest ze swy-
mi ciętymi odzyw-
kami niczym przy-
szlachetnym poje-
dyńkowiczem, który
ze zrozumiałych
powodów znacznie
go przewyższa.
– B'NAR Z BELLAN





ILUZYONISTA UJAWNIA PRAWDĘ



Poniżej zapisano słowa Illianstry, Iluzjonistki z Urupy. Na początku jej wypowiedź mnie zaniepokoiła, jednak później zrozumiałem, że jej serce jest równie dźwięczne i prawdziwe, co każdego innego maga. Wielu moich przyjaciół – bardzo wielu bo i my nie jesteśmy wolni od uprzedzeń – uważa inaczej, jednak z pewnością ta rozprawa mogłaby wpłynąć na zmianę ich zdania.
– Czytelnikowi gwoli wyjaśnienia, Derrat, Czarodziej z Yistaine, w roku 1507 TH

Zaprzagnąłeś więc sprawdzić, jakie tajemnice wysmykną się memu paplającemu językowi. Och, nie zawiedziesz się!

Iluzjoniści znają największą tajemnicę – tajemnicę prawdy. Aby wiedzieć, czym jest iluzja, musisz wpięrk odkryć, co jest realne. Rozumiesz?

Twoje oczy cię zdradzają – wierzysz w kłamstwa opowiadane o Iluzjonistach. To jednak nie ma znaczenia. Pamiętaj, że w każdym kłamstwie kryje się ziarno prawdy – w jednym jest ich więcej, w innych mniej – a czasami prawda również kłamie. Otóż i zagadka, co? Weźmy cebule... o, nie, jabłko... nie... hej, tu, spójrz.

Uwaga redaktora: W tym momencie Illianstra gwałtownie zamachała rękami, z jej palców wystrzeliły świetliste promienie, z których powstała unosząca się w powietrzu wizja Barsawii.

Oto nasz świat – taki, jakim go widzimy. Czy raczej taki, jakim ty go widzisz. Nie o to jednak chodzi. Przyjrzyj się bliżej. Spójrz tu, tu i tu... Na ciemności okrywające wzgórza; na cienie czające się w zapomnianych kearach. To Horrory. Nie myślisz o nich. Większość Barsawian też o nich nie myśli. Nie poznają Horrora, nawet gdyby wszedł do ich domostwa i przybił do

ściany. Dlaczego? Ponieważ za bardzo ufają swym zmysłom, wierząc, że mówią im „prawdę”. To zaś, mój przyjacielu, to oczywista bzdura. A raczej – niebezpieczna bzdura.

Kiedy żyliśmy w kaerach, mało kto był na tyle odważny, by wierzyć w coś tak omylnego, jak zmysły. W żadnym schronieniu nie opierano się na ocenach jednej osoby, która odróżniała prawdę od kłamstwa – i, co za tym idzie, decydowała, jak żyć, bo przecież Horrory z łatwością oszukiwały nasze zmysły. W tamtych czasach Iluzjoniści przypominali Barsawianom, że nietrudno ich omamić i zmuszali do nieustannej czujności.

Niektórzy twierdzą, że korzenie naszej dyscypliny są zagrzebane w kaerach. Może i jest to prawda. Czytałam starożytne zapiski o Iluzjonistach zabawiających mieszkańców podziemnych schronień i potęgą magii tworzących wspaniałe sztuki.





ki. Mężczyźni i kobiety omdlewali na widok iluzyjnych smoków, które spadały na nich, zalewały ich ogniem czy rozszarpały pazurami. I cieszyli się, oglądając wspaniały spektakl o bohaterze zabijającym Horra i ratującym kaer przed zagładą. W tych opowieściach wspomniano jednak również o tym, że po przedstawieniach Dawcy Imion trzymali się z dala od Iluzjonistów, nie mogąc nigdy odkryć, które z naszych dzieł jest realne, a które nie. Taki jest bowiem prawdziwy cel mej dyscypliny – nie tylko bawić, ale również uczyć.

I wciąż pokazujemy, co jest rzeczywiste, a co stanowi fikcję, choć rzadko kto nam dziękuje. Iluzje i blask otaczają nas, gdziekolwiek byśmy się nie udali, tworząc wspaniałe obrazy. Niektórzy głupcy zwa nas szarlatanami; twierdzą, że używamy magii tylko po to, by wyrwać srebrnika z gardeł łatwowiernych i słabych na umyśle. To nieprawda! Owszem, zarabiamy na naszych „przedstawieniach”, nie tyle jednak, ile się wszystkim wydaje. Większość z nas czyni to, ponieważ musi to zostać zrobione. Nie zarzucimy uczenia Barsawian; nie przestaniemy pokazywać im, jak patrzeć – bez względu na to, jak bardzo będą nami w zamian pogardzać.

Przypuszczam, że to dzięki metodom zyskaliśmy etykietkę oszustów. Prawdą jest, że często sięgamy po iluzje, by ukryć twarze i uchodzić za kogoś innego niż w rzeczywistości. Nie jesteśmy jednak pospolitymi złodziejaskami! Czy naszą jest winą, że z dzięki iluzjom monety zmienia właściciela? Albo że jakiś głupiec płaci za dużo za zaklęcie, po którym zbyt wiele się spodziewał? Czy nas należy za to winić? Nie! W taki sposób tylko uczymy innych – pokazujemy, że do rzeczy magicznych należy podchodzić z uwagą. Magia może przynieść wiele korzyści, jest jednak również bardzo niebezpieczna. Opuściliśmy kaery, ale niestety wszelkie zło, przed którym kryliśmy się w ich murach, nie odeszło. Horrory wciąż bez obaw szaleją po świecie, a my Iluzjoniści boimy się, że nasi ukochani Dawcy Imion zapomną, jak subtelne potrafią być te potwory. Dlatego też tkamy nasze iluzje, które może czasem sprawiają ból i nieco kosztują, ale przynoszą korzyść nam wszystkim. Staramy się nauczyć innych patrzeć na świat tak, jak my to potrafimy robić. Pokazać, że świat to tylko cienki woal kryjący rzeczywistość w iluzyjnych fałdach prawdy.

Przysłuchiwałeś się moim słowom ze sceptycyzmem, i tak być powinno. Zwątpienie na twarzy to znak bystrego umysłu. Muszę niestety dodać, że wielu z nas przyświecają egoistyczne cele. Jest więc ziarno prawdy w twym zwątpieniu! Domagam się jednak, byś znalazł choćby jednego Iluzjonistę, który kiedykolwiek świadomie wykorzystał swą sztukę do uczynienia zła innemu Dawcy Imion. Nie uda ci się to. Nasza magia rani tylko tych, którzy na to zasłużyli! Jeśli uwierzysz, że iluzyjne zaklęcie uczyni ci coś złego, z pewnością tak się stanie. Jeżeli jednak masz silną wolę, nie spadnie ci nawet włos z głowy.

Wiem, że wielu uzna, iż po prostu w ten sposób przenosimy odpowiedzialność na innych. Ja jednak nie miałam takiego zamiaru. Mówiłam prawdę, znaną mi prawdę. Lecz nie można zapominać, że serce każdego Iluzjonisty uczy nas, iż prawdą nie zawsze jest to, co się nią wydaje...

OPÓWIEŚĆ O ODU FRATANIE

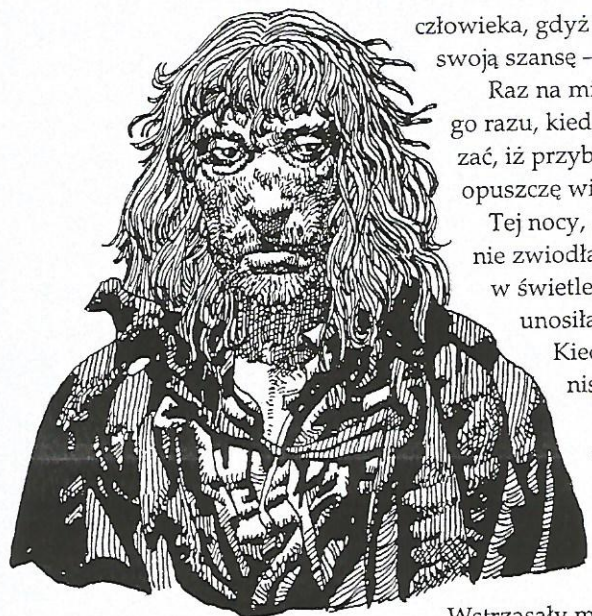
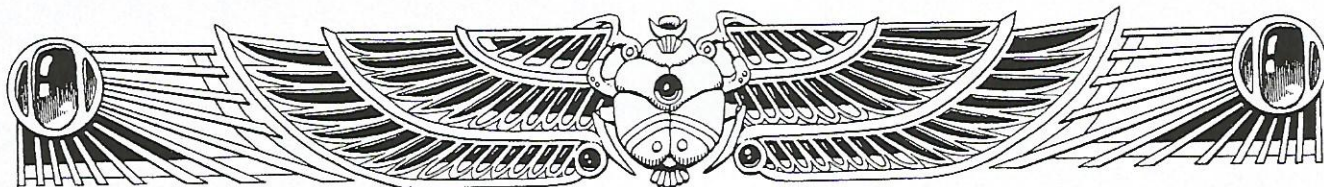
Przedstawiam ci opowieść, dzięki której lepiej zrozumiesz potęgę i wartość iluzji. Kiedy byłam znacznie młodsza i znajdowałam się na czwartym kręgu mej dyscypliny, przez pewien czas mieszkalam w małej wiosce na zachodnim krańcu Liaj. Osada ta nieustannie była na granicy śmierci, podtrzymywałam więc jej mieszkańców przed popadnięciem w otchłań rozpacz. Odkryłam, iż wioska stoi na szlaku karawan, wprawdzie jednak Barsawianie musieli na nowo wytyczyć drogi; póki co potocznie uważano, że wędrówka przez Liaj nie różni się wiele od samobójstwa. Wioska, pozbawiona srebra i dóbr, które wiozły karawany, powoli umierała. Mieszkańcy ostatkiem sił trzymali się przy życiu, co z dnia na dzień stawało się coraz trudniejsze.

Na szczęście, w niedługi czas po moim przybyciu do wioski, trafił do niej załadowany wóz, a z nim Odu Fratan. Był to wysoki, postawny człowiek o kędzierzawych włosach i naznaczony siną blizną ciągnącą się przez niemal całe prawe ramię. Przywiózł ze sobą pożywienie i inne nieodzowne dobra. W zamian za nie oczekiwał tylko jednego – mieszkańcy mieli słuchać jego rad, dopóki będzie razem z nimi mieszkał. Utrzymywał, że nie zatrzyma się na długo, gdyż ma interesy w głębi dżungli. Nikt nie zapytał, co to za interesy.

Fratan w zasadzie mnie nie obchodził. Większość mieszkańców uważała, że nie ufam mu, ponieważ zrobił to, czego ja nie mogłam: przywiózł jedzenie i inne potrzebne do życia rzeczy. Ja zaś wiedziałam, że to zły człowiek; niemal czułam otaczającą go aurę. Zdawałam sobie jednak sprawę, że nikt mi nie uwierzy, jeśli po prostu powiem: „Nie słuchajcie tego

MAŁO SZCZERA
NADZIEJĘ, ŻE TA PO-
WAŻNA WADĄ W RO-
ZUMOWANIU NIE JEST
CECHĄ WSPÓLNĄ
WSZYSTKICH ILUZO-
NISTÓW. CZY CI ADEP-
CI NAPRAWDĘ WIERZĄ,
ŻE NIE SĄ WINNI
KRZYWDOM, KTÓRE
SĄ EFEKTEM ICH ZA-
KŁĘC? I TO TYLKO DLA-
TEGO, ŻE WSZYSTKO
ZALEŻY OD OFIAR,
KTÓRE UWIERZĄ LUB
NIE W ICH SZKODLIWY
WPŁYW? INTERESUJĄ-
CE... I PRZERAŻAJĄCE
ZARAZEM.
- MERROX, MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW





człowieka, gdyż was skrzywdzi". Obserwowałam więc tylko, co robi, i czekałam na swoją szansę – na chwilę, w której ujawnię prawdę.

Raz na miesiąc Odu Fratan wyruszał do dżungli na mniej więcej tydzień. Pewnego razu, kiedy był nieobecny, przekonałam mych sąsiadów, by dali mi szansę pokazać, iż przybysz wcale nie jest dobrym człowiekiem. Powiedziałam, że jeśli się mylę, opuszczę wieś i przestane ich niepokoić.

Tej nocy, której Odu powrócił, byłam gotowa. Wykreowałam prostą złudę, która nie zwiodłaby nikogo z bliska, nadawała się jednak świetnie na dużą odległość i to w świetle księżyca. Była to iluzja nieco większa od człowieka, która niczym cień unosiła się nad miastem. Okryłam ją kolcami i błyszczącym, zielonym śluzem.

Kiedy wyczułam, że Fratan wchodzi na wzniesienie, powiedziałam do cienistego kształtu:

– Tak, panie, oddałam ci ich wszystkich – starałam się, by mój głos drżał możliwie najbardziej. – Ten jest ostatni.

To mówiąc, stworzyłam kolejną iluzję, bardziej żywą, przedstawiającą młodą dziewczynę. Po twarzy spływał mi pot, a z nosa sączyły się krople krwi, gdyż podtrzymywanie całej ułudy kosztowało mnie wiele wysiłku. Cienisty kształt chwycił dziewczynę i wchłonął ją, pożerając.

Wstrząsały mną dreszcze zmęczenia, ale mimo to udało mi się uklonić i powiedzieć:

– Wieś jest twoja, panie. Daj mi teraz moc, którą mi obiecałeś.

Nagle Odu rzucił się na mnie, wrzeszcząc szaleńczo:

– Oni byli moi – wył. – Mój pan obiecał mi, że jeśli mu ich oddam, obdarzy mnie wieczną potęgą!

Wioskowy łucznik strzelił do Fratana; strzała wbiła się wprost w oko, zanim do mnie dopadł. Nasz „dobroczyńca” był zabawką Horra i tylko ja wyczułam jego zepsucie. Z pomocą iluzji zdołałam to ujawnić, zanim kogokolwiek skrzywdził. Tylko moje iluzje były w stanie to uczynić.

Oto potęga mojej dyscypliny.

OPISANA PRZEZ IL-
LIANSTRĘ PRAKTYKA
SPOŻYWANIA NOWYCH
POTRAW I OPANOWY-
WANIE W TEN SPOSÓB
ILUZJI SMAKU, ZAPA-
CHU I DOTYKU TO DO-
SKONAŁY PRZYKŁAD
CZEGOŚ, NA CO ZWRA-
CA UWAGĘ NIEWIELE
OSÓB. POMYŚL, ŻE
ILUZIONISTA MUSI
WPIERW PRZEŻYĆ
PEWNE DOŚWIADCZE-
NIA, NIM ZDOŁA
STWORZYĆ UŁUDĘ,
JEST DLA MNIE
CZYMŚ NOWYM. TAK
OTO MÓJ ZROZUMIE-
NIE W TEJ KWESTII
STAŁO SIĘ PEŁNIEJ-
SZE, ZA CO WDZIĘCZ-
NY JESTEM ILLIAN-
STRZE.
– MERROX

ŻYCIE ILUZIONISTY

Jak spędzam czas? Studia, podróże i przedstawienia, a czasem przygody – oczywiście, zwykle dość pouczające, dlatego też zawsze zmierzam tam, dokąd mnie zawiodą. Żał mi tych magów, którzy większość życia spędzają z nosami w księgach i kurzu bibliotecznych półek. Och, zapewne doskonale rozumieją teorię. Czy jednak ktoś jest w stanie naprawdę pojąć magię, jeśli nie zostanie zmuszony do uratowania sobie życia ekspresowym utkaniem odpowiedniego zaklęcia? Kraży nawet takie powiedzonko: „Nie poznasz prawdy, jeżeli nie pożyjesz w dzikim świecie”. I dotyka ono prawdy absolutnej lepiej niż wszystko inne, weź je więc pod uwagę.

Przypuszczam, że jestem „typową” Iluzionistką; oznacza to mniej więcej tyle, że inny Iluzionista jest do mnie tak podobny, jak wietrznik do trolla. Z tego też względu nie ma sensu mówić o „życiu Iluzionisty”. Jeżeli jednak miałoby to pomóc Barsawianom lepiej zrozumieć moją dyscyplinę, to z radością opiszę ci typowy dzień z mego życia.

Ranek zaczynam wcześniej, podobnie jak większość znanych mi magów. Zanim jednak wstanę z łóżka, przez kilka minut rozglądam się w poszukiwaniu iluzji lub zmian – w końcu nigdy nie wiesz, co nowego zgotuje ci ten piękny, zmienny świat. Kiedy jestem już pewna, że nie zdarzyło się nic niezwykłego, odprawiam poranne ablucje. Zapomnijmy o szczegółach; grunt, że lubię być czysta, a włosy zaplatam ponad głowę, tak jak teraz. Widzę, że je podziwiasz – dziękuję.

Staram się, by poranne posiłki były różnorodne; wszystko zależy od tego, gdzie akurat się znajduję. Zwykle próbuję potraw tylko raz, dodając w ten sposób nowe smaki, zapachy i tekstury do mego repertuaru iluzji. Wiesz zapewne, że właśnie te trzy elementy są najtrudniejsze do wykreowania. Dźwięki i obrazy są niewiarygodnie proste. Większość Dawców Imion wierzy w to, co widzą i słyszą. Jednakże język, nos i skórę trudniej oszukać, gdyż wyczuja nawet





najmniejszą pomyłkę. Dlatego też staram się jeść wiele bardzo różnych rzeczy, by poczuć, jak reagują zmysły. A kiedy jem, próbuję odkryć choć odrobinę prawdy o świecie. Nie jest to łatwe, od czego jednak mamy trening? Opowiem o tym później – będzie to bardziej zrozumiałe. Tak więc każdego ranka spędzam mniej więcej godzinę na badaniu otaczającego mnie świata i poszukiwaniu w nim sensu, zgodnego ze znanymi mi zasadami.

Jeśli zaplanowałam jakąś podróż, poświęcam nieco czasu na pakowanie i ustalanie szlaku, który nie będzie wiódł przez wysokie góry lub bagna (te dwa geograficzne kosmary istnieją chyba tylko po to, by utrudniać życie wędrowcom). Jeżeli zaś chcę przez pewien czas zostać na miejscu, rozglądam się za kimś, z kim mogłabym porozmawiać. I bardzo często natrafiam na osoby, które powinny dokładniej przyjrzeć się światu. Nie potrafię wyjaśnić, w jaki sposób je rozpoznaję – my, Iluzjoniści, po prostu czujemy takie rzeczy. Dyscyplina wymaga ode mnie, bym owym osobom pomagała; dlatego też zwykle rzucam na nie kilka nieskomplikowanych czarów, by zobaczyć ich reakcję. Czasem wydobywam od nich nieco srebra, szczególnie gdy cała sprawa wymaga nieco więcej wysiłku niż zwykle. Kiedy „ofiara” zorientuje się, że ją nabieram lub że dzieje się coś niezwykłego, wiem, iż otworzyłam jej oczy na prawdę. A wtedy odchodzę, rzucając kilka iluzyjnych zaklęć dla zatarcia śladów. Wszakże nikomu bym już nie pomogła, gdybym raz po raz musiała uciekać przed tłumem dobrotnych, ale naiwnych mieszkańców, gotowych pomścić niewinną sztuczkę!

Jeżeli nie znajdę nikogo, kto potrzebowałby lekcji prawdy – zdarza się to naprawdę rzadko – wprawiam się w rzucaniu czarów, ukryta przed wzrokiem wścibskich, zwykle w swoim pokoju. Codzienne praktyczne ćwiczenia pozwalają osiągnąć mistrzostwo w posługiwaniu się prostszymi zaklęciami, co z kolei pozwala większą uwagę poświęcić rzadziej rzucającym, a trudniejszym. W ten sposób uczę się również odkrywać różnicę między znanymi mi „realnymi” czarami a iluzyjnymi. To doprawdy fascynujące, jak te zaklęcia ze sobą współgrają i, jednocześnie, jak są różne. W owej różnicy być może kryje się wiele wskazówek dotyczących natury naszego świata. A to również element mego treningu, więc zajęcie się tym z pewnością nie jest marnotrawstwem czasu.

♀ TRENINGU I NAUCE

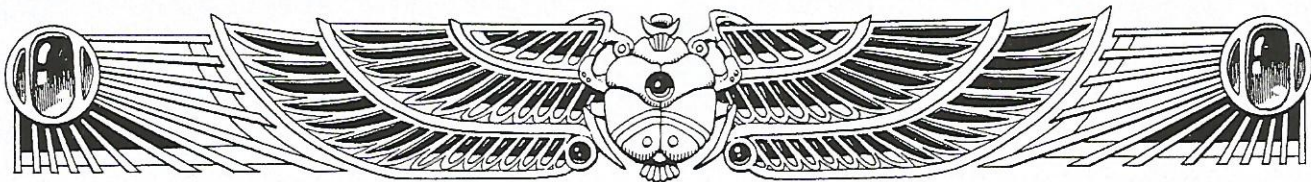
Niektórzy Dawcy Imion, szczególnie inni magowie, wychodzą ze skóry, byleby pokazać, że Iluzjoniści nie prowadzą formalnego szkolenia. A to nieprawda, to tylko przykład często powtarzanych fałszywych opinii dotyczących naszej dyscypliny.

W Szkole Iluzji – wymyślna i dość imponująca nazwa naszej dyscypliny, prawda? – są trzy rodzaje Iluzjonistów: uczniowie, nauczyciele i fantomy. Ja jestem uczniem i większość życia spędzam, wędrując po Barsawii w poszukiwaniu prawdy o sobie samej. Tacy jak ja raz na jakiś czas powracają do domu, chyba że szlak wyprawy zaprowadzi ich daleko od niego; a wtedy spotykają się ze swoimi nauczycielami.

Nasi nauczyciele nie prowadzą nas za rączkę, jak ma to miejsce w przypadku innych dyscyplin. Rzadko kiedy mówią o czymś jako o niepodważalnej prawdzie. Raczej wskazują na problemy i wątpliwości, które prowadzą na nowy poziom świadomości. Wszyscy nauczyciele zachęcają do nieskrępowanego myślenia; uczą także gotowości do wymiany poglądów – i to najdziwniejszych czy najradzykalniejszych. Dlatego też często nazywamy nauczycieli doradcami, ponieważ prowadzą nasze myśli w kierunku naturalnych inklinacji i łagodnie zachęcają do samodzielnego odkrywania prawdy kryjącej się w lekcji. W odróżnieniu od innych dyscyplin nie zmuszają nas do patrzenia na naukę w specyficznym świetle.

Nauczyciele wybierają uczniów na długo, zanim kandydat się zorientuje, że został wytypowany na Iluzjonistę. My po prostu szukamy ewentualnych adeptów, którzy są obdarzeni wrodzoną przenikliwością w odróżnianiu realności od zjaw, a potem sprawdzamy ich, tworząc przerażające lub niepokojące iluzje. Mój nauczyciel zdecydował się na kilka szczególnie obrzydliwych kosmarów nocnych, którymi mnie nękał. Kilka dni spędziłam zdrętwiała ze strachu, nim zrozumiałam, co widzę – moja rodzina i przyjaciele przemienili się w przerażające potwory. Jeszcze dziś od czasu do czasu zdarza mi się to ujrzeć, szczególnie gdy jestem bardzo zdenerwowana. Po trzech dniach tego kosmaru zaczęłam odnajdywać znaki potwierdzające fałszywość tego, co ukazywało się moim oczom. W końcu dotarłam do źródła iluzji. Kiedy stanęłam naprzeciw kobiety, która zapragnęła mnie uczyć, ta pogratulowała mi. I tak oto rozpoczął się poważny trening. Przypuszczam, że w taki sposób najczęściej uczeń spotyka nauczyciela.





Szkolenie to niekończąca się seria testów i iluzji, które niejednego ucznia mogą doprowadzić do szału. Tak naprawdę, to właśnie jest ich celem. Najlepszy metal wymaga najgorętszego ognia; tylko surowy trening uczyni z ucznia wartościowego Iluzjonistę. Nauczyciele często umieszczają swych podopiecznych w samym sercu żywych, jaskrawych iluzji, po czym chociaż historycznie, patrząc, jak nieszczęśnicy próbują znaleźć wyjście. Oto esencja naszego szkolenia. W ten sposób uczymy się nie uznawać rzeczy za realne tylko dlatego, że je widzimy, słyszymy czy czujemy. Zaczynamy raz po raz sprawdzać wszystko, zanim uznamy coś za rzeczywiste. Oczywiście, owo testowanie realności musi być dokładne i szybkie. Większość Iluzjonistów potrafi osądzać na podstawie najmniejszych szczegółów. Bez szybkiej i dokładnej analizy życie Iluzjonisty stałoby się serią małych, uważnych kroczków stawianych w obliczu ewentualnego niebezpieczeństwa. Czy ktokolwiek mógłby coś osiągnąć, żyjąc w taki sposób?

W naszym przypadku nauczanie jest równie wymagające dla ucznia co nauczyciela. Mistrz musi zawsze uprzedzać swego wychowanka i tworzyć zjawy oraz rzucać zaklęcia tak, by podopiecznemu trudno było je odróżnić od realności. Dlatego też większość nauczycieli jest znacznie bardziej zaawansowana niż ich uczniowie. Fechtmistrz trzeciego kręgu może z powodzeniem instruować adepta pierwszego lub drugiego kręgu, Iluzjonista – nie. Uczeń nie zdobędzie żadnej wartościowej wiedzy, jeśli jego mistrz nie znajduje się co najmniej trzy kręgi wyżej. A w większości przypadków ta różnica wynosi nawet pięć i więcej kręgów. Jak łatwo ci się zapewne domyślić, dobrzy nauczyciele są rozchwytywani. Najlepsi z nich często mają listę kandydatów, czekających nawet rok, by rozpocząć szkolenie. Iluzjonista, który znajdzie wartościowego mistrza, powinien trzymać się go za wszelką cenę. A jeśli uda ci się zdobyć duchowego mistrza, to tym lepiej – on nauczy cię naprawdę niezwykłych rzeczy!

Nauka jest bardzo zajmująca, dlatego też mistrzowie raczej nie mają czasu na przygody. Z tego też powodu większość „bierze sobie wolne” między jednym a drugim uczniem i dokonuje chwalebnych czynów, by awansować na następny krąg. Niektórzy z nas wolą na kilka lat zarzucić poszukiwanie przygód i zająć się uczeniem, a potem – na rok lub dłużej – powracają do dawnego życia.

Istoty, które zwiemy fantomami, są niezwykle tajemnicze – nawet niektórzy z nas nie wierzą w ich istnienie. Ja jednak do nich nie należę. Wiem, że fantomy istnieją. Jednego z nich nawet widziałam. Tradycja Iluzjonistów mówi, że fantomy to przedstawiciele naszej dyscypliny, którzy przekroczyli granice cielesnej percepcji i dostrzegają prawdę we wszystkim, co ich otacza. Wędrują oni po świecie – nie tylko Barsawii, ale również niegdyś potężnym imperium Thery. Są również chyba jedynym urzę-

MOŻE FANTOMY TO
ILUZIONIŚCI, KTÓRZY
OSIĄGNIĘLI TAKIE ZRO-
ZUMIENIE, ŻE POTRA-
FIĄ POSTRZEGAĆ
MIEJSCE ZWANE
PRZEZ NAS, CZARO-
DZIEJÓW, KRAINĄ
IDEI? WIERZYM, ŻE
Z TEJ WŁAŚNIE KRAI-
NY WYWODZĄ SIĘ
IDEE WSZYSTKICH
RZECZY. CZYTELNICY
ZAINTERESOWANI
TYM TEMATEM WINNI
PRZEJRZEĆ ESEJ ZNAJ-
DUJĄCY SIĘ NA PO-
CZĄTKU TEGO DZIEŁA.
„DROGA UMYSŁU
I SYMBOLU”.
– DERRAT

czywistnictwem nadziei, że kiedykolwiek uda nam się odkryć prawdziwą naturę Horrorów. Wiem, że są realni, ponieważ jeden z nich – srebrna, migocząca kobieta – uratował mnie zeszłego roku z uścisku szczególnie plugawej bestii. Niektórzy twierdzili, że to był awatar Garlen, ja jednak znam prawdę. Na własne oczy widziałam charakterystyczną iluzyjną magię w srebrzystych włosach i na rąbkach sukni.

Znam prawdę.

RYTUALACH AWANSU

W każdej z dyscyplin w inny sposób się określa, czy adept jest gotów do awansowania na następny krąg, i pod tym względem my nie różnimy się od reszty. Jednakże nasz sposób jest bardzo niezwykły. W przypadku innych dyscyplin, adepta poddaje się pewnego rodzaju testowi, by określić, czy musi dalej się uczyć. Owe testy są niemal takie same dla wszystkich – potęgą tradycji uniemożliwia zmiany (małe czy duże), które dostosowałyby sprawdzian do danej osoby. My Iluzjoniści uznajemy ten sposób sprawdzania adeptów za szalony. Dlaczego należy traktować różnych uczniów w ten sam sposób? My dla każdego ucznia i nauczyciela wymyślamy inne rytuały awansu, dzięki czemu łatwiej nam określić postępy. Czasem dwóch lub więcej mistrzów wykorzystuje ten sam rytuał, ale wtedy każdy podopieczny poznaje go w inny sposób. Dlatego też w moim przypadku mówienie o tym czy tamtym rytuale nie wpłynęłoby na jakość twojej książki, a z pewnością nie byłoby prawdziwe. Mogę jedynie dać ci kilka wskazówek i ogólny obraz.

Większość rytuałów awansu testuje percepcję ucznia oraz umiejętność odróżniania realności i prawdy od iluzji i fałszu. Podczas jednego z moich wczesnych rytuałów – kiedy awansowałam z kręgu pierwszego na drugi – musiałam stawić czoło dwóm niebezpieczeństwom – realnemu oraz iluzijnemu – i zdecydować, przed którym się bronić. (Oczywiście przeszłam ten test z typowym dla mnie stylem). Czasem test polega na magicznym pojedynku do pierwszej krwi; w takich przypadkach iluzje okrywają naprawdę niebezpieczne





zaklęcia, które ranią ofiary. W rzeczywistości tylko dwie rzeczy ograniczają rytuały awansu – wyobraźnia i pomysłowość mistrza. A przecież moja dyscyplina byłaby nie warta bez tych cech! Mysłący przyszłościowo Iluzjonista musi brać wszystko pod uwagę; spodziewać się wszystkiego i niczego; nie dać się zaskoczyć.

Osobiście nie znam nikogo, kto awansował powyżej dziewiątego kręgu, choć z pewnością muszą żyć tacy adepci. Nie potrafię się domyślić, jakiego rodzaju rytuał ich czeka i przez jakie przeszedł, zapewne wszystkie były dość niebezpieczne. Tak jednak być musi, coż bowiem jest w stanie sprawdzić umiejętności równie potężnego maga? Krążą pogłoski, że na najwyższych kręgach rytuały awansu odprawić mogą jedynie fantomy, a nawet smoki. Z pewnością w tych plotkach kryje się ziarno prawdy, ile jednak w wyroślej roślinie jest kłamstwa – trudno mi powiedzieć.

W KWESTII SZARLATANÓW

Szarlatan to Iluzjonista, którym każdy pogardza – szczególnie jeśli leży mu na sercu dobro naszej dyscypliny. Wszyscy prawdziwi Iluzjoniści ostrzegają cię przed tymi niepoprawnymi kłamcami.

Niedługo po tym, jak Barsawianie opuścili kaery, wielu Iluzjonistów zaczęło zwracać większą uwagę na srebro, a mniejszą na wskazywanie drogi ku prawdzie. Owi adepci i ich pozbawieni honoru następcy wędrowali po prowincji, oszustwem wydłużając pieniądze i czyniąc „cuda” w zamian za fortunki. I nie mam tu na myśli nieszkodliwych iluzyjnych sztuczek, za które dostaje się kilkanaście miedziaków lub parę srebrników. Mówię o szalbierstwach, po których dobrzy Dawcy Imion zmieniali się w żebraków; o szachrajstwach, które pozbawiły wielu nieszczęślików ostatniej monety i niczego ich nie nauczyły.

Szarlatani posiadają niewielką – jeśli w ogóle – wiedzę o prawdziwej magii. Wszystkie ich zaklęcia i talenty są iluzoryczne; wyjątek stanowią te moce, które dotyczą ich samych. Osobnicy ci są jednak niewątpliwie zdolni do tworzenia iluzji. Jeżeli jednak ktoś przejrzy dzieła, nie są w stanie nikogo zranić, ani tym bardziej obronić się przed wściekłym tłumem. Nie można też zapomnieć, że niektórzy szarlatani mają dobre serca i robią to, co robią, z czystego lenistwa. Po prostu nie czują żadnej potrzeby poznania prawdy i wolą być bogaci, a nie oświeceni.

Oczywiście, ignoranci zwykli mylić Iluzjonistów z szarlatanami. Osobiście protestuję przeciwko tej niesprawiedliwości, zwracam jednak uwagę czytelników owej rozprawy, by pamiętali, iż szarlatani istnieją. I że niektórzy z nich nie mają zgniętego kawałka drewna w miejscu serca. Wiele po prostu zarabia na życie w taki sposób, w jaki potrafi najlepiej. Sądźcie więc ich z wyrozumiałością, a Pasja Sprawiedliwości uśmiechnie się do was.





ŚMIAŁY I NIEUSTRASZONY KAWALERZYSTA



Rozprawę o dyscyplinie Kawalerzysty spisałem na podstawie słów Jenny Przyjaznej Dłoni, kobiety człowieka z nizin. Przez całą, trwającą kilka godzin rozmowę pieściła pięknego czarnego ogiera – Kalifa – którego przedstawiła mi tak, jak to zwykło się czynić z Dawcami Imion. Dzięki temu dowiedziałem się więcej o więzi, łączącej Kawalerzystę z jego zwierzęciem, niż w jakimkolwiek inny sposób.

– Czytelnikowi gwoli wyjaśnienia, Derrat, Czarodziej z Yistaine, w roku 1507 TH

Kawalerzysta żyje dla swego wierzchowca, a jego wierzchowiec – dla swego jeźdźcy. Razem pędzimy na skrzydłach wiatru. Razem jemy i śpimy. Jesteśmy częścią siebie. Jesteśmy sobie bliżsi niż matka i córka; niż mąż i żona. Nasze losy są ze sobą związane w sposób, którego nikt inny do końca nie zrozumie. Dopiero kiedy wierzchowiec cię wybierze i zaakceptuje, zrozumiesz, co znaczy czerpać radość z życia.

Jestem Kawalerzystą od chwili, gdy pierwszy raz zaczerpnęłam powietrza, choć zrozumienie tego zajęło mi piętnaście lat. Przez całe życie jeździłam z Kawalerzystami różnych ras i wiem, że jesteśmy najodważniejszymi oraz najbardziej lojalnymi mieszkańcami tej zniszczonej krainy. Gdyby było inaczej, nasze wierzchowce nie kochałyby nas tak mocno, a my nie poznalibyśmy niezrównanej radości, którą niesie przyjaźń z nimi.

ŚWIAT KAWALERZYSTY

Jest takie starożytne powiedzonko Kawalerzystów: „Każde źrebę rodzi się z klaczy, a każda klacz była kiedyś źrebicem”. Wiekowi adepci mej dyscypliny zwykli często powtarzać je młodzieńcom, którzy dopiero przyzwyczajają się do siodeł. Oczywiście, to powiedzonko wcale nie uspokaja podnieconych i zaniepokojonych młodzieniaszków, którzy właśnie doświadczili swej pierwszej Ceremonii Połączenia. Niemniej kryjącej się w niej prawdzie trudno zaprzeczyć. Kawalerzystą może bowiem zostać tylko ten, kto już w dzieciństwie rozumiał zwierzęta i pragnął nieustannego ruchu. Jednakże więź łącząca jeźdźcę i wierzchowca rośnie wraz z wiedzą, nadając światu adepta barw. Ja i Kalif jesteśmy razem już dwanaście zim; kiedy mnie wybrał, był jeszcze źrebicem ledwie stojącym na słabych nogach. A dziś patrzę na świat tak swoimi, jak i jego oczami.





♀ WIEZI WIERZCHOWCA I JEŹDŹCA

My, Kawalerzyści, patrzymy na odmieniony przez Pogrom świat w sposób, którego mało kto doświadcza. Być może dane jest to też Powietrznym Żeglarzom; być może oni są w stanie zrozumieć, co mamy na myśli, mówiąc, iż po świecie trzeba podróżować. Życie to ruch, to odkrywanie, to rytmiczne uderzenia podków, to jeździec i jego koń kłusujący ku horyzontowi. Kiedy siedzisz na grzbiecie wierzchowca, twoje zmysły się wystrząsają i ożywają; dopiero wtedy naprawdę dotykasz świata swymi oczami, uszami, nosem i skórą. Czas dla was zatrzymuje się i wszystko wskazuje na to, iż jazda nigdy się nie skończy.

Po cóż zatrzymywać się w jednym miejscu, nawet na chwilę, jeśli możesz czuć wiatr, niczym dziecko, bawiący się twymi włosami, i pędzić, przywierając do grzbietu wierzchowca? Po cóż stać nieruchomo, gdy twoje serce zlewa się z sercem konia, tak jak twoje włosy z jego grzywą, tworząc doskonałą całość, a wokół was świat pędzi? Nawet w tym momencie czuję ten zew. Gdybym nie miała ci już nic do powiedzenia, Kalif i ja połączylibyśmy się, by prześcignąć wiatr. Ale ten koń zna moje myśli i poczeka na mnie.

Nie potrafię wachać wiatru jak Kalif, on zaś nie chwyci zadry wbitej w kopyto. Mimo to i ja, i on w jakiś sposób rozumiemy świat tak, jak doświadcza go drugie z nas. Zapach, dźwięk i widok łączą się, stając jeszcze piękniejsze i żywe... Doświadczamy świata z dwu różnych perspektyw, czasem sprzecznych. Biegły Kawalerzysta umie sobie z tym poradzić, tak jak potrafi jechać i jednocześnie strzelać z łuku. Percepcja wierzchowca łączy się z naszą tuż na granicy myśli. Wystarczy otworzyć serce, by spojrzeć na świat różnymi oczami.

♀ OGRANICZENIACH ZWIĄZKÓW Z INNYMI

Nasz wszechświat to dzikie i niespokojne miejsce – to huragan otaczający wyspę doskonałego zaufania i zrozumienia. Owa wyspa to partnerski związek łączący konia i jeźdźcę. Wokół niej szaleje chaotyczny, ryzykowny i często niebezpieczny świat; a w środku panuje spokój i idealna bliskość. Tak więc, choć Kawalerzysta może mieć przyjaciół i kochanków jak wszyscy inni Dawcy Imion, to żaden z tych związków nie będzie dla niego tak ważny, jak więź łącząca go z wierzchowcem. Teraz już wiesz, uczony skrybo, dlaczego tak niewielu z nas żeni się czy wychodzi za mąż. W końcu ilu jest małżonków, którzy zgodzą się odgrywać drugoplanową rolę, kiedy na pierwszym miejscu stoi koń?! Jedynie inny Kawalerzysta jest w stanie zrozumieć, co czujemy, dlatego też często poszukujemy towarzystwa wśród przedstawicieli naszej dyscypliny. Dzięki temu nie jesteśmy rozdarci pomiędzy miłością do kochanka a lojalnością wobec konia, gdyż każdy z adeptów zna i akceptuje ograniczenia partnera.

Kawalerzysta posiada bliskich i prawdziwych przyjaciół, u boku których może przemierzać świat zniszczony przez Horrory i wszelkie inne niewyobrażalne zło. Potrafimy walczyć, śmiać się i spać u boku dwunogich Dawców Imion, żaden jednak z nich nie dotknie naszego serca, naszej duszy. Tego dokonać mogą jedynie nasze wierzchowce.

Wielu Kawalerzystów niepokoi, a nawet przeraża perspektywa życia bez partnera o sercu i umyśle równie otwartym co jego. Nieustannie rozwijająca się więź między wierzchowcem a jeźdźcą po prostu przerasta wszystkie inne związki. Kawalerzysta nie ma na to wpływu. Kiedy więc jeden z nas nagle przestanie się śmiać, słysząc kolejny dowcip o Theraanach, nie bierz go za aroganta i nie myśl, że cię lekceważy. On nie ma nic przeciwko tobie – interesujesz go po prostu mniej niż jego koń.

♀ ŻYCIU W KAWALERII

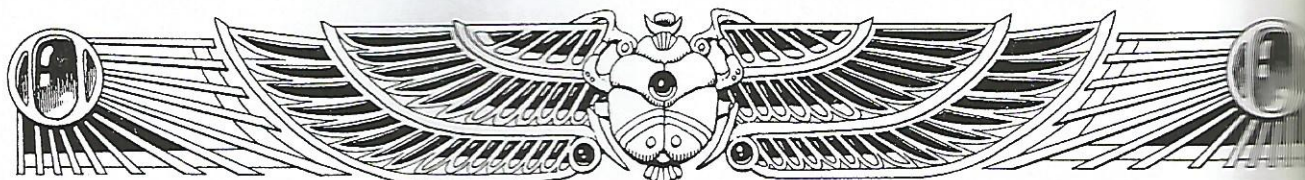
Miłość łącząca konia i jeźdźcę towarzyszy Kawalerzyście przez cały czas, mimo to niewielu z nas żyje jedynie ze swymi wierzchowcami. Niemal wszyscy adepci mej dyscypliny przystępują do oddziałów, regimentów czy innych band jeźdźców. Pod tym względem najlepiej znani są orkowi nomadzi, a raczej ich elitarne jednostki, których członkowie współpracują ze sobą lepiej niż jakakolwiek inna grupa Barsawian. Z pewnością żaden therański bicz nie wytworzyłby takiej jedności.

Łączymy się z innymi Kawalerzystami, ponieważ sami tego pragniemy i ponieważ chcą tego nasze konie – zwierzęta stadne, niczym Dawcy Imion lubiące towarzystwo swych pobratymców.

JENNA NIE WSPOMI-
NA, ŻE KAWALERZYŚCI
DOSIADAJĄ NIE TYLKO
KONI, CO MOŻE
WPROWADZIĆ CZYTEL-
NIKA W BŁĄD. PRAW-
DĄ JEST, IŻ WIĘK-
SZOŚĆ LUDZI, ELFÓW,
T'SKRANGÓW I ORKÓW
WYBIERA WŁAŚNIE TE
ZWIERZĘTA. NIE MOŻ-
NA JEDNAK ZAPO-
MNIĆ, ŻE NIEWIELE
KONI UNIESIE TROL-
LA, WIETRZNIAKI ZAŚ
WOLĄ WIERZCHOWCE
BARDZIEJ ODPOWIA-
DAJĄCE ICH ROZMIA-
ROM. RÓWNIEŻ WIELE
ORKÓW, SZCZEGÓLNIE
WYWODZĄCYCH SIĘ
Z PLEMION NOMA-
DÓW, WIĄŻE SIĘ
Z GRZMOTOROŹCAMI.
NIE JEST TO BARDZO
ISTOTNA WIADOMOŚĆ,
NIEMNIEJ NA TYLE
WAŻNA, ŻE WYPADA JĄ
UMIEŚCIĆ W TYM
TRAKTACIE, BY MOŻ-
NA GO BYŁO UZNAĆ
ZA WIARYGODNE
ŹRÓDŁO INFORMACJI
O DYSCYPLINIE KAWA-
LERZYSTY.

– MERROX, MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW





Na czele większości kawaleryjskich oddziałów stoi „kapitańska para” – jeździec i wierzchowiec, którzy cieszą się największym szacunkiem. Wybiera ona pomocników, którzy z kolei dowodzą następnymi parami. Sposób wybierania wódcy i ustalania hierarchii różni się w zależności od oddziału. W każdym jednak przypadku wpływ na tę decyzję

tak jeźdźcy, jak i ich konie. Pod uwagę brane są również zdolności współpracującej ze sobą pary. Ci, którzy nie chcą się o awansie decydować wyzwaniami, wyścigami, walki lub inne testy umiejętności. Większość starszych jeźdźców jest mniej lub bardziej bezkrowa, choć słyszałam, że orkowi nomadzi wolą bić się na śmierć i życie.

Nieliczni pośród nas praktykują drugą dyscyplinę, ale wielu poświęca swe życie specyficznemu aspektowi Kawalerzysty. Najczęściej spotykani są ci, których zwiemy żołnierzami, a którzy skupiają się

na sztuce walki. Niektóre oddziały – choćby wspaniała kawaleria wietrzników, znane z

niezwykłej szybkości i wytrzymałości – służą za posłańców lub gońców. Te grupy są

mniej liczne niż jednostki żołnierskie, a ich członków zwiemy po prostu konnymi.

gdyż rozwijają oni swe jeździeckie umiejętności i talenty niemal do granic możliwości.

Nieliczni Kawalerzyści zostają również Władcami Zwierząt. Takie pary potrafią

wspinać się ze sobą współpracować i przedostać się chyba przez każde terytorium.

◊ CODZIENNYCH OBOWIĄZKACH

Życie Kawalerzysty kręci się wokół jego konia, a konia wokół jego jeźdźcy. Nie ma dla nas rzeczy ważniejszej niż opiekowanie się wierzchowcem. Jego wygodę nieraz stawiamy ponad naszą. Kawalerzysta musi znać swego konia, czyści go i opiekuje się nim; sprawdza jego nogi, szukając drzazg czy zadziurów; bada podkowę, patrząc, czy nie pękają i czy nie wbiły się w nie kamienie. Często wie, że jego wierzchowiec czuje ból lub jest bardzo chory. Niektóre problemy ciężko odkryć, trzeba być bardzo dokładnym. Szczególną uwagę trzeba zwrócić na nogi i podkowę, gdyż z ich choroby wierzchowiec może nigdy się nie wyzdrowieć. A utrata konia to największy koszmar, jaki Kawalerzysta jest w stanie sobie wyobrazić. Wiem to, gdyż przeżyłam taką stratę.

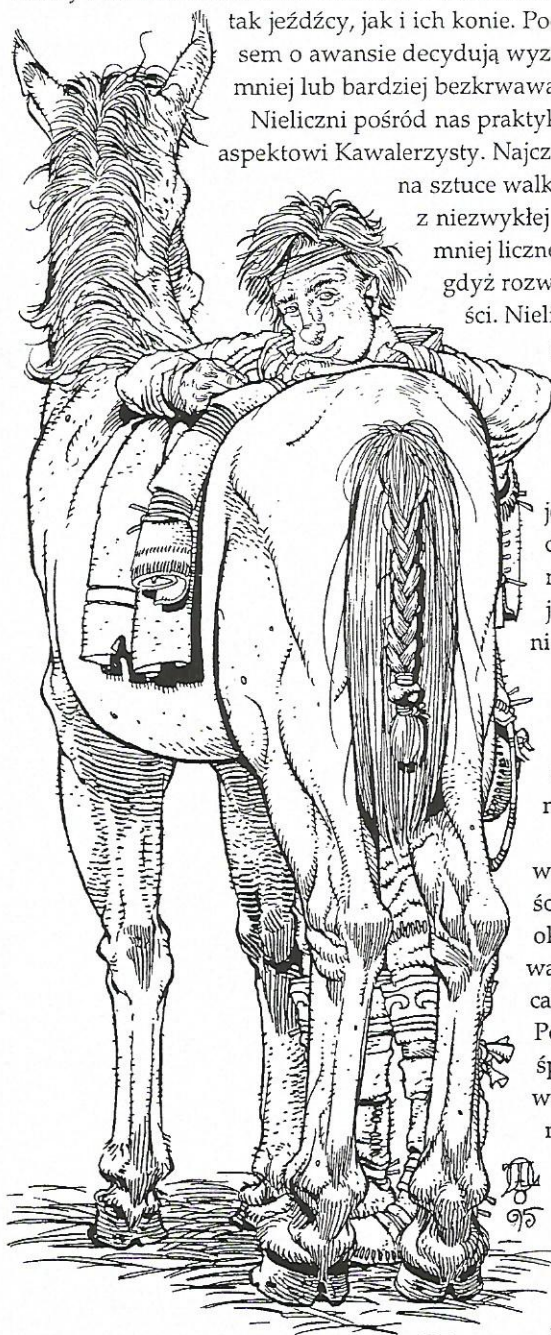
Jeśli oddział nie wykonuje jakichś rozkazów, para cały dzień trenuje ćwiczenia wojskowe czy jeździeckie manewry lub rozwijają inne istotne umiejętności. Kawalerzyści na służbie realizują powierzone im zadania – patrolują okolice miast, pilnują porządku na ulicach, przewożą wiadomości czy walczą (od zakończenia wojny z Theraanami zdarza się to rzadko). Przez cały ten czas adept musi wzmocniać duchową więź, łączącą go z koniem.

Pod koniec dnia jeździec i wierzchowiec udają się na spoczynek i często śpią razem. W podróży każdy Kawalerzysta śpi u boku swego konia – wielu woli spędzić noc w stajni niż zostawić zwierzę samo w nieznanym miejscu. Sen z wierzchowcem to wygoda dla ciała i umysłu. W łożu z konia siła i ciepło konia uspokajają Kawalerzystę, a piżmowy zapach konia pomaga mu szybciej zasnąć. Wiele lepiej niż wszystkie kołysanki razem wzięte.

◊ STANIU SIĘ KAWALERZYSTĄ

Wraz z każdym źrebkiem, które przyszło na świat, może rozpocząć się nowe Połączenie. Dlatego też Kawalerzyści zawsze ze szczególną

uwagą opiekują się zwierzętami, które są bliskie rozwiązania. Często zatrzymują się przy źrebnej klaczy, a czasami poświęcają na poszukiwanie kandydatów na adepta naszej dyscypliny. Kiedy źrebie przychodzi na świat, nie odstępują go przez cały dzień, głaszcząc szorstką sierść i szepcząc do ucha opowieści o chwale i męstwie. Przez cały ten czas skupiają się na potencjalnych adeptach, których wcześniej znaleźli. Jeżeli żaden z kandydatów nie odpowie na nasz wezwanie, uznajemy, iż źrebięciu nie było przeznaczone zostać wierzchowcem i ruszamy w dalszą podróż. Kiedy jednak obudzi cud narodzin, przybędzie on do stajni przed zachodem słońca. A jeśli źrebie będzie równie zainteresowane





kandydatem, jak kandydat nim (choć przyszły adept wcale nie musi sobie zdawać sprawy, dlaczego tak się dzieje), Kawalerzysta proponuje, że wyszkoli ich na wierzchowca i jeźdźca. Kandydat, który zaakceptuje taką ofertę, zostaje uczniem lub przyrzeka powrócić za dwa, trzy lata, gdy zwierzę będzie już dorosłe. Spór, która z tych metod kreuje lepszych Kawalerzystów, toczy się od wielu lat, nie jest jednak tak zażarty jak w przypadku przedstawicieli innych dyscyplin.

Większość znanych mi Kawalerzystów uważa, że nowo powstała, prawdziwa więź będzie na tyle silna, by w odpowiednim czasie połączyć jeźdźcę i konia – bez względu na miesiące czy lata, które spędzili w odosobnieniu. Ci adepci uznają owo rozdzielenie za pożądane i konieczne. Ponoć dzięki niemu wierzchowiec i jeździec są w stanie lepiej poznać samych siebie, nim połączy ich silna więź. Po drugiej stronie barykady stoją Kawalerzyści, którzy uważają, że uczeń i żrebię nie powinni się rozdzielać. Wskazują oni, że wieloletnia przyjaźń i wspólne doświadczenia wzmacniają więź łączącą jeźdźcę i konia – tylko w ten sposób staną się jednością; nie uczyni tego żaden trening.

Bez względu na metodę Ceremonia Połączenia może się odbyć dopiero, gdy żrebię będzie miało trzydzieści miesięcy. Każdy kawalerski oddział odprawia innego rodzaju obrzęd, wszystkie rytuały mają jednak cechy wspólne. Nauczyciel i jego koń oznaczają nową parę – jeźdźcę i wierzchowca – symbolem Połączenia. Na wygląd owego znaku ma wpływ tradycja Kawalerzysty, nigdy jednak nie znajdzie się dwóch takich samych. Kawalerzyści znakują nową parę ogniem, tatuując skórę czy nacinając ciało i wcierając w ranę ziemię, by powstała blizna. Słyszałam, że ten ostatni sposób upodobał sobie orkowi nomadzi. Ozdobiony symbolem kawalerskiej więzi jeździec pierwszy raz wskakuje na grzbiet swego wierzchowca. Podczas wspólnego, radosnego galopu adept cicho nadaje Imię swemu towarzyszowi. Owo miano cementuje powstający związek łączący parę. Żaden Kawalerzysta nie podzieli się Imieniem swego wierzchowca, a pytanie o nie uznajemy za śmiertelną obrazę.

◊ WIĘCEJ NIŻ JEDNYM POŁĄCZENIEM

Śmierć to w Barsawii nieodłączny element życia – dziś jeszcze częstszy niż w czasach poprzedzających Pogrom. Nic więc dziwnego, że nie raz niebezpieczeństwa świata zmuszają jednego z pary – najczęściej jeźdźcę – do oplakiwania zabitego towarzysza. Samotny Kawalerzysta lub wierzchowiec mogą związać się ponownie, jednak w tym samym czasie nie mają prawa istnieć dwie więzi łączące jednego z nich. Byłaby to parodia – tak jakby król był lojalny wobec więcej niż jednego królestwa albo mąż miłował dwie czy trzy żony. Żaden z nas nie zdołał odkryć, dlaczego rzadziej się zdarza, by koń ponownie się związał; wśród jeźdźców spotyka się to dość często. Najczęściej wierzchowiec, który straci towarzysza, przestaje jeść i pić, po czym znika w dziczy, jakby wołał umrzeć, niż połączyć się raz jeszcze.

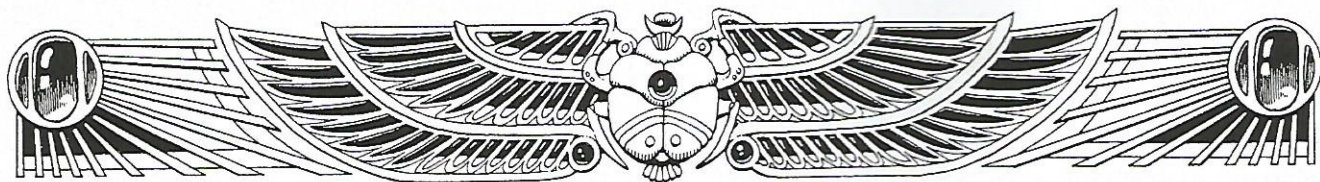
Ze wszystkich Dawców Imion ludzie najszybciej otrzásają się z żalu po śmierci towarzysza i tworzą kolejną więź. Wielu twierdzi, że to z racji naszej wszechstronności. Ja zaś uważam, że jesteśmy po prostu obdarzeni silną wolą. Z kolei trolle najwolniej znajdują następnego wierzchowca, częściowo z powodu honoru, który łączą z więzią, a częściowo dlatego, że niełatwo jest znaleźć stworzenie zdolne do uniesienia tak wielkiej istoty. Tak czy inaczej żaden Kawalerzysta – bez względu na rasę, z jakiej się wywodzi – nie potrafi całkowicie zapomnieć o stracie. Zawsze pamiętamy swe wierzchowce i tęsknimy za nimi niczym matka za dziećmi, które wyjechały. Niektórzy z nas nie są w stanie otrząsnąć się z wywołanego straszą szoku, szczególnie jeśli winią siebie za śmierć konia. To niekończące się cierpienie jest ryzykiem, którego nie da się uniknąć. W końcu większość koni żyje dwadzieścia lub dwadzieścia dwa lata, więc niemal każdego Kawalerzystę czeka przynajmniej jedna śmierć. Wkroczenie na ścieżkę naszej dyscypliny z tą świadomością to akt prawdziwej odwagi.

◊ RYTUALE BOHATERA

Koniec, którego Kawalerzyści obawiają się nawet bardziej niż czystej śmierci w walce czy spokojnym odejściu ze starości, to złamana końska noga. Nawet magiczne uzdrawianie nie jest w stanie sprawić, by stała się równie sprawna jak wcześniej. A żaden koń nie utrzyma jeźdźcę, stojąc na trzech nogach. Co gorsza, zwierzę, które nie może galopować, żyje w nieustannym cierpieniu. My, Kawalerzyści, mamy obowiązki względem swych wierzchowców – szczególnie wtedy, gdy zostaną poważnie ranne i życie stanie się dla nich nie do zniesienia. Jeśli koń podczas bitwy lub przez przypadek ulegnie okaleczeniu, a rana nie będzie śmiertelna, jeździec musi odprawić Rytuał Bohatera. Zostawienie wierzchowca żywego i cierpiącego, nie oddawszy mu tej przysługi, to największy wstyd i grzech, jaki może spaść na barki Kawalerzysty. Konie potrafią to wyczuć i adept, który w ten sposób się poharbił i zdradził swe zwierzę, nigdy nie znajdzie następnego towarzysza. Słyszałam kilka opowieści o Zenie z Throalu – krasnoludzie Kawalerzyście – która odkupiła swe winy w oczach górskich kuców, dokonując wielu heroicznych czynów. W tej starożytnej legendzie najpewniej nie ma nawet ziarna prawdy.

Rytuał jest prosty i surowy, co niewątpliwie stanowi zaletę, zważywszy na okoliczności. Adept tuli na kolanach głowę swego wierzchowca. Jeździec i koń medytują, wspominając łączącą ich więź i wszystko, co z niej wynikło. Kiedy





obaj poczuja, że są gotowi – Kawalerzysta podcina gardło wierzchowcowi, po czym dotyka jego krwią symbolu połączenia. W chwili śmierci konia znak blaknie, ale nie znika. Odprawiłam ten rytuał wraz z moim pierwszym wierzchowcem, Tancerzem, który oddał swe życie w walce z cieniopłaszczkami w Górach Grzmotu. Czułam, jak łącząca nas więź powoli, boleśnie się rozpląta, niczym słabnący chwyt tonącego marynarza. Nie da się tego porównać z szybką śmiercią w ferworze bitwy. Jednak moim obowiązkiem było stawić czoło temu bólowi, odprowadziłam więc swego wierzchowca do wrót śmierci, tak jak przyrzekłam. Każdy prawdziwy Kawalerzysta również to uczyni – bez względu na to, ile będzie to kosztować.

W WARKOCZACH HONORU

Noszony przeze mnie warkocz honoruje pamięć o wierzchowcu, który odszedł. Lepiej odnosić się z należnym szacunkiem do każdego Kawalerzysty, którego włosy są podobnie zaplecione, gdyż przeżył on coś, czego ty nigdy nie doświadczysz. Warkocz honoru to trzy pasma włosów z grzywy konia splecione z trzema pasmami włosów adepta. Żaden Kawalerzysta nie nigdy go nie rozplecie. Czasem, zdarza się to jednak bardzo rzadko, i to tylko w skrajnych sytuacjach, adept poświęci warkocz – odetnie go i spali. Jeśli dokona tego w obliczu srogiej bitwy lub trudnego zadania, zdobędzie dodatkową siłę, która go wspomůže. Spalenie warkocza wiąże się jednak z wielkim cierpieniem, dlatego też ten czyn oznacza, iż Kawalerzysta poświęci nawet swe życie za ową sprawę. Zhańbiony adept nie ma prawa nosić warkocza honoru.

WALCZĄCY KAWALE-
RZYŚCI NIE MOGĄ ZA-
POMNIEĆ O STRZE-
MIONACH. TE
SKÓRZANE OPARCIA
DLA STÓP UŁATWIAJĄ
UTRZYMANIE SIĘ NA
GRZEBIECIE WIERZ-
CHOWCA W FERWORZE
WALKI, SZCZEGÓLNIE
WTEDY, GDY WYKONA-
NY W ZŁYM MOMEN-
CIE ZWROT LUB NAGŁY
SKOK MOŻE WYSTA-
WIĆ CIĘ NA WROGIE
OSTRZA. JA ZAWIĄZUJĘ
POPRĘG WOKÓŁ CIAŁA
MEGO KONIA, A DO
NIEGO PRZYCZEPIAM
STRZEMIONA. DZIĘKI
TEMU TAKŻE PEŁO-
QUIN LEPIEJ WALCZY,
NIE MUSI SIĘ BO-
WIEĆ MARTWIĆ, ŻE
ZRZUCI MNIE
Z GRZBIETU WPROST
W OBJĘCIA ŚMIERCI
– GETHER Z JEŹDŹCÓW
CZERWONYCH RÓWNIN

O TRENINGU KAWALERZYSTY

Każdy nauczyciel młodych Kawalerzystów uczy na swój sposób, jednak wszyscy, których znam, wprawdzie każą swym uczniom jeździć bez wodzy i siodła. Na to przyjdzie pora później. Nawet po szkoleniu większość znanych mi Kawalerzystów wystrzega się siodła i wodzy – te wszystkie rzemienie, pasy, lejce itd., bez których nie potrafią się obejść zwykli jeźdźcy, wpływają na więź łączącą adepta z koniem. Po co ci wodze, jeśli wystarczy otworzyć serce, by pokierować wierzchowcem? Lekki nacisk uda czy kolana i koń wie, gdzie się skierować. Dlatego też wierzchowiec Kawalerzysty nigdy nie zazna wędzidla – i pewnie odgryzie palce, gdy ktoś spróbuje wcisnąć mu je do pyska!

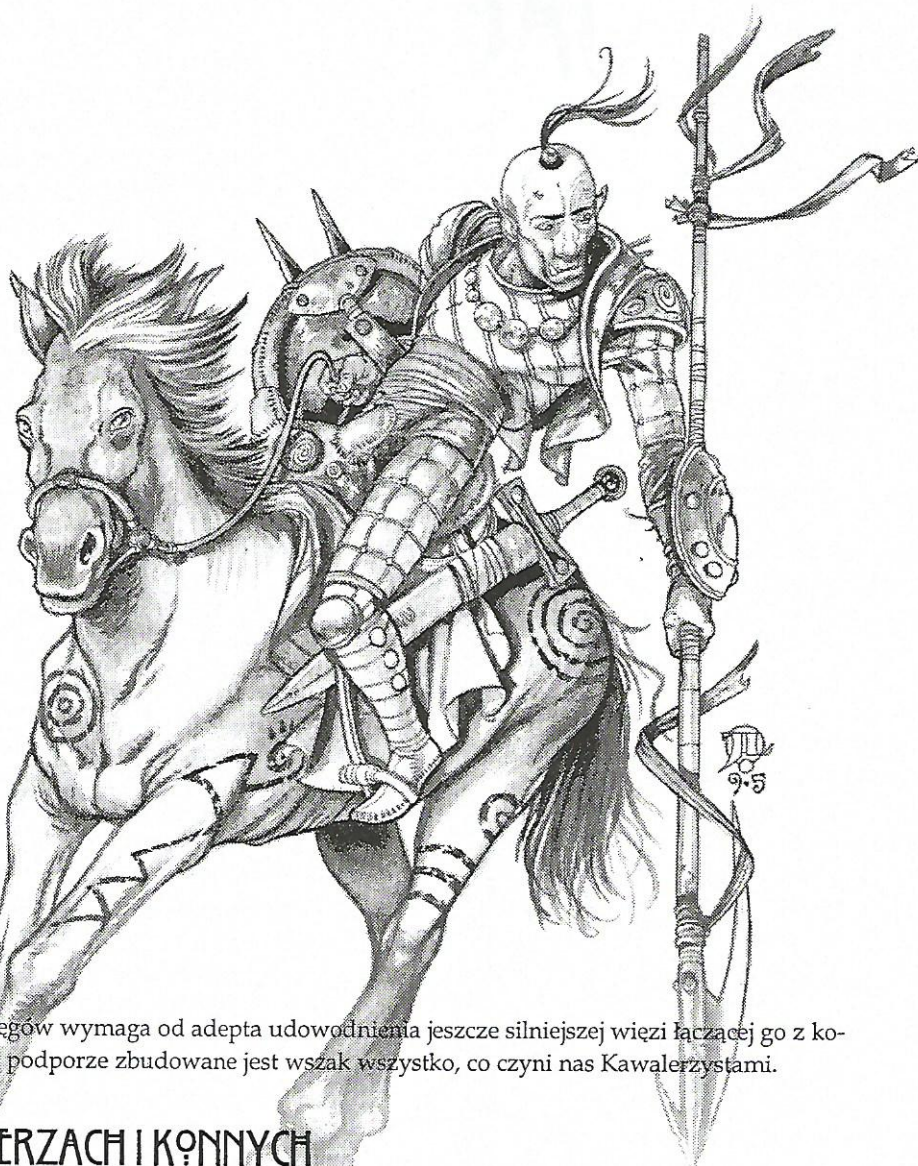
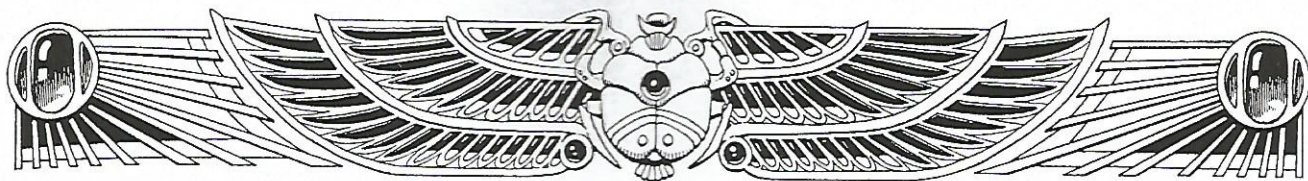
Pierwsze ćwiczenia mają wzmocnić więź między jeźdźcą a koniem. Moja ulubiona metoda to gra w chowanego, podczas której adept musi wyczuć ukrytego wierzchowca. Wielu nauczycieli – pragnąc wpoić młodemu Kawalerzyscie i zwierzęciu, że stanowią drużynę – zasłania oczy to jednemu, to drugiemu; w ten sposób uczą się opierać na zmysłach towarzysza. Młody adept, wprawdzie jeżdżąc w kółko na koniu na łące, uczy się wykorzystywać nogi, siedzenie i ręce oraz myśli do kierowania wierzchowcem. W tym samym czasie zwierzę również opanowuje umiejętność słania myśli jeźdźcowi. Wspólna nauka jest wspaniała, cudowna!

Większość Kawalerzystów i ich wierzchowców czerpie znaczne korzyści z więzi, a to dlatego, że uzupełniają się nawzajem. Na przykład w moim przypadku i utracony Tancerz, i Kalif to lekkomyślne, niemal nieostrożne konie, podczas gdy ja jestem poważna i przewidująca. Owszem, różnice czasem prowadzą do nieporozumień – co potwierdzają parsknięcia Kalifa – ale za to świetnie równoważymy swe słabości.

Kiedy więź między Kawalerzystą i wierzchowcem będzie już odpowiednio silna, para zacznie uczyć się trudniejszych manewrów wojskowych i jeździeckich technik. Bojowe umiejętności są różnorodne i zależą zarówno od obszaru, jak i rasy czy oddziału. Niemniej obaj, koń oraz jeździec, zawsze uczą się walczyć – adept różnorodnym orężem, a wierzchowiec kopytami, zębami oraz ciałem. W szarży Kawalerzysty kryje się poetycka dzikość i zawziętość; jest to doprawdy niezwykle widok. Jeździec i koń pędzą razem, połączeni, jakby byli jedną istotą. A w starciu używają swego oręża z taneczną, zabójczą gracją.

Po pewnym czasie uczeń wkracza na ścieżkę naszej dyscypliny, odprawiając specyficzny rytuał karmiczny. Umieszcza na ziemi jakiś przedmiot – cel – i przez kilka minut galopuje coraz dalej od niego, skręcając, przyspieszając i zwalniając. Potem zasłania sobie oczy i powraca do wyznaczonego miejsca, korzystając jedynie ze wzroku wierzchowca. Towarzysze witają parę, której uda się odprawić ów rytuał, na pierwszym kręgu zaawansowania. Zdobywanie





kolejnych kręgów wymaga od adepta udowodnienia jeszcze silniejszej więzi łączącej go z koniem – na tej podporze zbudowane jest wszak wszystko, co czyni nas Kawalerzystami.

o ŻOŁNIERZACH I KONNYCH

Niektórzy Kawalerzyści rezygnują z pewnych aspektów dyscypliny po to, by inne rozwinąć do granic możliwości. Wielu z nas uważa, że takie ograniczone spojrzenie jest niemądre, ale i tak często można spotkać żołnierza czy jeźdźcę – jak nazywamy dwie z owych „specjalizacji”.

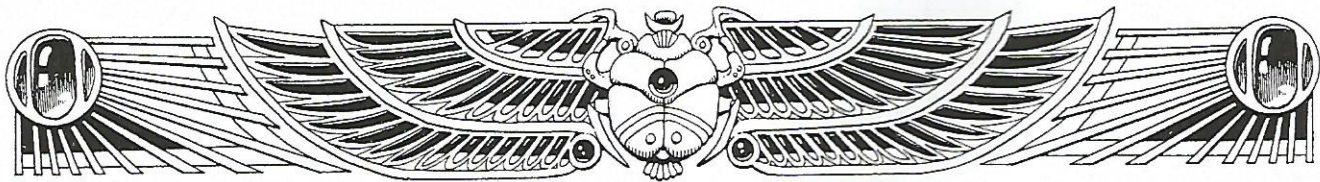
Żołnierz i jego wierzchowiec rozwijają przede wszystkim swe bojowe umiejętności. Dobrze wyszkolona para to jeden z najniebezpieczniejszych przeciwników, jakim można stawić czoło w Barsawii. Myśli konia i adepta wypełnia przede wszystkim walka, odsuwają więc na bok wszystkie nie wykorzystywane w starciu umiejętności. Często ryzykują jedną krew, karmiąc się nawzajem szalem towarzysza. Ci berserkerowie potrafią atakować wszystkich – przyjaciół i wrogów – dopóki nie opadnie bitewny kurz.

Tak jak żołnierz wystrzega się niektórych jeździeckich umiejętności, tak konny zapomina o sztuce wojennej. Nie oznacza to, że nie jest w stanie się bronić. Jednakże zdolności konnego i jego wierzchowca skupiają się przede wszystkim na poruszaniu się, przez co różni się on od pozostałych Kawalerzystów. Konni często wkraczają również na ścieżkę innych dyscyplin, najczęściej zostając Zwiadowcami. Wraz ze swymi wierzchowcami kochają podróżować i odkrywać zapomniane ziemie. To właśnie im, nawet bardziej niż innym bohaterom, Barsawianie zawdzięczają, że wiedza o naszej krainie wciąż się powiększa. Konni byli tam, gdzie inni chcieliby się udać, choć jednocześnie bardzo się tego obawiają. I powrócili, niosąc ze sobą w darze wiedzę.

wśród wielu obozowych opowieści kawalerzystów chyba najbardziej lubianą jest historia o orku Yanoocku bezdusznym i jego wielkim koniu, wietrze. we wszystkich jej wersjach, jakie dane mi było usłyszeć, Yanoock i wiatr byli pierwszymi istotami, które pod koniec pogromu wyszły na światło słońca. zmęczeni życiem w zamknięciu, opuścili mury Kaeru, postanawiając przez dziewięć dni wędrować w kierunku każdego z czterech wiatrów. uznali, że jeśli przeżyją, powrócą do schronienia, by przekazać radosną wieść o zakończeniu pogromu. przygody Yanoocka i wiatru stały się źródłem tytułu niesamowitych Legend, ile włosów liczy sobie końska grzywa. tak czy inaczej powrócili do Kaeru w blasku chwały.

— MERROX





POZOSTAJĄCY W CIENIU

Poniższy traktat to dzieło t'skrangowego Ksenomanty, T'shana V'ruda, który ostatnio rezydował w Throalu. Niestety autor został wygnany z naszego królestwa i nie dokończył swej pracy, pozostawiając wiele spraw niewyjaśnionych. Wspominam o tych brakach w tekście. Komnata Rejestrów nie zajęła oficjalnego stanowiska w sprawie zarzutów postawionych V'rudzie, mimo to ja pozwolę sobie zauważyć, iż przyszli uczeni z pewnością będą żałować, że dzieło to jest niekompletne; a wtedy nikt już nie będzie pamiętał zarzutów, oskarżeń i obrony, które towarzyszyły T'shanowi, gdy opuszczał królestwo.

– Czytelnikowi gwoli wyjaśnienia, Derrat,
Czarodziej z Yistaine, w roku 1507 TH

Wielu źle mówi o ścieżce, którą podąża Ksenomanta. Do mnie i moich kolegów podchodzi się z obrzydzeniem, niepokojem, a nawet brutalnymi uprzedzeniami. I tak jak w przypadku wielu innych dyskryminacji ta również wy-

rosła z ignorancji. Ponieważ potrafimy sięgać do innych światów, podejrzewa się nas o konszachty z Horrorami i traktuje jak wyrzutków. Oczywiście, nic bardziej błędnego. Owe badania służą tylko ochronie naszych braci, Dawców Imion, przed szalejącymi bestiami i ich konstrukta-
mi, wliczając w to ożywieńców. Czy nasze czary i talenty mają mroczny posmak, grobowy odór? Być może dla ciemnych umysłów; dla Dawców Imion, którzy dają wiarę jedynie odartym z wiedzy uczuciom i którzy unikają choćby krzty rozsądku. Jednakże każdy, kto odważy się pomyśleć i zastanowić nad tą sprawą, zrozumie, iż Ksenomanta to mur obronny, ostatnia ostoja chroniąca delikatny świat pełen życia, oddzielająca go od krain terroru i śmierci.

Zaproszenie do włączenia swego traktatu do

owej antologii uznałem za okazję do naprawienia wielu nieporozumień i fałszywych kalumnii, które otoczyły Ksenomantów. Jestem przekonany, że jeśli przeczytasz ten tekst z umysłem ledwie na wpół otwartym, wszelkie dręczące cię obawy względem mej dyscypliny zostaną zupełnie rozproszone.

o KONTINUUM ŻYCIA I ŚMIERCI

Dawcy Imion boją się Ksenomantów, ponieważ boją się śmierci, a moja dyscyplina jest symbolicznie powiązana ze śmiercią. Jednak my się jej nie boimy, gdyż dobrze ją poznaliśmy. Wiemy, że nie jest to nieprzekraczalna bariera, mur między tym, co dobre, a czymś złym. Śmierć to tylko drzwi, próg przed innym sposobem istnienia. Życie w niczym jej nie przerasta, tak jak śmierć nie jest lepsza od życia. Oba te stany mają swe zmagania, przyjemności i obawy. Tylko głupiec uważa śmierć za jeszcze jeden element tworzenia legendy. Niestety, kraina żywych pełna jest głupców, którzy zawsze będą się bali swej





śmiertelności. A jednak śmiertelność to część nas, niczym oczy albo palce. Ci, którzy boją się śmierci, tak naprawdę boją się siebie. Jeżeli zaś o nas, Ksenomantach, myśli się jak o wyniosłych kpiarzach, to tylko dlatego, że inni – w odróżnieniu od nas – nie zaakceptowali nieuniknioności śmierci. Przyjmując doczesność za fakt, pozbyliśmy się obaw.

Strach nie jest uczuciem godnym Ksenomanty. Uczymy się ukrywać nasze emocje i z pewnością nie uznaje się nas za ryzykantów. Każdego dnia kontemplujemy najgorsze wydarzenia, które mogą nas spotkać, i akceptujemy wszystkie możliwości. Pokonanie strachu to droga do zdobycia potęgi. Owszem, strach jest przydatny – szczególnie, gdy odnajdziemy go w innych. Ksenomanci uczą się potęgować obawy, manipulować nimi. Jeżeli odnajdziemy w twoim sercu strach, chwycimy go i pociągniemy cię niczym psa na smyczy. I będziesz zasługiwał na takie traktowanie, gdyż obawy to oznaka ostatnich umysłów. Wszak nie musisz być Ksenomantą, by zwalczyć w sobie strach. Z doświadczenia wiem, że wystarczy, byś zrozumiał, iż życie i śmierć nie są dwoma różnymi rzeczami. To po prostu dwa końce tej samej drogi, oddzielone od siebie tylko czymś na kształt łagodnego strumienia. Opanuj tę lekcję, a zdobędziesz potęgę.

o NATURZE DUSZY

Jak już wcześniej wspomniałem, podejrzliwość i uporczywa ignorancja wiążą me rzemiosło ze śmiercią, umarłymi i nieumarłymi. Natomiast my, Ksenomanci, interesujemy się nie tyle życiem czy śmiercią, a raczej duchem lub duszą. Wszystkie nasze talenty wywodzą się ze zrozumienia ducha. A większość zaklęć opiera się na duszy – czy to czarującego, czy jego ofiary. Przyznaję, że czasem ciężko jest ujrzeć duchowy aspekt wielu ksenomanckich czarów, jak chociażby w przypadku *Zdzierania skóry*. Mam jednak wielką nadzieję, że w chwili, gdy zakończysz czytać ten dokument, zaczniesz przynajmniej rozumieć subtelny duchowy rezonans, który towarzyszy temu i innym makabrycznie wyglądającym efektom z ksenomanckiego arsenału. Być może wkrótce będziesz potrafił spojrzeć na wywołane *Zdzieraniem skóry* nagłe rozrywanie zewnętrznej pokrywy ciała i nie myśleć: „Jakie to przerażające!”, lecz: „Ach, co za głęboka lekcja metafizyczności duszy!”.

Metafizyka duszy – oto dziedzina, którą zajmuje się Ksenomanta. Mógłbyś teraz zapytać, czym jest dusza? To, Drogi Czytelniku, pytanie, na które wszyscy pragniemy odpowiedzieć. Dusza jest bowiem rzeczą ulotną, nieustannie unikającą precyzyjnych definicji i eksplikacji. Poszukujemy jej pełni niepewności, po omacku. I sam ten fakt powinien ci wiele powiedzieć o Ksenomantach. W odróżnieniu od przedstawicieli innych dyscyplin my nie twierdzimy, że znamy odpowiedzi na wszystkie pytania stawiane przez istnienie. Nauczyliśmy się, iż wszelkie pewniki to efekt samooszukiwania, gdyż najważniejsza część istoty każdego Dawcy Imion – dusza – pozostaje zagadką. I nie liczy się znajomość poprawnej odpowiedzi, gdyż nie ma jednej prawdy. Istoty wyższe zaś potrafią jedynie stawiać właściwe pytania i poszukiwać rozwiązań, a to już bardzo dużo.

Nie oznacza to oczywiście, że o duszy nic nie wiemy. Ksenomanci – pokolenie za pokoleniem – badali jej naturę. Wiele konkluzji, do których doszliśmy, jest jednak zbyt subtelna, by zwykły Dawca Imion je zrozumiał. Niemniej postaram się objaśnić kilka pryncypiów.

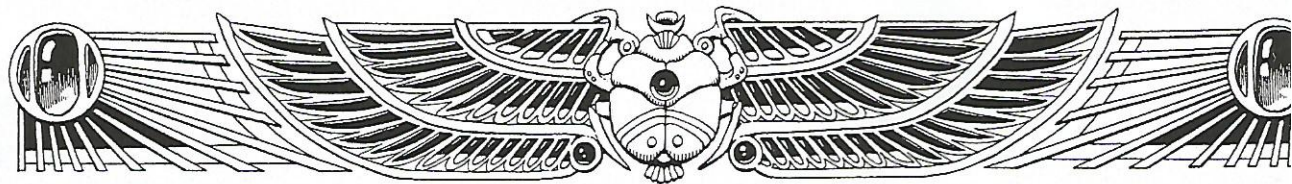
Duszę można zdefiniować jako zasadniczą esencję istoty. Jest ona przywiązana do ciała i nadaje mu podstawowy rozpęd, podobny temu, jaki ogniste silniki dają parostatkowi mego ludu. Pozbawiona silnika łódź nie jest w stanie płynąć. Pozbawione duszy ciało traci umysłowość oraz emocje i w końcu umiera. Duch to naczynie, w którym znajduje się osobowość istoty i jej Imię, pobudzające wszelkie myśli, wspomnienia i uczucia. Ciało nie może w pełni żyć, jeśli brak w nim duszy (wspomnę jeszcze o nielicznych wyjątkach), która niemal zawsze istnieje, nawet po zniszczeniu fizycznej powłoki, gdyż prawdziwy wzorzec każdego Dawcy Imion jest silniej związany właśnie z nią, a nie z cielesnością. Kiedy ciało umiera, wzorzec ulega rozpadowi i pewne jego części pozostają powiązane ze zwłokami. Jednakże reszta wzorca pozostanie z duszą lub – jak niektórzy twierdzą – jest duszą. (Odpowiedź na pytanie, czy prawdziwy wzorzec i dusza to tak naprawdę jedna rzecz, od dawien dawna zastanawia Ksenomantów. Sprawa jest czysto semantyczna).

W każdym razie to wiedza o duszy pozwala nam rozumieć i wpływać na duchy – tak żywe, jak i umarłe. Te umiejętności najlepiej charakteryzują Ksenomantów. Przede wszystkim jednak musi wpierw zrozumieć nasze dusze. Dopiero potem uczymy się wpływać – za ich zgodą lub bez niej – na inne duchy, te pozbawione i nie pozbawione ciała. Ksenomanci są więc skłonni do rozmyślań i introspekcji. A samotność to nasz przyjaciel. Choć zdarzyło mi się spotkać gadatliwych, rozmownych kolegów, większość z nas jest milcząca i powściągliwa. Ciekawe, że nasza przerażająca reputacja stoi w pewnej

BRAWO DLA MEGO
BRATA V'RUDY! GDY-
BYŻ TYLKO WSZYSTCY
CI IGNORANCI PRZE-
CZYTAŁI JEGO SŁOWA...
MOŻE ZROZUMIELIBY
SWÓJ BŁĄD I BEZPOD-
STAWNOŚĆ OBAW,
KTÓRE DO NAS ŻYWIĄ.
– ELRON,
KSENOMANTA
Z RHEGIONU

TEN T'SKRANG WYRA-
ZIŁ, GDZIE KRYJE SIĘ
SAMO SERCE KSENO-
MANCJI. ZROZUM TO
NIEKOŃCĄCE SIĘ PO-
SZUKIWANIE, A POJ-
MIESZ KSENOMANTĘ.
– V'LLOM,
KSENOMANTA
Z THROALU





sprzeczności względem cechującego nas spokoju, co nieraz prowadzi do uciśnionych komentarzy dotyczących ksenomantów kich zgromadzeń. Fakt, że Ksenomantów uważa się za groźnych i złowrogich, wywołuje w wielu z nas rozgoryczenie. Szczęśliwie większość mych kolegów niezwykle ceni sobie ironię i do owej absurdalnej niechęci otaczającej naszą dyscyplinę odnosi się z sardonicznym poczuciem humoru. Pamiętam, jak pewnego razu, podczas sympozjum w Iopos, w którym brałem udział, w pustej beczce po piwie odkryto wietrznickiego szpiega. Mogliśmy wycisnąć wiele radości z licznych eksperymntów opracowanych po to, by poznać bliżej wszelkich irytujących intruzów... Och, chyba odbiegłem od tematu...

o POŚMIERTNEJ PODRÓŻY DUSZY

Związek między prawdziwym wzorcem a duszą w naturalny sposób prowadzi nas do pytania o jej los po śmierci. Do kąd się udaje? To kolejne ze znaczących pytań, które prowadzi Ksenomantów. Upraszczając, dusza idzie do wielu miejsc, niektórych nieznanych, gdyż nic nie wskazuje, by istniał jeden cel, do którego zmierza po przekroczeniu progu między życiem a śmiercią.

Niektórzy utrzymują, że niegdyś istniało określone miejsce przeznaczenia, do których udawała się dusza po śmierci. Osoby wierzą również, że jej los można przewidzieć, rozważając żywot istoty, z którą była związana. Według nich dusze tych, którzy wiedli cnotliwe życie, udają się do przeróżnych rajszych krain, rozciągających się po drugiej stronie przestrzeni astralnej. Owe krainy są z wielkimi szczegółami przedstawione we wczesnych legendach, choć brak jednego ścisłego opisu. Nie trzeba chyba dodawać, że definicje cnót również zmieniały się z opowieści na opowieść. Część moich braci traktuje te legendy bardzo dosłownie i twierdzi, że naprawdę istnieje błogie życie po życiu we wszystkich tych harmonizujących ze sobą postaciach. Jeśli zaś chodzi o przeznaczenie konkretnej duszy do konkretnego raju, to wszystko zależy od kultury, w której Dawca Imion się urodził, lub Pasji, z którą się identyfikował. Inni Ksenomanci argumentują, iż mitów tych nie należy uznawać za rzeczowe źródła wiedzy. Oni z kolei uważają, że istnieje jedna kraina, do której po śmierci wszyscy trafiają; zmienia się jednak ona tak, by odpowiadać pragnieniom każdej duszy. Muszę przyznać, że udało mi się odnaleźć dowody, potwierdzające – o dziwo – obie te teorie!

[Tu, na marginesie, T'shan umieścił notkę, która – jeśli udało mi się ją dobrze rozszyfrować – brzmiała: „Dołączyć opowieść o Siedmiu Schodach?”. Wielka to strata dla nauki, że musimy się zadowolić tą zwodniczą wskazówką. – Derrat].

Te same legendy opisują podobną złożoną sieć piekieł, czekającą na tych, którzy za życia dopuścili się złych czynów. I znów Ksenomanci nie mogą dojść do porozumienia – czy naprawdę istnieje ta ogromna różnorodność odmiennych krain, a może prawdy nigdy nie odkryjemy, gdyż w pamięci i wyobraźni Dawców Imion przemieniła się w mity. Jest jednakże i trzecia teoria, mogąca wyjaśnić różnorodność piekieł w starych legendach; według niej piekło to dom samych Horrorów. I to ona wydaje mi się najbardziej przekonująca. Być może ci, których prawdziwe wzorce w efekcie plugawych czynów ulegają spaceniu, zaczynają duchowo przypominać Horrorów i po śmierci trafiają do ich krainy?

W każdym razie wyjaśnienia tego problemu interesują jedynie historyków. Nam wystarczy stwierdzenie, że w pewnym punkcie historii dusze po śmierci przestały trafiać do właściwego miejsca i dzieje się tak po dziś dzień. Być może wydarzenie to nastąpiło w trakcie wcześniejszego Pogromu, a być może wtedy, gdy Śmierć została uwięziona pod mierzem gotującej się lawy, które dziś nosi jej imię? Niemniej nie jesteśmy już w stanie przewidzieć, dokąd uda się dusza Dawcy Imion, kiedy jego ciało umrze. Wiemy natomiast, że niektóre pozostają w Barsawii (i zapewne w innych miejscach świata) nawet po śmierci fizycznej powłoki. (Mają wtedy bezcielesną postać, ale niektóre czary i talenty pozwalają się z nimi porozumieć). Owe dusze pozostają tu z różnych powodów. Niektóre muszą dokończyć rozpoczętego za życia dzieła – zbudować most, strzec starożytnego rękopisu i tak dalej. Inne nie mogą się pogodzić ze sposobem, w jakie ich ciała umarły, oraz chwilą, w jakiej to nastąpiło, i zwykle pragną zemścić się na żywych istotach, które uznają za odpowiedzialne za swą śmierć. Jeszcze inne zaś nie zdają sobie sprawy, że już nie żyją. Nie dziwi chyba fakt, że w sprzyjających okolicznościach śmierć potrafi przejść niezauważona. (Jesteś pewien, że nie przydarzył ci się dziś przykry wypadek?). Istnieją, wreszcie, nieszczęśliwe dusze, które do tego wymiaru przywiązała plugawa magia Horrorów i ich starożytnych sprzymierzeńców. Myślę tu o hordach nieumarłych ożywieńców.

Jednocześnie wciąż wiele dusz udaje się do astralnej przestrzeni, gdzie metafizyczne zanieczyszczenia przemieniają je w przerażające istoty. Inne astralne duchy – przede wszystkim te, które za życia były potężnymi i szlachetnymi adeptami – mogą dalej walczyć z Horrorami, będąc teraz w innej postaci. Ksenomanci potrafią kontaktować się zarówno ze splugawionymi, jak i bohaterskimi duszami; dotyczy to przede wszystkim tych z nas, którzy są na tyle potężni i odważni, by udać się do astralnej przestrzeni.





Mimo opisanych powyżej możliwości pozostaje wiele dusz, których losu nie znamy. Z licznymi umarłymi – szczególnie tymi, którzy odeszli dawno temu – nie potrafimy się już skontaktować. Los tej większości dusz pozostaje największą zagadką. Być może w jakiś sposób udało im się wkroczyć do zapomnianych rajów opisanych w legendach. A być może wchłonęła ich kraina, która jest domem Horrorów...

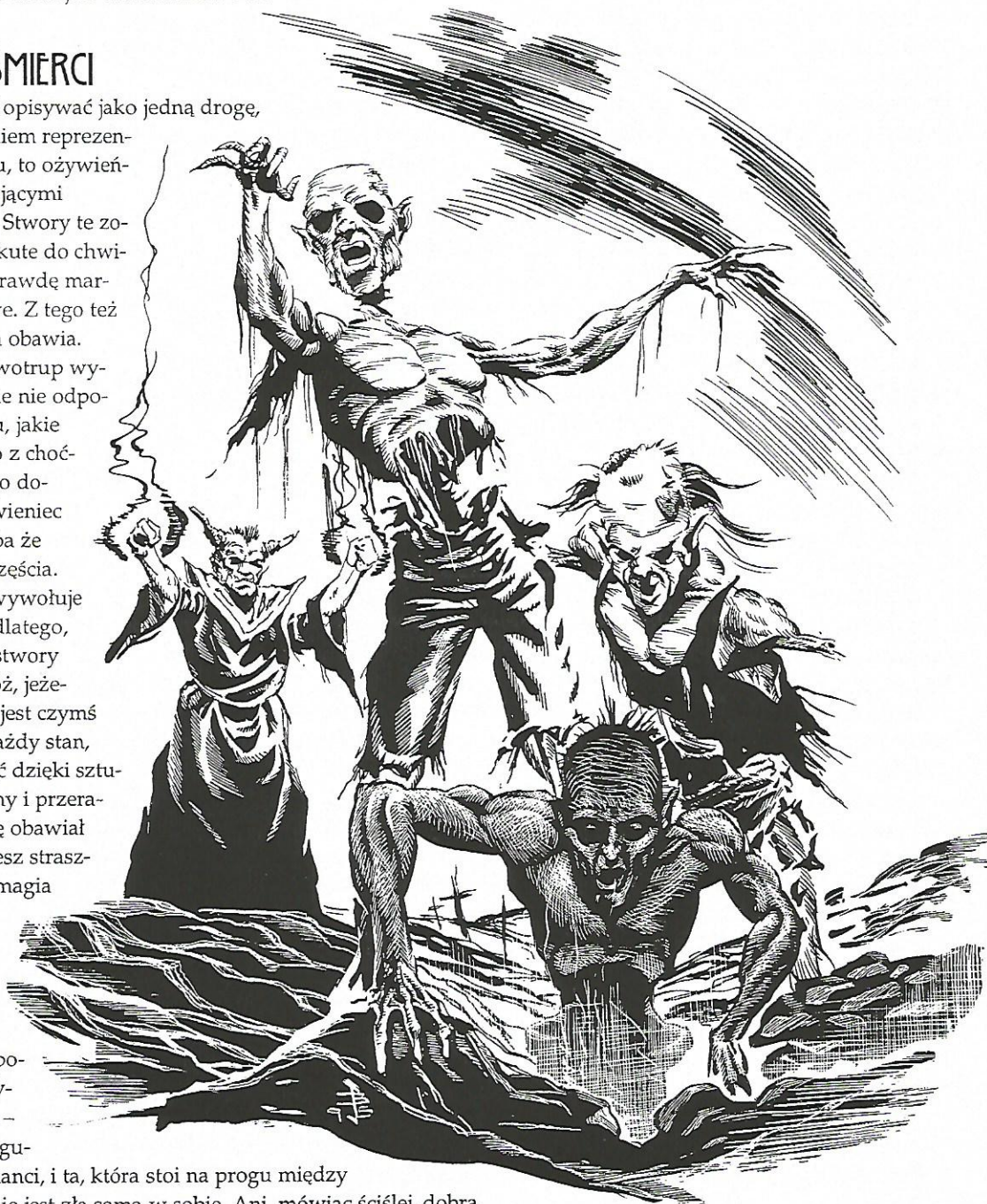
o STANIE NIEŚMIERCI

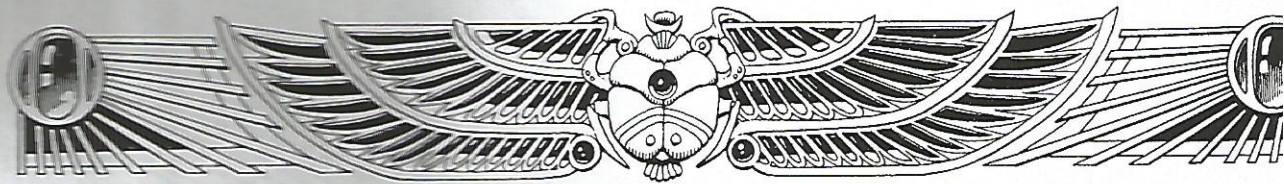
Jeśli życie i śmierć opisywać jako jedną drogę,

rozdzieloną strumieniem reprezentującym zmianę stanu, to ożywienicy byliby istotami stojącymi w owym strumieniu. Stwory te zostały na zawsze przykute do chwili śmierci i nie są naprawdę martwe, choć już nie żywe. Z tego też powodu wielu się ich obawia. Nawet najsłabszy żywotrup wywołuje strach zupełnie nie odpowiadający zagrożeniu, jakie stanowi. Dla każdego z choćby odrobiną bojowego doświadczenia ów ożywieniec nie jest groźny – chyba że będzie miał dużo szczęścia.

Niemniej żywotrup wywołuje pierwotne lęki. A to dlatego, że on i podobne mu stwory są „nienaturalne”. Cóż, jeżeli uważasz, że magia jest czymś nienaturalnym i że każdy stan, który można osiągnąć dzięki sztuce tajemnej, jest groźny i przerażający, to będziesz się obawiał ożywieńców. I będziesz straszonym głupcem, gdyż magia to najlepsza reprezentacja tego co naturalne, gdyż zalewa świat i przenika każdego z nas. Jest tak częścią nas, jak i powietrza, którym oddychamy. Żadna magia – nawet ta, którą posługujemy się my, Ksenomanci, i ta, która stoi na progu między życiem a śmiercią – nie jest zła sama w sobie. Ani, mówiąc ściślej, dobra.

Magia nie ma umysłu czy moralności – wyboru między dobrem a złem dokonują ci, którzy nią władają. Mogą rzucić zaklęcie, które cię zabije, i takie, które ochroni ciebie i twych przyjaciół przed Horrorami. A jeśli dzięki memu wysiłkowi będziesz żyć i cieszyć się dobrym zdrowiem, to czy odważysz się powiedzieć, że narzędzia, którymi się posługuję, są złe? Czy miecz jest zły? W fiołce może być lecznicza mikstura i trucizna – jeśli jest w niej jad, to co będzie złe: naczynie czy truciciel?





Tworzyłem ożywieńców. Zaskoczyłem Cię? Zapewne. Czy wiesz jednak, do czego były mi potrzebne te martwe służby? Wysłałem je do walki z **Horrorem zwanym Shekseti** i w ten sposób uratowałem życie ponad dziesięć wieśniaków, których stwór pojmał, by poddać ich **torturom**. Moi słudzy już nie żyli; byli ofiarami – krewnymi i ukochanymi tych, których uratowałem. Walczyli z **Horrorem z pasją i furją**, ale bestia rozciąła ich na kawałki pazurami. Jestem jednak pewien, że swą drugą, nieskończenie **boleśniejszą śmierć** przyjęli ze spokojem. Wiedzieli bowiem, że poświęcają się wyższemu celowi. I owo poświęcenie nadało sens ich życiu.

Owszem, wykorzystałem przeciw Horrorom ich taktykę. Rzuciłem im nią w plugawe pyski, pociąłem je ich własnymi ostrzami. Jeśli z tego powodu nazwiesz mnie potworem, roześmiej się tylko nad twą godną pogardy głupotą.

Być może ci z Was, którzy wciąż czytają me słowa, są zainteresowani technicznymi aspektami nieżyćcia. Niech zombi posłużą nam za przykład, i to bardzo interesujący. Kiedy dusza opuszcza ziemską powłokę, zabiera ze sobą większość prawdziwego wzorca. Pozostawia jednak niewielką jego część, która łączy ducha i umysłowe zdolności z ciałem i fizycznymi umiejętnościami. Liczne czary, moce Horrorów i magiczne skarby umożliwiają powiązanie tej odrobiny z duchowym wzorcem i ożywienie ciała. W tym procesie najczęściej wykorzystuje się oryginalny duchowy wzorec, który zwykle – pod wpływem nieokrzesej energii – ulega wypaczeniu i degradacji. Dlatego też większość żywotrupów to nic więcej niż śniące się maszyny do zabijania; ostatnie szczegóły ich śmiertelnej egzystencji przemieniają się w szczątkową inteligencję i brutalność. Jest jednakże możliwe odtworzenie stosunkowo nienaruszonej osobowości – niech za przykład posłuży legendarna, dwukrotnie narodzona królowa Parlainth.

♀ KSENOMANCJI

Ze szczegółami opisałem powstawanie żywotrupa nie tylko z racji aroganckiej pedanterii. Jest to wszakże przykład praktycznego wykorzystania mego rzemiosła. Ksenomanta po prostu z pełną świadomością manipuluje wzorcami innych – sięga do nich i je kształtuje, by osiągnąć zamierzone efekty. Jeśli napotkasz niezwykle przenikliwy wzrok jednego z nich, wiedz, że właśnie poznaje on magiczny materiał, z którego jesteś ukuty. Nie mam tu na myśli magii wzorców, odkrywania przedmiotów wzorca, które są z tobą powiązane i dzięki którym można zdobyć nad tobą władzę. To nie leży w królestwie zainteresowań Ksenomanty. Mówię tu o zdolności wpływania na wspólne elementy wszystkich wzorców. Potrafimy wykorzystywać twój wzorec nie dlatego, że wiemy coś niezwykłego o tobie, ale ponieważ posiadamy wiedzę o cechach twójch wzorców dla każdego wzorca. Wszakże wszyscy posiadamy świadomość, na którą częściowo ma wpływ ciało (czy raczej jego precyzja, mózg), a częściowo dusza. We wzorcu każdej inteligentnej istoty znajduje się miejsce, w którym umysł i dusza się łączą, tworząc umysł. Wszyscy posiadamy w naszych wzorcach podobne powiązania, które łączą ze sobą różne elementy, przez co powstaje cała istota. Wiele naszych magicznych zaklęć opiera się na wykorzystywaniu magicznej energii wzorców i poruszaniu nią w celu osiągnięcia zamierzonych efektów.

Poniższe przykłady wyjaśniają, co mam na myśli.

[Wspomniane przez autora przykłady istnieją jedynie w postaci punktów, które V'ruda niewątpliwie miał zamiar później rozwinąć – Derrat].

Upiorny dotyk: czerpanie ze wzorca duchów; rozerwanie wzorca życie/śmierć – problem wrogości?

Pojedynek woli: błyskawice łączące PW ksen. z PW ożywieńca; uderzenie w połączenie duch/ciało.

Taniec kości: dostęp poprzez połączenie duch/ciało; oddzielenie duszy ofiary; ciało płynie; zastęp. siłą woli ksen.

Doświadczenie śmierci: poprzez połączenie d/c; więź między umysłem ksen. a połączeniem umysł/wzorec.

♀ KOSMOLOGII I INNYCH WYMIARACH

[Niestety ten aspekt ksenomancji istnieje tylko w postaci tytułu; brak jakiejkolwiek treści.]

– Derrat].

♀ ZROZUMIENIU HORRORÓW

Jak już wspomniałem we wcześniejszym ustępie, ostateczne odcięcie naszego wymiaru od Horrorów będzie możliwe dopiero po odpowiedzeniu na Osiem Pytań Jsona Var. Dopóki nam się to nie uda, jesteśmy skazani na półśrodki i walkę z siłami, które przekroczyły wrota do naszego świata. Aby jednak owa walka miała szansę powodzenia, musimy oprzeć się





uczucia po to, by żyć – my w podobnym celu uprawiamy ziemię oraz polujemy. I nie czujemy winy, gdy zabijemy dzika dla jego mięsa. Podobnie Horrorami, które ujrzą Dawcę Imion, kieruje jedynie głód i niecierpliwość – dlatego też wywołują one najmroczniejsze i najsmaczniejsze emocje, niczym my, kiedy wykrajamy najlepsze kaski.

Wybierz najgorszą rzecz, jaką słyszałeś, że Horror kiedykolwiek zrobił, a pokażę ci Dawcę Imion, który uczynił to samo zło. Te dziwaczne stwory są dalekie od posiadania monopolu na okrucieństwo. Wszak Dawcy Imion od dawien dawna zarzynają się nawzajem. Horrorzy robią to, by zaspokoić głód. My zaś nie zawsze walczyliśmy po to, by przetrwać. Zabijamy w imię królów, w imię Pasji, w imię rasowej nienawiści i w imię głupich, małostkowych, rodowych sprzeczek. A mimo to wciąż wierzymy, że jesteśmy w oczywisty sposób lepsi od Horrorów, choć – jeśli już – jesteśmy od nich znacznie gorsi.

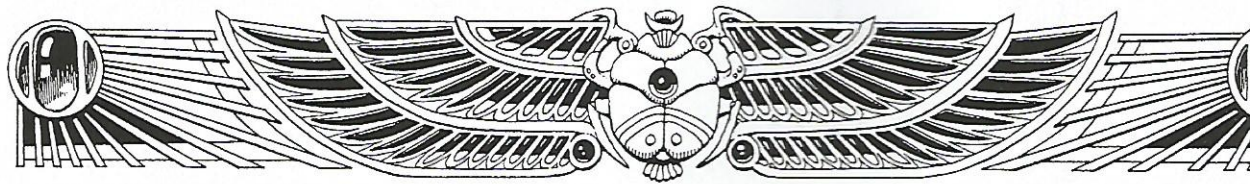
Dlatego właśnie, kiedy wspomnisz, że niszczenie Horrorów to odzwierciedlenie odwiecznej walki dobra ze złem, Ksenomanta roześmieje ci się w twarz. I będzie to śmiech głośny i długi, w którym usłyszysz grzechot kości. Grzechot góry kości; kości niewinnych ofiar; ofiary Dawców Imion i Horrorów. Owszem, prawda jest, że musimy z nimi walczyć i je zabijać. One potrzebują nas jako pożywienia, a my nie chcemy zostać zjedzeni. Nie jest to jednak bój o ostateczną moralność. To po prostu kolejna dzika walka między drapieżnikiem a ofiarą – walka, którą Ksenomanci pomogą wygrać. Kiedy zaś Dawcy Imion zwyciężą, powrócimy do zabijania siebie nawzajem, tak jakby nic się nie stało, nic nie zmieniło. A wśród szczeru mieczy uderzających tarcze słychać będzie śmiech Ksenomantów. Może teraz zadrżysz, może się nawet zastanowisz, o co w tym wszystkim chodzi, potem jednak wzruszysz ramionami i powrócisz do zabijania.

na wiedzy. Nas zaś, którzy odważamy się badać do cna naturę Horrorów, oskarża się o najgorsze czyny. Owszem, tego rodzaju badania nie są wolne od pokus, którym poddał się niejeden Ksenomanta. Niemniej cały nasz wysiłek ma na celu dobro wszystkich Dawców Imion. Nauczyliśmy się wszak ograniczać ilość karmy, z której korzystają Horrozy; potrafimy naśladować ich postacie i działania, a co za tym idzie zatrzymywać je w miejscach, w których się znajdują. A mimo to bezmyślni Barsawianie nawet jednym słowem nie wyrazili swego uznania. Powiedziano mi natomiast, że mieszkańcy Thery są w tej kwestii bardziej doświadczeni i że rozumieją prawdziwe znaczenie Ksenomantów dla przetrwania Dawców Imion. Tu zaś nasze wysiłki spotykają się jedynie z obelgami. Nie powinno więc nikogo dziwić, że uważamy cały ten pozbawiony wiedzy tłum za totalnych głupców.

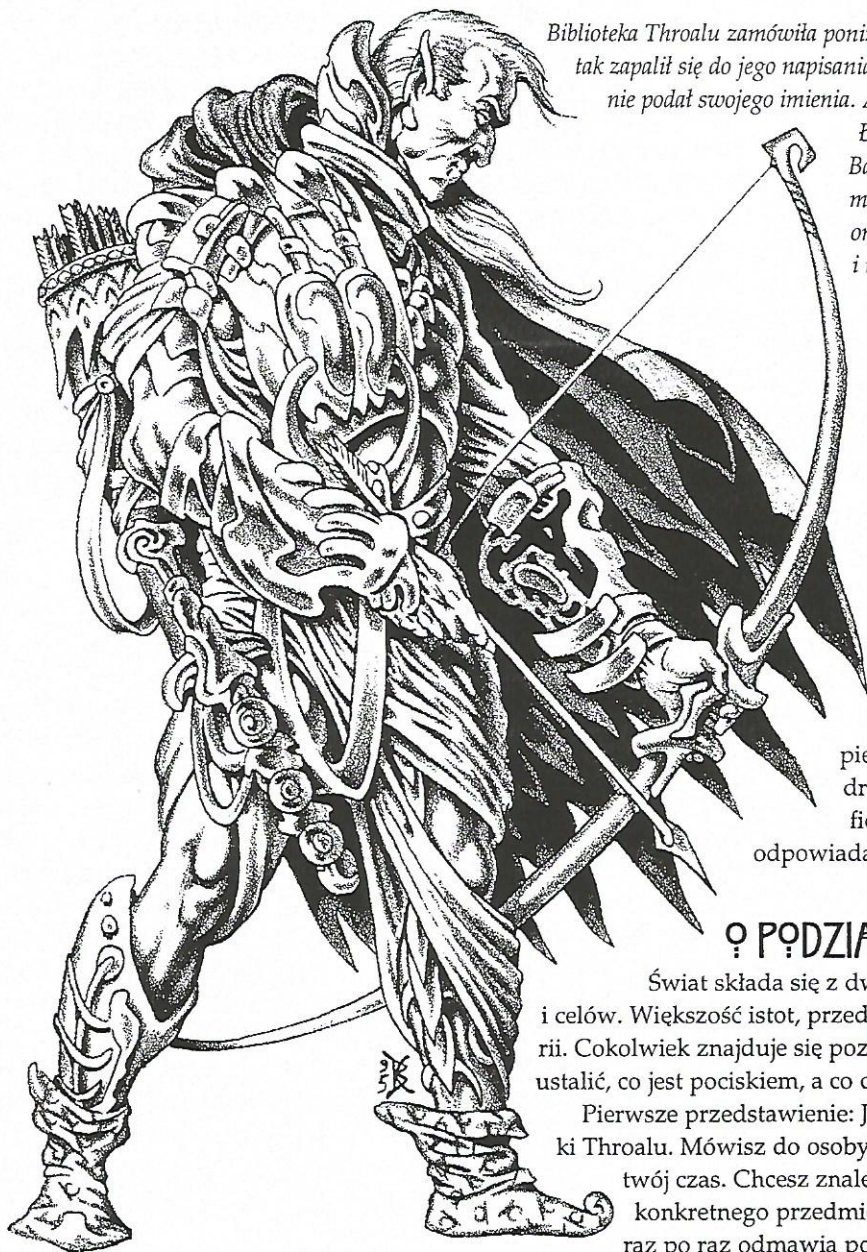
Oto ostatnia tajemnica, której wielu zapewne nie chciałoby poznać: Tak jak granica między życiem a śmiercią to w gruncie rzeczy iluzja, tak między zachowaniami Dawców Imion a Horrorów nie istnieje żadna różnica. Chcąc zrozumieć te bestie, trzeba pojąć, że nasze emocje, które często uważamy za złe – strach, zazdrość, wściekłość, nienawiść, zmieszanie, rozpacz – są ich pożywieniem. Potrzebują ich, by przetrwać, tak jak my potrzebujemy mięsa i pieczywa. (Od stuleci pozostaje dla nas zagadką, jak są w stanie przeżyć w swoim świecie, podczas gdy poziom magii jest niski). Horrorzy wywołują w nas te

powstrzymywałem się przed komentowaniem tego dokumentu, uważając, że mój niepokój to efekt uprzedzeń, nie zaś zawartych tu informacji. Przemyślawszy jednak wielokrotnie całą sprawę i przeczytawszy kilka razy ów tekst, doszedłem do wniosku, że mój niepokój był w pełni uzasadniony. Przedstawione tu spojrzenie na dyscyplinę ksenomanty jest co najmniej przerażające. Autor nie uczynił tego, co obiecywał we wstępie. Nawet chyba pogorszył mój obraz adeptów, którzy wkraczają na tą najniebezpieczniejszą i najbardziej podejrzaną dyscyplinę. – MERROX, MISTRZ KOMNATY REJESTRÓW





ŚCIEŻKA ŁUCZNIKA



Biblioteka Throalu zamówiła poniższy dokument specjalnie z myślą o tym dziele, tak zapalił się do jego napisania, że zapomniał o jednym, jakże istotnym szczególe – nie podał swojego imienia. A tekst ów wyszedł spod pióra Oakena Avelde

Łucznika, cieszącego się wielkim szacunkiem w Barsawii. Jest sławny między innymi dlatego, iż mu się trafić Niezwykłą Linę w Rozpadlinie Sam oraz zabić Horra noszącego miano Niszczący i to wystrzeliwując tylko dwie strzały. Pierwszy przebił kościany pancerz chroniący czaszkę pu Drugi uderzył w koniec pierwszej strzały i głębiej – w mózg bestii. Nie znam nikogo, nadawałby się lepiej do opowiedzenia o dyscyplinie. Osobiście namawiałem Avelde by podjął się tego zadania, i bardzo się cieszył, że miałem zaszczyt napisać powyższy wstęp – Czytelnikowi gwoli wyjaśnienia, Derr Czarnodziej z Yistaine, w roku 1507 TF

Cel tego dokumentu: ułatwić czytelnikowi zrozumienie ścieżki Łucznika. Strategia: trafić w samo serce tematu. Dlatego też o tym nie będę tu przejeżdżał do sedna. Po wypuszczeniu pierwszych słów, ustalę, czy pozostały jakieś drugorzędne cele, które również należałoby osiągnąć. A jeśli tak będzie, zaatakuję je w porządku odpowiadającym ich znaczeniu.

♀ PODZIAŁ ŚWIATA

Świat składa się z dwóch, i tylko z dwóch elementów: pocisków i celów. Większość istot, przedmiotów i idei należy do jednej z tych kategorii. Cokolwiek znajduje się poza nimi nie ma znaczenia. Wyzwanie Łucznika – ustalić, co jest pociskiem, a co celem.

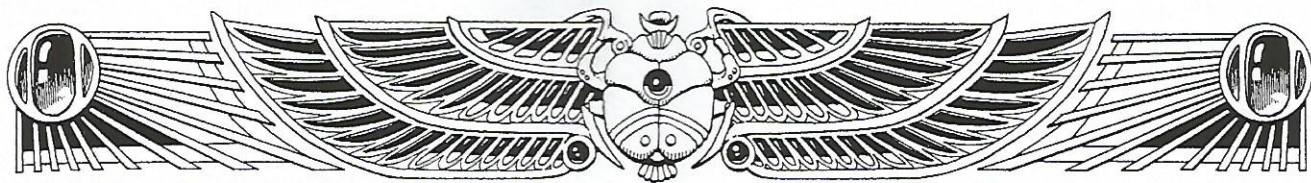
Pierwsze przedstawienie: Jesteś w Komnacie Rejestrów Wielkiej Biblioteki Throalu. Mówisz do osoby przekładającej papiery. Zdaje się marnie tracić twój czas. Chcesz znaleźć konkretny dokument dotyczący konkretnego przedmiotu. Szczegóły nie mają znaczenia. Rozmawiasz raz po raz odmawia poinformowania cię, gdzie znajduje się dokument

ment i czy ci go da. Zamiast tego nieustannie skrzywia prostą ścieżkę do celu. Między innymi opisuję księgę, nad którą właśnie pracuje. Prosi cię, byś mu pomógł. Wciąż krąży wokół tego tematu, oddala się od niego i znów do niego wraca

Pytanie: Czy ścieżka Łucznika pomoże ci odnieść zwycięstwo w tym scenariuszu?

Jeśli twoja odpowiedź brzmi „Nie”, nie jesteś Łucznikiem. Owszem, proste naciąganie cięciwy i wypuszczanie strzały na nic się tu nie zdadzą. Thoalska władza nie najlepiej traktuje tych, którzy strzelają do jej urzędników. Lecz fizyczne wprawianie strzały w ruch to tylko jedna z czynności definiujących ścieżkę Łucznika. Wszystkie inne działania również winny być inspirowane procesem celowania i strzelania. Ten sposób widzenia świata to klucz do sukcesu we wszelkich sprawach – interesach, sztuce, miłości i wojnie...





Podzielmy aktorów w tym przedstawieniu na pociski i cele. Zwróć uwagę na liczbę mnogą. W większości spraw nie ma jednego celu, ale wiele. I chyba nie trzeba mówić, że każdy Łucznik wart swej dyscypliny wyposaży się w wystarczającą liczbę pocisków.

Najpierw omówmy cele. Tu należy przede wszystkim zwrócić uwagę na ich znaczenie. Nie warto strzelać do żywotrupa, jeśli możesz zabić kontrolującego go Horra. W naszym przedstawieniu najważniejszym celem jest dokument. Łucznik zawsze musi pamiętać o podstawowym, najistotniejszym celu. Nie można się rozpraszać, gdy pojawiają się inne; nie można o nim zapomnieć, gdy znika z pola widzenia. Nie widzimy dokumentu, niemniej jest to nasz podstawowy cel. Od jego zdobycia zależy zwycięstwo.

Cel drugorzędny: osobnik przekładający papiery. Łucznik często musi pozbyć się drugorzędnych celów, by dotrzeć do podstawowego. Tak właśnie jest i w tym przedstawieniu. Przekładający ma dostęp do dokumentu, a my nie. Musimy więc trafić wpierw cel drugorzędny, a dopiero później wycelować w podstawowy.

Teraz rozpatrzmy sprawę pocisków. Każdy dostępny sposób trafienia celu – czyli zdobycie upragnionego dokumentu – to potencjalny pocisk. Musimy ustalić, jakie pociski znajdują się w naszym kołczanie i który z nich najlepiej się nada do trafienia celu.

W kwestii pocisku „groźba”: Możemy zagrozić przekładającemu papiery, że zrobimy mu krzywdę, jeżeli nie posłucha naszej prośby. Lecz on nie jest ani tak głupi, ani nierozgarnięty, na jakiego wygląda. Wie, że nie jesteśmy gotowi spełnić groźby i go zastrzelić. Jeśli więc skorzystamy z tego pocisku, zorientuje się, że to blef. A wtedy będzie miał przewagę, a nasz podstawowy cel jeszcze bardziej się oddali. Jak widać, nie jest to odpowiedni pocisk do tego zdania.

W kwestii pocisku „łapówka”: Możemy zaoferować przekładającemu papiery osobnikowi srebrniki w zamian za dokument. Chcąc ustalić, czy ten pocisk dojdzie celu, musimy skorzystać ze sztuki obserwacji. Uważnie przyglądamy się rozmówcy, próbując dojść do tego, czy pożąda monet. W tym przypadku szybko zauważymy, że on wcale nie pragnie pieniędzy. Tak więc i przekupstwo na nic się tu nie zda.

W kwestii pocisku „zgoda”: Przekładający papiery najwyraźniej pragnie czegoś od nas. Pragnie, byśmy napisali mu esej, który zamieściłby w swej książce. Mimo że krąży wokół tematu, jasno widać ukrytą determinację – on też ustalił sobie cel, a dokument, którego potrzebujemy, to jego pocisk. Dzięki sztuce obserwacji wiemy, że współpraca z nim to najefektywniejszy pocisk – najlepszy sposób na trafienie w nasz cel. Dlatego też zgadzamy się napisać to, czego on pragnie w zamian za to, czego my potrzebujemy. Prawdopodobnie straciliśmy nieco godności i niewątpliwie trochę czasu. Jednakże trafiliśmy oba cele, a tylko to ma znaczenie w ostatecznym rozrachunku. Niech inni poszukują honoru, chwały i sławy. Łucznik nie potrzebuje takich rzeczy. Jego legenda zależy od zaliczonych celów. Liczy się tylko trafienie w sam środek tarczy.

Uwaga: Opisałem jeden konkretny przykład, a nie ogólny sposób widzenia. Dla Łucznika nie istnieją uogólnienia, tylko konkretne sprawy – jeden przedmiot lub osoba, w który musi trafić strzała.

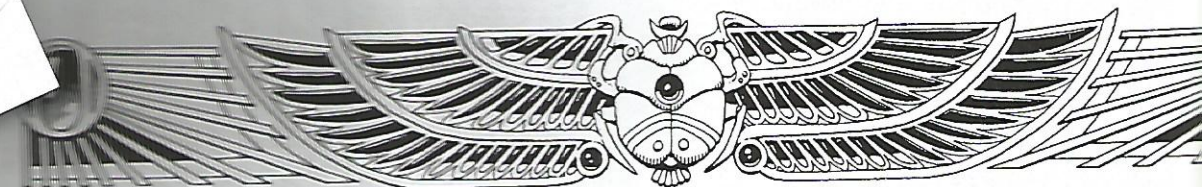
♀ SZTUCE PATRZENIA

Łucznik musi umieć patrzeć poprzez mgłę i dostrzegać fakty ukryte za złożoną rzeczywistością. Patrzy z daleka. Penetruje obszar w poszukiwaniu ukrytych szczegółów: błysków światła, ruchu, obcych barw – czegoś, co może sygnalizować obecność wroga. Stoi w dużej odległości, beznamiętny i wyrachowany. Ten stan umysłu nie zależy od tego, czy pocisk jest rzeczywisty, czy jest tylko przenośnią.

Sztukę obserwacji najlepiej ilustruje talent celny strzał. Drugie przedstawienie: Ty, Łucznik, wybrałeś cel. Powiedzmy, że ów cel szarżuje na ciebie na wielkim grzmotorożcu, dzierżąc ogromny topór. Kiedy do ciebie dotrze, albo bestia cię strąca, albo jeździec rozetnie na pół. Cel szarżuje po równinie. Spod nóg grzmotorożca unosi się pył. Chmura kurzu ogranicza pole widzenia. Cel porusza się w sposób dyktowany przez lekko pofalowaną ziemię. Twoje zadanie: szybko trafić na wpół zasłonięty, szybko poruszający się cel.

Celujesz, ale strzał jest bardzo trudny. Siegasz więc po karmę. Czujesz, jak wiję się po twoim wzorcu, przepływa z jednej części twojej osobowości do innej, aż wreszcie zbiera się w miejscu, w którym twoje najskrytsze „ja” łączy się nie-rozerwalnie z ideą prawdy. Stąd uderza wprost w twoje oczy, wzmacniając wzrok. Teraz twoje spojrzenie przebija się przez chmurę. Wiesz już, że strzała dojdzie celu dopiero wtedy, gdy on dosięgnie ciebie. Wlewasz więc więcej energii do swego wzorca. Wierzchowiec i jeździec zdają się zwalniać, choć słyszysz, że wciąż pędzą z tą samą zawrotną szybkością. Jeszcze zwiększasz dawkę energii napływającej do wzorca, aż w końcu cel zamiera. Zanim zdołałeś rozkazać swym dłoniom, by wystrzeliły pocisk, strzała już popędziła w kierunku celu. Ostrze zagłębiło się dokładnie między oczami





grzmotorożca – trafienie jeźdźca usunęłoby tylko jedno z dwu zagrożeń. Bestia przewróciła się, zrzucając się grzbiecie przeciwnika. Wysadzony z siodła i zraniony podczas upadku jeździec jest teraz łatwym celem. Wystrzelać jeszcze jedną strzałę.

W momencie, gdy strzała dociera do celu, żyjesz pełnią życia. Czujesz tak, ponieważ widzisz naprawdę. Też patrzenia, dzięki któremu widzisz prawdziwą różnicę między śmiercią a życiem, Dawcy Imion nigdy nie doświadczył. Szkoda, że nigdy nie podzielił ani nie rozumieją tej oszałamiającej chwili olśnienia. Łucznik czci prawdę, gdy przeżywa ona przez jego jestestwo.

W KWESTII PRZECIWNIKA

Przeciwnikiem Łucznika jest wszystko, co ogranicza jego pole widzenia. Ciemność to wróg. Kamuflaż to wrogi ostrze promienia słońca, zacinający deszcz – oto nasi przeciwnicy.

Jednak największy wróg Łucznika to iluzja i ci, którzy się nią posługują. Słyszałem o adeptach obu dyscyplin i Iluzjonistach zarazem; szczęśliwie niewielu ich jest. Nigdy kogoś takiego nie spotkałem i wcale mi na tym nie zależy. Nie potrafię sobie wyobrazić, jak splugawiona musi być ścieżka Łucznika, który podążał również drogą iluzji. Nie wierzę, że nianie prawdy mocą magii, sięganie po ułudę w każdej sytuacji jest po prostu złe. Barsawia potrzebuje uczciwych, które naprawdę są takimi, na jakie wyglądają. A iluzja to nic więcej niż kłamstwo, które przybrało większą, bardziej przekonującą formę dzięki potędze magii. Nigdy nie spotkałem Iluzjonisty, którego mógłbym polubić. Wielu próbowało być moim szacunkiem, nic to jednak nie dało. Wszyscy znani mi Łuczniczy podzielają mój punkt widzenia.

Ostatecznie sztuka obserwacji pozwala nam odróżniać prawdę od kłamstwa i ułudy. Jestem dumny z tego, że Dawcy Imion, którym tradycja nakazuje mówić otwarcie i zawsze celować w sedno sprawy. Ja nie udaję, nie wadzam w błąd, nie dezinformuję – i to bez względu na cenę, jaką mogę zapłacić za szczerość.

ZROZUMIENIE ŁUKU

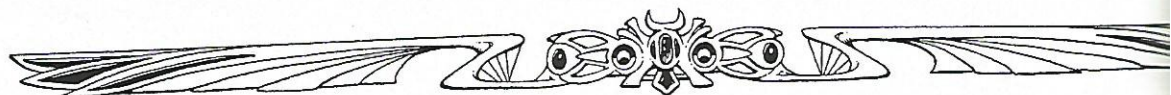
Łuk jest wpleciony we wszystkie myśli Łucznika. Łuk to tor lotu strzały pędzącej do celu. Za każdym razem Łucznik patrzy na osobę, miejsce lub rzecz – na cel – mierzy je wzrokiem, określając łuk. Jego myśli podążają po ścieżkach. Nie ma cierpliwości do dyskusji krążących wokół tematu, do dworskich manier, do nic nie znaczących rozmów – dlatego też my, Łuczniczy, zyskaliśmy sobie reputację bezceremonialnych i niecierpliwych osobników. W tym z tego właśnie powodu nas nie lubią, ale to nie ma znaczenia.

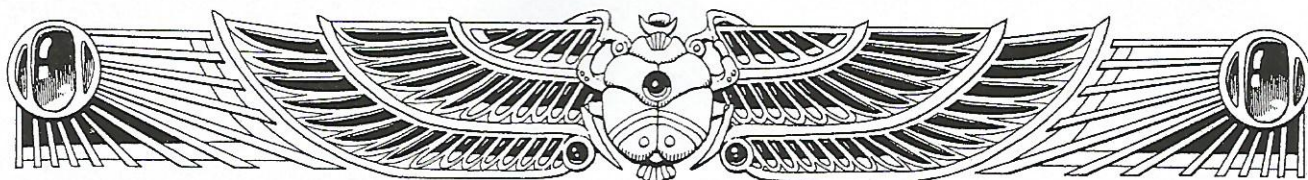
Myślenie w kategorii łuku jest bardzo przydatne, tak w walce, jak i w innych sytuacjach. Trzecie przedstawienie członkiem drużyny adeptów wynajętych do znalezienia zabójcy kupca z Wielkiego Targu. Twój towarzysz, Złodziej i Trubadur. Spotykacie się, by ustalić plan, jak rozwiązać problem, za co zostaniecie nagrodzeni. Człowiek wygłosił długi i nudny wykład o symbolicznym znaczeniu morderstwa, po czym zamierza wędrować po mieście, głosząc aury przechodniów, w nadziei znalezienia tej, która należy do zabójcy. Złodziej woli raczej zająć się ofiarą, poszukując przyczyny mordu. Rozumowanie prowadzi do zysku, taki bowiem najczęściej bywa motyw. Złodziej więc rozpoczął od skarbca kupca. Trubadur z kolei chce wędrować po mieście i śpiewać żalobną pieśń. W nadziei, że w ten sposób zmartwi lub zawstydydzi zabójcę, a ten do wszystkiego się przyzna. A ty? Co ty zrobisz?

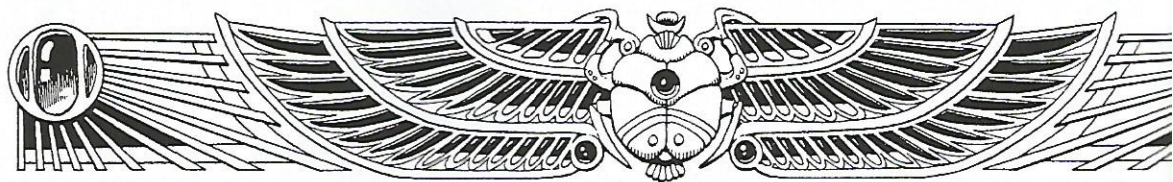
Ty wskazujesz, że proponowane strategie są kręte i nie dążą wprost do celu – są głupie. Próbujeś wyjaśnić, że łuk to nie jest linia, którą powiążesz. Proponujesz zacząć na początku linii i sprawdzić, dokąd prowadzi. Rysujesz łuki między punktami, nie mając celu, dopóki w końcu nie natrafisz na mordercę. Zaczynasz od początku: ciało. Badasz, wszystkie powiązania. W dłoni martwego kupca znajdujesz złote, jedwabne nitki i podążasz jedwabnym łukiem, by odkryć, dokąd prowadzi. Myślenie wprost to najpotężniejsza broń Łucznika – znajdowanie ukrytych linii w ich płataninie i podążanie po nich.

Sekret łuku kryje się w tkaniu wątków Łucznika. Korzystanie z tego talentu wymaga umiejętności znajdowania i śledzenia magicznych powiązań i odkrywania, w które z nich wpleść wątek.

Czwarte przedstawienie: Zdobyłeś magiczny skarb, wspaniały łuk znaleziony w zachodnich katakumbach. Znasz jego Imię: Spirala Śmierci. Teraz szukasz sposobu na dostrojenie się do tej broni – na połączenie ze spiralem. W tym celu wprawdzie musi znaleźć łuk – najprostszą linię, która powiąże twoją jaźń z ideą śmierci i ideą spirali. Pierwszy krok jest prosty: twoje strzały niosą śmierć wrogom. Drugi wymaga pewnych przemyśleń. Jak najlepiej połączyć się z ideą spirali? Po pewnym czasie znajdujesz rozwiązanie. Dochodzisz do wniosku, że głupcy, którzy wchodzą







niczym trafione ptaki wpadają w spiralę i spadają ku śmierci – to równie pewne jak fakt, że w nich celujesz. między swą jaźnią a tą ideą, wplatasz wątek w Spiralę Śmierci i dostrajasz się do broni.

Idea łuku leży u podstawy poznawania nowych talentów. Oczywiście, zdobywanie kolejnych mocy i awansu następcę wymaga zdolnego nauczyciela, ale największy ciężar spoczywa na uczniu. Musi on zrozumieć związek między poznawanym talentem a jego życiowymi doświadczeniami. Tylko w ten sposób znajdzie linię łączącą wzorzec z nowym talentem, który pragnie w niego wpleść.

Przedstawienie piąte: Chcesz nauczyć się talentu *ognista strzała*. Mistrz wyklada ci podstawy. Potem zwyczajnie pożegnał się z tobą, zainkasowawszy wpięty opłatę za swe usługi. Nauczyciela nie interesuje, czy zdołałeś opanować ten talent. To twój problem, nie jego. A ty musisz oprzeć się na swoim wzroku, na umiejętności ujrzenia łuku łączącego z *ognistą strzałą*. Udajesz się w odosobnienie, by myśleć i patrzeć. Oczyszczasz umysł z wszelkich nieistotnych myśli, koncentrujesz na sprawie najważniejszej. Powoli przed okiem twojego umysłu rodzi się wizja. To nie iluzja, o tym nie musisz się martwić. To jest prawdziwa, konkretna, kłopotliwie szczegółowa i dokładna pamięć.

Wspomnienia: cofasz się do dzieciństwa; do rodzinnej wioski. To spokojne i przyjazne miejsce, w którym ludzie i krasnoludy żyją w harmonii. Jest najwcześniejszym i najprzyjemniejszym z twych wspomnień. Wisi nad nim mroczny, okrutny cień; cień dnia, w którym przybyli jeźdźcy. Pamiętasz łąkę, przez którą niemal nic nie widzieli, pamiętasz płonące strzały uderzające w strzechy chat. Pamiętasz chaos, przerażenie, ruch. Pamiętasz, jak zniszczono wioskę.

Pamiętasz gniew, który wypełnił twoje małe, dziecięce ciało. I ten gniew powraca, by raz jeszcze napędląc ciebie – ciało Łucznika. Wystrzelisz go niczym strzałę w sam środek swego prawdziwego wzorca. Gniew celowi, trafiając w samo serce; w to, czego nauczył cię mistrz o *ognistej strzale*.

W głowie masz zamęt; to nowo zdobytą wiedzę. *Ognista strzała* stała się częścią ciebie. Związała się z tobą sprzed lat. I właśnie z tego gniewu będziesz czerpał wykorzystując ten talent w walce z przeciwnikami. Od teraz kres swych dni *ognistymi strzałami* będziesz raził nie tylko jednego konkretnego wroga, ale również jeźdźców, którzy zniszczyli twój pierwszy dom i skradli twą niewinność.

W taki oto sposób odkrywa się łuk łączący nowy talent z jaźnią, z wzorcem. Może dlatego wielu zarzuca Łucznikom, że są nieczułymi adeptami, którzy wszystko chcą usunąć ze swego pola widzenia i którzy redukują Dawców do narzędzi. Ta wizja daleka jest od prawdy. Jeśli chcesz odkryć najskrytsze uczucia Łucznika, spójrz w jego wzorzec, w jego wspomnienia z talentami.

ŁUK I KUSZY

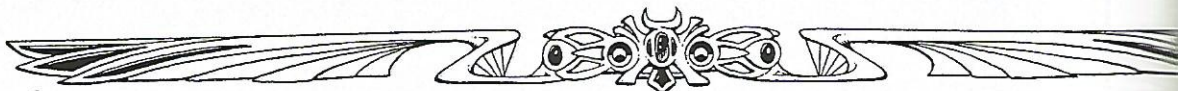
Pytanie: Czy wszyscy Łucznicy są tacy sami?

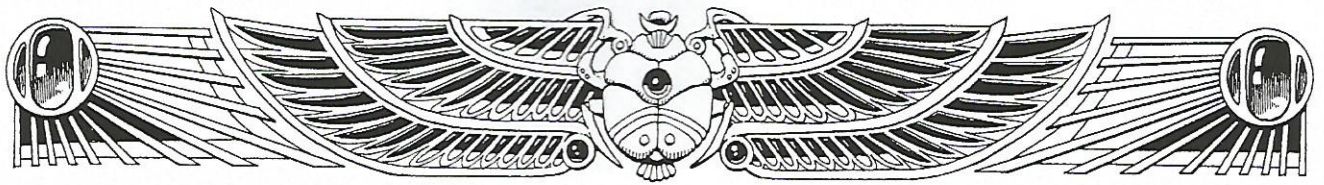
W odpowiedzi na to pytanie podążymy łukiem. Czy byłby jakiś sens w podobieństwie wszystkich Łuczników? Spotkałeś radosnych i smutnych Wojowników, lekkomyślnych i ostrożnych Powietrznych Łupieżców, oszczędnych i wrednych Złodziei? Podobnie jest z Łucznikami. Choć wywodzą się z tego samego pnia, różnią się od siebie tak bardzo, jak różnią się adepci podążający innymi dyscyplinami. Tylko ci sami ślepi głupcy, którzy uważają nas za beznamiętnych i pozbawionych uczuć, wierzą, że wszyscy jesteśmy identyczni. A każdy Łucznik, tak jak każda osoba, która potrafi dojrzeć różnicę między strzałami wykonanymi ręką tego samego rzemieślnika, na swój własny sposób spogląda na łuk łączący go z jego talentem.

Owszem, istnieją pewne typowe podziały wśród Łuczników. Pierwszy z nich to podział na wielbicieli łuku i wielbicieli kuszy. Wystrzeliwujący pocisk widzi łuk między bronią a przeciwnikiem, tworząc w ten sposób mistyczny związek Łucznikiem a jego orężem. W pewnym sensie patrzymy poprzez naszą broń w podobny sposób, w jaki Łucznicy widzą dzięki oczom. Wybór oręża ujawnia pewne cechy Łucznika i kształtuje go przez resztę życia.

Ja władałam długim łukiem, miałam jednak zaszczyt walczyć u boku adeptów posługujących się kuszą. Odkryłam, że Łucznicy są raczej przyziemni i praktyczni. My, którzy posługujemy się łukiem, posiadamy mistyczne zacięcie i potrafimy smakować się w metaforach. Kusznik posługuje się pragmatyczną logiką, a Łucznik intuicją.

Jako władająca łukiem jestem związana z drewnem drzewiścza i umiejętnościami niezbędnymi do jego wykorzystania. Oczami mego łuku czuję więź z naturą, świat lasów i dżungli. Jestem powiązana z drzewem, z którego powstaje łuk, dlatego też na zalesionych terenach czuję się jak w domu. Wśród drzew, pnaczy i krzewów potrafie dojrzeć różnicę między bezpiecznymi a niebezpiecznymi. Jestem też związana z jednym świetnym rzemieślnikiem, który wykonał mój łuk. On z nas samodzielnie tworzy swój oręż. Nie jestem tu wyjątkiem. Zależę więc tylko od siebie; sam muszę rozwiązać problemy i opieram się na swoim instynkcie. W moim łuku i w mojej piersi bije serce samotnika. My, którzy posługujemy się łukiem, jesteśmy samotnikami.





łukiem, jesteśmy z natury poważni, a kiedy dokonujemy czynów heroicznych, to nasze motywy są abstrakcyjne – sprawiedliwość lub nakaz honoru.

Kusznik z kolei jest związany zarówno z drewnem, jak i metalem. Jest związany z dźwigniami i korbami. Ponieważ spogląda poprzez broń stworzoną dzięki mechanicznej pomysłowości, patrzy na świat jak na zazębiające się elementy, prowadzące do upragnionych celów. Ponadto broń kusznika to efekt pracy dwóch rzemieślników – jednego pracującego w drewnie, a drugiego w metalu. Ani drewno, ani metal nie są nic warte same w sobie; muszą zostać dobrze połączone, by stanowiły całość. Dla kusznika ideałem jest osoba, która współpracuje z innymi i wraz z nimi osiąga cele. Ma przenikliwy instynkt dyplomatyczny, którym przerasta swych towarzyszy posługujących się łukiem. Dlatego też często staje się przywódcą drużyny, której członkowie sprzecają się ze sobą. Posługujący się kuszą adept dobrze czuje się w miastach, w których powstała jego broń. W ciemności nocy i labiryncie budynków z łatwością potrafi odróżnić wroga od przyjaciela. Ani snajper na dachu, ani banda ulicznych zabijaków nie ukryją się przed jego bystrym wzrokiem. Zmarszczki śmiechu częściej zdobią oblicza posługujących się kuszą niż nasze, łuczników. Oni też chętniej opowiadają dowcipy. Poprzez metal powiązani są z ziemią, dlatego też większą wagę przykładają do następnego posiłku i ciężaru sakiewki niż podobni mnie Łucznicy. Niektórzy powiadają, że poproszeni o pomoc kusznicy pytają, czy sprawa jest sprawiedliwa – jednak dopiero po ustaleniu godziwej zapłaty.



Oczywiście, powyższe przemyślenia to tylko uogólnienia, pod którymi żaden Łucznik się nie podpisze i na których nie będzie się wzorował. Ten, kto naprawdę umie patrzeć, zawsze rozgląda się po okolicy w poszukiwaniu wyjątków.

W KWESTII SNAJPERÓW

Każdy Łucznik umie nagle i zdecydowanie sięgnąć po przemoc. Zawsze rozgląda się za celami, którymi mógłby nakarmić głodne pociski. W jego umyśle strzały w kołczanie zmieniają się w ćwierkające pisklęta, z niecierpliwością czekające na zwolnienie cięciwy i upicie krwi z ciała przeciwnika.

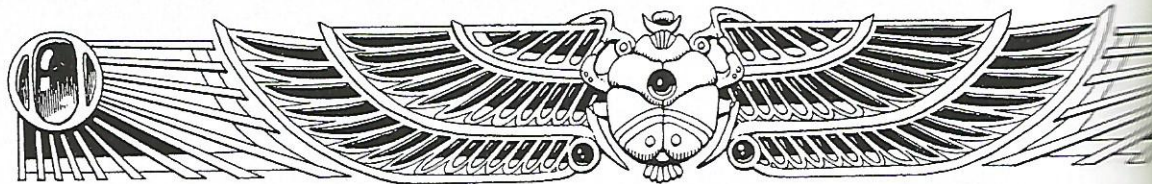
Prawdziwy Łucznik cały czas kontroluje gotującą się w nim przemoc. Strzela tylko w odpowiednim momencie; w najlepszej możliwej chwili przedstawienia, którego jest aktorem. W prawdziwych wzorcach ta część naszej natury wiąże się z oczami, więc to je musimy kontrolować. Nasze oczy są nieustannie gotowe do odróżnienia przyjaciela od wroga, do znalezienia celu; są naszym sumieniem. Gdyby pozbawić nas zdolności patrzenia i sądzenia, stalibyśmy się zwierzętami.

Niestety, dar sądzenia nie zawsze idzie w parze ze sztuką patrzenia. Tak jak w przypadku wielu innych dyscyplin, ścieżkę Łucznika również splugawili źli Dawcy Imion. Takim łajdakom nie dajemy prawa noszenia naszego szlachetnego miana; nazywamy ich snajperami.

Strzelec o złym sercu jest kaśliwy i zimny, opanowany pragnieniem sławy lub rządzą potęgą. Prawda nakazuje mi przyznać, że nawet ja odczuwam lodowaty dreszcz, kiedy celuję w żywego, oddychającego przeciwnika. W tej krótkiej chwili czuję potężną władzę nad nieświadomym niczego celem; wiem, że jest on ledwie jeden ruch palców od odejścia w zapomnienie. Tak wielka władza to ogromna pokusa. Niejednego młodego Dawcę Imion, którego szkoliłem na Łucznika, owa pokusa zatrzymała. Dla tych okrutnych osobników wszyscy inni mieszkańcy naszego świata stali się niczym więcej ponad potencjalne cele. Znaczenie dla nich ma jedynie zdolność do zabijania z odległości.

Dla czytelnika, który jest snajperem lub czuje pokusę zostania jednym z nich, mam tylko jedno przesłanie: Snajper również może stać się celem.





o ZNACZENIU MISTRZÓW ŻYWIÓŁÓW



Będąc Czarodziejem, zwróciłem szczególną uwagę na te dyscypliny, które mają coś wspólnego z moją... a raczej: które, wydawało mi się, miały więcej wspólnego. Z poniższej rozprawy dowiedziałem się, iż spojrzenia na świat Iluzjonisty, Ksenomanty i Mistrza Żywiołów znacznie bardziej, niż tego Czarodzieja z Yistaine, w

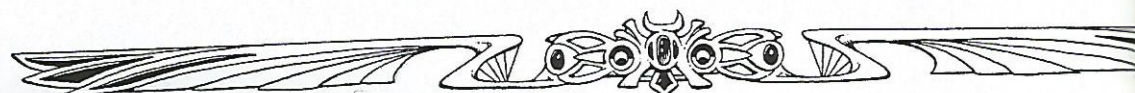
Jestem starym trollem obdarzonym wieloletnim doświadczeniem, nie mam więc już cierpliwości do długich opowieści. Jeśli chcesz usłyszeć o falbankach i koronkach świata, idź do karczmy. Powie ci dokładnie to, czego pragniesz. Ja mówię o wszystkim kolorami tęczy. Ja mówię o Mistrzach Żywiołów już od tylu lat, że mógłbym napisać dwie to pamięta. Umieję ujrzeć prawdę w każdej rzeczy. Co gorsza, dziś nie potrafię temu zapobiec. Wzrok wbiega w ciebie, mędrco. Odpowiedz by ci się nie wydało. Większość Barsawian – w tym też trolle – potrzebuje wystarczająco wiele czasu, by ujrzeć sedno. A kiedy sprowadzasz cały świat do jednego elementu, zauważysz, że każda rzecz zrobiona jest z żywiołów, pięciu podstawowych elementów. Ja jestem z krwi i ciała (albo z kamienia, w przypadku obsydianu) – tak sobie pomyśl. Co, u diaska, ma wspólnego drewno

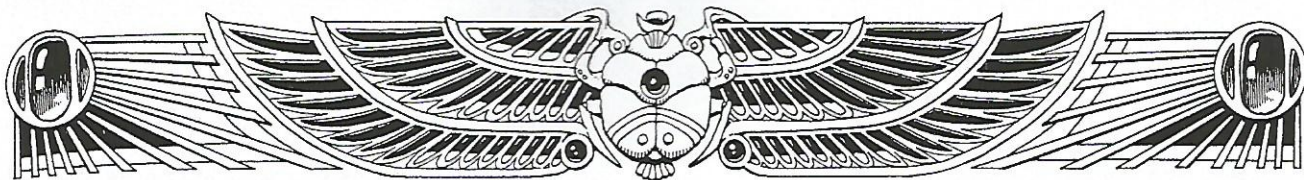
ogień, woda i ziemia z krwią i ciałem? Wiele. Woda, ziemia wzmacnia twoje kości, powietrze wypelnia

plonie w sercu, a drewno rośnie w kregoslupie. Oczywiście, nie tak właśnie jest. Gdybyś był Mistrzem Żywiołów, zrozumiałbyś, o czym mówię. Lecz nim nie jesteś. Nachodź na drzewo, w moją stronę – stary Jedran opowie ci, jak to jest wiedzieć o żywiołach w sercu, umyśle i kościach.

JAK MISTRZ ŻYWIÓŁÓW WIDZI ŚWIAT

Dla większości Dawców Imion świat to chaos pomieszanych ze sobą obrazów i dźwięków, smaków i zapachów. Z nich odczuwa setki tysięcy rzeczy na setkę tysięcy sposobów i wszystkie je nazywa „innymi”, nie zdając sobie sprawy, że tak naprawdę wiele się od siebie nie różni. Mistrz Żywiołów zaś widzi świat znacznie bardziej przejrzyście. Dla niego nie ma różnicy między rośliną lub Dawcą Imion, kamieniem lub kwiatem, widzi pięć elementów, z których składa się wszechświat. Świat zbudowany jest z pięciu elementów, pięciu żywiołów. Cały. Owszem, w składzie niektórych rzeczy jest więcej niż jeden żywioł, innych – dwa, a nielicznych – pięć; niemniej każda błogosławiona rzecz nosi w sobie po kawałku każdego żywiołu.





tworzących wszechświat. Nawet u okropnych Horrorów, które niemal zniszczyły nasz świat, znaleźć można fragmenty żywiołów – odmienione i plugawe, ale jednak! Nie patrz tak na mnie, mędrcze. Nie podoba ci się, że Horrory mają coś wspólnego z Dawcami Imion? Cóż, musisz się do tego przyzwyczaić, gdyż taka jest prawda. Nie warto jej ukrywać tylko dlatego, że nie należy do przyjemnych. Jeśli spróbujesz to uczynić, powróci, by cię zniszczyć.

Kiedy ktoś taki jak ja patrzy na świat, widzi działające żywioły. Wąchając kwiaty, oglądając skalne formacje, nie odczuwam po prostu przyjemności. Widzę, jak pyłki unoszą się w powietrzu; kontempluję skomplikowany wzór, który czas nadał kamieniom. Dużo czasu ja i podobni mnie poświęcamy na kontaktowanie się z duchami żywiołów, których większość Dawców Imion nie jest w stanie zobaczyć. Bez względu na to, co czynimy, praktykujemy naszą dyscyplinę.

Czy rozumiesz już, do czego zmierzam, mędrcze? Mistrzowie Żywiołów poruszają się w świecie podstaw. Nie jesteśmy w stanie uciec ze świata prawd o życiu i śmierci; ze świata, który pokazuje nam żywioły. Nawet nie próbujemy tego uczynić. Pozostawiamy to Iluzjonistom i im podobnym głupcom, którzy kryją się przed prawdą. Jeśli pragną odmienić świat i oszukać zmysły warstwami pozorów, jeśli chcą okryć siebie i innych zasłoną kłamstw – droga wolna. Ale dla Mistrzów Żywiołów, którzy starają się zajrzeć poza mydlące oczy obrazy, ów pomysł jest niedorzeczny. Nie zatapiamy nosów w alkoholu; nie lubimy, gdy zwodzą nas magiczne sztuczki. Czy w oszukiwaniu zmysłów lub nie korzystaniu z nich jest jakiś sens? Jakaś przyjemność? Jak jesteś w stanie patrzeć i poznawać świat w taki sposób? Co?

Mistrzowie Żywiołów nie potrzebują sztuczek. Rzeczywistość jest już dość skomplikowana – wystarczą zagadki, którymi nas raczy. Poproś jednego ze swych kolegów z Komnaty Rejestrów, by przyniósł ci każdą rozprawę o naturze rzeczywistości, napisaną przez Mistrza Żywiołów. Doprowadziłbyś go do zawału serca! Wielu ambitnych Mistrzów Żywiołów spędziło całe miesiące w Wielkiej Bibliotece, przegryzając się przez karty licznych tomów, poświęconych naturze jednego żywiołu! Wrodzona ciekawość zachęca nas do odkrywania prawdy o świecie i natury rzeczywistości; nadaje też barw naszemu życiu. I ułatwia kontakty z duchami żywiołów – istotami żyjącymi po drugiej stronie tego, co większość Dawców Imion nazywa „rzeczywistością”. Opowiem ci o nich później; wpierw musisz jednak poznać podstawy.

Nie mogę powiedzieć, by życie Mistrza Żywiołów było łatwe. Zdajemy sobie jednak sprawę ze swego znaczenia i nie porzucimy naszego zadania, by zajął się nim ktoś inny. Wszakże Mistrzowie Żywiołów to jedyni Dawcy Imion, którzy zawsze wiedzą, jaka jest prawdziwa natura rzeczywistości. To my, i tylko my, potrafimy zmagać się z pięcioma żywiołami, z których składa się cały świat (nikt inny nie będzie miał ich na oku). To my porozumiewamy się z duchami żywiołów, z których większość nie zwraca zbyt wiele uwagi na Dawców Imion czy cokolwiek innego, co sprawia, że nie dążą do potęgi. Robimy to wszystko z bardzo istotnego powodu: by zachować równowagę między żywiołami naszego świata. Cóż, żaden Dawca Imion nie może istnieć bez tych pięciu elementów. Co więcej, natura rzeczywistości się wypaczy, jeśli tylko pozwolimy, by owa równowaga zachwiała się w jedną ze stron.

I jeszcze jedno. Podczas Pogromu mieszkańcy kaerów, w których znajdowała się *Księga Jutra*, wiedzieli, że należy umieścić kulę z esencją ziemi nad misą zawierającą esencję wody. Zdawali sobie sprawę, że przemiana kuli w błoto będzie oznaczać, iż fala magii odeszła. Niestety, poziom magii przestał się obniżać, zatrzymując się tuż przed tą granicą; nawet my nie wiemy, dlaczego tak się stało. Wiemy jednak, że kluczem do tej zagadki jest równowaga między żywiołami, dlatego też każdy z nas pragnie dowiedzieć się o nich jak najwięcej – o owej równowadze i o jej znaczeniu dla Barsawii.

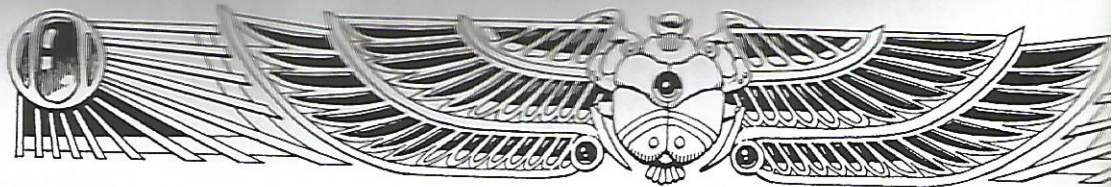
My Mistrzowie Żywiołów nieustannie praktykujemy naszą dyscyplinę i bardzo często komunikujemy się z duchami żywiołów. Wiedz, mędrcze, że nie jest łatwo rozmawiać to z nimi, to znów z Dawcami Imion. Dlatego właśnie wielu ignoratów uważa nas za dziwaków. Kiedy dyskutujemy z powietrzem, wkładamy ręce do ognia lub wyrzucamy z siebie bełkoczące, zdawałoby się bezsensowne dźwięki, wykonujemy czynności, które mają sens w naszej podwójnej świadomości – ducha i ciała. Tak jak orichalk jest nieożywioną manifestacją żywiołów w równowadze, tak my jesteśmy ich żywą manifestacją.

Często używamy znaku pięcioramiennej gwiazdy, który symbolizuje równowagę między pięcioma żywiołami. Przypomina on nam, że należy honorować wszystkie pięć elementów, z jakich składa się świat, by był on bezpieczny. Jesteśmy więc cały czas świadomi znaczenia tejże równowagi (co zawsze widać w naszych sercach). Gwiazdę zaś wykorzystujemy podczas wielu rytuałów, o niej też mówią nasze przysłowia. Zdobimy nią również nasze szaty. Zwracaj jednak uwagę na Mistrza Żywiołów, którzy zdobią się zniekształconymi lub wypaczonymi gwiazdami, gdyż jest to znak splugawienia przez Horra.

◊ POTRZEBIE RÓWNOWAGI

W naszym świecie żywioły muszą pozostawać w równowadze lub natura rzeczywistości się odmieni. Kilku moich przyjaciół utrzymywało, że owa równowaga w jakiś sposób wpływa na przypływ i odpływ magii. Jeśli jest to prawda, to





klucz do zmniejszenia zniszczeń lub nawet zapobiegnięcia Pogromowi może leżeć w zasięgu Mistrzów, tylko piero myśl, prawda, mędrcze? Nie można jednak zapomnieć, że zachowanie równowagi między żywiołami okazuje się bardzo trudne. Chcąc najlepiej wykorzystać naszą magię, potrzebujemy wsparcia różnych żywiołów. W zamian za pomoc pragnie przysługi względem swego żywiołu! Dziś nie potrafię już policzyć, ileż wiatrza się domagał, bym przez rok i dzień nie rzucał zaklęć związanych z ziemią; albo żywiołak drewna przestał korzystać z ognistych czarów. Gdybym jednak spełnił te wymagania, równowaga w wykorzystaniu magii żywiołów uległaby zachwianiu. A wtedy popadłbym w poważne tarapaty.

Kiedy Mistrz faworyzuje zaklęcia związane z którymś z żywiołów lub przestaje tkąć czary związane z innymi, równowaga w jego duchu ulega zachwianiu. Gdy zaś ów brak równowagi osiągnie punkt krytyczny, adept magii traci moc rzucania niektórych zaklęć! Innymi słowy, Mistrza, który zupełnie zignoruje lub za bardzo skupi się na jednym żywiole, czekają poważne konsekwencje. Znałem młodego wietrznika, który za często korzystał z czarów powietrza, rezygnując niemal z ognistych zaklęć. Nie minęło wiele czasu, gdy ten biedak był w stanie jechać w locie. Ponadto stracił wszelką pasję oraz energię, którą wnosi do życia ogień. Był nieustannie wyczerpany. Niemal nic go nie interesowało. Na szczęście, w ciągu kilku miesięcy udało mu się powrócić do stanu równowagi. Wysiłek kosztował go jednak niemal całą pozostałą mu siłę.

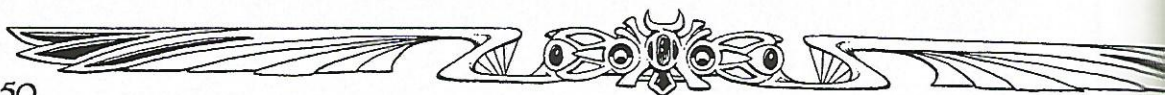
Musisz jednak pamiętać, mędrcze, że jest jeden wyjątek od tej reguły. Mistrzów, którzy otwarcie skupiają się na jednym żywiole, nie czekają wspomniane konsekwencje, choć mają oni innego typu dziwactwa. Opowiem ci o jednym z nich. Wyraz twego oblicza mówi mi, że nie potrafisz zrozumieć, dlaczego pozbawiony równowagi Mistrz może być niebezpieczny dla kogoś więcej niż siebie samego. Powiem dlaczego. Mamy takie powiedzenie: „Świat jest jak kręci się Mistrz Żywiołów”. Słyszałeś kiedyś o Wielkiej Górze lub Wielkim Drzewie? W naszej filozofii to dwa symbole, które częściej reprezentują świat. Ja, jako troll, preferuję Wielką Górę, z kolei elfy, ludzie i jaszczury wolą Wielkie Drzewo. O obu, nie wiem bowiem, kto będzie czytał spisywane przez ciebie słowa. Nie chcę, żeby ktoś czuł się zraniony, jednak, by większość gryziopiórków i książkowych moli zrozumiała choćby połowę z moich słów.

Tak więc Wielka Góra ma kamienne korzenie w ziemi, a na jej zboczach rosną drzewa, spływa po nich woda, a w szczelinach chłodnych strumieni. Jej szczyt jest powietrzem, a serce ogniem. Wielkie Drzewo, z kolei, również ma korzenie w ziemi, pień drewniany, korzenie ogniste, a liście dymu to powietrze, ignoranci. Woda zaś przepływa jego żyłkami, a w jego korzeniach żyją żywioły, mędrcze. Wszystkie, i to w idealnej równowadze; wszystkie elementy materii świata. Od czasu, gdy Mistrz stracił równowagę i wpadnie w większe tarapaty, niż gdybyś czuł na swym karku plugawy oddech Horroru, świat przestaje być taki, jak jest. Żyjemy tak blisko serca rzeczywistości, a nasze czyny wzmacniają lub osłabiają żywioły, pozbawiony równowagi Mistrz wyrwana ze stanu równowagi Wielka Góra.

I mnie się zdarzyło widzieć konsekwencje. Pewien nowicjusz i głupiec w jednej osobie niemal zmył Urupę z Aras, nie zdawał sobie bowiem sprawy z tego, co czyni. Był elfem, który ponad wszystkie żywioły cenił wodę. Nie lubił zieleni i uważał za straszny fakt, iż cała Barsawia nie jest porośnięta roślinami i krzewami. Ów głupiec przez jałowe ziemie rozciągające się między Urupą a Górą Grzmotu – tą okolicą tuż przed żyzną deltą – chciał „zrobić” jakimś miejscowym wieśniakom dębowy las, uznając, że to będzie piękne. Najpiękniejsze! Rzucał więc kamienie jeden za drugim, czerpiąc wodę z Wężowej Rzeki i odległego Jeziora Ban. Wezwał armię zachwyconych żywiołów, które sprowadzały dla niego coraz to silniejsze burze. W końcu ziemia nieopodal wioski skapała się w wodę, a woda, i owszem, wykiełkowała, ale ten głupiec zachwiał równowagę żywiołów w całej okolicy do tego stopnia, że nie miały końca. Poziom wody w rzece i jeziorze podnosił się coraz wyżej i wyżej – aż wreszcie powódź dotarła do miasta. Większość ulic została zalana (po niektórych chodziłem po pas w wodzie!). Ten nieszczęsny głupiec przez swoją uprągłość uprawy wieśniaków, gdyż potrzebowały one znacznie mniej wody. I co po sobie zostawił? Wspaniałe, ale nie wyrosnie żaden dąb! Widzisz już, mędrcze, jakie niebezpieczeństwo kryje się za brakiem równowagi?

o DUCHACH ŻYWIOŁÓW

Wbrew wierze wielu ignorantów zamieszkujących Barsawię duchy żywiołów nie są prostymi, łatwymi istotami, których każdy gołowąs może przyzywać i odsyłać bez problemów, są bowiem bardzo niebezpieczne. Nie spotkałem nawet jednego, który uznawałby się za istotę gorszą od Dawców Imion. Prawdę powiedziawszy, nie miałem z nimi na ten temat liczne argumenty. Według nich jesteśmy żalosnymi i zagubionymi istotami, którzy nie potrafimy zrozumieć świata. Szaleństwa moich dzieci z pewnością stanowią poparcie dla ich teorii.





jednakże ja oba te punkty widzenia uważam za błędne. My, Dawcy Imion, nie jesteśmy lepsi od duchów żywiołów tylko dlatego, że wydajemy się skomplikowanymi istotami; one zaś nie są od nas lepsze z racji swej prostoty.

Inny błąd, który wielu często popełnia, to niedocenywanie różnorodności duchów. Większość uważa, że jest ich pięć czy sześć, bo tyle znają. Nic bardziej mylnego – setki duchów dzielą z nami ten świat. Owszem, najczęściej spotyka się duchy ziemi, powietrza, ognia, wody i drewna, istnieją jednak również duchy kwiatów, błota czy paleniska... i wiele innych. Ja sam czytałem i słyszałem o setkach jeszcze innych.

Mistrzowie Żywiołów rozmawiają z duchami, nieraz zaprzyjaźniając się z nimi. Udana nawiązanie kontaktu jest jednak znacznie trudniejsze, niż się to wydaje wszelakim ignorantom. Choć potrafimy patrzeć w samo serce rzeczywistości, nie żyjemy w nim. A duchy żywiołów – tak. Ich rzeczywistość to zupełnie inne miejsce niż nasza, co często wszystko bardzo utrudnia. Zdarza się, że proste nieporozumienie doprowadza ducha do szału, i to przed zakończeniem rozmowy.

Każdy żywioł, a co za tym idzie każdy duch, posiada cechy szczególne. Mistrz Żywiołów nie może jednak zapominać, że wszystkie *pragną* nam pomagać, gdyż nasze czyny zwiększają ich wpływ na świat. Niestety, nawet najmniejszy ślad arogancji może te dumne istoty rozgniewać. Sprawy honoru traktują one znacznie poważniej niż trolle, a to coś znaczy! Dlatego też wbijamy każdemu uczniowi do głowy, że duchy należy szanować, bez względu na ich czyny! „On zrobił to pierwszy” czy „To jego wina” nie są wytłumaczeniem uczynienia jednego z nich wrogiem. Nie można naruszać równowagi.

Duchy pragną, byśmy zwiększali wpływy danego żywiołu w świecie, ponieważ w ten sposób i one zyskują więcej potęgi. Szczęśliwie najpotężniejsze z nich widzą wszystko w szerszej perspektywie i również starają się zachować równowagę między żywiołami, co odróżnia je od ich krótkowzrocznych braci. Wyglądasz na zaskoczonego, mędrco, nie potrafisz ci jednak tego lepiej wyjaśnić. Mnie wydaje się to zupełnie jasne. A ponieważ powiedziałeś, że nie chcesz pisać dzieła o magicznych teoriach, radzę ci znaleźć dzieło *O równowadze żywiołów*. Bardzo dobra rzecz.

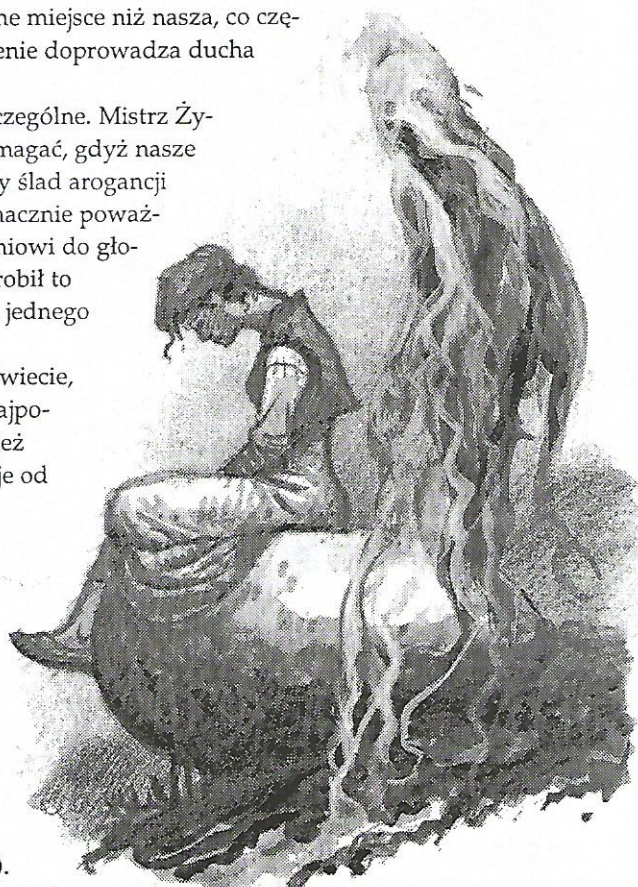
Każdy Mistrz – wart swej krwi, potu, oddechu czy pasji – dość często wplata moc żywiołów w zaklęcia. Nie można oczywiście zapominać, że żywioły posiadają własną naturę, którą musimy poznać do cna, by w ogóle korzystać z magii. Uczymy się zaś je poznawać, zmuszając ich energię, by przepływała przez nasze ciała – ciało wszak lepiej pamięta niż umysł! (A moi uczniowie zastanawiają się, dlaczego tak bardzo boli mnie krzyż!).

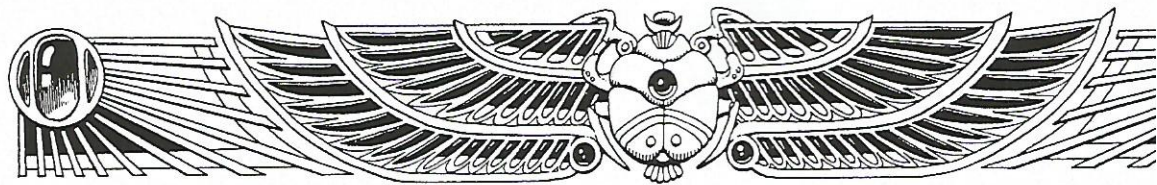
Pamiętaj również, mędrco, że w wielu czarach splecione są dwa lub więcej żywiołów. Mistrz, który chce je rzucić, musi wpięć zrozumieć wszystkie istotne żywioły. Kiedy, na przykład, korzystam z *Mowy roślin*, przypominam sobie, że drewno jest obecne w sile roślin, a powietrze – w mojej i ich mowie. Energie obu tych żywiołów przepływają przez moje stare kości. Młodzi zbyt łatwo zapominają o tych sprawach.

♀ PRACY Z ZIEMIĄ

Zwrócenie uwagi duchów ziemi wymaga głębokiej medytacji, ponieważ komunikacja jest obecna u samych korzeni naszej świadomości. Warto mieć na uwadze również fakt, że duchy te myślą bardzo wolno w porównaniu z Dawcami Imion – z wyjątkiem może obsydian. Osiąganie odpowiedniej powolności umysłu to trudna sztuka, szczególnie dla młodych adeptów, którzy łatwo się rozpraszają. Duchowi ziemi najtrudniej zrealizować pilne potrzeby, gdyż pośpiech i powolność nie idą ze sobą w parze. Prawdę mówiąc, wielu Dawców Imion ma problemy już z myśleniem podczas transu. Szczególnie uzdolnieni w tych sprawach zdają się być obsydianie.

Korzystając z mocy ziemi, Mistrz musi czerpać z serca i kości. Jego umysł winien być tak niezmienny i nieruchomy jak ziemia. Dopiero wtedy energia żywiołu przepłynie przez jego ciało. Jeśli, tkając zaklęcie, pozwoli sobie na chwilę wahania lub wyrwie się ze skupienia, wątki rozerwą się i odlecą niczym piasek na wietrze.





♀ PRACY Z POWIETRZEM

Duchy powietrza są zgodne, inteligentne i tak zmienne jak wiosenna bryza. W jednej minucie kochają cię, a w następnej uznawać, że chciałeś je zdradzić. Dlatego też w kontaktach z nimi wymagana jest cierpliwość, sformułowania oraz poczucie humoru. Te duchy uwielbiają dziwne dowcipy, których ofiarami często pada Mistrz Żywiołów. Wietrzniaki zdradzają podobieństwo do nich, mają bowiem podobny temperament.

ACH, ALEŻ WIETRZNI-
KI NIE SĄ TAK KAPRY-
ŚNE I ZMIENNE.
- KEORHT,
WIETRZNIĄK
MISTRZ ŻYWIOŁÓW

Zabawnym jest, że powietrze to żywioł wykorzystywany w czarach do konfuzji. Nie zaklęcia związane z powietrzem przypominają prowadzenie konwersacji. Powiedzcie pewien, co chcesz powiedzieć, ale także uważnie słuchać i odpowiadać na to, co usłyszysz. Adept musi czuć ruch przepływającego przez jego ciało. Zamiast wplecie tego żywiołu w zaklęcia. Gdyby spróbował chwycić powietrze (nazywamy to krzyczeniem), straciłby wątki czaru.

♀ PRACY Z OGNIEM

Duchy ognia są równie zmienne jak ich powietrzni kuzyni, ale mniej podejrzliwe. Tym samym duchem spotkanie mogą targać różne troski, a nawet może on mieć zupełnie odmienne usposobienie. Ponieważ te duchy są związane ze światłem, widzą dalej i lepiej niż inne. Często bardzo szybko zgadzają się pomóc lub też odmawiają. Gdy nie spotkałem Mistrza Żywiołów, któremu udałoby się okłamać lub oszukać ducha ognia. Samemu nigdy takiego nie próbował zrobić.

Kiedy myślę o żywiole ognia, na myśl przychodzą mi słowa: pasja, głód i ujawnienie prawdy. Wiem, jak silną energię płomieni, i moje serce bije szybciej w oczekiwaniu na nią. To upojenie. Czujesz ciepło na całym ciele, jakbyś był brym, mocnym piwie. Duchy ognia są obdarzone silną wolą i dlatego to moi ulubieńcy. Chcąc okiełznać te duchy, musisz z niezwykłym skupieniem i z całych sił dążyć do tego, czego pragniesz. W przeciwnym razie ogień uwolni twój wpływ i spali wszystko, co stanie mu na drodze. Widziałem głupców, których tak upoiła trzymająca ich potęga ognia, że stracili nad nią kontrolę i zranili swych druhów. Na szczęście zdarza się to rzadko.

♀ PRACY Z WODĄ

Duchy wody są bardzo różnorodne – bardziej niż jakiekolwiek inne duchy żywiołów. Miałem do czynienia z wieloma, liczbą i mimo to wciąż się zastanawiam, jakiego rodzaju istotę spotkam następnym razem. Odkryłem tylko jedną zmienną ich cechę: niezachwianą pewność siebie. Znani mi Mistrzowie twierdzili, iż duchy wody tają wieść i targują się przebieglej niż ich kuzyni. Z oczywistych powodów zdają się lubić t'skrangi.

Każdy Mistrz musi znaleźć swój sposób na opanowanie tego nieustannie zmieniającego się żywiołu. Jednym z przyjaciół – stary t'skrang – wspominał o „wiecznozmiennym bezzmianie” wodnych zaklęć i chyba miał rację. Radoks – nieustannie się zmienia, choć pozostaje taka sama. Najlepsza rada, jaką mogę dać rzucającym żywiołem czary, brzmi: sięgajcie do serca; otwórzcie się na płynącą w waszych żyłach wodę; i płyncie wraz z prądem emocjami, jakie wypełnią waszą pustkę podczas czarowania. Spójrzcie w głąb siebie i odnajdźcie własną oś.

♀ PRACY Z DREWNIEM

Duchy drewna zmieniają się w zależności od gatunku drzewa. Osobiście preferuję duchy dębów, gdyż ich praca przypomina mi moją rasę; ale to tylko mój pogląd. Te istoty są najsilniej związane z naszym światem, z Ziemią. Dawców Imion, dlatego też rozmawianie z jedną z nich niewiele się różni od dyskusji z elfem, t'skrangiem czy kolkastą. Mimo to stawiają one najtwardsze warunki podczas targów. Są równie niezłomne jak ich ojcowski żywioł. Mistrz nie udowodni, że jego czyny w jakiś sposób wesprą żywioł drewna, nie zdoła uzyskać pomocy od tych istot – chyba że obieca im w zamian jakąś przysługę. Znałem pewnego młodzieńca, który bardzo potrzebował ducha drewna; potem przez rok i dzień sadził żółędzie i inne orzechy! Oczywiście, istoty te szczególnie lubią elfy. Jeśli zaś chodzi o duchy drewna i krwawe elfy, to niektórzy twierdzą, iż preferują one tych wypaczonego Imion. Są jednak i tacy, którzy utrzymują, że drewno i inne żywioły nie chcą mieć do czynienia z kolkastymi.

Drewno ma związek z rozwojem i życiem. Mistrz Żywiołów, który na wiosnę stoi nieopodal młodego drzewa, może go bujny rozwój równie silnie, jak własne bicie serca. Rzucając zaklęcia związane z drewnem, trzeba pamiętać o jego sile i dobrodziejstwie zmian. Adept, który zbyt przyzwyczaił się do niezmienności myśli lub działań, nie może mieć kontaktu z czarami opartymi na tym żywiole.





◊ ORICHALKU I JEGO MIEJSU W RÓWNOWADZE

Orichalk ma dla nas, Mistrzów Żywiołów, duże znaczenie. Ta magiczna substancja symbolizuje świat w idealnej równowadze. My – w odróżnieniu od zwykłych Barsawian – nie interesujemy się tym, ile srebra można otrzymać za kawałek orichalku czy esencję żywiołu; dla nas jest to obiekt badań, a nie droga do zysku. Moje dzieci przewracają oczami i sprzeczą się ze mną za każdym razem, kiedy zakopuję kawałek orichalku w ziemi, wbijam go w pień drzewa czy w inny sposób „tracę”. Nie zważam na ich opinie. Tymi czynami oddaję część żywiołom, bez których orichalk by nie istniał. Ta praktyka, zwana przez nas „orichalkową dziesięciną”, zapewnia nam dobrą wolę duchów obdarzanych w ten sposób żywiołów.

Żyją ponoć adepci, którzy zdobyli tak niezwykle umiejętności i zrozumienie dyscypliny, że są w stanie porozumieć się z duchami orichalku. Niestety, nie było mi dane spotkać żadnego z nich. Duchy orichalku są niezwykle potężne, rzadko jednak kontaktują się z Dawcami Imion. Tak zwani „orichalkowi adepci” zajmują honorowe miejsce pośród Mistrzów Żywiołów, nawet tych z wysokich kregów. Na znak statusu noszą ponoć pentagram z orichalku. Co się zaś tyczy ich niezwykłych mocy – tylko oni jedni wiedzą, jaką potęgę posiadają.

◊ SZKOLENIU MISTRZÓW ŻYWIOŁÓW

My, Mistrzowie Żywiołów, jesteśmy raczej małowinni, jeśli chodzi o szczegóły dotyczące naszej dyscypliny. Mimo to cały czas rozglądamy się za nowicjuszami, którzy mogliby stać się jednymi z nas. W odróżnieniu od innych dyscyplin, nasza nie przyciąga hord chętnych, pragnących podążać naszą ścieżką i dokonać niezwykłych czynów. Cóż, nasza droga jest zbyt subtelna na takie nonsensy. My poszukujemy w nieadeptach znaków wskazujących na to, iż szanują żywioły lub że są na nie szczególnie czuli. Moją ostatnią uczennicę, młodą córkę karczmarza, poznałem wtedy, gdy poradziła mi przenocować, przeczuwając nadchodzącą burzę. Przewidziała ją, choć niebo było czyste niczym górski strumyk. Ku memu zdziwieniu, karczmarz posłuchał córki i nakazał zamknąć okiennice i zagonić zwierzęta do stodoły. Zapytałem go, dlaczego to robi, a on odrzekł, iż jego dziecko ma dryg do przewidywania burz. Gdy to usłyszałem, wiedziałem, że dziewczyna urodziła się Mistrzynią Żywiołów.

Ujrawszy specyficzne znaki, Mistrz rozmawia z potencjalnym uczniem, próbując odkryć, jak widzi on świat i swój związek z żywiołami. Przewidywanie zmian pogody i tym podobne zdolności same w sobie nie wystarczają; uczeń musi być zdolny do poznania dyscypliny. Często Mistrz prowadzi przyszłego adepta w miejsce, w którym rządy sprawuje żywioł – w sam środek burzy lub do ogniska. Następnie pyta go, co czuje i widzi. Jeśli odpowiedź będzie obiecująca, Mistrz formalnie zapyta kandydata, czy pragnie zostać uczniem. Wspomniana przeze mnie dziewczyna czuła przed burzą chłodną bryzę we włosach i słyszała bełkotliwy szept. Dzięki temu wiedziałem, że nadaje się na Mistrza Żywiołów.

Uczeń od razu rozpoczyna szkolenie; trafia w sam środek fizycznie i mentalnie wyczerpujących doświadczeń, które pomogą mu lepiej zrozumieć i poczuć, jak działają żywioły. W tym samym czasie adept rozmawia z nim o naturze rzeczywistości. I tak oto uczeń powoli zaczyna patrzeć na świat w nowy sposób. W końcu odkrywa znaczenie równowagi między żywiołami i potrafi się nimi posługiwać, nie czyniąc światu nic złego. Uczy się również o duchach, o okropnych konsekwencjach „spaczonego pentagramu” oraz o celowym doprowadzaniu do zachwiania równowagi.

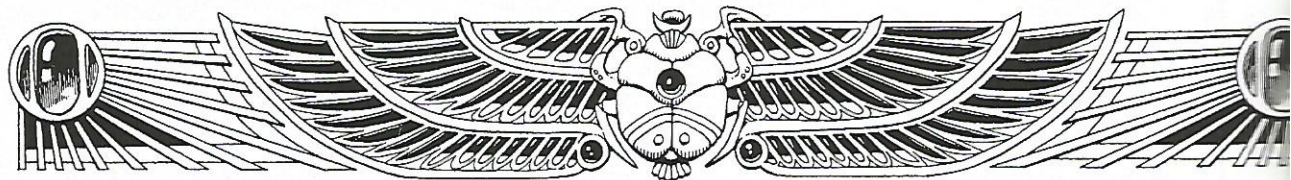
Kiedy uczeń zdobędzie wiedzę wystarczającą do wkroczenia na pierwszy krąg, zaczynają się prawdziwe trudności. Zwykliśmy wszak mówić: „Prawdziwą nauką są czyny”. Adepci uczą się licznych technik i zaklęć w samotności, dlatego też nie potrafię nic więcej o tym opowiedzieć. Nie moje to tajemnice zostałyby ujawnione, prawda? Mogę za to opowiedzieć o rytuałach, które odgrywają w naszej dyscyplinie istotną rolę.

◊ ZNACZENIU RYTUAŁÓW

Rytuały to prywatne, osobiste i bardzo ważne aspekty życia każdego Mistrza Żywiołów. Tylko dzięki nim na prawdę otwierają się nasze oczy i umysły. I tylko ich ciągłe odprawianie pozwala nam zachować niezwykłą moc dotykania zarówno naszego świata, jak i krainy duchów. Rytuały to soczewki, które pozwalają nam spoglądać do różnych światów.

TAK ZWANI ORICHALKOWI ADEPCI I DUCHY ORICHALKU TO TEMATY DOBRE NA BAJKI DLA DZIECI! NIE ISTNIEJE NAWET JEDNA KONKRETNA, POTWIERDZONA WZMIANKA NA ICH TEMAT, DLATEGO TEŻ WĄTPIĘ W ICH ISTNIE-NIE. NIECH BĘDZIE TO DLA WAS LEKCJA, CZYTELNICZY. NIE WIERZCIE WSZYSTKIEM ZAPISANYM TU SŁOWOM.
- MERROX

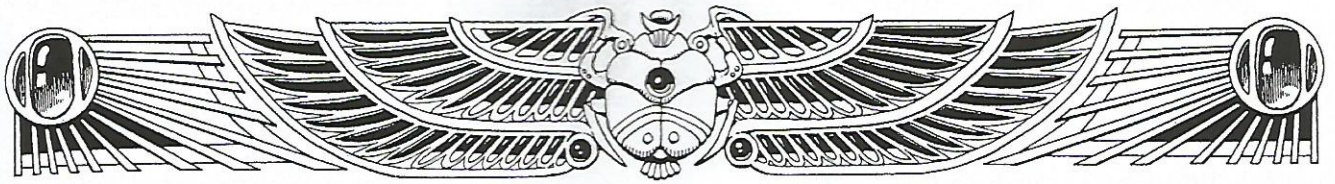




Podczas karmicznego rytuału każdy adept wnosi do swego serca i ścięgien wszystkie żywioły. Gotująca się na ogniu woda, błoto powstałe z wymieszania wody i ziemi, malowanie błotem twarzy za pomocą drewnianego patyka, wiatr szący błotne wzory – w ten sposób doświadczamy każdego żywiołu. Często wzory, jakie wiatr pozostawia na wyschniętym błocie przenosimy na nasze szaty. Słyszałem również o adeptach, którzy podczas rytuałów karmicznych odczuwali cięże-
we, ale poważne zachwianie równowagi miejscowych żywiołów; nieraz przywracali oni stan równowagi. Jeśli kiedyś wiatr rozdmucha ogień lub woda wykipi i poparzy mą dłoń, będę wiedział, że zbliżają się kłopoty.

Mistrzowie Żywiołów odprawiają wiele obrzędów, a najprostszymi (choć czasami trudnymi do przygotowania) są rytuały awansu. Jednakże adeptów pragnących osiągnąć krąg piąty i wyższe czekają pewne kłopoty, gdyż muszą wykonać dość skomplikowane zadania – zademonstrować swe moce na oczach starszego Mistrza i tylu duchów, ile wynosi uprzednio ustalony krag. A im więcej jest duchów, tym większe są szanse, że ich dyskusje uniemożliwią odprawienie rytuału. Zważywszy na to, że nieuchronnie duchy i ich krótkowzroczność przeszkodziły niejednemu Mistrzowi. Zupełnie odmienny problem stanowi przekona-
nie o wystarczającej liczbie duchów, by bez większego zamieszania wzięły udział w obrzędzie. Cóż, przynajmniej jeden z nich zwykle domaga się w zamian jakiejś usługi. Oczywiście, większość Mistrzów uznaje te usługi za nieodłączny element rytuału. Dopóki duch nie domaga się czegoś, co mogłoby naruszyć równowagę żywiołów, owe usługi są równie ważne dla adepta, jak dla ducha.





◊ TYCH, KTÓRZY WYBRALI JEDEN ŻYWIÓŁ

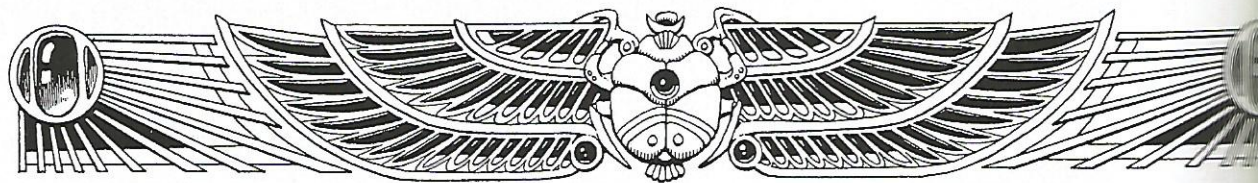
Biorąc pod uwagę moje słowa o znaczeniu równowagi, może ci się wydać dziwne, mędrco, iż niektórzy Mistrzowie poświęcają swe studia i pracę tylko jednemu z pięciu żywiołów. Przyznaję, że większość z nas patrzy z dezaprobatą na ten wybór, uznając go za nieodpowiedzialny. Wygląda jednak na to, że Mistrzowie, którzy podążają tą węższą ścieżką, wcale nie są przyczyną zmian mocy żywiołów. A nawet wręcz przeciwnie – kiedy, na przykład, w jakimś miejscu zaczyna być mało wody, pojawia się tam nagle tłum Mistrzów skupionych właśnie na tym żywiole. Niektórzy z nas zastanawiają się, czy długo trzeba będzie jeszcze czekać, by doprowadzili oni do zachwiania równowagi. Muszę jednak przyznać, że nawet ja nie znalazłem dowodu na to, iż mogą się przyczynić do czegoś takiego. Nie potrafię sobie wyobrazić, dlaczego tak jest – cóż, świat wciąż trzyma w zanadrzu kilka tajemnic.

Adept, który wybrał jeden żywioł, może rzucać zaklęcia związane z innymi i porozumiewać się z różnymi duchami. Jednakże traci on niektóre zdolności dotyczące pozostałych żywiołów. W korzystaniu zaś z mocy tego jednego – jest najlepszy. Adeptci mogą wybrać dowolny żywioł, jednakże obsydanie preferują ziemię, wietrzniaki powietrze, elfy drewno, a t'skrangi wodę. Orki, ludzie i trolle rzadko kiedy skupiają się na jednym żywiole, choć liczne klany Powietrznych Łupieżców mają wiele wspólnego z Mistrzami powietrza. Wśród mej rasy krążą legendy o owych adeptach, którzy podczas Pogromu uratowali wiele kaerów i zamkniętych w nich mieszkańców.

◊ ADEPTACH ZWANYCH ZAKLINACZAMI

Niektórzy Mistrzowie Żywiołów podążają ścieżką zaklinaczy – skupiają się na fizycznym i magicznym manipulowaniu żywiołami. Tworzą magiczne przedmioty obdarzone wielką potęgą, a jednocześnie bardzo piękne. Ich nasączone energią żywiołów dzieła powstają z jednej lub większej liczby esencji żywiołów. Znaczna część magicznych przedmiotów Barsawii została stworzona właśnie przez zaklinaczy, z których większość to ludzie. Oczywiście można ich spotkać również wśród przedstawicieli innych ras, ale ludzie chyba najczęściej decydują się wkroczyć na tę ścieżkę. Cóż, w końcu lubią różne przedmioty, a szczególnie ozdoby. Być może to wyjaśnia ich zauroczenie zaklinaczami! (Nie śmiejesz się, mędrco. Czyżby nie spodobał ci się mój żart?). Wielu zaklinaczy wybiera również dyscyplinę Zbrojmistrza, i to właśnie spod ich rąk wychodzi najpotężniejsza broń. Niemal każdy słynny magiczny oręż to dzieło takiego adepta.





ZAWZIĘTY I HONOROWY POWIETRZNY ŁUPIEŻCA

Poniższy tekst to zapis rozmowy z kobietą-człowiekiem,
Powietrznym Łupieżcą, imieniem Merienne Blays.
Czytelnicy zapewne zwrócą uwagę na liczne zwroty w języku trolli,
obecne w tekście. Wiąże się to ściśle z tradycją – w końcu pierwsi

mów co chcesz, ale
tylko troll w pełni
zrozumie ścieżkę
powietrznego łupie-
żcy. tylko troll
zna prawdziwe
znaczenie ga-
lan'kaharr. i tylko
troll może żyć
zgodnie z nim.
– zure
z kamiennych
pazurów

jaśnić lub przynajmniej opisać znaczenie
wspomnianych słów. W tej pracy niezwykle pomocny
okazał się Thom Edrull, który wiele dni spędził nad
dziełem zatytułowanym „Mieszkańcy Barsawii”, dzięki
czemu stał się prawdziwym mistrzem w tej materii.

galan'kaharr moż-
na ewentualnie
przetłumaczyć jako
„czynnik” – ten,
który działa, a nie
ten, który jest
obiektom działania.
przekład obejmuje
jedynie podstawo-
we znaczenie, nie
wyjaśniając głębo-
kich emocji wiąza-
nych się z tym trol-
lowym słowem.
– merrox, mistrz
komnaty rejestrów

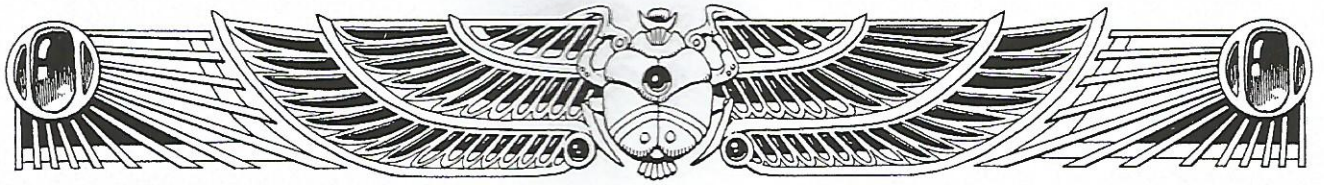
Powietrzni Łupieżcy wywodzili
się właśnie spośród trolli.
Z czasem jednak dyscyplinę tę
zaczęli również praktykować
przedstawiciele innych ras.
Dlatego, że z Powietrznymi Łu-
pieżcami wiąże się wiele terminów
i ideałów tak silnie związanych
z rasą trolli, że trudno było
dokonać adekwatnego
przekładu. Dlatego też
ja i moi przyjaciele
staraliśmy się w odpo-
wiednich miejscach wy-

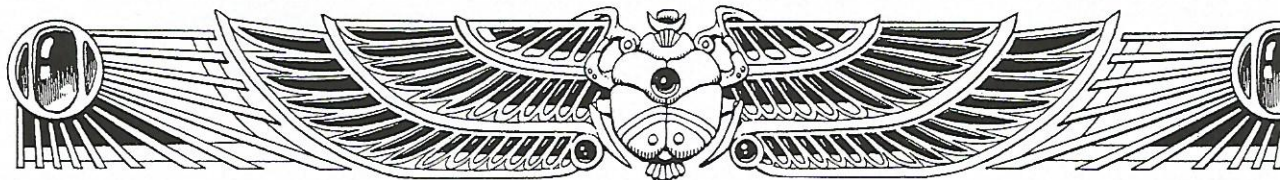
– Czytelnikowi, gwoli
wyjaśnienia, Derrat,
Czarodziej z Yistaine,
w roku 1507 TH

ŻYCIU WŚRÓD OBŁOKÓW

Patrzysz na mnie
z ukosa, mój krasno-
ludzki przyjacielu. Dlaczego? Po-
nieważ jestem człowiekiem i do tego kobietą, a jednocześnie Powietrznym Łupieżcą? Przecież, że przedstawiciele tej dyscypliny większości Dawców Imion kojarzą się zwykle
z potężnymi, krępkimi trollami płci męskiej. Jednak w byciu Powietrznym Łupieżcą jest
coś więcej niż tylko rasa czy płeć. Prawdziwy Powietrzny Łupieżca jest naznaczony postę-
radością życia, pożądaniem wyzwania i pragnieniem przygody. Być Powietrznym Łupieżcą to, hmm... mój trollowy
czyciel użył słowa galan'kaharr – myślę, że nie ma ono prostego odpowiednika w języku krasnoludów.







WARTO ZWRÓCIĆ UWAGĘ NA TO, IŻ KAT'RAL JEST ZWYKLE DEFINIOWANE JAKO HONOR KLANU LUB RODZINY. ZWYKLE POWIETRZNI ŁUPIEJCZY INACZEJ POJMUJĄ KLANY I RODY. KŁADĄC WIĘKSZY NACISK NA COŚ WIĘCEJ NIŻLI WIĘŻ KRWI – NA WSPÓLNE CELE CZY PRAGNIENIA. DLATEGO TEŻ ZA SWĄ RODZINĘ UZNAJĄ RACZEJ CZŁONKÓW ZAŁOGI DRAKKARU, NA KTÓRYM ŻEGLUJĄ.
– THOM EDNULL

TAK NAPRAWDĘ OWĄ WOLNOŚĆ ŁATWO ODEBRAĆ, STOSUJĄC PRZERÓŻNĄ MAGIĘ, UMOŻLIWIAJĄCĄ KONTROLOWANIE UMYSŁU. PRZEMIANA W POZBAWIONĄ WOLI MARIONETKĘ TO NAJWIĘKSZA OBRAZA KATORR I KAT'RAL, KTÓRA ZWYKLE SPOTYKA SIĘ Z MORDERCZYM SZAKEM.
– MERROX

na powszechne ideologie, wierzenia czy przekonania niż przedstawiciele innych dyscyplin. Dlatego że, podejmując wsłki decyzje, kierujemy się indywidualną odpowiedzialnością.

Wielu uważa, że Powietrzni Łupieżcy niemal instynktownie odrzucają ograniczenia, zasady i prawa cywilizowanych społeczności. To nieprawda! Ci, którzy łamią wszystkie prawa bez chwili zastanowienia, są równie krótkowzroczni co ci, którzy ślepo się im poddają. A my po prostu do każdego przypadku podchodzimy z osobna, biorąc pod uwagę dobre i złe strony. Gdy uznamy prawo lub ograniczenie za wartościowe, podporządkujemy się im. Jeśli zaś stwierdzimy, że są głupie lub nieodpowiednie, zignorujemy je. W obu przypadkach całą odpowiedzialność za swe decyzje bierzemy na siebie. Jeśli złamię prawo, bez obaw poniosę konsekwencje. To jedna z właściwości indywidualnej odpowiedzialności. A sercem i ciałem jestem odpowiedzialny za wszystkie moje czyny jest mój osobisty osąd.

Czy teraz łatwiej ci mnie zrozumieć?

◊ PRACY Z INNYMI

Mówi się – a wielu wierzy w te słowa – że Powietrzni Łupieżcy nie potrafią współpracować z innymi Dawcami Imion. Głupia byłaby to prawda! Świadomy egoizm często czyni współpracę konieczną, a nie niezbędną. Znam i szanuję swój

Być Powietrznym Łupieżcą to być wolnym i całkowicie niezależnym – podążać za swoimi pragnieniami, gdziekolwiek wiodą; odpowiadać za siebie i tylko za siebie. Tej właśnie wolności poszukujemy, żeglując wśród obłoków. Jej pragniemy, unosząc się wysoko nad ziemią.

Owa wolność to nieodłączna część kultury trolli – przynajmniej górskich. Rzucają się oni w wir życia całkowicie, pozostawiając umiar Dawcom Imion o słabszej krwi, powoli płynącym żywymi. Dlatego też tak wiele trolli zostaje Powietrznymi Łupieżcami i tak wielu Łupieżców jest trollami. A przedstawiciele innych ras, którzy decydują się wkroczyć na ścieżkę tej dyscypliny, również posiadają tę cechę charakteru. I pociąga ich taki sposób widzenia świata.

Nie powinno więc nikogo dziwić, że podążający drogą Powietrznego Łupieżcy akceptują inne aspekty kultury trolli i włączają je do swojego widzenia świata. Honor ma wielkie – a czasem przemożne – znaczenie dla Łupieżcy dowolnej rasy, podobnie jak dla górskich trolli. Chęć honoru, zwany w trollowym *katorr*, jest najważniejszy, choć zmodyfikowana postać *kat'ral* również pozostaje istotna. Podczas gdy górskie trolle bronią *kat'ral* klanu lub rodziny, Łupieżcy dowolnej rasy chroni „grupowego honoru” załogi, towarzyszy lub drużyny poszukiwaczy przygód, do której należy.

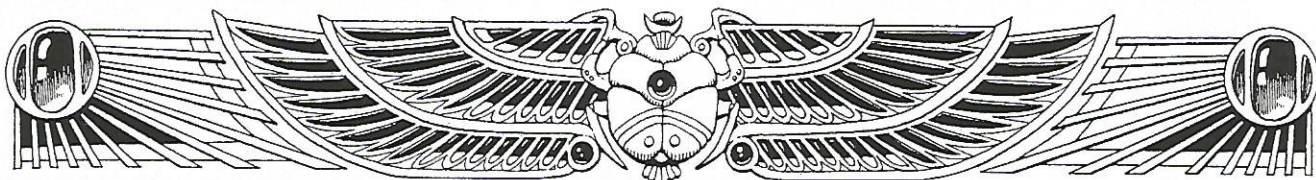
Dla Powietrznego Łupieżcy honor jest nierozzerwalnie związany z ideą *galan'kaharr*. Każdy, kto narusza jego wolność do działania, czyni afront jego honorowi – zarówno *katorr*, jak i *kat'ral*. A musisz wiedzieć, że dla Łupieżcy nie ma nic bardziej poniżającego niż odmówienie wolności do działania. Nas nic nie może ograniczać, gdyż musimy podążać za własnymi osądami oraz brać całkowitą odpowiedzialność za swoje życie. Czy przeciwnym razie dalsze istnienie miałoby jakąś wartość? Równie dobrze można by się położyć w grobie, zanim wydałoby ostatnie tchnienie. Utracenie odpowiedzialności to utracenie życia.

UWAGI I ODPOWIEDZIALNOŚCI

Najważniejszym elementem życia Powietrznego Łupieżcy jest indywidualna odpowiedzialność. To ja odpowiadam za wszystko, co mnie spotyka – ja i tylko ja. Oczywiście, niezależnie ode mnie okoliczności mogą ograniczać wolność, tak jak nagła burza może zatrzymać statek w porcie. Ale jednak nawet w samym sercu sztormu pozostaje mi wolność wyboru. Czy mam na próżno przeklinać burzę i rozpaczować? A może stawić czoło wyzwaniu, niebezpieczeństwu i sprawdzić swe umiejętności w starciu z siłami natury? Mogę więc wybrać, zdecydować, czy zrobić – nikt nie zabierze mi wolności.

Dawcy Imion nie podążający ścieżką Łupieżców wierzą, iż jesteśmy wcielonymi chaosem żyjącym przykładem anarchii. Często się zastanawiają, jak można zaufać osobie, która ponosi za wszystko ceni własną wolność. Proszę, pomyśl chwilę nad tym, mój krasnoludzki przyjaciel. Wolność własna i indywidualna odpowiedzialność wcale nie prowadzą do egoizmu. A nawręcz przeciwnie. Według mnie my – Powietrzni Łupieżcy tacy jak ja – jesteśmy mniej po-





lenty i zdolności. Wiem jednak, że moje umiejętności czasem nie wystarczają do osiągnięcia celu, do którego zmierzam. Aby więc osiągnąć ów cel, muszę pracować u boku innych, których talenty i zdolności uzupełnią moje.

Uważam, że otaczające mnie osoby również cenią indywidualną odpowiedzialność i wolność wyboru. Być może jest to błędne założenie, choć póki co – przez całe me życie – okazało się słuszne. Tak więc uważam, że każdy, z kim mam do czynienia, jest honorowy i odpowiada za swoje czyny – chyba że okaże się inaczej. Dlatego też do wszystkich podchodzę pełna nadziei, dopóki nie odkryję, że ktoś nie był tego wart. A wtedy raz jeszcze analizuję całą sytuację. Czasem po prostu odwracam się i odchodzę od takiej pozbawionej honoru ropuchy. Kiedy indziej uznaję, że danemu osobnikowi przyda się kara lub nauczka. Ujmując to w potocznym języku – dam się burzowemu wilkowi ugryźć raz i tylko raz!

Honor – tak *katorr*, jak i *kat'ral* – zmuszają Łupieżcę do poważania swych słów. Raz dana przysięga wiąże go na zawsze. Kiedy przychodzimy na świat, posiadamy jedynie honor. Gdy zaś opuszczamy ziemski padół, tylko jego weźmiemy ze sobą. Utracenie części honoru – na przykład, łamiąc przyrzeczenie – jest równoznaczne z umniejszeniem swej wartości. Oczywiście, większość Powietrznych Łupieżców to mądre osoby, które wiedzą, że najlepszy sposób do utrzymania słowa to nie szafowanie nim.

◊ LOJALNOŚCI DO STATKU I ZAŁOGI

Nie wszyscy Powietrzni Łupieżcy posiadają okręty czy są członkami załóg. W końcu jest nas więcej niż koi na pokładach podniebnych statków krążących nad Barsawią. Dlatego też musimy zdobyć miejsce wśród członków załogi.

Kiedy Łupieżca otrzyma koję na okręcie, jego definicja *kat'ral* ulega zmianie – zaczyna traktować nowych towarzyszy jak członków swego „klanu”,

bez względu na to, czy są z nim spokrewnieni. Co więcej, również statek staje się częścią jego „klanu”. Tak więc obraza okrętu to również obraza jego honoru – tak *katorr*, jak i *kat'ral*. Obraza, którą gotów jest i musi zmasać! Stąd bierze się nasza nadmierna zdawałoby się duma z wyglądu i żeglarskich możliwości statku. Okręt to przejaw, to oznaka naszego honoru. Statek pozbawionej honoru załogi będzie brudny i źle utrzymany.

Kiedy Łupieżca zostanie członkiem załogi, odda życie, broniąc statku, jego utrata bowiem – i to bez względu na to, czy winni byli żeglarze, czy nie – uznawana jest za największą hańbę. Łupieżca, który wpierw znalazł koję, a potem stracił okręt, to wywłaszczony, pozbawiony honoru osobnik.

[Wielu Powietrznych Łupieżców, którzy podróżują z drużynami poszukiwaczy przygód, traktuje swych towarzyszy jak członków załogi, jeśli chodzi o *kat'ral*. Z ich punktu widzenia Imię i wzorzec grupy pełnią rolę okrętu. Dlatego też obrażę drużyny uznają za osobisty afront. Jeżeli zaś Powietrzny Łupieżca przyłączy się do grupy, a potem ją utraci – z dowolnego powodu – będzie „wywłaszczony, pozbawiony honoru”, jak to ujęła Blays.

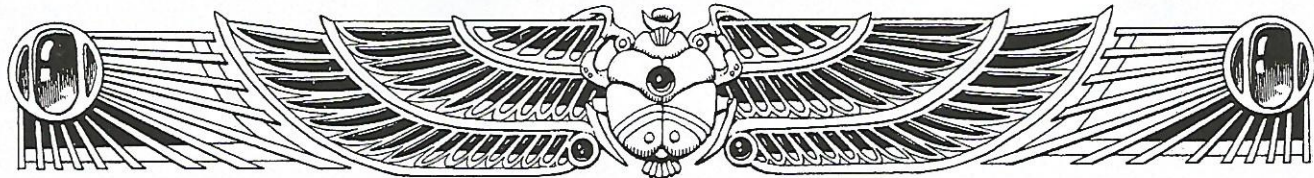
– Thom Edrull].

CZYTELNIK MUSI PA-
MIĘTAĆ, ŻE JEST TO
OSOBISTY POGLĄD
MARIENNE BLAYS.
NIEKTÓRZY POWIE-
TRZNI ŁUPIEŻCY MO-
GĄ GO PODZIELAĆ,
INNI ZAŚ PODĄŻAĆ
ZUPEŁNIE ODMIEN-
NĄ DROGĄ.
– MERROX

INTERESUJĄCY KON-
TRAST, NIEPRAWDAŻ?
KONTRAST I SPRZECZ-
NOŚĆ. PODŁUG LUDO-
WYCH MĄDROŚCI PO-
WIETRZNI ŁUPIEŻCY SĄ
DOŚĆ KAPRYŚNI. A TE-
RAZ WIEMY TEŻ, ŻE
KIEDY RAZ DADZĄ SŁO-
WO, SĄ Z NIM ZWIĄZA-
NI NA ZAWSZE...
– THOM EDRULL

PRAWDĄ JEST, ŻE NA-
WET JEŚLI DRAKKAR
NALEŻY DO PRZYMIE-
RZA TROLLI POWIE-
TRZNYCH ŁUPIEŻCÓW,
TO ZDOBYCIE KOI
I ZOSTANIE CZŁON-
KIEM ZAŁOGI UZNANE
SIĘ ZA WIELKI HONOR,
O KTÓRY NIEŁATWO.
– CHAG SKAT





PROSZĘ ZAUWAŻYĆ, ŻE
TO TYPOWO TROLLO-
WE SPOJRZENIE NA
ŚWIAT. W DYSCYPLINIE
POWIETRZNEGO ŁU-
PIEŹCY I PODEJŚCIU
DO ŻYCIA JEJ PRZED-
STAWICIELI WIDĄC WY-
RAŹNE ŚLADY OWEJ
RASY. LUDZIE, A NA-
WET KRASNOŁUDY,
KTÓRZY JĄ WYBIORĄ
ZDAJĄ SIĘ NA WIELE
SPÓSÓBÓW PRZYPOM-
INAĆ MNIEJSZE
WERSJE TROLLI.
- THOM EDRULL

♀ ŁUPIENIU

Dlaczego Powietrzni Łupieżcy zajmują się łupieniem? To często zadawane pytanie. Niektórzy uważają, że jesteśmy pozbawionymi serc i dusz drapieżnymi ptakami, które zabijają, niszczą i ograbiają innych. My jednak widzimy siebie w zupełnie odmienny sposób. (Przynajmniej ja). Pamiętaj, że jesteśmy odpowiedzialni za swój los – to samo dotyczy naszych przeciwników. W gruncie rzeczy wierzymy, że inni mogą coś posiadać – ziemię, pożywienie, bogactwa, a nawet samo życie – tylko wtedy, gdy potrafią tego obronić. Nasze łupieżcze najazdy dają im szansę udowodnienia, że są warci posiadanych dóbr. Szanujemy przeciwników, którzy walczyli dzielnie, ale padli. A oni czynią nam zaszczyt, odpierając nasze najazdy. Poddanie się – i to bez walki – to utrata własnego honoru i śmiertelna obraza rzucona nam w twarz!

Dlatego właśnie nie nienawidzimy innych zgromadzeń czy klanów, które nas najeżdżają. Bronimy tylko wszystkiego, co mamy, aż do śmierci; i zabijamy tych, którzy nas napadli. Lecz nie nienawidzimy ich, nawet kiedy zadajemy ostateczny cios. Przegrana też jest naszym obowiązkiem. Jeśli zginiemy, będzie to nasza wina, a nie naszych wrogów.

♀ POWIETRZNYCH ŁUPIEŹCACH I PASJACH

Kiedy zapytasz kogoś spoza naszej dyscypliny, której z Pasji najczęściej oddają cześć Powietrzni Łupieżcy, niemal na pewno odpowie ci, że Thystoniusowi. Dzieje się tak, gdyż honor i męstwo – ideały tej potęgi – są bliskie naszym sercom. Nasza radość życia, pragnienie sprawdzania siebie w chwilach zagrożenia i podejmowanie wyzwań – to wszystko odbija się echem w postrzeganiu Thystoniusa.

A teraz przemyśl to raz jeszcze. Jaka Pasja – po tym, co usłyszałeś z mych ust – jest nam najbliższa?

Jeśli wybrałeś Lochosta, to miałeś rację. Wszak jest to Pasja buntu, zmiany i wolności. Lochost zawsze walczy ze zniewoleniem – czy to fizycznym, typowym dla znienawidzonych Theran, czy umysłowym lub emocjonalnym, reprezentowanym przez ograniczające społeczeństwa nizin. Dla Powietrznego Łupieżcy zniewolenie – psychiczne czy jakiegokolwiek inne – to los gorszy od śmierci. Nie ma ohydniejszego czynu niż pozbawienie nas zdolności do bycia *galan'kaharr*. Czy rozumiesz to, mój przyjacielu? Lepiej nas zabić niż zniewolić nasze ciała lub nasze dusze.

♀ SZKOŁENIU

W większości wypadków trolle zostają Powietrznymi Łupieżcami dzięki zgromadzeniom. Wszakże wiele górskich zgromadzeń posiada drakkary i młode trolle, które pragną podążać ścieżką tej dyscypliny, wcześniej rozpoczynają starania o koję na okrecie. Czasem na drogę Łupieżcy zapraszane są trolle spoza zgromadzenia, muszą one jednak wykazać się w walce, a także odznaczać się honorem i odpowiedzialnością godną jednego z nas. Oczywiście, owi *newot* – nawet jeśli zostali powitani w naszej dyscyplinie – wciąż muszą udowadniać swą wartość, by nie utracić koi.

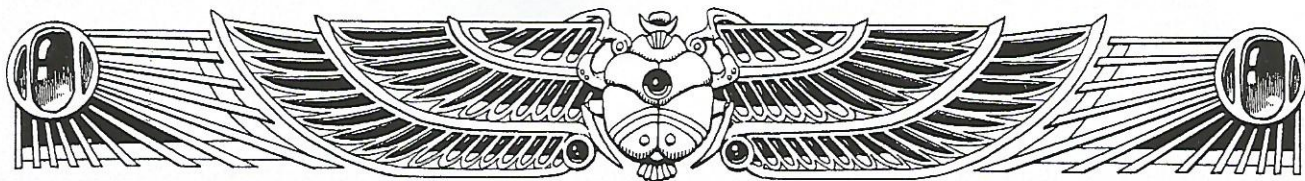
A co z takimi jak ja, z *no'a'ul*? Typowe sposoby zostania Powietrznym Łupieżcą są dla nas niedostępne. Nie należymy do żadnego zgromadzenia trolli i żaden Łupieżca nie będzie poszukiwał kandydatów na uczniów wśród *no'a'ul*. Dlatego też zawsze – może poza nielicznymi, wyjątkowymi przypadkami – musimy odnaleźć nauczyciela i przekonać go, by wziął nas pod swoje skrzydła.

Prawdą jest, mój przyjacielu, że niewielu *no'a'ul* zostaje Powietrznymi Łupieżcami. Czy mogłoby jednak być inaczej? Wszakże niewielu Dawców Imion poza trollami naprawdę rozumie, co to znaczy być Powietrznym Łupieżcą. A któż pragnąłby wkroczyć na ścieżkę dyscypliny, którą nie w pełni pojmuję?

Mimo to są jednak tacy – wśród nich i ja – którzy już w dzieciństwie mieli silne poczucie osobistego honoru i jednostkowej odpowiedzialności; którzy pojmują – owszem, nie w pełni i nie znając odpowiedniego słowa – ideę *galan'kaharr*. Spośród tej nielicznej grupy wywodzą się osoby zdolne do poznania dyscypliny Powietrznego Łupieżcy i zrozumienia, że tylko podążając jej ścieżką, odnajdą prawdziwych przyjaciół od serca i towarzyszy podzielających podobne spojrzenie na świat. Owi przyszli Łupieżcy mają niewielki wybór – muszą wyruszyć w góry i odnaleźć zgromadzenie trolli. A potem przekonać mistrza, zrobić na nim wrażenie swym pragnieniem do podążania ścieżką tej dyscypliny.

WYRAZ *NO'A'UL* PO-
CHODZI Z JĘZYKA
TROLLI I MA NIE DO
KOŃCA OBRAŹLIWE,
ALE TEŻ I NIEZBYT
PEŁNE SZACUNKU
ZNACZENIE – CZŁO-
NEK INNEJ RASY DAW-
CÓW IMION. WYJĄTEK
STANOWIĄ OCZYWI-
ŚCIE OBSYDIANIE, DO
KTÓRYCH ODNOSI SIĘ
SŁOWO *AGO'AL* – KA-
MIENNI BRACIA.
- THOM EDRULL





Jak? Oczywiście – niemal na pewno walcząc.

Ja znalazłam mentora wśród członków zgromadzenia położonego w Lśniących Szczytach. Był potężnym, niedźwiedziowatym trollem, słynnym z bojowej furii i niewzruszonego poczucia humoru. Kiedy powiedziałam mu, że chcę, by wprowadził mnie w świat Powietrznych Łupieżców, roześmiał mi się w twarz. Od razu wyzwalam go na pojedynek – tu i teraz. A on odrzucił me wyzwanie! (To oczywiście był najbardziej obraźliwy czyn, na jaki mógł się zdecydować). Rzuciłam się mu więc do gardła, nie sięgając nawet po wiszącą u pasa oręż – i robiłam co w mojej mocy, by go zabić.

Cóż, wynik tego starcia był przewidywalny. Leczyłam się potem przez dwa tygodnie. Przez cały ten czas podchodziłam do obrażeń z takim spokojem, że musiałam zrobić na nim wrażenie. Kiedy znów mogłam chodzić i dzierżyć w dłoni broń, przyszedł do mnie i zapytał, czy odważę się przejść próbę. Zgodziłam się od razu, nie pytając nawet o jej naturę. (Dziś rozumiem, że był to punkt zwrotny naszej znajomości. Gdybym zapytała go, co to będzie, raczej nie zaproponowałby mi szkolenia).

Próba okazał się samotny najazd na sąsiedni klan. Miałam napaść na siedzibę zgromadzenia i powrócić z trofeum: bronią jednego ze strażników! Mój mentor zgodził się mnie szkolić dopiero wtedy, gdy powrócę zwycięska – i zrobiłam to, mój przyjacielu; powróciłam poraniona i okrwawiona, ale zwycięska.

W SPRAWIE NIEUSTAJĄCEGO SZKOLENIA

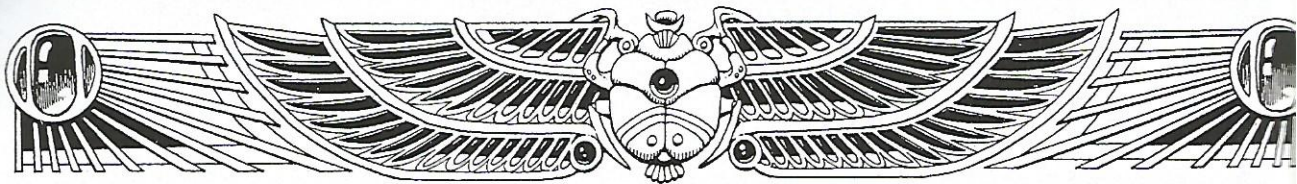
Od tamtego dnia miałam przyjemność i honor uczyć Łupieżców niższych kręgów niż mój. (Największy zaszczyt spotykał mnie wtedy, gdy trolle – nie *no'a'ul* podobni mnie – przychodzili na nauki!). I zawsze kierowałam się zasadą, którą wpoił mi mój pierwszy mistrz: odpowiedzialność spoczywa na uczniu, a nie na nauczycielu. To uczeń musi się zdecydować, jakie talenty pragnie poznać; to on wybiera szkolenie, którego najbardziej potrzebuje. Owszem, mogę radzić, jeśli zostanie poproszona, jednakże nie do mnie należy decyzja, jak potoczyć się nauka.

Całym sercem ufam, że najlepsza nauka płynie z przykładów. Kiedy drakkar, na którym służę, bierze udział w najeździe, proszę ucznia, by walczył u mego boku. Gdy klarujemy okręt, on pracuje u mego boku. Jeśli zaś muszę zająć się olinowaniem lub pilnować rumpla, uczeń będzie mi pomagał. I przez cały ten czas otrzymuje on najlepszą lekcję na jaką mnie stać – pokazuję mu, jak prawdziwy Łupieżca radzi sobie z trudami życia.

Oczywiście, nie wszyscy starsi uczą w podobny sposób. Mój przyjaciel E'Tal Złotooki powiedział mi, że mistrz, który wprowadził go w arkana dyscypliny, okazał się bardzo surowy – rozkazywał mu tak, jakby był panem, a on sługą. Ów mistrz cały czas przydzielał mu służebne obowiązki i wyczerpujące zadania, karząc jednocześnie za nawet najmniejszy błąd. Po czterech miesiącach tej wyczerpującej harówki E'Tal okazał się godny wkroczenia na pierwszy krąg dyscypliny. Tego też dnia Złotooki odmówił słuchania rozkazów mistrza i stwierdził, że nie ma zamiaru być niczym sługą. Stary troll w odpowiedzi uśmiechnął się i rzekł:

– Przeszedłeś próbę. Teraz jesteś prawdziwym Powietrznym Łupieżcą!





ŚCIEŻKA SZLACHETNEGO? POWIETRZNEGO? ŻEGLARZA



Poniższy esej napisał Adelo Nock, człowiek Powietrzny Żeglarz z Travaru. Choć urodził się on w mieście, położonym zaledwie dwa dni drogi od Jerris, spędził w nim większość swego życia (z wyjątkiem tych dni, kiedy przebywał na pokładzie powietrznego okrętu). Adelo kilka lat wcześniej wycofał się z czynnej służby. Znany jest zaś ze wspaniałych osiągnięć z czasów wojny z Therą; był wtedy ledwie początkującym żeglarzem.

– Czytelnikowi gwoli wyjaśnienia, Derrat, Czarodziej z Yistaine, w roku 1507 TH

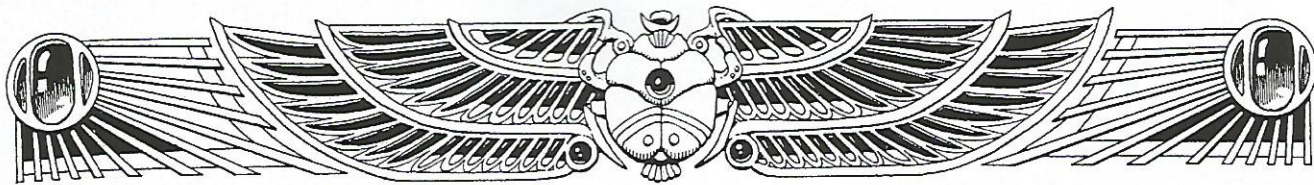
Nazywam się Adelo Nock, panie, i jestem Powietrznym Żeglarzem, odkąd pierwszy raz zeskoczyłem z kolan mej matki. Podniebne żeglowanie to bez wątpienia najwspanialsza z dyscyplin. Czy któraś z pozostałych da ci wolność wśród chmur? Jaka dyscyplina pozwoli ci widzieć świat pozbawiony granic i podziałów; takim, jakim wpierw uczynił go Wszechświat? Dla której, będziesz mógł żeglować wśród gwiazd nocy niczym łódź w wodzie? I to tak blisko, że niemal możesz ich dotknąć? Tylko raz nie mów o Powietrznych Łupieżcach, panie. Oni nie zasługują na to, by o nich wspominać. Wszakże rabują innych. A my, Powietrzni Żeglarze, my dajemy. Dajemy wiedzę, a kiedy trzeba, także bojowe umiejętności. Dajemy Dawcom Imion możliwość spojrzeć na świat z góry; dotarcia do miejsc, odległych od ich wiosek i miasteczek. Dajemy wolność podróżowania – dalej i szybciej niż jakakolwiek karawana czy łódź. Pomagamy łączyć się rodzinom i przyjaciółom; pomagamy kupcom zdobywać środki do życia. Ale mimo to zbyt wielu Barsawian nie ma pojęcia o Powietrznych Żeglarzach. Najwyższy czas, by to naprawić!

o BYCIU POWIETRZNYM ŻEGLARZEM

Nasz świat to wspaniałe miejsce, a my, Powietrzni Żeglarze, wiemy to najlepiej. Kiedykolwiek stałeś na pokładzie galery i patrzyłeś, jak nad horyzontem zbierają się białe chmury? Albo jak pod twoimi stopami zachodzi słońce, a ponad głową rozbłyskują gwiazdy? Czy kiedykolwiek spojrzawszy na świat i widziałeś całą Wężową Rzekę wijącą się wśród równin, gór i lasów? Pewnego razu wpatrywałem się nawet w Pustkowie, i to tak długo, jak długo byłem w stanie znieść to. To niesamowita kraina, te Pustkowie; w jakiś niezwykle sposób przykuwa twą uwagę i zachodzi za skórę. Żadne skarby nie postawiłbym stopy na tej wypalanej ziemi, nie sprzedałbym jednak tego widoku nawet za góry złota. A nigdy nie ujrzałbym Pustkowi, gdybym nie był Powietrznym Żeglarzem.

Ze wszystkich adeptów Barsawii Powietrzni Żeglarze cieszą się chyba najmniejszym zainteresowaniem. Powiem ci czego, panie. Większość Barsawian myśli, że jesteśmy bliskimi krewnymi Łupieżców; że stoimy zaledwie jeden szczebel ponad złodziejskimi orkowymi nomadami. Zapewniam cię jednak, panie, że nie ma w tym ziarna prawdy! Równie dobrze mógłbyś powiedzieć, że człowiek niczym nie różni się od plugawych bestii. Powiem ci, panie, że przez te wszystkie spędzone na pokładzie lata nie spotkałem Łupieżcy, któremu zaufałem tak jak moim towarzyszom. Owszem, zarówno Powietrzni Żeglarze, jak i Łupieżcy, otrzymali wolność, niedostępną dla tych, którzy nie mogą wznieść się z ziemi. Różnica





między nami polega jednak na tym, jak owej wolności używamy. Łupieżcy grabią i łupią; Żeglarze zaś pomagają uwiązany na ziemi. Nie mamy z nimi nic wspólnego – za wyjątkiem samego nieba.

Zrozum, panie, że bywają sprytni Powietrzni Łupieżcy, którzy świetnie planują swe napa-
dy. Są wśród nich na swój brutalny sposób odważni osobnicy. Nie będą oni jednak mieli po-
czucia obowiązku, chyba że względem swych potrzeb. Opowiem ci historie, byś zrozumiał,
panie, co mam na myśli.

Przed wielu laty żeglowałem wraz z towarzyszem i siedemnastoma kupcami. Pech zrzucił, że
spotkaliśmy strasznego, chmuropodobnego Horrora, którego Powietrzni Żeglarze nazywają
Jeźdźcem Wiatru. (Wielu zwie go inaczej, nie interesowałem się jednak jak. Ja martwiłem się tyl-
ko, jak go pokonać). Ja i mój towarzysz byliśmy jedynymi Powietrznymi Żeglarzami na pokła-
dzie, a tych kilku szczęśliwców, którzy przeżyli napad, zawdzięczało nam swą skórę. Jeździec
Wiatru pojawił się nagle – wprost z powietrza, jak mógłby powiedzieć poeta – i pochłoniął nasz
biedny statek, okrywając cuchnącą chmurą. Ci, którzy zbyt długo się znajdowali w tych kłębach,
umierali w cierpieniu; skóra i ciało odpadały od ciała. Pozostali żeglarze – zwróć uwagę, panie, że
nie praktykowali żadnej dyscypliny, byli tylko członkami załogi – wpadli w panikę. Widzieli zale-
wającą pokład krew swych towarzyszy i słyszeli ich krzyki; sami zaczęli wrzeszczeć, tnąc Horrora
mieczami i nożami. Tak jakby ciebie chmury miało przynieść jakieś korzyści!

Cóż, ja i mój przyjaciel, Nestran Fryee, wiedzieliśmy, że od nas zależy los statku. Nestran przy-
wiązał linę do pasa i skoczył za burłę; używając *chwytania wiatru*, szybował coraz dalej od Horro-
ra. Był coraz dalej i dalej, a cały czas drwił z bestii i ją prowokował. Ja w tym czasie trzymałem
ster, starając się unieść statek jak najwyżej – ku szczytom Gór Delaryjskich, gdzie powietrze jest
niezwykle zimne. Gdy byliśmy już wystarczająco wysoko, wbiłem statek w pokryte lodem
wzgórze i uwięziłem Horrora. Wtedy Nestran – któremu ledwie udało się przeżyć ostatni skok –
pomógł mi zabrać z pokładu żywych. Podczas wcześniejszych wypraw w te okolice odkryliśmy
jaskinię na tyle obszerną, byśmy wszyscy się zmieścili, a jednocześnie na tyle małą, by żaden Hor-
ror czy inna bestia nie mogły się w niej ukryć. Kiedy dotarliśmy do pieczary, zapaliłem sygnało-
we światło i zaczęliśmy czekać, aż wreszcie zabrał nas na pokład jeden z lecących w okolicy okrę-
tów. Spryt, odwaga i pamiętanie o innych – oto przymioty Powietrznego Żeglarza.

Myślę, że pewnego dnia Dawcy Imion oczyszczą niebo ze skrzydlatych Horrorów, które je
plugawia. Ja przyczyniłem się do tego celu. Znajdź Powietrznego Łupieżcę, który tak czyni!
No, chyba że ratuje swe żałosne życie.

Każdy, kto zapomni o swych obowiązkach, płaci wysoką cenę. Powietrzny Żeglarz nie mo-
że po prostu mknąć z prądami świata, biorąc wszystko, co spotyka na swej drodze. Na każ-
dym z nas spoczywa obowiązek, związany z towarzyszami na pokładzie, statkiem i stąpający-
mi po ziemi, którzy na niego czekają. Ten ostatni obowiązek – dotyczący uwiązanych pod
nami Dawców Imion – jest najważniejszy ze wszystkich. Każdy Powietrzny Żeglarz posiada
szersze i lepsze spojrzenie na świat niż większość tych, którzy nie opuszczają ziemi. A wraz
z tym darem idzie odpowiedzialność. My pierwsi widzimy therańskie armady, pragnące
zmiażdżyć wolnych Barsawian; i łowców niewolników, którzy spadają na nieświadome nicze-
go wioski; i pożary oraz powodzie, które pędzą ku nieszczęsnym miastom. Powietrzny Że-
glarz, który spogląda z góry na świat tylko po to, by po wylądowaniu zwiększyć swe zyski,
jest raczej Łupieżcą, a nie jednym z nas!

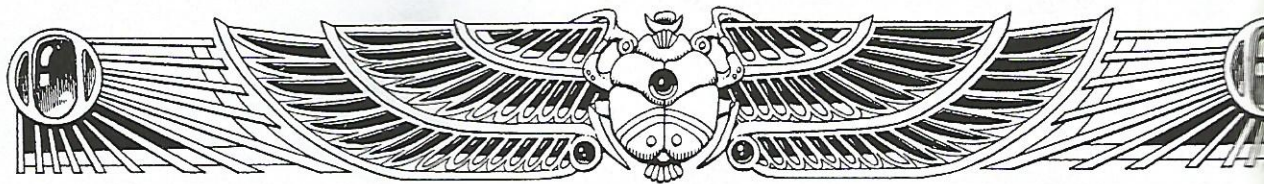
o POZNAWANIU ŚCIEŻEK NIEBA

Powietrznych Żeglarzy kształtuje się już za młodu, ucząc posłuszeństwa względem ma-
drych starszych i prawdziwego znaczenia honoru. Spryt i odwaga również są ważne, ale bez honoru i karno-
ści na niewiele się zdadzą. Niektórzy uczą się odpowiedzialności później, a wtedy stają się świetnymi Powietrznymi Żeglarzami. W więk-
szości jednak wypadków sprawdza się nasze powiedzenie: „Kil ma taki kształt, jaki narysowano”.

NIEKTÓRZY POWIE-
TRZNI ŻEGLARZE KRĘ-
CĄ SIĘ PO PEWNYM
OBSZARZE LUB KUR-
SUJĄ MIĘDZY KILKO-
MA WIĘKSZYMI MIA-
STAMI. RZADKO ZDA-
RZAJĄ SIĘ TACY, KTÓ-
RZY NIE PRACUJĄ DLA
INNYCH; KTÓRZY PO-
SIADAJĄ STATKI I ŻE-
GLUJĄ NIMI WŚRÓD
CHMUR, GDZIE TYLKO
ZAPRAGNĄ.
– SHAGUISS PLUMM,
HANDLARZ I KUPIEC
Z WIELKIEGO TARGU

MOJA ŻEGLARSKA KA-
RIERA JEST RÓWNIE
DŁUGA I USIANA SUK-
CESAMI JAK KARIERA
ADELO. CHOĆ MAŁO
KTO UWAŻAŁ, IŻ BĘDĘ
KIMŚ WIĘCEJ NIŻ
KHAMORRO – TYM,
KTÓRY SZORUJE PO-
KŁAD. NIKT NIE NAU-
CZYŁ MNIE MIŁOŚCI
DO PRZYGODY I
UMIĘTNOŚCI PODZI-
WIANIA CUDÓW. SAM
DO TEGO DOSZEDŁEM!
JIK'HARRA I STYL,
A NIE ŚLEPE POSŁU-
SZEŃSTWO, UCZYNIŁY
MNIE POWIETRZNYM
ŻEGLARZEM. GDYBYM
SŁUCHAŁ TYCH „MA-
DRYCH” STARSZYCH
NIGDY BYM SIĘ NIE
NAUCZYŁ LATAĆ!
– K'TSLADE, K'STULAA-
MI POWIETRZNY ŻE-
GLARZ Z DOMU DU-
CHA WIATRU





Powietrzny Żeglarz musi również zrozumieć, że jest światu wiele winien za otrzymane możliwości. Dziecko, które się tylko brać, kiedy dorośnie, raczej nie będzie potrafiło dawać. Nie będzie też ciekawe i nie zapragnie poznać świata ko po to, by zdobyć wiedzę. Taki ktoś raczej zostanie Powietrznym Łupieżcą lub w ogóle nie sięgnie nieba.

UDOWADNIANIE SWEJ WARTOŚCI

Osiągnąwszy niezależność, przyszły Żeglarz musi znaleźć załogę, od której będzie się uczył. My nie jesteśmy tak „nowi” jak Powietrzni Łupieżcy, więc często zgłaszają się do nas chodzący po ziemi, którzy marzą o lataniu. Niektórzy ni mi Żeglarze rekrutują przede wszystkim krewniaków, uznając ich za odpowiednich kandydatów, ale większość z nich ma na tyle otwarte umysły, by nie ograniczać się do tego stopnia. Pamiętam, że wyszkoliłem dziewczynę, której matka była słynną Złodziejką, a której ojca nikt nie znał. Została świetnym Żeglarzem, choć jej pochodzenie nie wskazywało na to, iż jest wystarczająco odpowiedzialna. A ona po prostu pragnęła latać. O czym to świadczy?

Prawdziwy test zaczyna się wtedy, gdy adept odbierze od rekruta przysięgę. Młodzicy żyją pośród synów i córek Powietrza, wykonują najgorsze prace i wszystkie rozkazy tylko po to, by udowodnić, że ich pragnienie jest silne i prawdziwe. Wielu najlepszych rekrutów wywodzi się z miejskiej straży, więc przeszło już szkołę słuchania poleceń.

w moich stronach
potrafiłbym ocenić
rekruta, spoglądając mu w oczy,
kiedy nosił ładunek,
wypełniał polecenia,
naprawiał statek,
czyścił pokład
czy wykonywał
dziesiątki innych
zadań – całe
dnie i noce. Nikt się
do niego nie odzywał;
wyjątek stanowiło
wykrzykiwanie rozkazów,
których musiał słuchać,
nie robiąc sobie
przerwy nawet na
zaczepnięcie większego
haustu powietrza.
Słyszałem, że najmniejsze
oznaki nieposłuszeństwa
karano straszliwie,
choć nigdy nie widziałem
tego na własne oczy.
Cieszę się, że okres
owych testów jest tak
krótki; dzięki temu nie
mam dużych wyrzutów
sumienia.
– JORGE WERWISLE,
kupiec z urupy

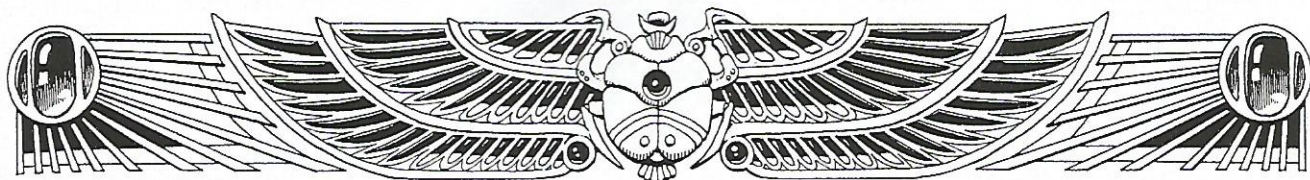
Celem tych wszystkich testów jest sprawdzenie rekruta i ustalenie, jak bardzo jest on mądry, wytrwały – przez tygodnie, miesiące, a nawet jak długo trzeba; gdzie leżą granice jego wytrzymałości. W tym czasie dokonuje on wyboru: podtrzymać przysięgę lojalności, którą złożył, czy opuścić ją. Jeśli młody, świeży rekrut, a która pali mu gardło, czy wypluć ją niczym jad. Młodzieniec, który odmówi przyrzeczenia z racji samego obowiązku, będzie jednym z najlepszych Powietrznych Żeglarzy. A kiedy rekrut zostanie uczniem – uczyni pierwszy krok na drodze do mistrzostwa. Jego pierwszym zadaniem będzie opanowanie dyscypliny – będzie czuł satysfakcję, wiedząc, iż każdy Żeglarz przeżył przez równie burzliwe początki. Nie mam tu na myśli samych testów, gdyż są one bardzo trudne i opisywanie ich wszystkich byłoby tylko marnotrawstwem papieru i atramentu. Musi jednak, panie, wiedzieć, że próby te zawsze okazują się możliwie najtrudniejsze.

Kiedy rekrut zostanie uczniem, jego życie zacznie być nieco łatwiejsze – choć nigdy nie jest naprawdę lekkie, ani przez chwilę! Ów nowicjusz każdego dnia szkoli się we wszystkim, co wiąże się ze statkiem: klarowaniu, walce obronnej, obsłudze broni; jego obowiązki ustalać będzie nauczyciel. Tak przynajmniej czynią najlepsi Żeglarze. Codzienny plan zajęć ucznia musi być ważny i porządek, oferując uczniowi jednocześnie bardzo niewiele czasu potrzebnego do przystosowania się do nowych warunków, w których się znalazł. Znam takich, którzy uczą się swych podkomendnych całe dnie i noce, pragnąc w ten sposób wpoić im, że należy nieustannie być gotowym, niebezpieczeństwo bowiem może spaść na nas z dowolnej strony i w każdej chwili. Ci Żeglarze są nieco szaleni; im naprawdę sprawiało przyjemność bycie rekrutem. Uważają oni, że życie w ciągłym szale to najlepszy sposób radzenia sobie z nagłymi burzami i szkwałami. Z tego też powodu ci Żeglarze błyszczą dwa razy mocniej od innych, ale też dwa razy krócej. Moim zdaniem to głupota.

Uczeń, który posiada określone umiejętności i opanuje je na odpowiednim poziomie, staje się czeladnikiem. Nowicjusz skupiał się na szybkości, zręczności i gibkości ciała. Z kolei czeladnik koncentruje się na rozwijaniu inteligencji i pomysłowości. Będąc czeladnikiem, odpowiedzialny jestem za całą grupę żeglarzy; musiałem im rozkazywać, by orientowali się co jest do zrobienia, planowałem również strategię tak ataku, jak i obrony statku. Do moich obowiązków należało także pilnowanie, by podwładni podążali z wiatrem swych mocnych stron i unikali burz swych słabości. Wtedy też młodzi, niedoświadczeni Powietrzni Żeglarze pytali mnie, czy nie mógłbym ich szkolić. Zabierałem się za nich i odkrywałem, gdzie ich umiejętności mają dobrą aurę, a gdzie zaczynają się burze. W taki oto sposób nauczyłem się wykorzystywać te talenty mej dyscypliny, które opierają się raczej na inteligencji niż na zwykłej sile. Umysł, bystry i sprytny niczym wicher, to najlepsza senna wichura, to najlepsze narzędzie czeladnika – i oczywiście ořeź, jeśli sytuacja tego wymaga.

Również jako czeladnik naprawdę nauczyłem się doceniać towarzyszy. Do moich obowiązków należało przecież doglądanie pokładu i ustalanie, co trzeba zrobić. Wiedziałem, że nie jestem w stanie samemu wszystkiemu podołać. Dlatego też brałem na siebie





część obowiązków, inne zaś przydzielałem podwładnym. Dopiero wtedy pojąłem wreszcie znaczenie przydzielanych mi wcześniej zadań. To samo dotyczy pewnie wszystkich czeladników. A wyraz twarzy rekruta, który czuje się częścią większej całości, można porównać jedynie do jego oblicza, kiedy pierwszy raz ujrzał z góry swoje rodzinne miasto. Zamiast jednak uważać się za małego i nic nie znaczącego – jak zapewne wielu by pomyślało – ma świadomość, iż jest ważniejszy i potrzebniejszy niż w całym poprzednim życiu, widzi bowiem liny, wiążące go z towarzyszami. W każdej osobie, z którą pracujesz i się szkolisz, widzisz część siebie, a w sobie odbicie swych nauczycieli. I kiedy to zobaczysz, zrozumiesz, że opuszczenie załogi to porzucenie części twej duszy.

Powietrzny Żeglarz staje się mistrzem, kiedy pokona znacznego przeciwnika, wykorzystując zarówno siłę umysłu, jak i fizyczne umiejętności. Zapewniam cię, panie, że inny mistrz to najprzebieglejszy przeciwnik, jakiemu przychodzi nam czasem stawiać czoło. Wykorzysta przeciwko tobie twój własny rozum, oplecie cię linami twego sprytu. Mnie zdarzyło się walczyć ze statkiem, na którym służył therański mistrz! Ten łajdak przejrzał mój plan i użył go przeciwko mnie. Nie miałem oczywiście o tym najmniejszego pojęcia, aż do chwili, w której moja własna pułapka zacisnęła się na moich uszach. Miałem jednak dużo szczęścia i udało mi się uciec z życiem, ale byłem... Cóż, to zupełnie inna historia na zupełnie inną okazję. Tak czy inaczej większość mistrzów pracuje dla handlowych kompanii, z których najlepsze wywodzą się z Travaru.

Prawdziwy mistrz sztuki powietrznego żeglarstwa – do takich i ja się zaliczam – zasługuje na znaczny szacunek. Dziś zostało nas naprawdę niewiele; upływ czasu daje o sobie znać, a swe żniwo zebrała również wojna z Therą. Na palcach obu rąk można policzyć tych, którzy mają szansę zostać prawdziwymi mistrzami. Mimo to wydaje mi się, że w czasach mej młodości więcej było owych kandydatów.

Mistrz prowadzi zupełnie odmienne życie niż pozostali Powietrzni Żeglarze. Powraca on do czynnej służby tylko w przypadku groźby naprawdę poważnego konfliktu. Większość czasu zaś spędza na uczeniu młodzieńców, którzy szczęśliwie przetrwali trudne próby i przestali być rekrutami. Wielu mistrzów żeglarskiego rzemiosła posiada statki lub stocznie, jak choćby ja moja, którą nazwałem „Okręt Poranka”. Ponieważ chcę dodatkowo zachować dobrą kondycję – tak fizyczną, jak umysłową – wciąż biorę udział w wyprawach po niebie Barsawii. Moje doświadczenie pomaga młodym adeptom unikać wielu niebezpieczeństw. Wiek pozwala mi poświęcać więcej czasu na robienie rzeczy, które sprawiają przyjemność, a lubię – jak wielu innych mistrzów – haftować żagle. Nasze dzieła zdobią najwspanialsze statki krążące wśród chmur.

NIEADEPCI, BĘDĄCY POWIETRZNYMI ŻEGLARZAMI

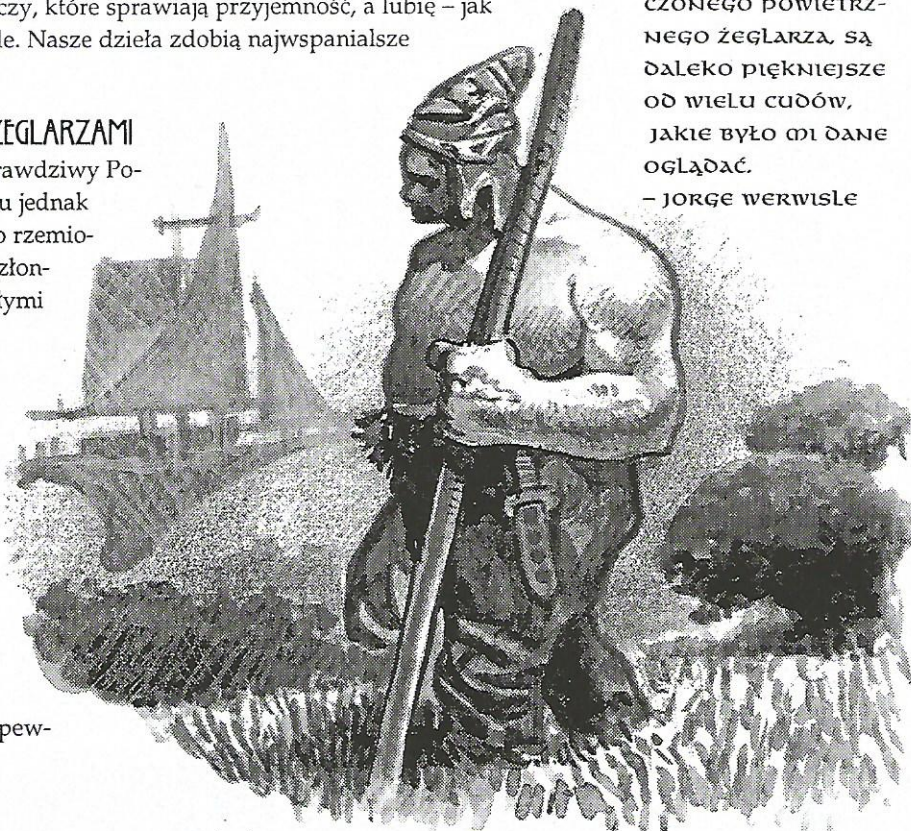
Oczywiście są Żeglarze i żeglarze. Prawdziwy Powietrzny Żeglarz to zawsze adept, wielu jednak marynarzy na statkach uczy się naszego rzemiosła, nie podążając tą dyscypliną. Tych członków załogi nazywamy po prostu zwykłymi żeglarzami; rzadko kiedy osiągają oni wysoką rangę w okrętowej hierarchii.

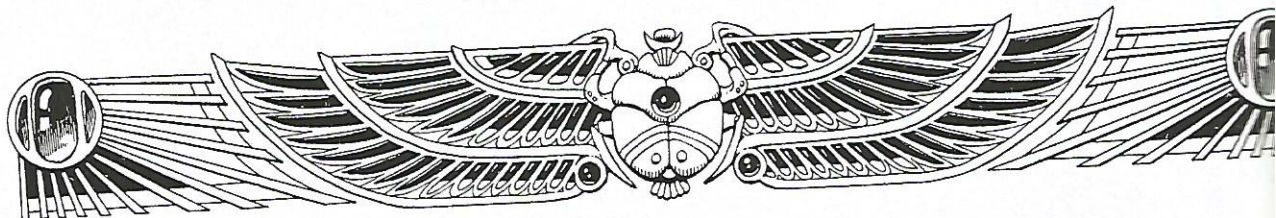
Nie, żeby ci, którzy poznali rzemiosło powietrznego żeglowania byli gorsi – wielu z nich jest zadziwiająco dobrze wykwalifikowanych. Większość potrafi żeglować, skakać

po olinowaniu i rozszyfrowywać najdziwniejsze, najbardziej nieczytelne mapy na tym samym poziomie co adepci. Nie mogą oni jednak korzystać z magicznych talentów dyscypliny. Są naprawdę świetni w tym, co robią, ale pewnych rzeczy po prostu nie przeskoczą.

miałem wielkie
szczęście i udało
mi się zdobyć za-
giel, które ozdobił
adelo nock. wzory
i fasony, który
zrodziły się w umy-
śle i wyszły spod
palców doświad-
czonego powietrz-
nego żeglarza. są
daleko piękniejsze
od wielu cudów,
jakie było mi dane
ogłądać.

– JORGE WERWISLE





◊ RASACH, KTÓRE WYBIERA NIEB?

Znam tylko jedną rasę, z której nie wywodzi się nawet jeden Powietrzny Żeglarz. To obsydianie. Kamienni ludzie, zbyt silnie związani z ziemią, by czuli się swobodnie, pływając wśród chmur; a raczej takie jest moje zdanie. Dodam jeszcze, że łatwiej nakreślić plany zbudowania statku na tyle wytrzymałego, by ich unioś, niż nim żeglować.

Wietrzniki są jednymi z najlepszych Powietrznych Żeglarzy, a to przede wszystkim dlatego, że latają z równą łatwością jak inni Dawcy Imion oddychają. Odczuwają również ogromną więź z niebem, której przedstawiciele pozostałych ras nie posiadają. A w świecie olbrzymich brutalnych podobnych mej osobie (w końcu takimi zapewne się wydajemy naszym małym dzieciom i siostrą) wietrzniki muszą od urodzenia polegać na sprycie. A to, panie, świetna szkoła dla przyszłych adeptów dyscypliny. Sławna Pihgram Tor to jedna z najwspanialszych skrzydlatych Żeglarzy, jakie znam, choć nigdy nie miałem przyjemności z nią służyć. Ta kobieta potrafi przeżyć każde niebezpieczeństwo, a z jej statkami mało który okręt może się równać.

Teśknące za lataniem elfy często zostają Powietrznymi Żeglarzami. Łupieżcy nie przyjmują ich w swe szeregi, uważają za pewne, że są zbyt delikatne do ich życia. Ja zaś uważam, że elfy nie są po prostu wystarczająco tępe, by być łupieżcami. Widzą wszak piękno i grację natury, jeśli więc zapragną spędzić życie na pokładzie statku, wybiorą raczej dyscyplinę Powietrznego Żeglarza. Nie bardzo rozumiem filozofię, którą elfy zwą Kołem Życia, choć mój przyjaciel Nestrani próbował mi ją wyjaśnić. Wiem jednak, że te z nich, które kroczą po Ścieżce Wojownika, najrzadziej zostają Żeglarzami. Nestrani tłumaczył mi, że owa ścieżka jest jakoś związana z żywiołem ziemi, przypuszczam więc, iż starają się one o nią zbyt nie oddalać. Z kolei elfy podążające Ścieżką Uczonego, a co za tym idzie rozwijające swój intelekt, często trzymają się blisko nas. Podobnie kroczący po Ścieżce Wędrowca, gdyż dla nich wielkie znaczenie ma żywioł powietrza.

Nie chcę, aby pojawiły się jakieś wątpliwości w kwestii elfów będących Powietrznymi Żeglarzami; dlatego też z przyjemnością raz jeszcze, że całą moją wiedzę w tym temacie zawdzięczam Nestrani Fryee. Mogłem jednakże nieco pominiąć fakty, gdyż rzadko udawało mi się zrozumieć choćby połowę jego paplaniny. Jeśli zechcesz kiedyś poznać całą prawdę, panie, powinienes zwrócić się do kogoś, kto lepiej zna elfy i ich wędrowkę po Kole Życia. Najważniejsze jest jednakże dzisiaj nie wahałbym się przyjąć na służbę u mego boku Nestrani czy któregoś z jego ziomków. A jeżeli Fryee nie wyrazi zgody, do Świetlistej Cytadeli, to znaczy, że owo miejsce stoi puste, gdyż nigdy nie było lojalniejszego przyjaciela niż on.

Krasnoludy w nieco dziwny sposób odnoszą się do życia wśród chmur. Uwielbiają ziemię oraz kamienie i wielokrotnie z nich nie lubi tracić z nimi kontaktu. Jednakże krasnolud, który zdecyduje się podążyć tą dyscypliną, niemal na pewno wiele osiągnie. I nie ma w tym nic dziwnego. Krasnoludy zawsze słuchają rozkazów, kiedy muszą, i zawsze wiedzą, co trzeba zrobić. Trudno też znaleźć lepszych wojowników. Owszem, są uparte i to na tyle, że nie ustąpią, nawet jeśli trzeba. Czasem ten upór działa na ich niekorzyść. Kiedy krasnolud coś sobie postanowi, potrzeba prawdziwej wichury, by choćby na palec oddalił się od zaplanowanego szlaku. Zwinność umysłu winna cechować Powietrznego Żeglarza, nie jest mocną stroną krasnoludów.

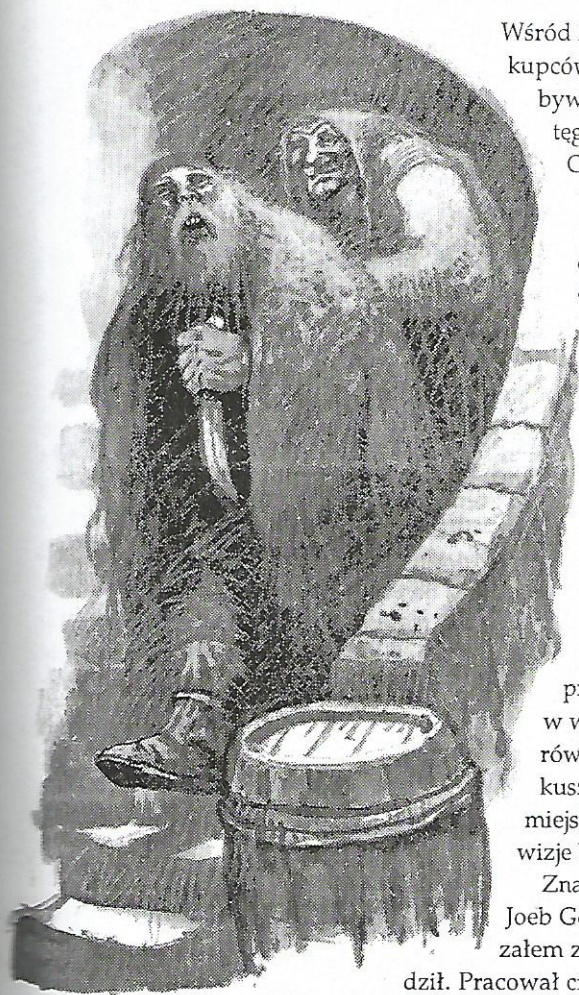
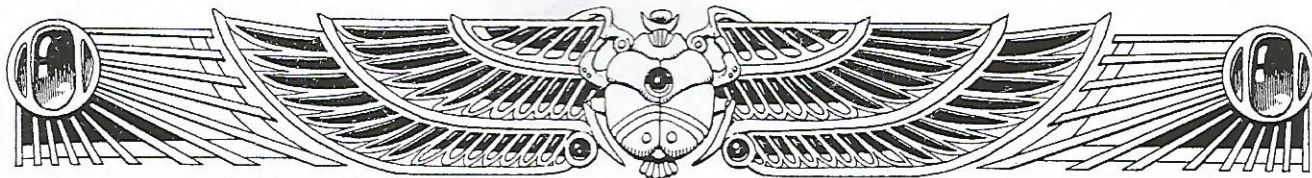
T'skrangi-Żeglarze czerpią wielką radość z dyscypliny, której możemy im jedynie zazdrościć. Mają jednak pewne problemy – cierpią na zawroty głowy. Jeśli sobie z nim poradzą, wielu z nich zostanie Powietrznymi Żeglarzami. Dodam jeszcze, panie, że uczenie wykwalifikowanego Marynarza to rzadka przyjemność – ma on już co najmniej połowę potrzebnej umiejętności! Skrzydlate t'skrangi, które zwą siebie *k'stulaami*, ponad wszystko kochają latać, jednak to oddanie im nie w jeden cel często staje w sprzeczności ze zdrowym rozsądkiem.

◊ POWIETRZNYCH ŻEGLARZACH I PASJACH

Powietrzni Żeglarze są bardzo pobożni. Spróbuj podczas szalejącej burzy unosić się wysoko nad ziemią, połączyć się statkiem jedynie liną przewiazaną wokół talii, i patrzeć, jak błyskawice raz po raz uderzają w pokład – to chyba nie moment, by mieć nadzieję, że jakaś Pasja ma cię w swej opiece?! Życie Żeglarza jest pełne piękna i strachu, a ja mam dla ciebie jakiś porządek.

Większość Powietrznych Żeglarzy oddaje część Floranuusowi, Pasji bystrych statków i dobrej zabawy. Znam ich wszystkich członków, czcili tę potęgę. Wierzyli, że ten rodzaj oddania będzie najdroższy Pasji przyjaźni. Niektórzy Żeglarze okazują Floranuusowi swą miłość, urządzając szalone przyjęcia, gdy tylko jest po temu okazja. Wino i piwo, grając nożami w różne gry, skacząc po pokładzie i tak dalej. Znałem wielu wietrznickich Żeglarzy, którzy przy każdej okazji wyciągali butelkę *kessris*, by „uradować Floranuusa”. Ja sam jestem za dobrą zabawą, uważam, że niektórzy wyznawcy tej Pasji pozwalają sobie na zbyt wiele. Nie wpływa to najlepiej na dyscyplinę. W końcu Żeglarz, któremu szumi w głowie po zbyt dużej ilości elfickiej brandy, może dobrze żeglować lub walczyć?





Wśród Żeglarzy jest też wielu wyznawców Chorrolisa; najczęściej pracują oni dla kupców. Ta Pasja pomaga wszystkim Dawcom Imion zdobywać fortuny, choć nie bywa zbyt wybredna w kwestii sposobu, w jaki się to odbywa. Gdyby owa potęga bardziej ceniła sobie uczciwą pracę, sam oddawałbym jej cześć. Niemniej Chorrolis najwyraźniej roztoczył pieczę nad mą stocznia, za co jestem mu wdzięczny. Niektórzy wyznawcy tej Pasji – przykro to mówić – zbyt wielką uwagę przykuwają do swego własnego dobra, a za małą do dobra otaczających osób. Moim zdaniem Powietrzny Żeglarz, który oddaje cześć Chorrolisowi, musi szczególnie opierać się chciwości, by ta go nie skusiła.

◊ TYCH, KTÓRZY SŁUŻĄ THERZE

Z żalem muszę przyznać, że wielu Powietrznych Żeglarzy ma dużo wspólnego z therzańskimi szumowinami. Większość z nas ma na tyle honoru, by nie służyć imperialnym panom, są jednak i tacy, których skusiła okazałość, potęga i wspaniałość wyspy. Ci Żeglarze zapomnieli, że przede wszystkim powinni służyć innym, i woła się bogacić, handlując z Therą. Chcą dostać się na szczyt w dowolny sposób – nawet po trupach.

Są również szaleńcy, którzy zakochali się w therzańskich łodziach. Słyszałem opowieści o Żeglarzach, którzy wyruszyli do Powietrznej Przystani, w nadziei iż uda im się zaokrętować na kamienny statek, tak bardzo pragnęli pływać wśród chmur na pokładzie jednego z nich. Ci biedni głupcy w większości tracili wolność lub byli zmuszani do niewolniczej pracy. Krążą również opowieści o therzańskich sympatykach, kuszących młodych rekrutów z małych wiosek lub miejskich slumsów, roztaczając przed ich oczami wizje bogactwa, które mogą zdobyć podczas służby.

Znałem jednego z tych głupców. Nazywał się Joeb Geden i był młodym idealistą z Travaru. Wia-

załem z nim wielkie nadzieje, a on mnie nie zawodził. Pracował ciężko, słuchał rozkazów i rozumiał dyscypli-

nę równie dobrze, jak ptak powietrzne prądy. Nim minął rok, uczyniłem

go moim osobistym doradcą i prawą ręką. A potem pewnej nocy Joeb przyszedł do mnie najwyraźniej z jakiegoś powodu zdenerwowany. Zaoferował kufel piwa i spytał o Theran takim tonem, jakby nie oczekiwał odpowiedzi. Odrzekłem, że niewiele o nich wiem. Wybuchła sprzeczka. Joeb poczerwieniał, nie dał się jednak ponieść nerwom i powiedział, że słyszał, iż therzańskie statki są najwspanialsze.

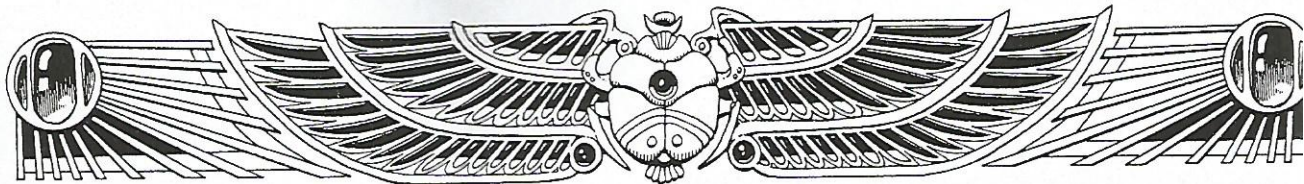
– Naprawdę? – spytałem. – Gdzie to słyszałeś?

Cóż, to pytanie było niczym rozpostarcie wszystkich żagli na silny wiatr. Z jego ust popłynęła fala słów opisujących zachwycające statki Theran. I nagle, tak jakby zdał sobie sprawę, iż powiedział za dużo, zamknął się i stwierdził, że idzie spać. Rankiem nie pojawił się na pokładzie. Trzy dni później dowiedziałem się, że widziano go, jak piechotą zmierzał w kierunku Powietrznej Przystani. Od tego czasu nie słyszałem o nim nawet jednego słowa.

Dlatego właśnie nie wierzę w opowieści o bogatych therzańskich Powietrznych Żeglarzach. Theranie znani są ze skąpstwa, a barsawiańscy marynarze najpewniej kończą jako ktoś niewiele lepszy od niewolników, których później pomagają chwycić. Jednak nieszczęście, które ich spotkało, nie jest żadnym usprawiedliwieniem. Żaden z Żeglarzy, który służy imperium – czy to urodzony na Therze, czy w Barsawii – nie jest prawdziwym Żeglarzem. Przyznaję, że podziwiam ich upór, spryt i waleczność, a także znane chyba jedynie Pasjom cudowne statki, nie robi to jednak żadnej różnicy. Therzańscy Żeglarze są skorumpowani, a my nie mamy z nimi nic wspólnego.

WBREW SŁOWOM ADE-
LO, W THERAŃSKIEJ
MARYNARCE SŁUŻY
WIELU POWIETRZ-
NYCH ŻEGLARZY. BYĆ
MOŻE NIE POSIADAJĄ
ONI WSZYSTKICH WAR-
TOŚCIOWYCH CECH,
KTÓRE NOCK PRZYPI-
SUJE PRZEDSTAWICIE-
LOM SWEJ DYSCIPLI-
NY. TRZEBA JEDNAK
STWIERDZIĆ, ŻE MIMO
TO SĄ PRAWDZIWYMI
ŻEGLARZAMI. NIECH
BĘDZIE TO LEKCJA DLA
TYCH, KTÓRZY AKCEP-
TUJĄ TYLKO ŚCIŚLE
ZDEFINIOWANE DYS-
CYPLINY PRAKTYKO-
WANE W BARSAWII. NA
ŚWIECIE ISTNIEJE WIE-
LE ODMIAN KAŻDEJ
Z NICH I WIZJA ŻADNE-
GO ADEPTA NIE JEST
JEDYNĄ PRAWDZIWĄ.
– MERROX, MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW





DLACZEGO? TRUBADUR ŚPIEWA

Autorem tego rękopisu jest niejaki Vaerin Poranna Gwiazda, elfi Trubadur z Jerris. Nie mam pojęcia, jakim cudem jego dzieło trafiło do naszej biblioteki. Fakt ten pozostaje dla mnie zagadką, nie martwi mnie jednak na tyle, bym nie zawarł eseju w tej księdze.

Wydaje mi się, że ujmuję on ducha dyscypliny Trubadura w sposób, jaki niewielu pracom jest dany.

– Czytelnikowi gwoli wyjaśnienia, Derrat, Czarodziej z Yistaine, w roku 1507 TH

♀ NASZYM MIEJSCU W ŚWIECIE

Gawędziarze, śpiewacy, towarzysze zabaw, grajkowie, zaklinacze wesołości, dawcy przyjemności, mistrzowie „cechu kłamców” o ciętym języku i bystrym umyśle, pieśniarze, którzy, zamiast skupić się na poważnych aspektach życia, szukają

nowych rymów i dają się nieść niespokojnej melodii – oto, jak nazywa się w Barsawii adeptów naszej dyscypliny. Jakże mało o nas wiedzą ci, którzy tak mówią! Posłuchajcie jednak mojej opowieści, a poznacie prawdę.

Pewna kobieta-Trubadur śpiewała właśnie nie w karczmie ku uciechu gości, gdy próg izby przekroczył strudzony wojownik. Wyčerpany zasiadł przy stole i w milczeniu opróżnił parę kufli, wsłuchany w radosne, lekkie przyśpiewki, aż wreszcie, ośmielony wypitym piwem, podszedł do śpiewaczki i rozeźmiął się jej w twarz.

– Myślisz, że jesteś taka wspaniała i ważna, co, ślicznotko? – burknął. – A jakie miny stroisz! Cóż jednak robisz takiego, co miałoby znaczenie w skali naszego świata? Śpiewasz tylko.

Kobieta odłożyła lutnię i skinęła głową.

– Owszem, siłaczku, to właśnie robię. Śpiewam. A ty? Wojownik wypiął dumnie pierś.

– Walczę dla sprawy, w którą wierzę, dla większej chwały Barsawii. Chcę przywrócić jej dawną świetność i zmasać z niej piętno Pogromu. A ty co? Po prostu śpiewasz.

– W rzeczy samej. – Kobieta nie przestawała się uśmiechać. – Czyżbyś poprzysiągł w pojedynkę oczyścić Barsawię z plugawych śladów Pogromu? Wiedziałeś, jakie zadanie sobie wyznaczyłeś.

– Nie w pojedynkę, bynajmniej – rzucił pogardliwie wojownik. – Jestem bohaterem; mój przykład natchnie innych, by poszli w moje ślady, Pasję zaś nie zapomną, że za ich czyny i mnie należy się nagroda. A ty śpiewasz. Cóż może być mniej znaczącego od śpiewu?





– Posłuchaj mojej opowieści.

Kobieta-Trubadur ponownie sięgnęła po lutnię i zaczęła śpiewać – o odwadze, chwale, poświęceniu i honorze. Dopiero gdy zbliżała się do końca, wojownik poznał, że opowiada jego własne dzieje. Ona zaś przekrzywiła głowę i posmutniała.

– Po namyśle muszę przyznać ci rację – rzekła. – Moje słowa są bez znaczenia.

◊ ZNACZENIU ◊ OPowieści

Teraz rozumiecie, przyjaciele? My, słudzy słów i melodii, jesteśmy nieodłącznym elementem odrodzenia Barsawii i wszystkiego co godne uwagi. Wojownik, o którym przed chwilą mówiłem, miał oczywiście w pewnej mierze rację: o wartości bohatera nie decydują tylko jego dokonania – siłą rzeczy mają ograniczoną naturę, ponieważ nawet największy heros nie potrafi znaleźć się w kilku miejscach jednocześnie. Jak w takim razie ocenić, co jest wart? Zwrócić uwagę, jaki ma wpływ na innych, którzy na każdym kroku usiłują go naśladować. Z czasem niektórzy z nich sami mogą stać się bohaterami, za nimi pójdą wtedy następni i tak dalej – skutki wyczynów legendarnej postaci rozprzestrzeniają się niczym rozgałęziające się konary olbrzymiego drzewa. Z ziarna jego czynów wyrosnąć może cały las.

Gdzie dla nas miejsce w tym schemacie? Ano to przecież dzięki nam imiona bohaterów słyną później w całym świecie. W pieśniach i opowieściach pomnażamy ich sławę, hołubimy i niesiemy ich legendę w dal, niczym wiatr, który rozsiewa nasiona kwiatów.

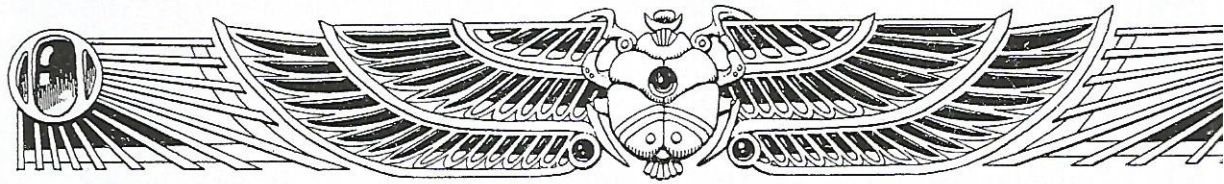
Bohater może dokonać nawet najwspanialszych czynów, ale jeśli nikt o nim nie opowie i nie zaśpiewa, pamięć o nim umrze wraz z nim; dzięki Trubadurom, którzy powtarzają legendę, jego imię żyje wiecznie. Czy to naprawdę bez znaczenia? Oceńcie sami.

◊ RÓZRYWCE

Dyscyplina nasza ma dwa aspekty, z pozoru bardzo odległe, w istocie jednak ściśle ze sobą powiązane. Pierwszy z nich to ten, który najczęściej prezentujemy na zewnątrz – rozrywka. W przebraniu trefniśiów oferujemy wszystkim Dawcom Imion różnorodność, której brak im na co dzień, pomagamy zapomnieć o kłopotach, sprawdzamy radość, ulgę i spokój. Nielekko się żyje w naszym świecie – ciężko jest i duszy, i ciału, i tak jak po dniu wyteżonej pracy ciało domaga się odpoczynku, tak i duch potrzebuje wytchnienia.

Można je znaleźć w lekkiej opowieści, sprośnej przyśpiwce, nonsensownych rymach, które wywołują u słuchaczy uśmiech. Wielu zwykłych mieszkańców Barsawii uważa, że jest to najcenniejszy dar, jaki





wiedza o tym, że
nadzieja na lepsze
czasy łagodzi trud
oczekiwania, nie
jest wyłączną do-
meną trubadurów.
Często słyszymy
przecież, jak zwykli
rolnicy i pasterze,
kuląc się przy zi-
mowych ogniskach,
śpiewają o wiosnie
i lecie, gdy micio-
ny wiatrem śnieg
łomocze wściekle
w okiennice?
- merrox, mistrz
komnaty rejestrów

przegapiłeś praw-
dziwą istotę balsa-
mu dla duszy, ja-
kim jest rozrywka,
drogi merrokście.
Pieśni i legendy
pomagają zapo-
mnieć o troskach
i sypiącym śniegu.
Ale te najważniej-
sze z nich pozwala-
ją nam mówić
o rzeczach, których
wspomnienie było-
by w innych oko-
licznościach zbyt
bolesne. Nie tylko
o nich mówić – tak-
że śmiać się z nich.
- vinslo z araden

by każdy dzień istniał w oderwaniu od innych, sam dla siebie, nie łącząc się z przeszłością ani przyszłością? Gdyby pamiętali tego, co robiliście wczoraj i nie mieli pewności, że jutro przypomniecie sobie dzień dzisiejszy? Co stałoby się z tym jestestwem? Czy w ogóle mielibyście własną tożsamość? Czy wiedzielibyście, kim jesteście? Chyba nie.

Tak samo jest ze społeczeństwem. My, Trubadurzy, przypominamy wam minione dzieje, słowa, myśli i uczynki. Jesteśmy pamięcią zbiorowości; to dzięki nam zachowana jest ciągłość dziejów.

Spójrzmy na to z jeszcze innej strony. Adepti innych dyscyplin, na przykład Zbrojmistrzowie, przechowują wiedzę i umiejętności niezbędne dla wykonywania broni – zapamiętują i przekazują uczniom tradycje i talenty. My dbamy o to, aby nie rozmyła się wiedza o naszej zbiorowej tożsamości; jesteśmy dla społeczeństw tym, czym pamięć dla jednostki.

Układ ten ma swoje dobre i złe strony, rzecz jasna: ten, kto trzyma w garści Trubadurów, może manipulować historią zbiorowości; kontroluje prawdę i fałsz i ma w rękach duszę społeczeństwa. To dlatego słudzy słów i melodii czasem

zdolni jesteśmy ofiarować; ja i moi koledzy po fachu wiemy, że jest inaczej, gdyż rozrywka to coś więcej niż pusty śmiech. Ulgę dla duszy można znaleźć także w uczuciach innych, w radości i beztrudności – dlatego to my, słudzy słów i melodii, przywołujemy w pieśniach także mroczne czasy, snujemy opowieści budzące smutek, lęk i gniew; doświadczenia, które dla słuchaczy tak samo, jak przy innych okazjach radości, bowiem czasem sercu towarzyszy śmiech, ale kiedy indziej lzy będą cenniejsze. Lekkość serca jest zaś celem rozrywki, a nie tragedii.

Spotykałem się z twierdzeniem, że gdy nad światem zalega mrok i na każdym kroku nas zagraża, rozrywka traci wszelką wartość; tylko działania bezpośrednio sprzyjające przetrwaniu mają wówczas rzekomo sens. Ale czy są to słowa kogoś, kto sam przeżył katastrofę? O nie, wiedziałby bowiem, że w ciężkich chwilach rozpacz jest najgroźniejszym wrogiem, wrogiem, z którym Trubadurzy toczą najcięższe boje. Przynosimy nadzieję, że dzięki nam na nowo uświadamiamy tym, którzy nas słuchają, jaka jest wartość nadziei; próbujemy natchnąć ich do działania opowieściami o dawnych zwycięstwach; dodajemy im odwagę, opowiadając o tych, którzy, znalazłszy się w otchłani rozpacz, nie przerazili się i nie ulegli. Opowiadamy o blasku słońca w trawie, o śmiechu dzieci, o szepcie wichru w gałęziach drzew, o spływającym z gór strumieniu, o dotyku rodzica, dziecka, kochanka... Po co? Żeby nie zapominał, że warto żyć! Jakże łatwo przychodzi o tym zapomnieć, gdy na nasze życie spada cień zagrożenia.

Ten właśnie aspekt naszej sztuki został podczas Pogromu poddany najtrudniejszej próbie. W podziemnym świecie kaerów, bez słońca i widoku otwartego nieba, bardzo łatwo było stracić nadzieję. Całe pokolenia rodziły się w kamiennych trzewiach ziemi, nie widziały światła, nie miały nadziei, że nigdy nie ujrzą światła dziennego; Dawcy Imion zdawali sobie sprawę, że nie mogą im pomóc, oni sami, ale ich dzieci i wnuki będą uwiecznione w skalnych celach.

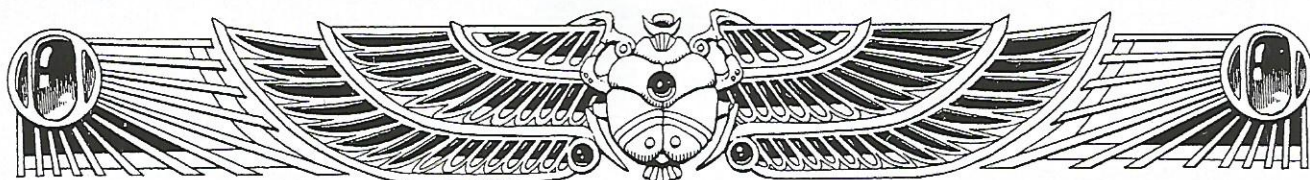
W naszych pieśniach, gawędach i żartach przechowała się pamięć, że za murami podziemnego świata, istnieje rozległy świat – i że jest on dla nas dobry. Dzieci, które nie widziały – i nie miały zobaczyć – drzew, śpiewały „Gałąź i liść”. Dzięki naszym słowom widziały cudowną zieleń drzew żelaznych i oślepiający błękit kwiatów lnu, słyszały w duchu piosenkę skowronków i gajówek. Wiedziały, że mają dla siebie tylko te pieśni i historie i że ich dzieci nie będą miały nic więcej – ale pewnego dnia ich potomkowie znów będą spacerować wśród drzew i kwiatów. Oto wartość rozrywki!

UPARTA PAMIĘĆ

W drugim aspekcie dyscypliny Trubadura jesteśmy zbiorową pamięcią i sumieniem wszystkich wiosek, miast, kaerów – naszych społeczności. Stanowimy skarbnice wiedzy; pamiętamy kręte ścieżki przeszłości, z których czasem udaje się wytyczyć drogę na przyszłość. W tym sensie jesteśmy duchem społeczeństwa.

Jak mogę tak twierdzić? Zastanówcie się, przyjaciele. Skąd bierze się wasze poczucie wspólnej tożsamości? Z tego, jak żyjecie, prawda? Zapamiętujecie swoje słowa i czyny, wasze nadzieje i lęki, i jesteście pewni, że jutro będziecie pamiętać dzisiejsze myśli i uczynki?





się tak wyobcowani z grupy, której służą – musimy zachować niezależność, i trzymać się z dala od małostkowych rozgrywek politycznych, tak jak sumienie każdego z was powinno pozostać niezawisłe od waszej woli i lęków.

RADŃŚĆ TRUBADURA

Ciężkie jest brzemie naszej odpowiedzialności i wielkie nasze znaczenie w społeczeństwie. Nie myślcie jednak, że ów ciężar pozbawia nas wszelkiej radości życia. Wprost przeciwnie, przyjaciele, wprost przeciwnie! Dlaczego?

Ponieważ magia tętni w naszych żyłach i pozwala nam wznieść się ponad codzienne błahostki. Uszlachetnia nas.

Weźmy na przykład takie popularne wyrażenie, jak „snuć opowieści”. To nie tylko pusta przenośnia, zwłaszcza dla Trubadura, który odczuwa otaczającą go

magię jako nici tworzące ośnowę i wątki złożonej materii, nici, które łączą go ze słuchaczami gawęd i pieśni. Kiedy pracujemy i tworzymy nasze małe dzieła sztuki, nici te łączą się i splatają we wspaniałe gobeliny, który nazywamy społeczeństwem. Czujemy swój udział w procesie jego powstawania, czujemy też wpływ, jaki wywierają nasze słowa, łącząc ze sobą coraz to

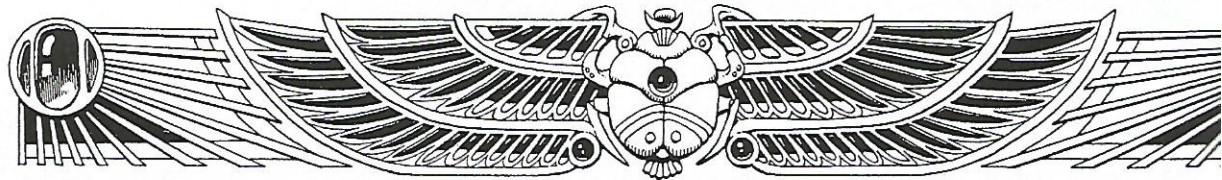
nowych i nowych Dawców Imion. Nie ograniczają nas nasze możliwości, lecz tylko rozmiary owego gobelinu. Jak mam opisać to cudowne uczucie komuś, kto nigdy go nie doświadczył?

Może posłużę się przykładem. Czy zdarzyło się wam, szanowni czytelnicy, znaleźć w tłumie, który w ułam-

ku sekundy przeistacza się z grupy jednostek w zjednoczony wspólnym zamiarem organizm? Czy nie czuliście wtedy, że stajecie się częścią czegoś, co was przerasta? Że na waszych oczach powstaje twór, który nie jest tylko prostą sumą wchodzących w jego skład osób? Jeżeli doświadczyliście już czegoś podobnego, macie błędne pojęcie o tym, co jest udziałem Trubadura, kiedy śpiewa lub opowiada. To niezwykle uczucie, prawda? Oszałamiające. I można by się od niego uzależnić. Trubadur nieraz musi toczyć prawdziwą walkę ze swą sztuką, by zachować własną tożsamość w materii, którą tworzy.

VAERIN PORANNA GWIAZDA NIE DOŚĆ MOCNO AKCENTUJE TĘ KWESTIĘ. MIMO ŻE SZTUKA PISANIA I CZYTANIA BARDZO ROZKWIŁA W BARSAWIL, W PORÓWNIANIU Z OKRESEM PRZED POGROMEM, WCIĄŻ WIELE MIESZKAŃCÓW THROALU NIE POTRAFI NAWET SIĘ PODPISAĆ. TYMCZASEM DZIĘKI TRUBADUROM NAWET ONI ZNAJĄ SWOJE POCHODZENIE I WIEDZĄ CO NIECO O NARODZINACH KRAINY, W KTÓREJ ŻYJĄ. ZNACZENIE TEJ WIEDZY JEST NIE DO PRZECENIENIA: TYLKO WSPOMNIENIE PRZESZŁOŚCI MOŻE PODTRZYMAĆ NAS W PRAGNIENIU WYTRWANIA NA WOLNOŚCI, BEZ THERAŃSKIEGO JARZMA GNIOŃĄCEGO NAM KARK. KOMU ZAŚ, JEŚLI NIE MISTRZOM PIEŚNI I SŁOWA, MIELIBYŚMY POWIERZYĆ TĘ WIEDZĘ?
– MERROX





TRUBADURZY I PASJE

Dwie są Pasje, które Trubadur ceni i ceni nade wszystko: Astendar i Mynbruje. Pierwsza z nich cieszy się naszym cunkiem przede wszystkim w aspekcie patronki muzyki; wierzymy, że to z jej serca czerpiemy inspirację dla nowomowanych wersów i melodii, a nasza zdolność budzenia i przekazywania emocji jest tylko słabym odbiciem jej miłości. Jednak Astendar czcimy jako opiekunkę wszelkiej rozrywki, to Mynbruje jest dla nas strażnikiem wiedzy i prawdy. Jak my pełnimy wśród Dawców Imion rolę skarbnic mądrości, tak Mynbruje pełni ją wśród Pasji.

o SZKOLENIU

Trubadur musi przede wszystkim opanować dwie kluczowe dla naszej dyscypliny, a bardzo różne umiejętności. W jednej z nich magia odgrywa znaczącą rolę (właściwie, gdy się chwilę nad tym zastanowi, to dochodzę do wniosku, że podobnie jest i w innych dyscyplinach). Przypomnijcie sobie, szanowni czytelnicy, ostatni występ Trubadura, jakiego byliście świadkami. Bez wątplenia zaśpiewał on przy tej okazji piosenkę i opowiedział historie, które pamięta z dzieciństwa, ale i takie, których nie znaliście przedtem. Ale nawet jeśli recytował wam coś, który jako dzieci znaliście na pamięć – czy nie napęłnił go nowym duchem? Nie przetrwał on nowej energii i entuzjazmu, po których poznać dobrego Trubadura? Oczywiście, że tak. A kiedy przypominał antyczną odę o Jaronie i Sfinksie albo balladę o Nioku – czy choć jedno słowo było inne niż w wersji, którą doskonale znacie? Nie, powtórzył ją dokładnie wers za wersem.

Oto właśnie połączenie umiejętności, o których wspominałem: talentu wykonawczego i zwykłej zdolności zapamiętywania utworów. Obie są równie ważne. Każdy, kto się chce nauczyć, a ma niezgorszą pamięć, nauczy się „Jarona i Sfinksa”, ale kto by chciał słuchać pięknie wykonanego utworu amatora i nieudacznika? Z drugiej strony, nawet ktoś, kto nie uprawia dyscypliny, potrafi czasem zabawić publiczność, lecz nie znając starodawnych legend, nie może na zawsze pozostać tylko sprytnym gawędziarzem.

Tekstów każdy z nas uczy się samotnie (w najlepszym wypadku w obecności jednego nauczyciela), natomiast sztukę wykonawstwa można ćwiczyć tylko w obecności grona, czy to należących do naszej dyscypliny. Ja sam zacząłem od nauki – ponieważ miałem szczęście, że umiałem już czytać, mistrz zamknął mnie w pokoju, wręczywszy mi uprzągnięty egzemplarz „Belli, córki minstrela”. Powiedział, że podejmie się dalszego uczenia mnie, wówczas, gdy wykażę swoje oddanie domniemanemu powołaniu i nauczę się na pamięć czterysta osiem wersów ballady. Dopiero gdy potrafiłem mu ją bezbłędnie wyrecytować, zainteresował się dalszym szkoleniem mnie.

Wtedy jeszcze nie zdawałem sobie z tego sprawy, ale już samo poznanie „Belli” było pierwszym etapem nauki – ballada ta jest bowiem żelaznym punktem repertuaru każdego z nas, cego się śpiewaka.

Kiedy już znałem ją na wyrywki, mistrz mój zniżył się do tego, by wprowadzić mnie w świat gry i śpiewu. Do tego potrzebowaliśmy już oczywiście publiczności, którą bez trudu znaleźliśmy w pobliskiej winiarni. Mój mentor rozpoczął wieczór odśpiewaniem „Za pług i „Pasterka doi krowę”, ku wielkiej ucieście bywalców lokalu. Przykazał mi przy tym zwracać uwagę na stosowaną technikę – stylizację wokálną, rytmy, rozłożenie akcentów. Kiedy przyszła kolej na mnie i „Belle”, miałem sam eksperymentować z dopiero znanymi metodami, nie tracąc przy tym kontaktu z publicznością i obserwując jej reakcję. Wtedy to, w owej prostej winiarni, pierwszy raz poczułem magię, która kieruje życiem prawdziwego Trubadura.

Dalsze szkolenie przebiegało według tego samego schematu. Kiedy mój instruktor zauważył, że nadaję się na kolejny krąg dyscypliny, wręczał mi następny tekst do opanowania – o Nioku” albo epicką „Bitwę o Powietrzną Przystań” – który potem pod jego nadzorem prezentowałem słuchaczom.

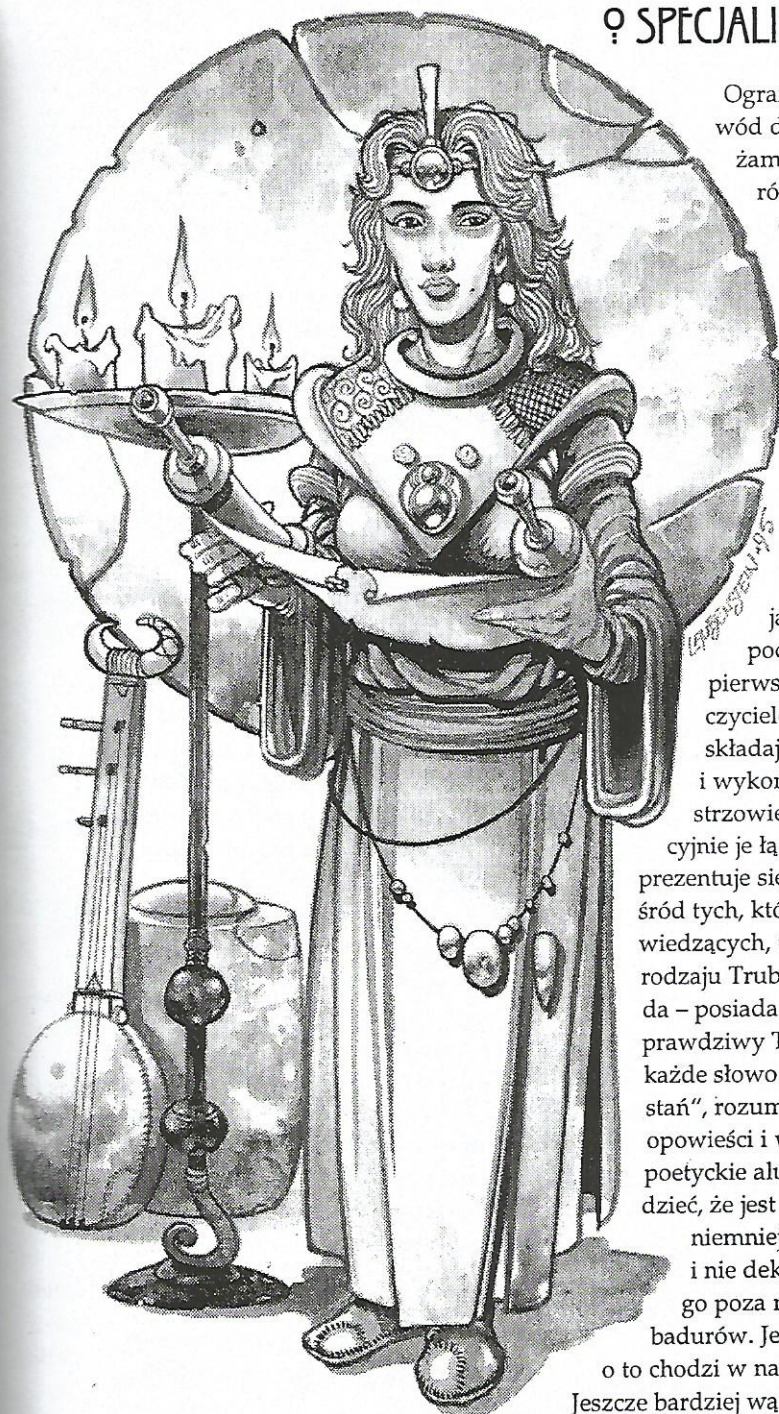
PRZYPUSZCZAM, ŻE
W OKOLICACH BAR-
DZIEJ CYWILIZOWA-
NYCH OD TYCH, GDZIE
SZKOŁIŁ SIĘ VAERIN,
TYLKO NAJOMNIEJSI
ŚPIEWACY ZAWRACA-
LIBY SOBIE GŁOWĘ
UCZENIEM SIĘ NA
PAMIĘĆ TAK ŻAŁOS-
NYCH BALLAD JAK
„BELLA, CÓRKA
MINSTRELA”.
– GELTERAINE
Z THROALU

UMIEJĘTNOŚĆ CZYTA-
NIA I PISANIA JEST
WIELKĄ ZALETĄ, MOŻ-
NA WSZAKŻE I BEZ
NIEJ ZOSTAĆ ZNAKO-
MITYM TRUBADU-
REM. BIORĄC POD
UWAGĘ, ŻE JEGO
SZTUKA OPIERA SIĘ
PRZED E WSZYSTKIM
NA TRADYJCJI USTNEJ,
POZNANIE PIEŚNI
I PODAŃ Z KART
KSIĄG NIEWIELKĄ DA
KORZYŚĆ – MOŻE PO-
ZA ZWOLNIENIEM
NAUCZYCIELA, BY
MÓGŁ W TYM CZASIE
ZROBIĆ COŚ BARDZIEJ
POŻYTECZNEGO!
– BELDEAUX
Z AR KHAM





♀ SPECJALISTACH



Ograniczyłem na razie swój wywód do sztuki tych, których uważam za prawdziwych Trubadurów. Są jednak i tacy, którzy deklarują wprawdzie przynależność do naszej dyscypliny, uprawiają jednak uproszczoną – moim zdaniem – odmianę sztuki. Mimo iż nie uważam ich za równych pełnoprawnym Trubadurom, dyskurs mój byłby niepełny, gdybym w ogóle o nich nie wspomniał.

Uważam bowiem – nie ja jeden zresztą, gdyż podobnego zdania był mój pierwszy mistrz i późniejsi nauczyciele – że na sztukę Trubadura składają się dwa elementy: wiedza i wykonawstwo. Prawdziwi mistrzowie naszej dyscypliny perfekcyjnie je łączą. Jak zatem na ich tle prezentuje się mędrzec? Niektórzy spośród tych, którzy uważają się za wszechwiedzących, twierdzą, iż jest on swojego rodzaju Trubadurem – specjalistą. Zgoda – posiada taką samą wiedzę jak prawdziwy Trubadur: zna na przykład każde słowo „Bitwy o Powietrzną Przystań”, rozumie kontekst historyczny tej opowieści i wszystkie zawarte w niej poetyckie aluzje. Można by więc powiedzieć, że jest skarbnicą mądrości, tym niemniej sam fakt, iż nie śpiewa i nie deklamuje poematów, stawia go poza nawiasem społeczności Trubadurów. Jest po prostu uczonym, a nie o to chodzi w naszej dyscyplinie.

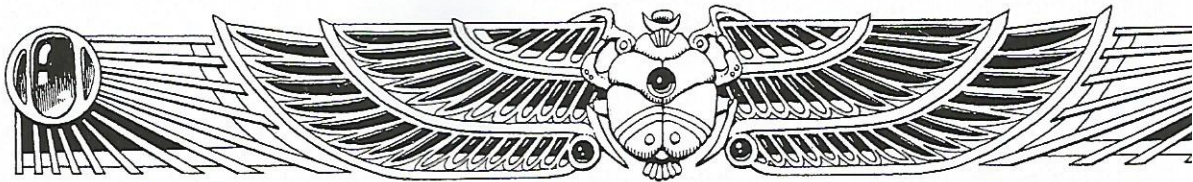
Jeszcze bardziej wątpliwym przypadkiem jest zaliczenie kartografów do naszego grona. Oni również są przede wszystkim uczonymi; interesuje ich głównie krajobraz fizyczny otaczającego nas świata, podobnie jak nas interesują dusze i umysły jego mieszkańców. Owszem, swymi umiejętnościami kartograf niejednokrotnie przewyższa przeciętnego uczonego, ale najchętniej pracuje w samotności, tak jak na przykład Zbrojmistrz – i to również nie pozwala mi traktować go jak jednego z nas.

Tak mniej więcej przedstawia się różnica między mną i pomniejszymi adeptami naszej dyscypliny: Trubadur bez publiczności nie jest żadnym Trubadurem.

CÓŻ ZA INTERESUJĄCO EGOCENTRYCZNA I OGRANICZONA INTERPRETACJA DYSCYPLINY TRUBADURA! DOBRZE BY BYŁO, GDYBY CZYTELNIK MIAŁ STAŁE NA UWADZE UPRZEDZENIA VAERINA, CZYTAJĄC DAJSZE FRAGMENTY JEGO DZIEŁA. WIELE DAWCÓW IMION – I TO NIE TYLKO SPOZA TEJ DYSCYPLINY – UWAŻA MĘDRCÓW I KARTOGRAFÓW ZA „PRAWDZIWYCH” TRUBADURÓW. CAŁKOWICIE SIĘ Z NIMI ZGADZAM! – MERROX

CZUJĘ SIĘ ZOBOWIĄZANY PRZYPOMNIEĆ W TYM MIEJSCU LE-GENDARNĄ SHANTAYĘ NOCNA GWIĄZDĘ. JAKO TRUBADUR SPECJALIZOWAŁA SIĘ W DZIEDZINIE KREŚLENIA MAP I BYŁA ZNAKOMITYM PRZYKŁADEM OSOBY, KTÓRĄ NAZWAŁBYM PRAWDZIWYM TRUBADUREM. JEŚLI ZAŚ CHODZI O JEJ PUBLICZNOŚĆ, TO ŚMIEĆ TWIERDZIĆ, IŻ CAŁA BARSAWIA SŁUCHAŁA CHCIWIE JEJ SŁÓW, KTÓRE ROZŚMIESZAŁY I DODAWAŁY ODWAŻY. – MERROX, MISTRZ KOMNATY REJESTRÓW





PIEKUN ZWIERZĄT



Ten traktat mieliśmy szczęście otrzymać z rąk elficzej dyscypliny Władcy Zwierząt, a noszącej miano... eseje dotyczące tego tematu ograniczały się do opisu wyższości dzikich zwierząt jako towarzyszy i nauczycieli; nie znalazła się tam nawet jedna linijka o głębszych motywach adeptów, którzy wiodli tę drogę. Czytelnicy nie będący elfami winni zwrócić uwagę na fakt, iż Esteyria opisuje swoją kulturę w kontekście unikatowych dla tej rasy szczegółów. Stąd też poniższy opis dyscypliny Władcy Zwierząt jest dość niezwykły. Dokładny czas powstania traktatu pozostaje nieznany, choć liczne odwołania sugerują, że został transkrybowany w ciągu ostatnich dziesięciu lat.

— Czytelnikowi gwoli wyjaśnieniu: Czarodziej z Yistaine, w ro...

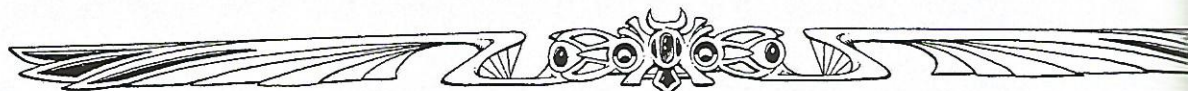
STANIĘ SIĘ WŁADCĄ ZWIERZĄT

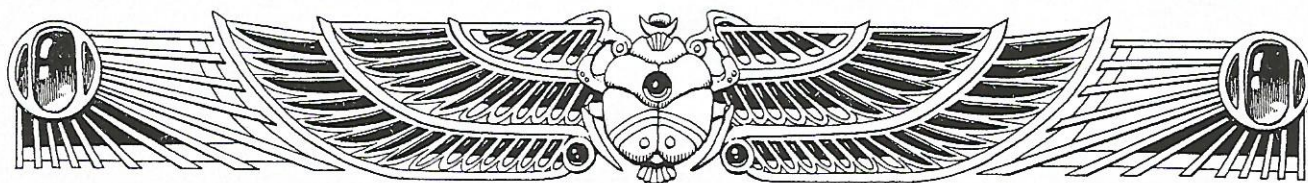
Krocząc po Mes ti'Meraerthsa, Świątyni Władcy Zwierząt, mogłam równie dobrze zostać złodziejką czy złodziejem. Wielu mych przyjaciół uważa, że jestem. Szczęśliwie należę do Dae'mistish, którzy nie trzęsą się na oferowane przez życie drogi i nie boją się śmierci. Zostałam Władczynią Zwierząt, a moja dyscyplina pozwalała mi poznać ostatnie sekrety i największy konflikt – między Dawcami Imion a naszymi duszami. Nie mam tu wcale czasu na wojny czy walki, w których zawsze są zwycięzcy i przegrani, umarli i leczący rany. Mówię o wewnętrznym walecznictwie nad sobą, które z ogromną siłą przetrzymuje nas w świecie, gdzie czyny istotniejsze niż wymachiwanie sztandarami.

Trudno ową władzę nad sobą osiągnąć; wpi...

Żyjące wokół zwierzęta dają nam pierwszą lekcję na drodze do zdobycia tej władzy: siła woli zda się na nic, jeśli jej używać li tylko do zmuszania innych, by spełniali nasze pragnienia. Jeżeli woźnica zacznie smagać konia, ten nie ruszy, a jeśli go do większego wysiłku, zwierzę jedynie się zaprze, będzie wierzgać, ale nie ruszy nawet o krok. Woźnica musi najpierw uspokoić swą irytację, przemówić łagodnie do wierzchowca i przypomnieć mu, że stworzenie powinno wypełnić jego obowiązki.

Zwierzęta nie słuchają nas tylko dlatego, że sprawia im to przyjemność. Tylko Dawcy Imion mogą być tak silni, że zwierzęta są pozbawione tej wady, a Pogrom mniej na nie wpłynął niż na nas. Dawcy Imion byli najlepszymi ofiarcami, gdyż łatwo było ich sprowokować do pojedynku woli; a ta bezowocna walka była jedynie pożywką dla ich ego. Horrorzy nie musiały torturować zwierząt, które się nie opierały, nie targowały, nie błagały o życie czy o przetrwanie. My zaś, Dawcy Imion, skupiamy się na sobie, przez co łatwo nas oszukać. Rozpoczynaliśmy przerażające eksperymenty tylko po to, by spełnić nasze pragnienia, i to za wszelką cenę. Nie jesteśmy jednak w stanie zawładnąć całym światem, możemy jedynie zdobyć panowanie nad sobą. Tak brzmi pierwsza lekcja Władcy Zwierząt.





♀ LEKCJACH, KTÓRE DAJĄ NAM ZWIERZĘTA

Kiedy adept stawia pierwsze kroki na ścieżce Władcy Zwierząt, odczuwa jedynie czułość do pewnych stworzeń i pragnie spędzać z nimi dużo czasu. Prawdziwą naukę czerpie się od owych istot, zależy ona jednak od interpretacji ucznia. Nauczyciela można zaś znaleźć wszędzie tam, gdzie szkoli się zwierzęta. Przyszły adept, który naprawdę chce zostać Władcą, z pewnością znajdzie kogoś, kto wskaże mu właściwy kierunek.

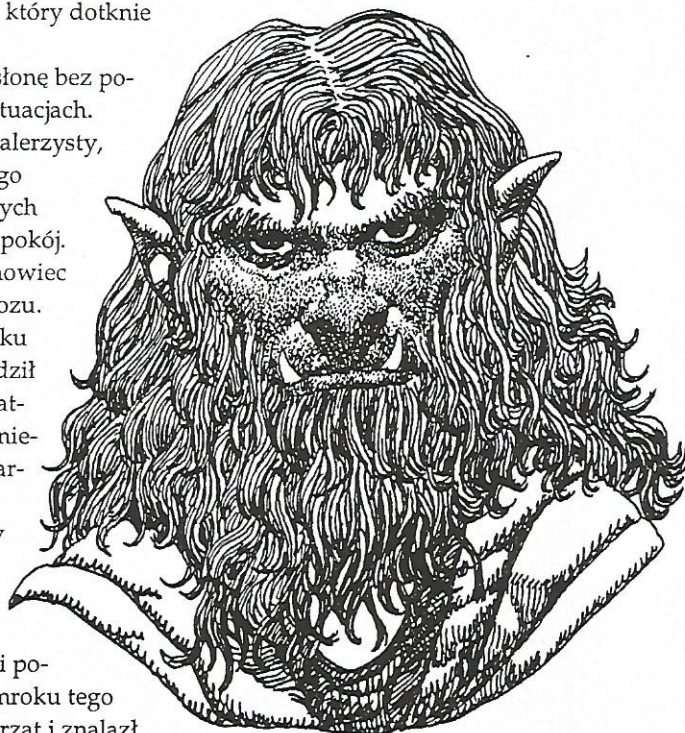
Władca Zwierząt wprawdzie musi odkryć pierwszą zasłonę i nauczyć się patrzeć za nią. Adeptci, którzy czują prawdziwe powołanie, zdobędą tę umiejętność, po prostu obserwując i adaptując zachowania swych zwierzęcych towarzyszy. Wielu czytelników może uznać, że miejskie życie ułatwia to zadanie – a raczej osły, konie czy psy, których pełno w miastach. Prawda jest jednak zupełnie inna; trudno odkryć pierwszą zasłonę, przypatrując się oswojonym zwierzętom. Dlatego też towarzyszami miejskich Władców stają się nieoblaskawione koty, szczury czy ptaki, i to one uczą go ducha niezależności. Przyszli adepci, którzy przyjaźnią się z dzikimi mieszkańcami Barsawii, łatwiej pokonają pierwszą zasłonę.

Pierwsza zasłona oddziela Dawców Imion od zwierząt i wszystkich żywych istot, z wyjątkiem Horrorów. Kiedy już ją odnajdziesz i spojrzysz za nią, otaczająca świat mgła się przerzedzi, a ty po raz pierwszy ujrzysz, jak naprawdę wszystko wygląda. Gdy popatrzysz na swego wiernego wierzchowca i dojrzysz w nim coś więcej niż zwykłe zwierzę – zauważysz bijący z jego oczu, jasny niczym światło gwiazd blask ducha, który dotknie twojej duszy – wtedy sięgniesz poza pierwszą zasłonę.

Niektórzy Władcy Zwierząt zdołali przejrzeć pierwszą zasłonę bez pomocy nauczyciela; miało to jednak miejsce w niezwyklej sytuacji. Mój znajomek, ork M'rok Ponura Myśl, podążał ścieżką Kawalerzysty, zanim nie został jednym z nas. M'roka łączyła silna więź z jego wierzchowcem, ork nie wiedział jednak nic o zwyczajach innych zwierząt. A nawet ich nie lubił, gdyż wywoływały w nim niepokój.

Podczas jednej ze straszliwych walk ciężko ranny wierzchowiec orka padł, pociągając za sobą jeźdźcę na dno stromego wąwozu. Towarzysze M'roka uznali, że z pewnością nie przeżył upadku i nie zeszli poszukać jego ciała. Tymczasem ork całą noc spędził u boku umierającego wierzchowca, który o świcie wydał ostatnie tchnienie. Przepełniony żalem M'rok zaatakował głuche niebo deszczem łez, krzykiem rozpacz i wspomnieniami o zmarłym towarzysz.

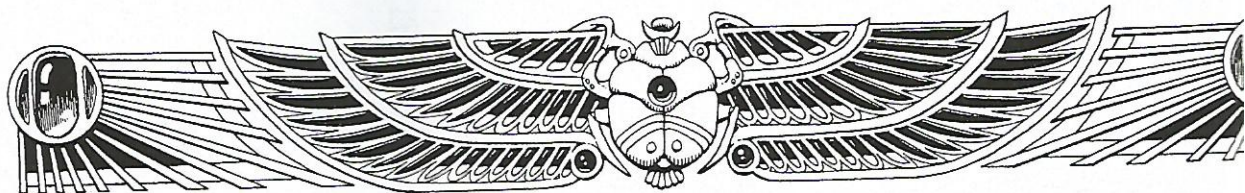
Zamieszkujące wąwóz zwierzęta usłyszały ten poruszający najtwardsze serca lament i zebrały się wokół zmartwionego orka. Być może za sprawą siły woli M'roka, albo z racji silnej więzi, która wciąż łączyła go z martwym wierzchowcem, stworzenia dojrzały coś w Ponurej Myśli – i zamiast go zabić i pożreć oba ciała, zaczęły lamentować wraz z kawalerzystą. O zmroku tego smutnego dnia M'rok spojrzął poza zasłonę, ujrzał serca zwierząt i znalazł w nich otuchę. Następnego dnia powrócił do swych towarzyszy na grzbiecie ogromnego niedźwiedzia brunatnego. Od tego czasu Ponura Myśl podążał ścieżką Władcy Zwierząt, stając się coraz większą legendą Barsawii. (Według M'roka, udało mu się oswoić i ujeździć brytana. Znam naturę tych bestii i nie jestem w stanie uwierzyć w tę wersję opowieści!).



♀ ZALETACH SIŁY I CIERPLIWOŚCI

Władca, który spojrzy poza pierwszą zasłonę, zyskuje moc sięgania do umysłów zwierząt. Wielu Dawców Imion uważa, że szkolenie polega na zmuszaniu stworzenia do podporządkowania się twojej woli; nie jest to prawdą. Władca musi odznaczać się siłą woli, tylko jednak dlatego, że żadne zwierzę nie zwiąże się z kimś słabym. Słabość jest niebezpieczna; słabe stworzenie z łatwością znajdzie się w niebezpieczeństwie. Dlatego też Władca musi udowodnić szkolonemu zwierzęciu, że jest silny i wie, czego chce. Nie czyni jednak tego, zmuszając stworzenie do podążania za nim, a wskazuje mu kierunek, w którym zamierza się udać. Wszystkie istoty wiedzą, że należy iść za przywódcą. Wystarczy udowodnić zwierzętom, iż to właśnie ty nim jesteś, by same się tobie podporządkowały.





Porównajmy wilka i kuguara. Jeden poluje samotnie, drugi zaś jest posłuszny przywódcy sfory. Obaj dostrzegają ślady swych ofiar i dlatego je atakują. I obaj przybędą na wezwanie silnego Władcy Zwierząt; słabego i niezdyscyplinowanego opuszczają. Już pierwszy rzut oka pozwala im dojrzeć silne oraz słabe strony i wiedzą, jakie są między nimi różnice.

Władca Zwierząt musi również być cierpliwy, gdyż zbudowanie zaufania wymaga czasu, a przecież więź ze swoimi opiera się właśnie na zaufaniu; dzięki niemu Władca może im rozkazywać. Nie wystarczy więc pusty, czarny uśmiech. Zwierzęta nie wiedzą co to pochlebstwa. Widzą to, co pojawia się przed ich oczami, i instynktownie reagują. Władca musi więc znać swe wady, słabe strony i wiedzieć, jak je pokonać lub ukryć. Jeżeli śmiesz się, zwierzęta nie wstrzymają grzecznie oddechu i nie zostaną przy tobie. Jeśli mówisz głośno i głupio, nie będą cierpliwie słuchać twoich kotu. A kiedy się upijesz, nie zanoszą cię na barłóg, byś wszystko odespał. Zwierzęta nie ścierpią twoich wad; reagują, co widzą, i ignorują wszystko, co ich nie dotyczy.

Cierpliwość pozwala Władcy wiązać się z wieloma zwierzętami, odkrywając, jak które z nich pragnie być traktowane. Cierpliwość buduje zaufanie i pozwala stworzeniu dojrzeć twoją wartość. Cierpliwość to serce panowania nad sobą. Udowodniwszy swą wartość zwierzęciu, będziesz mógł zacząć je szkolić. A poza tym trenowane stworzenie daje więcej niż my jemu. Uczymy je przecież spełniać nasze potrzeby. Jeśli więc pragniemy wyszkolić zwierzę tak, by dawało nam więcej, niż oferujemy mu w zamian, musimy być tego warci. Dlatego też, gdy uczymy konia, jak winien być, musimy odkryć, czego w odpowiedzi pragnie od nas. Władca Zwierząt, który tego dokona, zdobędzie zdolność, aż do śmierci, towarzysza.

Adept, który zdobędzie zwierzęcego towarzysza i przejrzy pierwszą zasłonę, staje się uczniem, zwanym przez Władców Zwierząt młodzikiem. Młodzik musi zrobić wszystko, by pogłębić wiedzę o zwyczajach różnych stworzeń. Właściciel zwierząt zarabia na życie, szkoląc je i obłaskawiając. Wykonując tę pracę, poznaje nie tylko zwyczaje zwierząt, ale również wyki innych Dawców Imion – szczególnie, gdy odkrywa, że któryś z Barsawian nie zasługuje na pomoc jego podopiecznych. Zmuszenie stworzenia do posłuszeństwa niedobremu lub okrutnemu panu niszczy zaufanie między nim a młodzikiem; nie ma większego występkę, który może popełnić początkujący Władca Zwierząt. Taka zdrada – błąd na to, czy świadoma, czy nieświadoma – utrudnia dalszą wędrówkę po ścieżce dyscypliny.

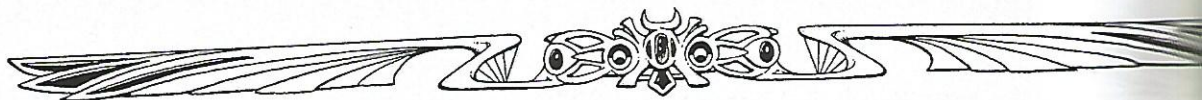
Kiedy młodzik nauczy się rozumieć różne istoty, zaczyna poddawać siebie próbom – stara się utworzyć więź ze stworzeniami, które są swoimi naturalnymi wrogami; połączyć je ma wspólne zaufanie do jego osoby. Gdy mu się uda, zostaje się czeladnikiem, czyli średnim. Ja osiągnęłam ten status, namawiając mieszkańców wody i ładu do uwalnienia trollowego dziecka, które utknęło na oddalającej się od brzegu tratwie. Zachęciłam kilka gigantycznych łososi, by pchnęły tratwę w dół rzeki, do brodu. Tam, w sięgającej ramion wodzie, czekała już rodzina niedźwiedzi, które zjadły tratwę. Żaden z niedźwiedzi nawet nie spojrzał na łososia, choć ten gatunek ryb stanowi ich przysmak.

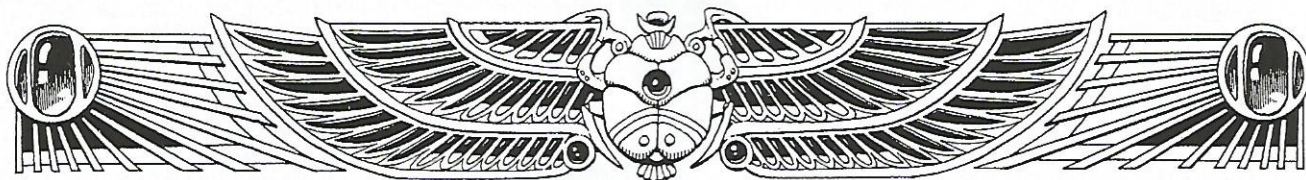
Władca Zwierząt, który został średnim, próbuje swych sił z mieszkańcami ładu. Zwykle czyni to w samotności, kładąc się do snu przy świadkach narodzin dzikiej bestii lub przyłączając się do wędrownego sfory, która uznaje go za swojego. Nieliczni interesują się magicznymi stworzeniami. Tak czy inaczej średni musi stawić czoło najtrudniejszemu wyzwaniu: wyzwanie, dopóki ich nie przejdzie. Władca Zwierząt, któremu się powiedzie, może przyjąć status mistrza. Samotnie, bez pomocy jakiegokolwiek nauczyciela, decyduje, kiedy staje się mistrzem. Może jednak to stwierdzić dopiero, gdy naprawdę, w głębi serca poczuje, iż na to zasłużył. Władca Zwierząt, który w tej sprawie oszuka siebie lub innych, przestaje kroczyć ścieżką swej dyscypliny i nie awansuje dalej.

WIELE RÓŻNYCH WŁADCACH ZWIERZĄT

Niektórzy Władcy interesują się wszelkimi zwierzętami, pragnąc pracować z nimi i uczyć się od każdego z nich. Inni natomiast, adepci ponad wszystko kochają poznawanie zwyczajów nieznanego stworzenia. Przemierzają oni ziemię w poszukiwaniu coraz to nowych istot, z którymi mogliby się związać. Znałam kilku Władców Zwierząt, którzy wybrali sobie jedno stworzenie. Całymi latami wędrowali oni po dzikich krainach, pragnąc odnaleźć zwierzęta istniejące jedynie w plotkach. Barsawia wiele im zawdzięcza, gdyż to oni odkryli wiele tajemnic i niezwykłych stworzeń, a swą wiedzę przekazali z resztą Dawców Imion.

Uwagę innych Władców Zwierząt przyciągają magiczne stwory. Znałam średnich i mistrzów, których interesowało nie stworzenie obdarzone niezwykłymi mocami; wszystkie pozostałe uznawali oni za nieciekawe. Nie ma dla nich większego wyzwania nad udowodnienie magicznym zwierzętom, że jesteś godny im przewodzić! Wielu Władców Zwierząt, tajemnica, jak stworzeniom udało się przetrwać Pogrom, kryje się w ich magicznych mocach. Niektórzy nawet nie wiedzą, że owe niezwykle umiejętności to efekt Długiej Nocy!





Spotkałam również Władców, którzy nazywali siebie zwiadowcami. Ci adepci, bardziej niż wszyscy inni, chcieli uczyć się od zwierząt nie po to, by zdobyć władzę nad samym sobą, ale by sobie pomóc. Przyszedł do mnie niejeden młody zwiadowca; niemal wszyscy pragnęli mieć węch wilka lub poruszali się cicho niczym kot. I zbyt często nie szli dalej ani o krok, choć byli zdolni, szybko przyswajali sobie wiedzę i talenty. Gdyby tylko bardziej poświęcili się dyscyplinie, zostaliby wspaniałymi Władcami Zwierząt.

Ku wiecznemu smutkowi prawdziwych Władców, niektórzy z „nas” więżą zwierzęta, które im zaufały. Owi adepci najczęściej poszukują jedynie zysku, a nie władzy nad sobą. Wieży łączące tych Władców i ich zwierzęta są słabe i skażone, więc niejedno zniewolone stworzenie unika sidła lub wydostaje się na wolność. Przez tych osobników dzikie bestie jeszcze głębiej kryją swe sekrety przed nami. Pierwsza lekcja, jaką otrzymują zwierzęta, brzmi zwykle: uciekaj przed Dawcami Imion. Władce, który zapomina o swych prawdziwych obowiązkach i nie traktuje dzikich stworzeń z szacunkiem, trudno uznać za jednego z nas; on tylko posiada niektóre talenty typowe dla naszej ścieżki. My, którym przyświecają świetniejsze ideały, wiemy, że ten grzech narusza magię dyscypliny i jest obrazą rzuconą w twarz szlachetnym istotom, które przetrwały Pogrom. Ci, którzy podążają prawdziwą ścieżką Władcy Zwierząt, unikają tych osobników i żaden szanujący się nauczyciel nie weźmie ich pod swoje skrzydła. Silne zwierzęta pozostawiają słabe i chore na pastwę losu – wyleczą się same lub umrą; my też zostawiamy tych adeptów samym sobie, by dało im znać o sobie ich sumienie.

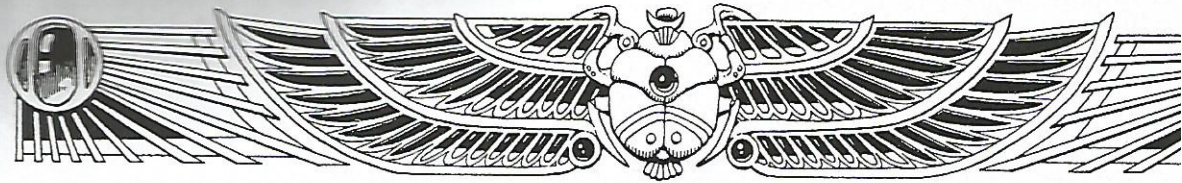
Często słyszałam opowieść o jednym z tych plugawych Władców, zwanym Kreg Shuerslan i żyjącym w Wielkim Targu. Każdego roku wydawał wiele sztuk srebra i sprowadzał do swych zagrod dzikie zwierzęta. Tu pastwił się nad nimi, niszcząc ich serca i umysły, zmuszając do posłuszeństwa batem i obrożą; w taki oto sposób przygotowywał je do pracy w kopalniach czy gospodarstwach lub do pomagania poszukiwaczom przygód. Kreg, pijany posiadana potęgą, więził wszystkie zwierzęta, które wpadły w jego brutalne ręce – nawet te, które nigdy nie powinny zaznać władzy żadnego Dawcy Imion.

Pewnego razu tajemniczy przybysz zaofiarował Kregowi ogromne bogactwo w zamian za oswojenie espagr i przekształcenie ich w wierzchowce. A espagra to wszak niebezpieczny stwór, który w gniewie potrafi posługiwać się magią. Jednak Kreg był pewien, że jest w stanie złamać wolę każdego stworzenia. Zebrał więc drużynę, która miała wyprawić się na łowy i pojąć espagry. Jednym z jej członków była wietrznicka Trubadurka; miała ona uwiecznić to wydarzenie w pieśni. Opuszczając Wielki Targ, Kreg przechwalał się, iż całe miasto padnie u jego stóp, gdy powróci z oswojonymi espagrami.

Rok i dzień później do Wielkiego Targu powróciła jedynie wietrznicka. Trubadurka usiadła na posagu stojącym na środku jednego z placów i zaśpiewała o wyprawie Krega. Utwór nazwała „Pieśń o wielkiej epsagrze”, a opowiadał on o głupim Władcy Zwierząt, którego zabiła tytułowa bohaterka. W epilogu epsagra uniosła połamane ciało przeciwnika ku słońcu, po czym rzuciła je pomiędzy jego uciekających towarzyszy.

Ile razy słyszę tę opowieść, tyle razy mi się podoba.





ŚCIEŻKA WOJNY

*Autorem prezentowanego tu dokumentu jest Bola, obsydiański Wojownik, który ostatnio reprezentował królestwo. Stanąwszy na czele udanej wyprawy przeciw łowcom niewolników z bandy Wyjących Szarf. Wrócił z niej nieco póź-
przewidywaliśmy, przez co opóźniło się również przygotowanie tego kompendium, ale jego słowa są bezcenne, gdy chodzi
analizę dyscypliny Wojownika. Chcąc je w pełni zrozumieć, należy zwrócić uwagę i na to, czego Bola postanowił nie mu-*

– Czytelnikowi gwoli wyjaśnienia, Derrat, Czarodziej z Yistaine, w roku 1507 TH

Słowa. Chcecie, bym słowami objaśnił wam istotę mojej dyscypliny. Otóż twierdzą, że to niemożliwe, gdyż Wojownika jest działaniem – w jednej chwili zadaje pchnięcie mieczem, by za moment odbić tarczą cios wroga. Wojownika nie jest drogą myśliciela ani mówcy.



POLE BITWY

Życie jest polem wiecznej w każdej chwili toczą się w czone wojny. W niektórych jeszcze do wymiany ciosów tylko kwestia czasu, bo dzisiaj jest miejscem, w którym pór rozstrzygają wszelkie niemia. Dlatego też będę mów o działaniu – opowiem o wielkim z mojej rasy, Berahncie.

Swoimi czynami zasłużył sobie na chwałę, ale pewnego dnia poczuł się zbyt wiele krwi przelał i widział, by na zwycięstw. Chciał odpocząć. Porzucając dawnych towarzyszy i znajome pola bitwy, w poszukiwaniu pokoju udał się do miejsc Zieloną Krainą.

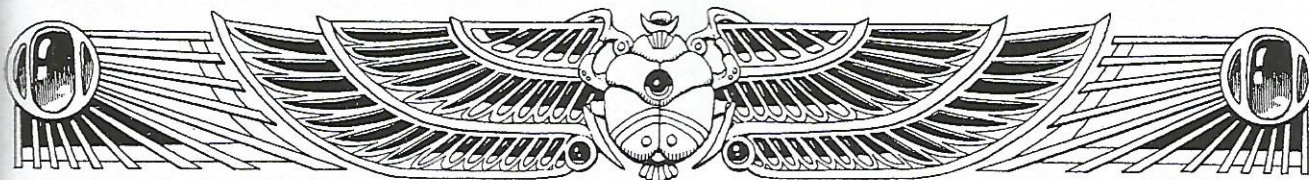
Zamieszkiwały ją dwa plemiona ludzkie, które zostały w stanie wojny. Berahnt nie wiedział o tym, że każde stara się zawładnąć Dar – zasobnym w wodę źródłem. Tak zasoby nie wystarczyłyby jej dla obu szczepów, lecz Berahnt chciał o tym słyszeć: ich członkowie toczyli by mieć Dar Garlen na własność, nie mogąc znieść o tym, że wrogom mogłoby się powodzić równie.

Źródło leżało jednak w takim miejscu, że było trudne do zdobycia, ale dłuższe utrzymanie go graniczyłoby. Żadna ze stron nie mogła więc na dobre opanować.

Berahnt chciał w samotności doczekać końca wojny, medytując i odpoczywając od walki. Zbudował sobie chatę z dala od źródła. Rychło jednak ludzie z pierwszego plemienia, Sadarowie, odnaleźli go i zaatakowali, mimo że nie uczynił im najmniejszej krzywdy. Pokonał ich, zranił wielu żołnierzy i przegnał intruzów, gdzie pieprz rośnie. Upokorzeni Sadarowie poskarżyli się medro-

skowej rady starszych, ci zaś, kierując się sprytem, postanowili nie szukać zemsty, lecz przeciągnąć Berantha na





stronę. Zielona Kraina leżała z dala od zamieszkałych terenów i nie znano w niej jeszcze dyscypliny Wojownika; Beranth mógłby zatem wyszkolić Sadarów, a potem poprowadzić ich do zwycięstwa nad wrogim plemieniem Radów.

Radowie tymczasem również natknęli się przypadkiem na dom Berantha i bez powodu go zaatakowali – i podobnie jak wcześniej ich nieprzyjaciele, tak i oni teraz dostali bolesną nauczkę i zostali zmuszeni do odwrotu. Opowiedzieli o wszystkim swojej starszyźnie, ta zaś podjęła taką samą decyzję jak mędrcy Sadarów.

Zrządzeniem Pasji wysłannicy z obu wiosek jednego dnia zastukali do drzwi chaty Berantha. Obaj też prosili o to samo – o wiedzę, która pozwoliłaby im raz na zawsze rozprawić się ze znienawidzonym wrogiem. Berahnt odmówił i próbował przekonać posłów do zgody, ale nie chcieli o tym słyszeć. Odeszli w końcu, przysięgając mu zemstę.

Przez następne kilka miesięcy oddziały bojowe Sadarów i Radów nie dawały Wojownikowi spokoju, nękać go napadami. Berahnt raz po raz przeganiał ich spod domu i wciąż liczył na to, że pewnego dnia bezsensownie ataki ustaną. Wreszcie zrozumiał, że jego nadzieje są płonne.

Udał się do źródła, które w tym czasie znajdowało się we władaniu Radów, i zabił wszystkich przedstawicieli tego plemienia, jednego po drugim. Uradowani takim obrotem sprawy Sadarowie zaatakowali go bezzwłocznie, wierząc, że oto nareszcie osiągną upragniony cel. Berahnt zabił ich wszystkich. Wody Daru Garlen spłynęły krwią, a Wojownik wrócił do swojej chaty i przez nikogo nie niepokoiony dożył sędziwej starości.

Nauczka płynąca z tej opowieści powinna być oczywista; tym jednak, którzy nie rozumieją naszej dyscypliny, wyjaśnię: nikt nie gardzi walką tak jak Wojownik, który niejedną bitwę stoczył i któremu śmierć nieraz zaglądała w oczy. Zbyt często jednak wojna staje się jedynym rozwiązaniem sporu; Dawcy Imion wolą uciekać się do przemocy niż do zdrowego rozsądku. Kiedy zaś nadchodzi wojna, Wojownik zawsze jest w niej górą.

JEST W TEJ HISTORII
ZAWARTA JESZCZE IN-
NA LEKCJA NA PRZY-
SZŁOŚĆ: WOJOWNIK
NIGDY NIE WSZCZYNA
WALKI, ALE ZAWSZE
JEST TYM, KTÓRY JĄ
KOŃCZY.

– MOT Z PRZYCZÓŁKA

TARCZA

Dla każdego Wojownika dwa przedmioty mają największe znaczenie – tarcza i miecz; musi wiedzieć, jak ich używać, i szanować ich znaczenie. Niech opowie o tym ta historia, która wydarzyła się w Wieku Smoków.

Żyło sobie dwoje towarzyszy broni – krasnoludzka Fechtmistrzyni imieniem Avani i jej giermek Kodan, ork. Kiedyś ork był niewolnikiem Avani, ale przed laty Fechtmistrzyni wyzwoliła go w podzięce za wielokrotne uratowanie życia. Od tej pory wspólnie podążali drogą bohaterów.

W okresie, gdy ich sława sięgnęła zenitu, trafili w kajdanach na dwór smoczycy imieniem Wielkoskrzydła. W owych czasach bowiem smoki władały światem. Potężna Wielkoskrzydła pochyliła się złowieszczo nad dwojgiem bohaterów i oznajmiła, że spotka ich śmierć za zbrodnie wobec smoczego rodzaju. Fechtmistrzyni próbowała jeszcze ugłaskać ją przymiłnymi słówkami, ork Wojownik zaś milczał. Smoczyca odczekała, aż Avani zmęczy się gadaniem po próżnicy i nie będzie mogła już wykrztusić ani słowa, po czym się uśmiechnęła. A trzeba wam wiedzieć, że uśmiech smoka nie wróży nic dobrego.

– Miłosierdzie moje jest niezrównane – stwierdziła. – Postanowiłam zatem uczynić gest dobrej woli wobec bezłuskiego ludu: zabiję tylko jedno z was, drugiemu zaś pozwolę wrócić do ojczyzny, by przestrzegło swoich rodaków przed skutkami takiej bezczelności, jaką wielokroć okazaliście.

Avani i Kodan spojrzeli po sobie ze zgrozą. Przysięgli sobie wierność i żadne nie chciało przeżyć kosztem drugiego.

Nie uszło to uwagi smoczycy.

– Wyglądacie na rozzarowanych – rzekła. – Wobec tego dla podkreślenia mojej wspaniałomyślności obdarzę to z was, które przeżyje, dodatkową nagrodą, skarbem prawdziwym. Co więcej, wybór nagrody zadecyduje o tym, które z was zginie, a któremu daruję życie. Kto podejmie właściwą decyzję?

– Jednemu z was ofiaruję tarczę zdartą z mojego własnego grzbietu – ciągnęła smoczyca. – Nazwę ją Tarczą Wszechobronną.

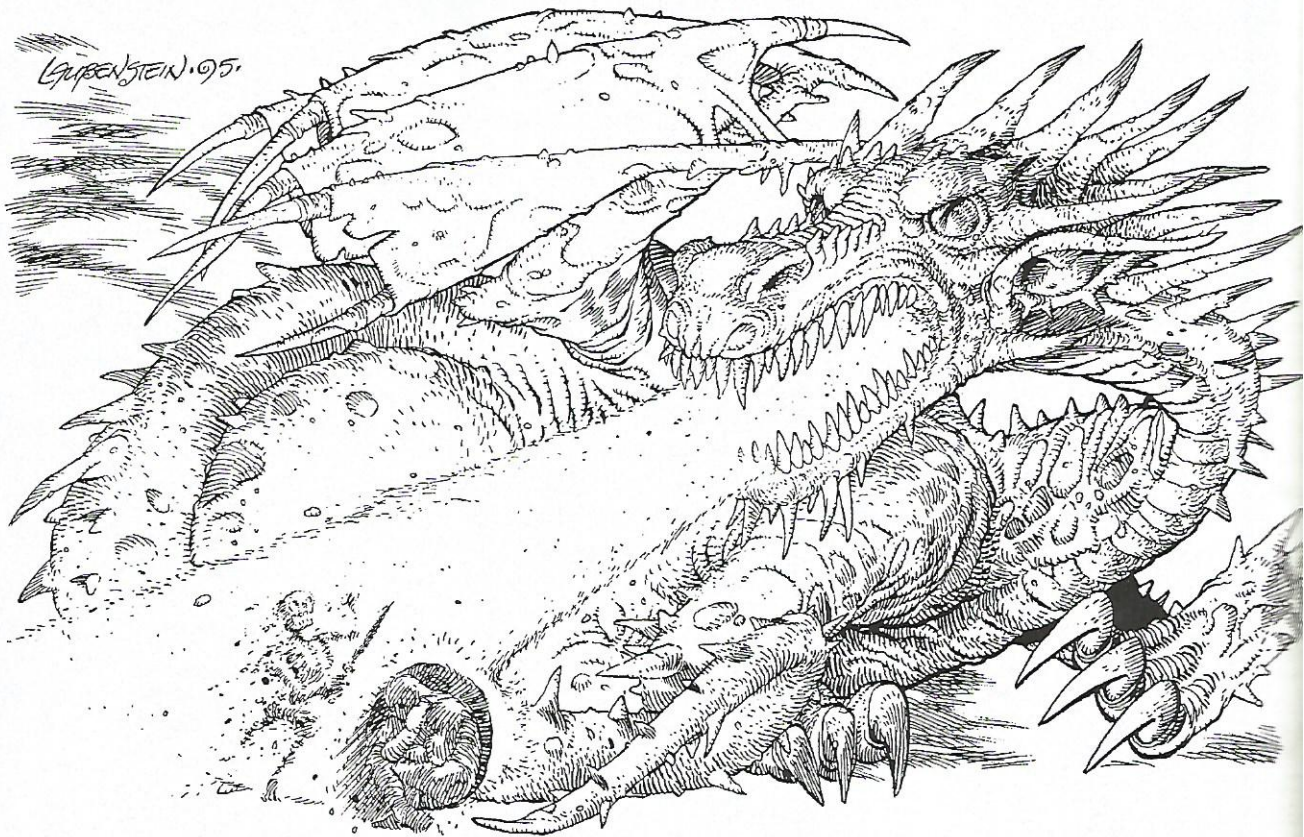
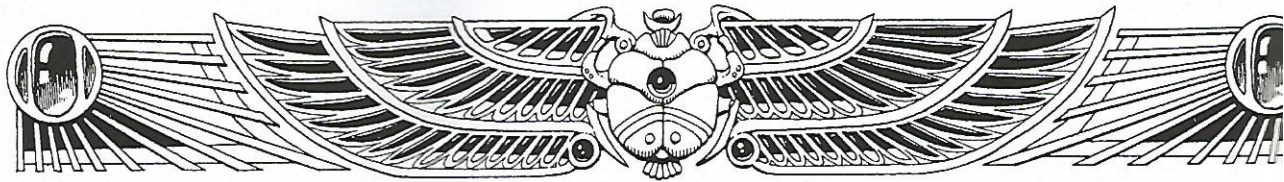
Z tymi słowy wyrwała sobie olbrzymią łuskę z barku i cisnęła ją do stóp Fechtmistrzyni i Wojownika. Łuska ociekała posoką.

– Drugie z was otrzyma miecz wyrwany z mojego pyska. Nazwę go Mieczem Niechybnym. Wybierzcie, co chcecie; to, które wybierze mądrze, przeżyje.

I wyrwała sobie z paszczy ogromny, nadpsuty siekacz, który pulsował niezwykłą magiczną aurą.

Kodan skinął Avani głową – uznał, że zawdzięcza jej życie, w związku z czym oddał jej prawo wyboru.





– Jestem Fechtmistrzynią – stwierdziła Avani. – Mój wybór jest więc oczywisty: wezmę Miecz Niechybny.

– Głupotą jest sięgać po miecz, gdy możesz mieć tarczę – stwierdziła Wielkoskrzydła. – Jeśli zamachniesz się do ciosu, lecz chybisz, nie stanie ci się krzywda; jeżeli zaś zostaniesz trafiona, bez tarczy zginiesz.

I smoczyca zionęła na Avani gorącym, paskudnym oddechem, który odarł jej kości z ciała. Potem rozkazała zdjąć Kodanowi pęta, by mógł podejść i odebrać nagrodę – Tarczę Wszechobronną.

– Tak jak uzgodniliśmy, puszcze cię wolno, byś ostrzegł świat przed moim gniewem.

– Z nikim tego nie uzgadniałem – zaprzeczył Kodan i jednym skokiem dopadł zarówno tarczy, jak i miecza. Ostrzegł Wszechobronną przed zionięciem smoczyicy i wbił jej Niechybny głęboko w lewe oko. Wielkoskrzydła zginęła na miejscu.

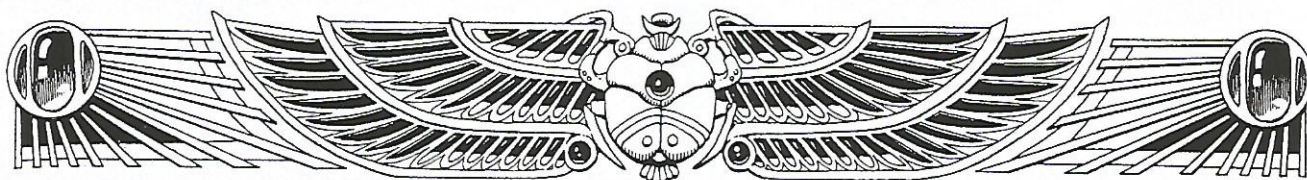
JAK NA OSOBĘ,
KTÓREJ OBCE SĄ SŁO-
WA, BOŁA JEST CAŁ-
KIEŁ WYGADANY. WY-
STARCZY, ŻE
WOJOWNIK ZAPAMIĘ-
TA JEDNO STARE
PRZYSŁOWIE: GŁU-
PIEC, KTÓRY GINIE
W OBRONIE GŁUPIEJ
SPRAWY, JEST TYLKO
GŁUPCEM; GŁUPIEC
ZAŚ, KTÓRY GINIE ZA
SŁUSZNĄ SPRAWĘ,
JEST BOHATEREM.
– ELGOR Z THROALU

Kodan za swój czyn również zapłacił życiem, zmiażdżony cielskiem wielkiej smoczyicy.

To bardzo mądra opowieść o prawdziwym honorze. Mądra, gdyż prawdą jest, że lepiej jest uniknąć ciosu, aniżeli samemu uderzyć. Miecz odbiera życie, lecz tarcza je chroni, jest zatem od miecza ważniejsza. Co do honoru – Kodan wyżej cenił sobie przysięgę na wierność Avani, niż własne życie. Żaden Wojownik nie chce umrzeć, ale jeżeli ma do wyboru śmierć i utratę honoru, wybierze tę pierwszą. Czas, jaki dane nam jest przeżyć na tym padole – nawet nam, obsydianom – jest niezmiernie krótki w porównaniu z okresem, jaki przetrwała genda. Lepiej, żeby zapamiętano nas jako honorowych bohaterów, niż żeby zapomniano o nas jako tchórzach.

Nie mylcie jednak głupoty z odwagą. Wojownik musi wiedzieć, od których bitew zależy jego honor, które zaś są mniej znaczące – większość potyczek to błahostki bez większej wagi. Wojny o pieniądze, wojny gorących głów i wojny, w których jedna strona koniecznie chce udowodnić drugiej. Ci, którzy giną w bezsensownych bitkach, zapisują się w pamięci ludzi jako głupcy, kiedy jednak walka ma prawdziwy sens, kiedy staje się heroiczną misją, wówczas nie może być mowy o odwrocie. Prawdziwy Wojownik pamięta o tym i jest zawsze gotów ponieść konsekwencje swych przekonań.





MIECZ

Gdy Wojownik mówi o „mieczu” i „tarczy”, ma na myśli symbole – miecz symbolizuje wszelką broń: włócznie, topory, sztylety, pałki, młoty i prawdziwe miecze. A oto opowieść, która pokazuje, jakie znaczenie ma dla Wojownika oręż.

Na pokładzie statku powietrznego „Mknący księżyc” elficka Wojownicza Uvenia stanęła twarzą w twarz z Harachą, królową bandytów. Kupcy z Kara Fahd wynajęli Uvenię, by uprzykrzała życie niepokornym łupieżcom, którzy regularnie najeżdżali królestwo. Jej żołnierze wyrządzili wiele szkód piratom, ci więc postanowili skorzystać z nadarzającej się okazji i zemścić się na Uvenii.

Wojownicza stała na pokładzie bezbronna i odarta ze zbroi. Nogi miała skute w kostkach łańcuchem. Ściekająca z rozciętej głowy krew zalewała jej oczy. Haracha roześmiała się i dobyła z pochwy kordelas.

– Teraz nie śmiesz z nas szydzić, prawda?

– Nigdy nie szydę z wrogów – odparła Uvenia. – Kpina jest wyrazem nadmiernej pewności siebie.

– A teraz pewność siebie na nic ci się nie zda. – Haracha znów się roześmiała. – Ja mam broń, a ty nie.

Uvenia nic nie odpowiedziała, gotując się w duchu na śmierć. Powietrzni Łupieżcy potrafili wprowadzić do dochować wierności sobie nawzajem, ale nie cenią honoru tak jak my. Jednakże to, co zrobiła Haracha, zaskoczyło Uvenię.

– Okażę ci litość po królewsku – powiedziała. – Dam ci broń do ręki. Możesz ją sobie wybrać.

Wojownicza odrzekła, że chciałaby dostać taką samą broń, jakiej zamierza użyć Haracha.

– Och, nie – zaoponowała królowa. – Kordelas jest bronią dla kogoś, kto naprawdę potrafi się bić, dla Powietrznego Łupieżcy. Boję się, że jako zwykła Wojownicza zrobiłabyś sobie nim krzywdę. To zbyt niebezpieczne narzędzie.

Uvenia popatrzyła po zebranych na pokładzie bandytach i poprosiła o dostrzeżoną u jednego z nich pałkę. Haracha odmówiła. Uvenia poprosiła o sztylet – i znów spotkała się z odmową. Kiedy nie otrzymała również kostura, zrozumiała, że przywódczyni piratów bawi się z nią jak kot z myszą, chcąc jak najdłużej cieszyć się jej upokorzeniem.

– Chciałabym zatem dostać do obrony wysadzaną perłami spinkę, którą nosisz we włosach – oznajmiła na koniec Uvenia.

Bandyci ryknęli śmiechem, a Haracha wypięła spinkę z włosów.

– Znakomicie. Taka szpileczka to broń w sam raz dla Wojownika. Nie pokaleczysz się nią.

Przez ułamek sekundy rozpuszczone włosy opadły królowej na oczy. Uvenia skoczyła na Harachę, powaliła ją na pokład i wycelowała spinkę wprost w jej prawe oko.

– Każ mnie rozkuć – zażądała.

Skończyło się na tym, że grożąc królowej śmiercią, Uvenia wymogła na niej obietnicę, iż jej piraci nie będą już niepokoić ziem Kara Fahd.

Z tej opowieści płynie morał, że Wojownikowi nie wolno zapominać, iż sam jest najlepszą bronią, jaką posiada. Dlatego też nie przywiązujemy szczególnej wagi do pojedynczych mieczy, toporów czy włócznie. Nie możemy w swojej walce polegać na przedmiotach – tylko na sobie samych. Jeśli na polu bitwy wróg wytraci ci miecz z ręki, złap w garść następny i bij się dalej; nie płacz po złamanym toporze; jeśli nie masz żadnej broni, użyj krzesła, dzbana czy kamienia. Zadaniem Wojownika jest ocenić sytuację i błyskawicznie się do niej dostosować. Niepotrzebny mu latający statek, rumak bojowy ani wybrane ostrze. Nie broń czyni Wojownika – to on czyni bronią każde narzędzie, jakie wpadnie mu w ręce.

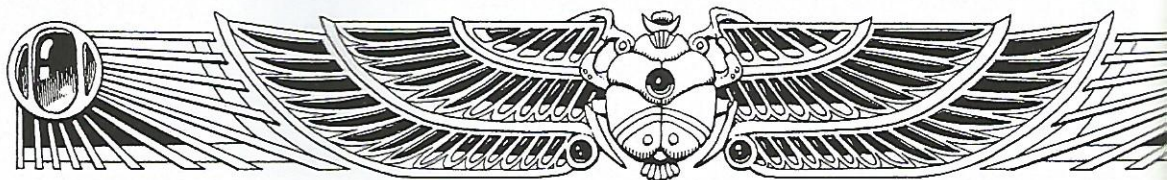
OTO PIERWSZA LEKCJA, KTÓRĄ SOBIE PRZYSWOIŁEM I KTÓRĄ DEDYKUJĘ WSZYSTKIM, KTÓRZY CHCĄ ZOSTAĆ WOJOWNIKAMI. NAJWIĘKSZĄ BRONIĄ JEST SPRYT. ZAPAMIĘTAJ TO, A NIKT NIGDY NIE ZDOŁA CIĘ POKONAĆ. – VAL Z RODU WĘŻA

WRÓG

Ścieżka wiodąca Wojownika przez życie nakazuje mu pokonywać nieprzyjaciół w walce. Niejednokrotnie oznacza to ich zabicie, ale nie lubujemy się w rozlewie krwi. Jeżeli mogę wygrać, nie zabijając wroga, tak właśnie czynię, jednakże niektórzy nie poddają się, póki tli się w nich choćby isierka życia. Dlatego nie wolno mi się zawahać, gdy śmierć nieprzyjaciela jest mi niezbędna do zwycięstwa. Każdy, kto wejdzie w drogę Wojownikowi, wie, że ryzykuje śmierć z jego ręki, ale nie zabijamy, póki nie jest to konieczne; nie dobijamy nieprzytomnych wrogów, zwłaszcza jeśli inni pozostali przy życiu i wciąż są groźni. Jesteśmy Wojownikami, nie rzeźnikami. Generałowie mogą kazać dokonać rzezi rannych, ale byłiby głupcami, sądząc, że ktoś z naszej dyscypliny weźmie w niej udział.

Wojownik nie jest pamiętliwy i nie żyje nienawiścią – w jego sercu jest tylko miejsce na honor. Nienawiść może popchnąć do walki osoby słabe duchem, lecz Wojownika tylko niebezpiecznie dekoncentruje. Kiedy zadaje cios, robię to ostrożnie i skutecznie; muszę zachować jasność umysłu.





Kiedy płaci się nam za walkę z wrogiem, robimy, co do nas należy – i zwyciężamy. Nie chowamy jednak urazy, liczy się dla nas tylko przeciwnik, który w tej chwili nam zagraża. Wspomnienie oponenta, z którym się tydzień temu, jest zbędnym obciążeniem, podobnie jak wyobrażenie wroga, którego spotkamy za tydzień ten, który stoi przed nami. Pozwólcie, że zilustruję swoje słowa stosowną opowieścią.

Po Wojnach Orichalkowych po całej krainie włóczyły się bandy konnych, zwanych Zielonymi Jeźdźcami, mii, rozproszonych w ostatnich dniach walk przez therańską marynarkę wojenną, zjednoczyły się pod wodzą Chesero i poczęły łupić karawany kupieckie. Królestwo Throalu wynajęło więc zakon najemników, Pasiastę, który złamał potęgę jeźdźców i ukrócił ich nieczne praktyki.

Na czele zakonu stał Wojownik imieniem Burnica. Tak się składało, że był młodszym przyrodnim bratem C Zielonych Jeźdźców porzucił dom rodzinny przed laty, krótko po tajemniczym zgonie ojczyzny – ojca Burniki. że powszechnie podejrzewano, iż to on właśnie był zabójcą. Jego przyrodni brat – jak na młodego, zapalczywego przystało – poprzysiął mu okrutną zemstę, lecz inicjacja, jaką przeszedł, stając się Wojownikiem, wymagała w dawnych niechęci i wrogości. Nienawiść wypaliła się, ustępując miejsca niezbędnej w naszej dyscyplinie jasności.

Mijały lata; Burnica dowiedział, że jest znamienitym przywódcą i prawdziwie podąża drogą Wojownika. I w los, tym razem w osobach władców Throalu, znów uczynił Chesero jego wrogiem. I Burnica zaczął z nowym praktykować rytuał karmiczny, w nadziei że dawna nienawiść nie zaćmi mu umysłu. Chesero nie był już ani mordercą jego ojca – był po prostu kolejnym wrogiem.

Trzykroć walczyła Pasiasta Brygada z Zielonymi Jeźdźcami – w pierwszych dwóch potyczkach poniosła klęskę. Szybkość i zwrotność kawalerzystów przeważały szalę zwycięstwa na ich stronę. Za trzecim jednak razem jeźdźcy osaczyli Jeźdźców w wąwozie i ich zdziesiątkowali. Wkrótce Chesero zamiast dumnego sztandaru wywiesił na jego miejscu flagę zwycięstwa.

Wyjechał upokorzony naprzód. Burnica czekał, by jego przyrodni brat cisnął mu do stóp włócznię w geście cym kapitulację, ten jednak rzucił w niego toporem, a potem, przedarłszy się przez zaskoczonych ludzi Burniki, się z wąwozu i uciekł. Tylko dźwięk wykrzykiwanych przez niego grózb zdawał się brzmieć bez końca.

Siedem lat później Burnica na czele niewielkiego oddziału przemierzał dzisiejsze Złoziemie, gdzie miał nadzieję znaleźć i zniszczyć gniazdo Horrorów. Znalazłszy się w jego pobliżu, dostrzegli drugą grupę podróżnych, uwięzionych z potworami. Większość walczących padła już trupem i Burnica postanowił przyjść im z pomocą. Dowódcą okazał się nie kto inny jak Chesero.

Ostatecznie Horrory zostały pokonane, a poraniony i wyczerpany Chesero oparł się bezwładnie o skałę.

WSZYSTKIE TE BRED-
NIE O „AKTUALNYM
WROGU” SĄ BARDZO
PIĘKNE, ALE ZDARZY-
ŁO MI SIĘ JUŻ SŁY-
SZEĆ O WOJOWNI-
KACH, KTÓRZY
JESZCZE DŁUGO PO
WALCE CHOWAJĄ
W SERCU URAZĘ DO
WROGA. BA,
W GÓRACH KAUKA-
SKICH WOJOWNICY
CZĘSTO TOCZĄ BOJE,
BY POMŚCIĆ STRATY
PONIESIONE PRZEZ
ICH OJCÓW, DZIADÓW
I DAŁSZYCH JESZCZE
PRZODKÓW.
– DAWNIS BEZLITOSNY

– Ach, bracie, wreszcie mnie dopadłeś – rzekł, poznając Burnicę. – Teraz może Chyba tak właśnie powinno być... Istotnie, to ja zabiłem twojego ojca... Poszło o białg. Nie chcę umierać, ale nie mam już siły i nie będę się bronił. Pchnij mnie bym długo nie cierpiał.

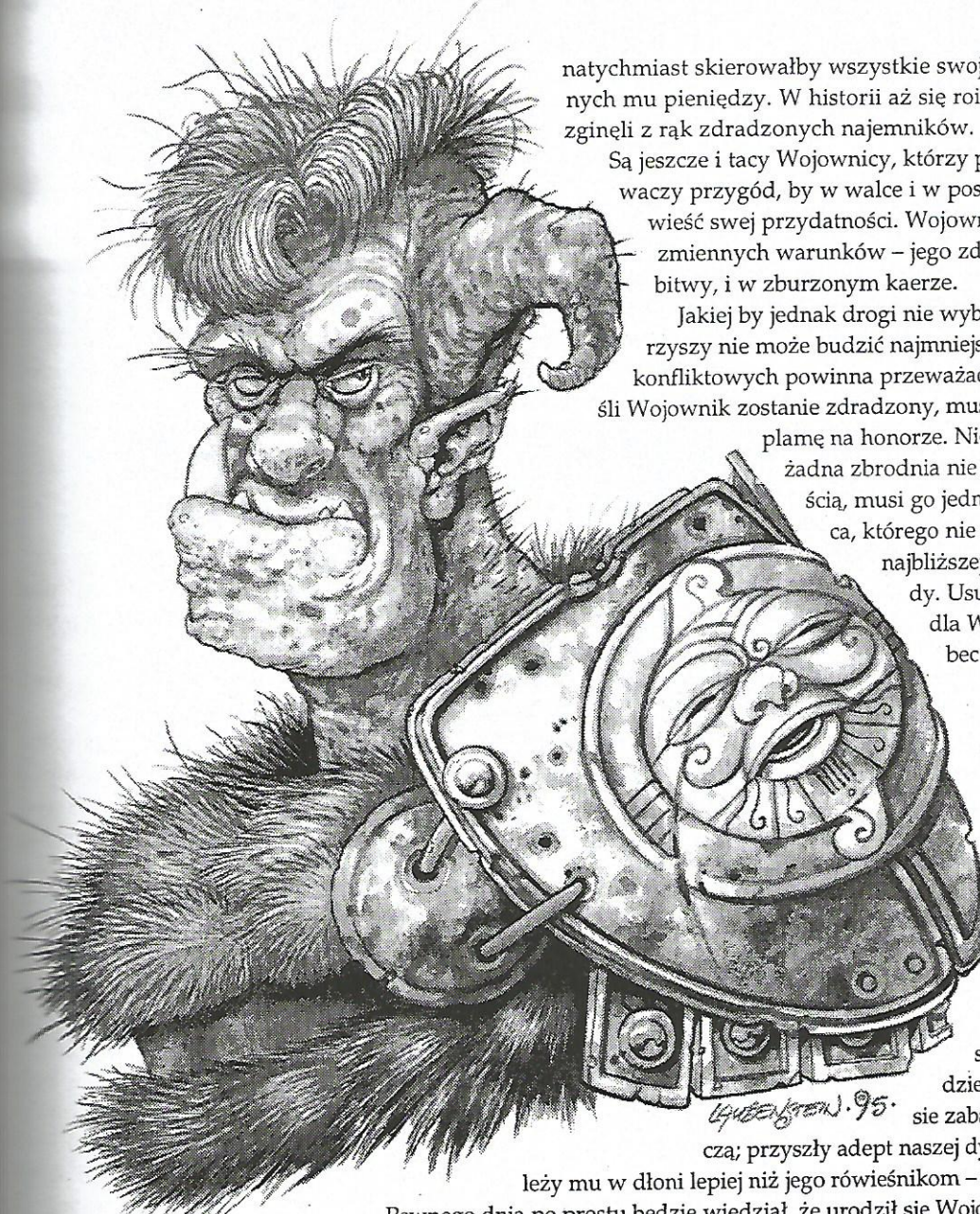
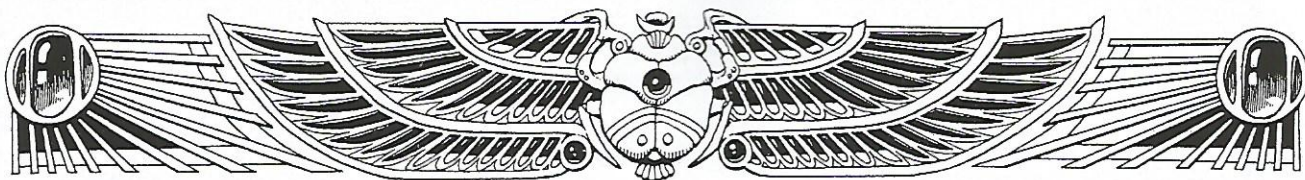
– Nie zrobię tego, bo nie jesteś moim wrogiem – odrzekł Burnica. – Może los zrządzi, że staniemy naprzeciwko siebie; jeśli tak się stanie, zabiję cię bez wahania, Chesero, nie jesteśmy wrogami.

LOJALNOŚĆ

Cenimy lojalność równie wysoko, jak honor; na dobrą sprawę nie da się ich rozdzielić. Wojownicy służą w zaciężnych wojskach, takich jak armie Throalu i Thery, przysięgę na wierność władcom, którym służą; wierzą w ideały i cele królestw, i zdradzenie ich byłoby zdradą własnego „ja” i dyscypliny Wojownika.

Znacznie więcej takich jak ja trafia do oddziałów najemników, którzy wędrują po Barsawii w poszukiwaniu zajęcia lub czekają, aż ktoś ich wynajmie. Najemnik, który lepiej zapłaci, ale raz wynajęty, pozostaje wierny swemu mocodawcy; nigdy nie zmienia warunków kontraktu, który traktuje jak uświęcone zobowiązanie. Powinien jednak również pułapki źle sformułowanej umowy – w poprawnie spisanej kontrakcie jest klauzula, która pozwala mu nie wykonać rozkazu, jeśli ten zmusiłby go do zachowania niezgodnego z honorem. Jeżeli mocodawca nie dotrzyma swojej części umowy, lojalność Wojownika wygasa. Tylko kompletny głupiec odważyłby się naruszyć kontrakt z najemnikiem – ten





natychmiast skierowałby wszystkie swoje wysiłki na odzyskanie należnych mu pieniędzy. W historii aż się roi od drobnych kacyków, którzy zginęli z rąk zdradzonych najemników.

Są jeszcze i tacy Wojownicy, którzy przyłączają się do grup poszukujących przygód, by w walce i w poszukiwaniu skarbów nieraz dowiedzieć swej przydatności. Wojownik umie się dostosować do zmiennych warunków – jego zdolności przydają się i na polu bitwy, i w zburzonym kaerze.

Jakiej by jednak drogi nie wybrał, jego lojalność wobec towarzyszy nie może budzić najmniejszych wątpliwości. W sytuacjach konfliktowych powinna przeważać nad innymi względami, ale jeśli Wojownik zostanie zdradzony, musi pomścić zniewagę, by zmasać plamę na honorze. Nie będzie nienawidził zdrajcy, bo żadna zbrodnia nie uzasadnia zatruwania serca złością, musi go jednak dopaść i zlikwidować. Zdrajca, którego nie przywoła się do porządku, przy najbliższej okazji znowu dopuści się zdrady. Usunięcie go z grona żywych jest dla Wojownika zobowiązaniem wobec całego naszego świata.

SZKOLENIE

Podnoszenie własnych kwalifikacji na polu bitwy ogromnie się różni od studiów w zaciszu bibliotek – można je doskonalić tylko na drodze nieustannego działania, tak by weszło w ściegna i kości. Zdolności prawdziwego Wojownika można ocenić, tylko widząc, jak się spisuje na placu boju. Mało który dzieciak w Barsawii oprze się pokusie zabawy drewnianym mieczem i tarczą; przyszły adept naszej dyscypliny rychło poczuje, że broń

LEWENSTEIN 95

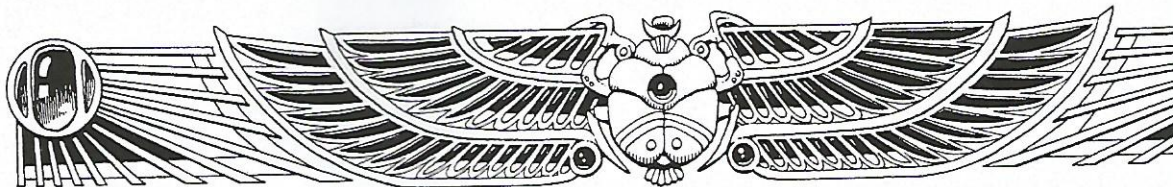
leży mu w dłoni lepiej niż jego rówieśnikom – nawet jeśli jest tylko zabawką.

Pewnego dnia po prostu będzie wiedział, że urodził się Wojownikiem. To kwestia czasu.

Przyszły Wojownik szuka zwykle grupy doświadczonych adeptów tej sztuki – może to być oddział najemników bądź regularna armia – po czym zgłasza się do niej na giermka. Dowódcy czy mistrzowie grupy, wyczuleni na magię pączkujących talentów, przeprowadzają sprawdzian, po czym tych, którzy przejdą go pomyślnie, kierują na niekończące się ćwiczenia. Zwykle upływa kilka miesięcy, zanim przyszły adept przeżyje nagłe olśnienie, będące zarazem jego inicjacją w naszym fachu. Niektórym w ogóle nie udaje się doczekać tej chwili – po prostu nie są stworzeni do ścieżki Wojownika – inni jednak uczą się, zdobywają doświadczenie i poznają nowe talenty, budując zarazem swoją legendę. Przy każdym talencie znajdują sobie mistrza, który wyjawia im jego tajniki, po czym udają się na plac ćwiczeń, gdzie starają się przekuć jego słowa w prawdziwą umiejętność. Szkolenie sprowadza się do długotrwałego powtarzania nowej zdolności, aż wreszcie wzorzec Wojownika dostroi się do jej wzorca. W tym momencie talent jest opanowany i na tym cały proces się kończy.

JAK POWIEDZIAŁ KIEDYŚ KWAI CIERPLIWY, WIELKI WOJOWNIK:
„DOPIERO PO TYSIĄCKROĆ MACHNĄWSZY MIECZEM, ZACZYNAJ SIĘ UCZYĆ, JAK TO ROBIĆ”.
– TREBOR
ZE SMOCZYCH GÓR





SILNE RAMIĘ I SILNY UMYSŁ

Autorem tej rozprawy jest Dermatt z Przyczółka, słynny i powszechnie znany Zbrojmistrz. Stanowi ona chyba najlepszy – prosto napisany i pełen fragment całego dzieła i znakomicie wprowadza w sekrety dyscypliny. Prosił mnie również, bym wszystkim odwiedzającym Przyczółek połączył się z Czytelnikowi gwoździ wyjaśnienia, Dermatt, Czarodziej z Yistaine, w roku 1507 TH



Słyszałem, że Merrox pracuje nad kolejnym wiekiem dziełem, prawda? Tym razem chce napisać wszystkie. Cieszę się, że postanowiliście dać Zbrojmistrzowi swój głos, gdyż ze wszystkich adeptów my chyba najłatwiej jesteśmy niezrozumiani.

– Zbrojmistrzowie? – słyszymy. – To ci goście, którzy wają broń i pancerze, nie?

To prawda: wykuwamy broń i zbroje – w najlepszym

Nie poprzestajemy jednak na kowalstwie. Jesteśmy częścią złożonego świata. Podróżujemy, rozmawiamy z jej mieszkańcami, słyszymy nadzieje i marzenia, słuchamy opowieści o czarowaniach...

Trzymamy się razem bardziej niż członkowie innych dyscyplin, ponieważ z nami z Kuźnią są równie silne, jak gdzie indziej – nic dziwnego, że niemal w każdej chwili możemy polegać na sobie nawzajem. Jeżeli przyjdzie w potrzebie do swej macierzystej grupy, zebrani w niej adepci dołożą wszelkich starań, aby pomóc. Owa bliskość wynika w głównej mierze z cząstki nas wszystkich zapału do pracy. Rozumujemy, że dookoła – założę się o całą tygodniówkę – jest dziecko drugiej grupy adeptów, którzy byliśmy związani jak my. A kiedy Zbrojmistrz mówi, dotrzyma słowa. Wiercie mi.

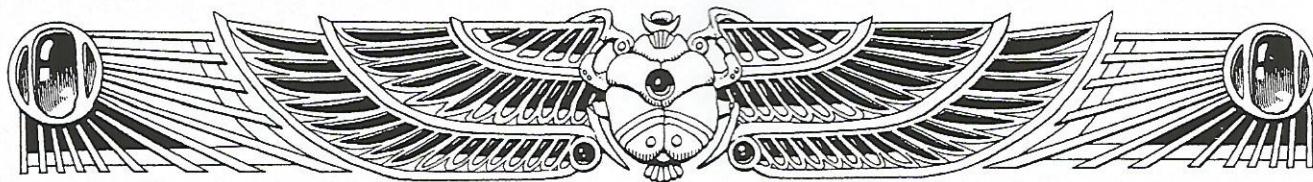
Co, chcielibyście dowodów? Dobrze; spójrzcie – oto mój

Pracuję nad nim od blisko sześciu lat i nie spodziewałem się rychło

Włożyłem w niego wszystko, czym jestem – serce, duszę, umysł, całą

Bo trzeba wam wiedzieć, że w życiu niemal każdego Zbrojmistrza przychodzi taki moment, że czuje nieprzeżyte ciało sobie o reza serca. Taka broń przedstawia sobą najwyższą, ostateczną jedność sztuki i techniki; jest równie ważna jak jej twórca, i równie dla niego niezbędna, jak ręce czy oczy. O reza serca określają naszą dyscyplinę i stanowią ją. Poświęcenie i siła skupienia, które pozwalają nam wykuwać o reze serca, dają nam również moc opierania się w naszym czasie – Horrorom. Nienawidzą nas, bo nikt tak jak my nie potrafi nieustępliwie stawiać im czoła, więc zamierzacie potykać się z Horrorami, weźcie ze sobą Zbrojmistrza albo dwóch.





Zdolność poświęcenia się jednemu zadaniu to jeszcze nie wszystko. Drugą wyróżniającą nas cechą jest to, że staramy się zawsze żyć blisko innych Dawców Imion, pozostawać z nimi w kontakcie, rozumieć ich. Kuźnia jest zarazem warsztatem pracy, szkołą dla czeladników i miejscem spotkań dla wszystkich chętnych – goście przychodzą, patrzą, jak pracujemy, gawędzą z nami, obserwują, jak wykuwamy z metalu przedmioty jednocześnie piękne i niebezpieczne; opowiadają nam o swoim życiu, czasem proszą o przekazanie wiadomości – wielu z nas dużo podróżuje, toteż nadajemy się na posłańców.

Tak oto Zbrojmistrzowie łączą Dawców Imion. Być może to dlatego nasza dyscyplina należy do najstarszych – niektórzy wręcz twierdzą, że wszystkie inne z niej się wykształciły. To możliwe; trudno oprzeć się wrażeniu, że wszystkie dyscypliny mają z naszą coś wspólnego.

Zapamiętajcie dobrze moje słowa. W każdej grupie adeptów, która wyrusza na poszukiwanie przygód i sławy, przyda się Zbrojmistrz – może rozpoznać starożytny oręż, naprawić broń używaną na co dzień, służyć informacją czy wreszcie pokonać Horroru siłą woli – w każdej z tych sztuk jesteśmy prawdziwymi mistrzami.

JAK ZOSTAJE SIĘ ZBROJMISTRZEM

Kuźnią nazywamy cech zawodowy Zbrojmistrzów; jest dla nas miejscem pracy i spotkań towarzyskich, jak również źródłem nowych uczniów. W przeciwieństwie do Wojowników czy Fechtmistrzów niewiele jest młodych, którzy chcieliby uciec z domu i podążać drogą naszej dyscypliny – najczęściej stopniowo wsiąkają w nasze szeregi: zaczyna się od tego, że pracują w Kuźni, by zarobić pierwsze własne pieniądze. Niektórzy dochodzą do wniosku, że taka robota im się podoba i postanawiają zostać z nami nieco dłużej; inni porzucają paleniska i kowadła, by poszukać innego zajęcia czy innej

dyscypliny – takiej, która bardziej pasowałaby do ich usposobienia, a zwykle po prostu mniej męczącej.

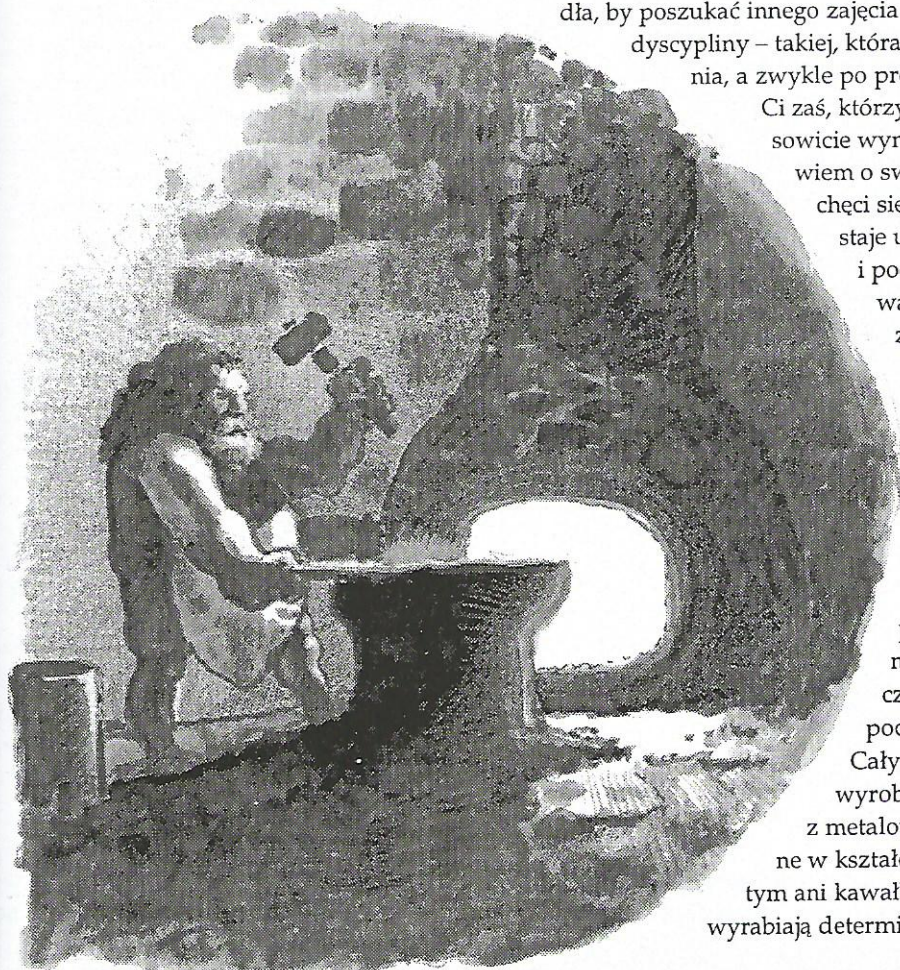
Ci zaś, którzy dłużej zagrzeją miejsce w Kuźni, zostaną sowicie wynagrodzeni. Zbrojmistrzowie dbają bowiem o swych pracowników, a każdy, kto nie zniechęci się i przepracuje dla nich kilka miesięcy, zostaje uznany za potencjalnego adepta

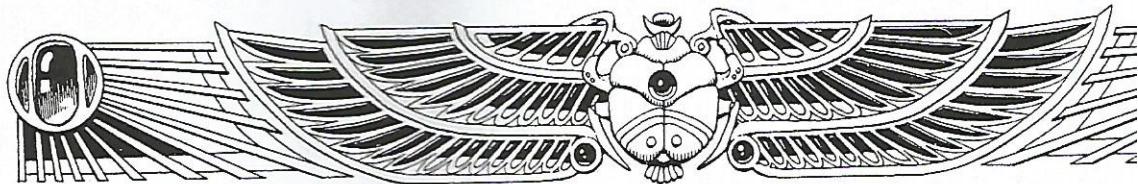
i poddany szkoleniu. Poznaje bardziej zaawansowane techniki pracy kowalskiej, my zaś obserwujemy bacznie, czy jego dusza potrafi dźwięczeć w rytmie obrabianego na kowadle żelaza. Jeżeli tak jest, któryś z członków Kuźni przyjmuje go na swego osobistego ucznia i rozpoczyna pierwszy etap szkolenia Zbrojmistrza.

Czeladnictwo w naszej sztuce jest długie i żmudne. Uczeń spędza całe dnie przy miechach i kowadle, wykuwa podkowy, czyści gotowe ostrza i wykonuje inne proste prace pomocnicze. Nauczyciel śledzi jego postępy – za byle co nie pochwali, a na krytykę łatwo sobie zasłużyć. Cały tydzień może na przykład trwać nauka wyrobu gwoździ – aż uczeń będzie potrafił z metalowych drzazg wykuwać identyczne, idealne w kształcie i wielkości hufnale, nie marnując przy tym ani kawałka metalu. Mozolne i monotonne zajęcia wyrabiają determinację i czujność przyszłego adepta, które

NIE CHCIAŁBYM
WPRAWDZIĆ SPRZECZ-
CZAĆ SIĘ Z SZACOW-
NYM AUTOREM TEGO
TRAKTATU, LECZ CZUJĘ
SIĘ DO TEGO ZMU-
SZONY: TWIERDZENIE,
IŻ TYLKO ZBROJMI-
STRZOWIE SĄ WYSTAR-
CZAJĄCO SIŁNI I OD-
PORNÍ, BY STAWIAĆ
CZOŁO HORROROM,
UWAŻAM ZA NIEDO-
RZECZNE.

– MERROX, MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW





TE PRAKTYKI DOWO-
DNIĘ ŚWIADczą
O PRAGMATYZMIE
I BEZSTRONNOŚCI JA-
KĄ WYKSZTAŁCAJĄ
W SOBIE ADEPCI DYS-
CYPLINY ZBROJMI-
STRZA. W MAŁO
KTÓRYM FACHU Z TA-
KĄ ŁATWOŚCIĄ UDaje
SIĘ PRZEZWYCIĘŻYĆ
NIEDOPASOWANIE
MISTRZA I UCZNIA.
- DORBULIUS
Z THROALU

z czasem przerodzą się w iście żelazną wolę, z jakiej Zbrojmistrzowie słyną. Z szkolenie wygląda może nieco okrutnie, ale postępujemy zgodnie z wieloletnią tradycją. Z metalem to sztuka, której trzeba się nauczyć, a nie wrodzony dar; źle wykonać może zarówno sam metal, jak i mistrza, który z uczniem pracuje.

Mało tego, że czeladnik całe dni spędza pracując w kuźni – wieczorami nie wie o teorii. Musi być doskonale obeznany nie tylko z szeroko pojętą sztuką, lecz także na przykład z historią sztuki; uczy się o dziełach mistrzów, które mi odeszły z tego świata, o metodach, jakie stosowali, o broni, jaką wykuwali. Podczas nauki wiedza stanowi załączek przyszłej mądrości Zbrojmistrza, swoimi doświadczeniami przez całe życie encyklopedii metalurgicznej, która mieści się w jego głowie. W moich słowach nie ma cienia przesady, gdy twierdzę, że nikt nie zna się na Zbrojmistrzu: powiadam wam, jeśli jakiś fakt można w ogóle odkryć, któryś z nas, Zbrojmistrzowie, go zna.

Czeladnictwo trwa od sześciu do ośmiu miesięcy – wszystko zależy od zdolności ucznia i nauczyciela; jeśli źle się dobiorą, okres nauki się wydłuży. W takim jednak przypadku członkowie Kuźni mogą wyznaczyć uczniowi nowego mistrza, a mistrzowi nowego ucznia. Takie rozwiązanie nie przynosi wstydu; talent ma niewiele wspólnego z osobowością, która z kolei w procesie nauki odgrywa drugą rolę. Ja osobiście nie raz i nie dwa miałem uczniów, z którymi nie potrafiłem długo współpracować, ale później do innych nauczycieli i ostatecznie także zostali wyśmienitymi Zbrojmistrzami, ja zaś jestem im wdzięczny, jakbym sam ich uczył.

Z chwilą, gdy czeladnik posiada wystarczającą wiedzę i umiejętności, by awansować na pierwszy krąg, staje przed radą starszych Kuźni. Starszyzna podejmuje wszelkie decyzje dotyczące Kuźni jako całości i jest odpowiedzialna za ocenianie nowych rekrutów i akceptuje ich awans na wyższe kręgi wtajemniczenia. Przedstawiają im ich wszyscy członkowie Kuźni, kierując się głównie doświadczeniem mistrzów: przeciętnie uważa się, że uczeń nadaje się na starszego Kuźnika, gdy osiągnie dziesiąty krąg, choć oczywiście jednych wybiera się do tego gwałtowniej, innych zaś później (ja sam zasiadłem w radzie, osiągnąwszy ósmy krąg dyscypliny, co było dla mnie wielką zaszczytem). Uczeń przedstawia starszym broń, którą sam wykuł – zazwyczaj jakiś prosty sztylet czy podobny przedmiot.

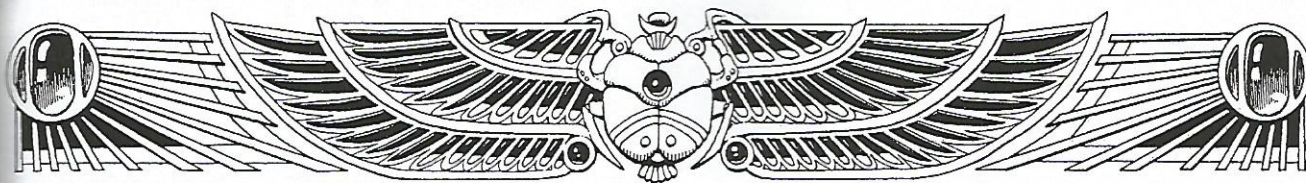
Jak już jednak wcześniej wspomniałem, podążanie drogą Zbrojmistrza wiąże się nie tylko z formowaniem charakteru. Dlatego uczeń musi również udowodnić, że nauczył się czegoś więcej – może na przykład wykonać kopia słynnego miecza, czy pokazać, że umie się obchodzić z bronią, którą sam sobie przygotował. Kowal musi być wszechstronny; nikt nie zostanie adeptem naszej dyscypliny, jeśli nie wykaże, że gdyby mu się w życiu nie udało, byłby w stanie zarobić na swoje utrzymanie.

Awans w obrębie naszej dyscypliny potrafi być prawdziwą mordęgą, nawet dla najbardziej wytrwałych w naszym gronie. Za każdym razem kandydat do wyższego kręgu musi wrócić do swojej Kuźni i wykazać się nową godnością. Spędza w Kuźni tydzień, pilnie ucząc się pod okiem bardziej doświadczonych mistrzów, a następnie staje przed radą starszych i demonstruje użycie przynajmniej trzech talentów, które opanował na dotychczasowych kręgach. Jeżeli starszyzna uzna jego umiejętności za satysfakcjonujące, zapozna go z tajnikami następnego kręgu i pozwoli mu, by wędrował po świecie.

Kiedy adept zjawia się w kuźni z zamiarem szkolenia i awansu na piąty krąg, starsi sprawdzają nie tylko jego umiejętności fizyczne, lecz także odporność psychiczną i znajomość historii. Właściwie to jest to, co najbardziej przysparza trudności, gdyż coraz większy nacisk kładzie się na wiedzę, która musi towarzyszyć pracy z metalem. Sprawdzian zaczyna się od rozmowy na temat historii broni, do której zilustrowania służy jeden z przechowywanych w Kuźni przedmiotów – w każdej Kuźni przechowuje się kilka takich mieczy, toporów czy włóczni. Zwykle uczeń musi opowiedzieć coś na ich temat – swój wkład w tę wiedzę mają nie tylko mistrzowie Kuźni, lecz także inni kandydaci. Podczas próby starszyzna powie uczeńowi na określony czas – zwykle od tygodnia do około miesiąca, w zależności od trudności zadania i kandydata – na jaki krąg chce się awansować. Na zakończenie tego okresu Zbrojmistrz ponownie staje przed radą starszych i zdaje egzamin z postępu swoich prac, starsi zaś podejmują decyzję, czy nadaje się do awansu.

Przed tymi, którzy chcieliby osiągnąć dziewiąty krąg, stawia się wyjątkowo trudne zadanie. Otóż w naszej Kuźni przechowuje się spis słynnych sztuk broni, które zaginęły w czasie Pogromu lub jeszcze przed jego nad-
chodem.





przechodzą intensywne czterdziestogodzinne szkolenie, po czym wysła się ich w świat z zadaniem odnalezienia jednego z zaginionych przedmiotów. Często jest to broń podobna do tej, którą kandydat zajmował się wcześniej bądź w inny sposób z nią związana, dzięki czemu ma on już jakiś punkt zaczepienia i wie, gdzie rozpocząć poszukiwania. Jeśli zostaną uwieńczone sukcesem, broni należy przywrócić dawną świetność i przedstawić ją starszyźnie do oceny.

Zbrojmistrzowie rzadko szukają sobie duchowych mistrzów, którzy poprowadziliby ich szkolenie; nie podoba nam się pomysł ograbiania umarłych z wiedzy, którą zdobyli za życia. Kiedy jednak jesteśmy w potrzebie, uciekamy się i do takich nauczycieli. Rytuał ten jest właściwie dostępny dla adeptów od piątego kręgu wzwyż, a i wtedy jedynie w wyjątkowych okolicznościach. Sekrety przywołania duchowego mistrza znają również ci Zbrojmistrzowie, którzy często podróżują z dala od rodzimej Kuźni, aby mimo osamotnienia mogli awansować w naszej dyscyplinie. W każdym razie duchowy mistrz stosuje te same metody nauczania i sprawdziany, co nauczyciele rezydujący w Kuźni.

ŻYCIE ZBROJMISTRZA

Niewiele rzeczy daje taką satysfakcję jak niesienie pomocy tym, którzy jej potrzebują – a jest to jedna z tych dziedzin życia, w których my, Zbrojmistrzowie, jesteśmy najlepsi. Nie, nie umiemy leczyć ran i chorób ani łagodzić bólu związanego z narodzinami czy śmiercią najbliższych; wykorzystując nasze talenty, możemy jednak uprzyjemnić i ułatwić im codzienne zmagania z losem. Oczywiście, adepci innych dyscyplin mogą twierdzić dokładnie to samo o sobie, ale moim zdaniem nie mówią wtedy całej prawdy. Bo kiedy to ostatnio zwykły wieśniak potrzebował usług Fechtmistrza czy Czarodzieja? Rzadko się tak zdarza, prawda? Tymczasem, ilekroć ja sam odwiedzam jakąś wioskę na szlaku, którym wędruję, mogę być pewien, że mój czas i umiejętności komuś się przydadzą. Trudno to pewnie zrozumieć młodemu Łucznikowi czy Powietrznemu Łupieżcy, ale czasem wspomaganie mieszkańców Barsawii w codziennym trudzie może mieć o wiele większe znaczenie niż chęć zabicia wszystkich Horrorów świata. Chęć niesienia pomocy sprawia, że Zbrojmistrzowie zapuszczają się w najodleglejsze zakątki naszej krainy; podążamy

wszędzie tam, gdzie nas potrzebują; jeździmy od wioski do wioski, od miasta do miasta, i wszędzie robimy to, czego się od nas oczekuje. Nieraz zdarza nam się stać pod zaryglowaną bramą i stawiać czoło orkowym nomadom, którzy najchętniej złupiliby wszystkie sklepy w mieście; wędrujemy do odosobnionych sadyb, gdzie mieszkańcy

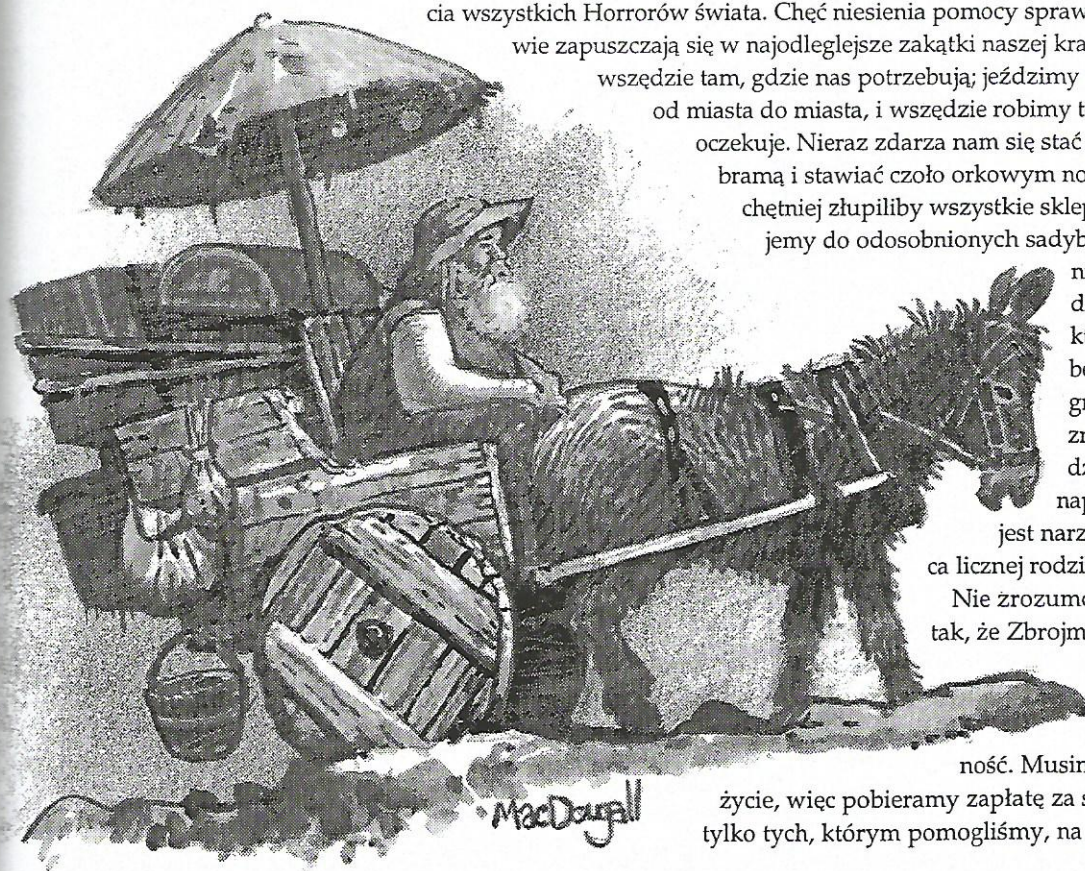
nie potrafią sami poradzić sobie z Horrorem, który się wśród nich – bezbronnym – zagnieździł; czasem znów pracujemy cały dzień w kuźni, żeby naprawić wóz, który

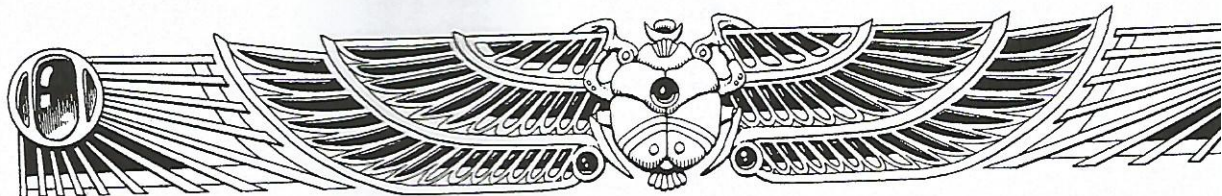
jest narzędziem pracy dla ojca licznej rodziny.

Nie zrozumcie mnie źle – nie jest tak, że Zbrojmistrzowie cały czas szukają okazji, by okazać swą szczodrość i dobroduszość. Musimy też zarabiać na

życie, więc pobieramy zapłatę za swoje usługi, jeśli tylko tych, którym pomogliśmy, na nią stać. Poza tym

NIECHĘĆ DO KONTAKTÓW Z UMARŁYM JAKĄ PRZEJAWIA DER-MATT, WYNIKA ZE ZWYKŁEJ NIEWIEDZY. PASJOM NIECH BĘDĄ DZIĘKI, ŻE ADEPCI DYSCYPLINY ZBROJMISTRZA ZWYKLE NIE SĄ AŻ TAK KRÓTKO-WZROCNII.
– D'ELKO,
KSENOTANTA
Z KRATAS





DERMATT MA RACJĘ.
GDYBY WIĘCEJ ADEPTÓW
SKUPIŁO SIĘ NA POMAGANIU INNYM,
ZAMIAST WCIĄŻ SZUKAĆ
OKAZJI DO ZAPISANIA
SIĘ W LEGENDZIE,
NASZ ŚWIAT BYŁBY
ZNACZNIE MIŁSZYM
MIEJSCEM.
- STOKILA Z VIVANE

uwielbiamy gromadzić wiedzę, toteż chętnie poszukujemy legendarnych przedmiotów, których lektura pozwoliłaby nam lepiej poznać świat.

Można więc powiedzieć, że Zbrojmistrzowie harmonijnie łączą zwykłą przyzwoitość z żelazną wolą, która pozwoliła nam wszystkim przetrwać mroki Pogromu. Jest goślupem tego świata; przemierzamy go wzdłuż i wszerz, by wszyscy korzystali z nas.

ORĘŻ SERCA

Niewykluczone, że wykucie oręża serca jest najpoważniejszym zadaniem, jakie jeden z nas może sobie wyznaczyć. Oręż serca odzwierciedla jedność Zbrojmistrza z jego

dyscypliną, a stworzenie go – własnego przedmiotu wzorca – jest ukoronowaniem lat nauki i pracy.

Wykucie takiej broni zajmuje wiele, wiele lat, każdy bowiem stara się, by była jak najdoskonalsza. Żaden Zbrojmistrz nie może jednak przystąpić do pracy nad orężem serca bez pozwolenia starszych Kuźni, aby je zaś uzyskać, musi się wykazać nieprzeciętną biegłością w swym fachu podczas prób przy awansie na coraz wyższe kręgi wtajemniczenia.

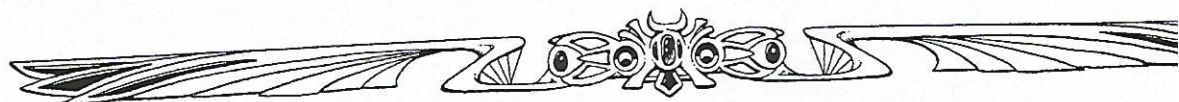
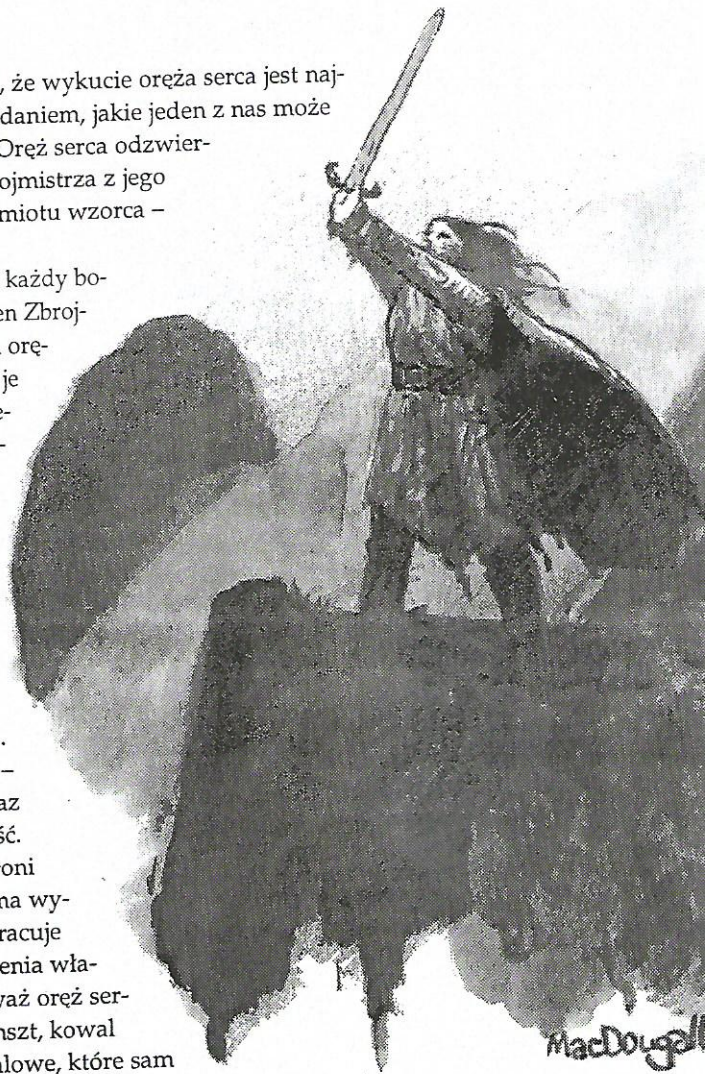
Kiedy adept wykaże się w takim sprawdzianie niezwykłymi zdolnościami, starszyzna przydziela mu mistrza, który przez trzy tygodnie wyłoży mu podstawy wiedzy niezbędnej do wykucia oręża serca. Od tej pory przy każdym awansie na wyższy krąg Zbrojmistrz poświęca dodatkowe trzy tygodnie na naukę o sztuce tworzenia oręża serca.

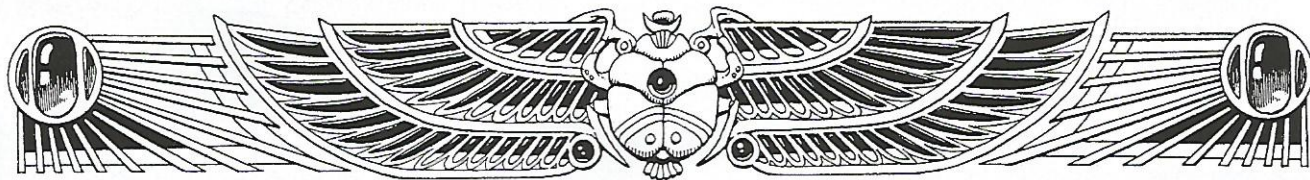
Wykucie takiego oręża przebiega etapami – wyróżniamy osiem wyraźnie oddzielonych faz pracy. Najpierw Zbrojmistrz wykuwa rękojeść. Trwa to długo, gdyż na tym etapie twórca broni musi dobrze sobie wyobrazić, jak cała broń ma wyglądać i jak będzie leżeć w ręce. Następnie pracuje nad ozdobną głowicą, poczynając od znalezienia właściwego obiektu, który w niej osadzi. Ponieważ oręż serca ma reprezentować Zbrojmistrza i jego kunszt, kowal najczęściej stosuje klejnoty i ornamenty metalowe, które sam wykuwa. Po zamocowaniu głównej ozdoby na końcu rękojeści Zbrojmistrz tworzy wokół niej głowicę.

Trzeci etap to wykucie jelca lub gardy. Ten element może być zarówno zupełnie prosty, jak i niezwykle ozdobny. W wypadku oręża serca częściej spotyka się ozdobne gardy, z mnóstwem efektownie wygiętych metalowych elementów. Następnie przychodzi czas, by znaleźć materiał na ostrze – musi on pochodzić ze starego, zaginionego kaeru; nakuwa się na nowo stare, zabytkowe miecze.

Oczyszczenie metalu to piąte stadium pracy nad orężem serca. Jest to proces bardzo czasochłonny, ale i najważniejszy. Jeżeli w tym momencie powinie się Zbrojmistrzowi noga, całą pracę trzeba zacząć od nowa. Wreszcie przychodzi czas wykucia samego ostrza, czyli szósty etap pracy – wielu Zbrojmistrzów uważa go za najłatwiejszy, gdyż do czasu rozpoczęcia pracy nad orężem serca większość z nas do mistrzostwa opanowuje kowalskie rzemiosło.

Następnie należy połączyć ostrze z rękojeścią i dobrze wyważyć broń, a na zakończenie naostrzyć głownię. Następnie należy połączyć ostrze z rękojeścią i dobrze wyważyć broń, a na zakończenie naostrzyć głownię. Następnie należy połączyć ostrze z rękojeścią i dobrze wyważyć broń, a na zakończenie naostrzyć głownię. Następnie należy połączyć ostrze z rękojeścią i dobrze wyważyć broń, a na zakończenie naostrzyć głownię.





magii krwi, w którym dostroi się do wzorca broni, łącząc jej wzorzec ze swoim magicznym wątkiem. Ceremonię tę musi rokrocznie powtarzać, by odnawiać łączącą go z mieczem więź.

Z chwilą zakończenia prac nad orężem serca uczeń naszej dyscypliny zyskuje głębsze zrozumienie swojej duchowej istoty i uprawianej sztuki. Mówi się, że Zbrojmistrz z orężem serca u boku należy do najwspanialszych adeptów, jacy stąpają po ziemi.

KUŹNIA

W każdym większym mieście Barsawii znajduje się przynajmniej jedna Kuźnia; chyba tylko najodleglejsze i najmniejsze wioski nie mają własnych Zbrojmistrzów. Kuźnię tworzy przynajmniej pięciu adeptów, przy czym na każdym pięciu szeregowych członków przypada dwóch zasiadających w radzie starszych – na przykład w cechu liczącym łącznie dziesięć osób będzie sześciu „zwykłych” adeptów i czterech starszych. Zanim Zbrojmistrz zasiądzie w gronie starszyny, musi osiągnąć ósmy krąg dyscypliny – od tej pory odpowiada za szkolenie nowicjuszy, rekrutację czeladników i zarządzanie codziennymi sprawami Kuźni. W przeciwieństwie do większości adeptów, Zbrojmistrzowie doskonale rozumieją, że ich talenty mogą mieć zastosowanie w interesach: Kuźnie zwykle utrzymują się właśnie ze zdolności swoich członków.

Starają się przy tym nie konkurować, chociaż w dużych miastach, gdzie znajduje się więcej niż jedna Kuźnia, nie jest to łatwe. W celu uniknięcia niepotrzebnej rywalizacji o klienta Zbrojmistrzowie starają się wówczas specjalizować w wykuwaniu, naprawie i zdobnictwie konkretnych rodzajów broni i przedmiotów codziennego użytku.

Każdy adept naszej sztuki może oczekiwać, że podczas pobytu w Kuźni dostanie za darmo wyżywienie i dach nad głową. Oczywiście powinien w zamian przepracować choć kilka godzin każdego dnia, by częściowo zarobić na swoje utrzymanie.

Przynależność do Kuźni nie jest obowiązkowa, zwykle jednak Zbrojmistrz pozostaje związany z tą, w której odbywał praktykę czeladniczą. Członkostwo w cechu ma pewne zalety – przede wszystkim trzydziestoprocentową zniżkę na wyrobione w Kuźni towary – ale i swoją cenę: do wspólnego skarbcza powinno trafiać co najmniej pięć procent rocznych dochodów członków cechu. Nie ma wprowadzić zniżek przy szkoleniu, ale członek Kuźni z pewnością zostanie potraktowany priorytetowo i mistrzowie łatwiej znajdą dla niego czas niż dla przybysza z zewnątrz.

ZBROJMISTRZOWIE I INNI ADEPTCI

Nad tą kwestią nie będę się długo rozwodził; daruję sobie bajeczki o tym, jak to inne dyscypliny są tylko bladym odbiciem naszej – pewnie dość się już nasłuchaliście takiego bełkotu. Najogólniej rzecz ujmując – świetnie się z innymi dogaduje.

Wojownicy są zwykle wystarczająco cywilizowani, czasem tylko ponosi ich nadmierna pewność siebie i zaczynają zadzierać nosa. Przynajmniej do czasu, aż naprawi się takiemu zbroję czy przekuje złamany miecz. Wtedy cali w skowronkach wychwalają nas pod niebiosa.

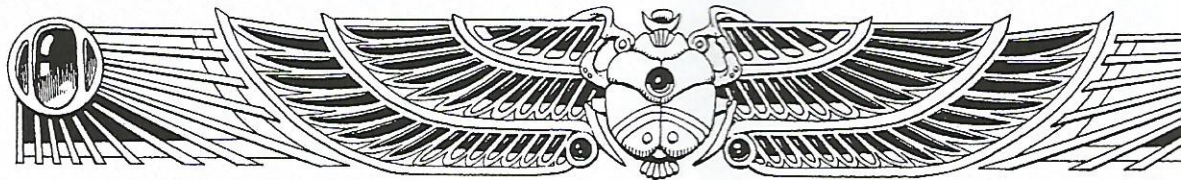
Inaczej jest z Czarodziejami, Mistrzami Żywiółów, Iluzjonistami i Ksenomantami. Z jednej strony cechuje ich podobny zapał i skupienie na dyscyplinie, co i nas, z drugiej jednak chodzą trochę z głową w chmurach, jeśli wiecie, co mam na myśli. Głowy mają pełne książkowej wiedzy, ale brakuje im tego, co osobiście nazywam „brudem za paznokciami”. Pewnie, pewnie, znajdują się i tacy, którzy nie boją się byle czego, ale większość magików wolałaby nie mieszać się do walki i z bezpiecznej odległości rzucać czary na bandytów. Nie jest to zły pomysł – naprawdę! – ale brak w nim osobistego kontaktu i zaangażowania. Najlepsze mniemanie mam o Ksenomantach, chociaż nie cieszą się wybitną reputacją. Wszystko przez to, że za dużo zadają się z nieżywymi. Przyznaje jednak, że wytrwanie w tej dyscyplinie wymaga ogromnego hartu ducha – już choćby przez to, jak na każdym kroku wszyscy uprzykrzają im życie; a Zbrojmistrz niczego tak w ludziach nie ceni jak determinacji właśnie.

Trubadurzy mają z nami znacznie więcej wspólnego, niż chcieliby to sami przyznać. I oni, i my spędzamy mnóstwo czasu, przekazując po świecie informacje, szerząc wiedzę i opowiadając barsawiańskie legendy. No, są też różnice – przeciętny Trubadur nie ma nawet połowy naszej siły ducha. Ale kto ma?

Nie przepadam za to za Złodziejami. Nie rozumieją drogiego nam poczucia wspólnoty, a już z całą pewnością nie cenia rzetelnej pracy zbyt wysoko; wolą kraść i żyć na koszt innych. Nie przeczę, spotkałem też paru przyzwoitych, którzy nie raz ratowali mi skórę, bo bez nich wlaźłbym prosto w pułapkę. Mają zwinne dłonie, brak im tylko siły – i fizycznej, i duchowej. Póki się ich ma na oku, wszystko jest w porządku.

To chyba tyle. Może teraz Barsawianie lepiej nas rozumieją i doczekamy się należnego szacunku. Może za parę lat znacznie nawet przybywać Zbrojmistrzów, a ubędzie Fechtmistrzów.





ZŁODZIEJSKI DAR



Poniższy dokument jest kompilacją dów ze słynną wietrznicką Złodziejką Kosooti. Wietrzniki z natury niechętni wszelkie ważne myśli na papier – muszę iż uważam to za w najwyższym stopniu wywiady prowadził więc Obon Awles, asystent w Komnacie Rejestrów. Starał się przy tym na ze specyficznego stylu wypowiedzi. Jeżeli ktoś z czytelników wie, jak się z Kosooti, Obon chciałby tą drogą jej, że bardzo stęsknił się za pamiatką medalionem, przekazywanym w rodzinie na pokolenie, który ma dla niego ogromną wartość sentymentalną – Czytelnikowi gwoli wyjaśnienia, Derratt, Czarodziej z Yistaine, w roku 1507 TH

Kraść – oto największe wyzwanie! Nic tak nie wia o dreszczu emocji! Zabrać coś, czego tknie a potem śmiać się w głos z głupich praw i przysłowiowego wszystkiego innego w porównaniu z tym skim fachim. Niech cię nie zwiodą i powiedzonka o tym, jak cenna jest ci i uczciwość. Ukradziony owoc smakuje lepiej; klejnot wyluskany z turbanu rzymskiego kupca błyszczy stokroć jaśniej niż którego zdobycie okupiłeś potem i. Ścieżka Złodzieja jest najbardziej trudna ze wszystkich; inne dyscypliny powstały z tego, że zapożyczyły od nas swoje sposoby kradzieży z magii. Czyż bycie adeptem nie polega na tym, że gicny sposób wydziera się światu umiejętności

opanowanie powinno trwać lata całe i kosztować mnóstwo wyświeconych. Wszyscy adepci są złodziejami.

Oczywiście, niektórzy zaperzą się i będą gorąco temu zaprzeczać, ale świadczy to tylko o tym, że zapomnieli o korzeniach i uważają się za lepszych od nas. Niech i tak będzie; złudzenia, którymi się karmią, są jedyną rzeczą, którą zamierzam im odbierać. Słuchaj jednak uważnie, skrybo, a podzielę się z tobą rzadkim darem – darem przenikania.

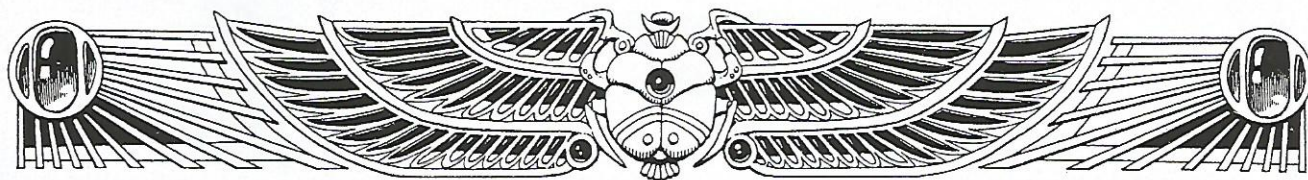
Podejrzliwie mi się coś przyglądasz, mój mały, nadęty krasnoludzie. Z łatwością sięgam w głąb twoich myśli, bym dyskretnie zapuszczała ci dłoń do kieszeni – sądzisz, że złodzieje nic nie dają, że potrafią tylko brać. Nie rozumiesz jednak, że akt brania jest największym darem ze wszystkich.

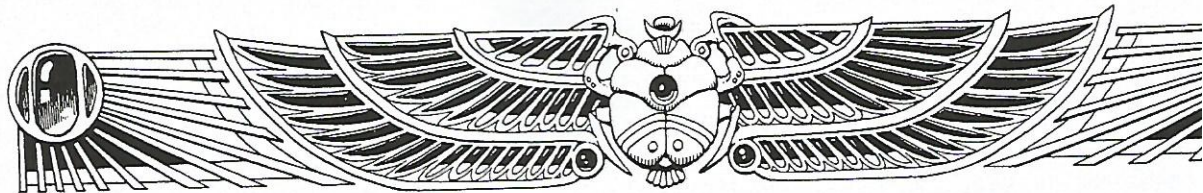
Pozwól, że ci to wyjaśnię.

♀ TYRANII POŚIADANIA

Spójrz na siebie, nadęty krasnalu. Siedzisz tu przede mną odziany w szaty, które wśród twojego niechlujnego ubioru uchodzą za szczyt elegancji – masz kolorową czapkę z farbowanym pawim piórem, skromną, choć bez wątpienia







tunikę z aksamitu, po której zaraz znać wysoką jakość wykonania, eleganckie spodnie, zgrabne skórzane buty... dalion z rubinami, który nosisz na szyi, smoka by udusił, pióro zaś, którego używasz, jest z najlepszej kości. Jak dak, mistrz rzemiosła, wyrzeźbił je w niezwykle wzory.

Zapamiętaj sobie moje słowa, krasnoludzie: cała ta twoja wspaniałość to nie zbroja, lecz klatka. Przedmioty, dasz, więżą cię w pułapce, ściągają na dno, ograniczają rozwój duszy. Stałeś się tym, co masz, gdyż każde z twoich jest nierozzerwalnie związane z własnością materialną.

Nie! Nawet nie próbuj temu zaprzeczyć! Nie ma się czego wstydzić... A nawet jeśli jest, to większość Barsawian na się wstydzić. To bardzo rozpowszechniony fakt – piękne stroje i inne dobra mają podbijać serca, przyciągać i potwierdzać waszą wartość. Cóż to za żalosny pogląd! Tym, co cię naprawdę określa i stanowi o twojej wartości, czyni, marzenia i wspomnienia.

Kiedy więc Złodziej zabiera ci pieniądze, okrada cię nie tylko z brzęczących monet, lecz także odziera cię ze dając ci w zamian prawdę. Ci, którzy nie potrafią poznać wartości tego daru, mają nas za najgorszych łotrzyków i tacy, którzy twierdzą, że kradzież jest złem! My zaś, adepci dyscypliny, możemy to skwitować tylko wzruszeniem, bo prawdziwy Złodziej nie oczekuje podziękowania za swój dar – daje go ze szczerego serca.

♀ PRZYMIERZACH

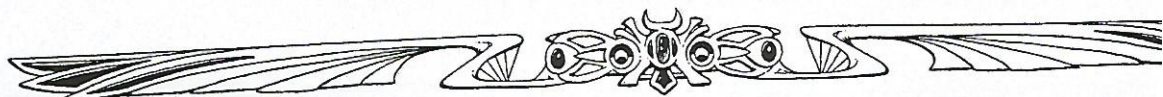
Często bywamy niezrozumiani, trudno się więc dziwić, że w całej Barsawii pokutuje mnóstwo fałszywych opinii na nasz temat. Najbardziej chyba absurdalną z nich jest twierdzenie, jakoby Złodzieje wiedli smutny, samotny żywot. Wymogi dyscypliny nie pozwalają im się z nikim na długo związać. Nie ma w tym cienia prawdy; pod względem przyjać i towarzyszy mogłabym bez wstydu równać się z każdym przeciętnym Dawcą Imion. Prawdą jest, że niektórzy wybierają samolubne życie – będzie jeszcze o nich mowa później – odsuwają się od innych i z samotnością się. Większość z nas jest jednak równie towarzyska jak muszki whushah w porze kwitnienia drzew; jesteśmy znakomitymi kompanami, co sam chyba musisz przyznać. Potrafimy dogadywać się z innymi adeptami, zawojujmy obustronnie korzystne sojusze, dotrzymywać słowa i spłacać magiczne wątki naszej natury z tymi, których szlachetnie chamy i cenimy. Sama również związałam swój los z losem grupy poszukiwaczy przygód, znanej pod nazwą Równych – są wśród nas przedstawiciele różnych ras i dyscyplin; ufam im wszystkim, a oni ufają mnie.

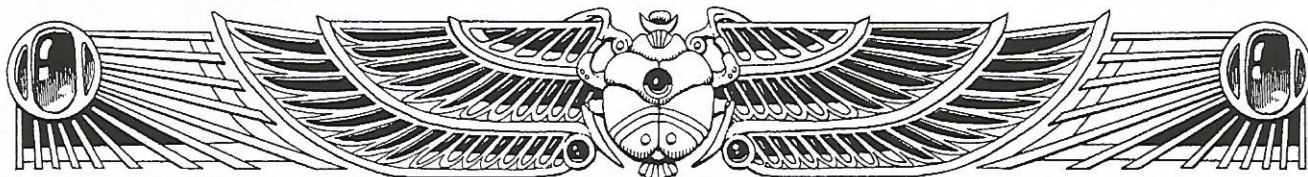
Z faktu, że Złodziej kradnie, nie wynika jeszcze, że bierze wszystko, co nawinie mu się pod rękę. Ja na przykład okradam zadufanych w sobie Therań, śliniące się Horrory i ich zepsute sługi, a także zmarłych, którym klejnoty już do niczego potrzebne. Okradam również tych, u których wyczuwam głęboką duchową potrzebę daru kradzieży.

Tymczasem wielu Dawców Imion błędzi i niesłusznie uważa, że my, Złodzieje, nie potrafimy kontrolować chowań w równym stopniu, co inni adepci. Wcale nie; potrafię bez trudu pohamować chęć podebrania moim szrom srebro, na które zapracowali w pocie czoła – tak jak prawdziwy Wojownik nie pchnie bez powodu własny nożem, a Czarodziej nie użyje magii przeciwko swojej matce. My także starannie wybieramy swoje ofiary. Byłoby gdybym zdradziła przyjaciół, okradając ich – zbyt wiele wspólnie dokonaliśmy, a legenda, która nas otacza, jest wszystkim, czego moglibyśmy dokonać w pojedynkę. Złodzieje nie są głupi – przynajmniej ci, którzy wciąż żyją.

Faktem jest, że niektórzy poszukiwacze przygód niechętnie widzą nas w swoich szeregach. Sami na tym tracą, gdyż złodziejski fach to nie tylko podkradanie miedziaków z kieszeni naiwnych; posiadliśmy rozliczne umiejętności, które nam poczesne miejsce w niejednej legendzie. Zastanów się: co ci przyjdzie ze znalezienia ogromnej skrzyni opuszczonej kaerze, jeśli nie potrafisz dobrać się do strzegącego jej zamka? Albo nie umiesz poznać mechanizmu otworzyć? W której grupie nie przydałaby się osoba, która w razie potrzeby zakradnie się niepostrzeżenie do o mały rekonesans? Cóż to za zbrodnia – poznać sekret zapomnianej pułapki, dowiedzieć się, gdzie ukryto zabójczy i oszczędzić swym towarzyszom śmiertelnych ran? A ileż to razy awanturnicy pakuja się w sam środek intrygi światu? Czy można wtedy mieć Złodziejowi za złe, że umie w przebraniu wykraść tajemnice przeciwnika? Użytkownik, polegającego na nagłym pchnięciu sztyletem mściwego Ksenomanty, nie podlega chyba dyskusji. Właśnie w istocie sprzymierzeńcem bezcennym; lepiej o niego zabiegać i mieć go po swojej stronie, aniżeli wzbraniać się z jego znajomością. Chyba że ktoś chce, byśmy czuli się usprawiedliwieni, uwalniając go od nadmiaru posiadanych umiejętności.

Z drugiej strony, prawdziwy Złodziej wyżej ceni sobie umiejętności i zdolności zaufanych towarzyszy niż świecidełka. Umiem jako tako władać bronią, ale wolę zostawić walkę prawdziwym specjalistom – Wojownikom mistrzom; lubię też móc polegać na magach, kiedy przychodzi nam zmagać się z przeszkodami magicznej r





rozsądek każe mi dokonywać takich wyborów, rozsądek, którego w powszechnym przekonaniu nie brak przeciętnemu poszukiwaczowi przygód – może z wyjątkiem Złodzieja. Takie oto proste uprzedzenia nie pozwalają dostrzec, że mamy tyle samo oleju w głowie co każdy inny rozumny adept.

Mimo faktu, iż tylko nasze działania powstrzymują świat przed stoczeniem się w bagno chciwości, gdzie bogaci mają wszystkie pieniądze, a biedni ani grosza, wielu Dawców Imion żywi wobec nas nieprzyjemne uczucia. Bywa to nieprzyjemne, owszem, ale traktujemy to jak dodatkowe utrudnienie gry. Gdyby zaś fach złodziejski był łatwy, gdyby nie wiązał się z dreszczykiem emocji, nic by mnie w nim nie pociągało.

POSZUKIWANIE NAUCZYCIELA

Jak młody Dawca Imion, który marzy o rozpoczęciu kariery adepta sztuki złodziejskiej, znajduje sobie nauczyciela? W przeciwieństwie do Zbrojmistrza czy Trubadura Złodziej nie powinien wszem i wobec rozgłaszać, kim jest, ponieważ poza Kratas mało które miasto czy wioska przyjmie go z otwartymi ramionami. Dzięki temu

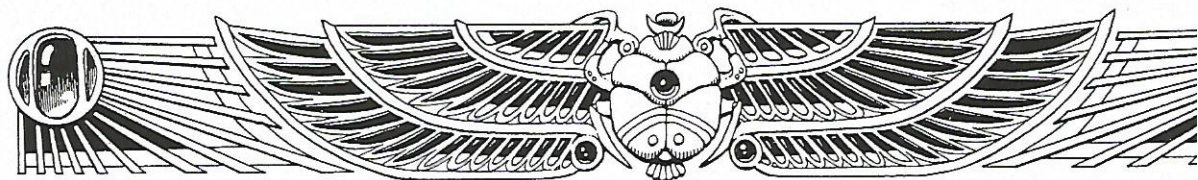
znalezienie przyszłego mistrza jest pierwszym sprawdzianem dla przyszłego Złodzieja – musi się on wykazać nieprzeciętnym wyczuciem i zmysłem obserwacji, które pozwolą mu rozpoznać kogoś z nas, a następnie dyskretnie go podejść i używając uroku osobistego, „skraść mu serce” – przekonać, że jest wart szkolenia. Musi udowodnić, że jego serce nie zna chciwości, że chęć kradzieży jest w jego duszy czysta niczym próbka throalskiego srebra.

Kiedy Złodziej bierze sobie ucznia, nie zdradza mu wprost wszystkich tajników naszego fachu – przeciwnie, zmusza czeladnika, by wszystkie tajemnice mu „wykraść”: mówi niejasno, podsuwa mu zagadki, czasem z rozmysłem wprowadza go w błąd... Tylko odpowiednio bystry nowicjusz zasłuży sobie na inicjację.

Nie myśl jednak, że nasza dyscyplina sprowadza się do intelektualnej gimnastyki, do układanek, nad którymi pracujemy w domowym zaciszu. Nie, złodziejstwo to rzemiosło nader praktyczne i najlepiej jest ćwiczyć je w warunkach naturalnych. Prawdziwa inicjacja Złodzieja następuje zatem w akcji: nauczyciel zleca mu okradzenie ofiary, która gwałtownie potrzebuje naszego daru. Jeżeli uczeń rzeczywiście okaże się materiałem na adepta, talenty, którymi się chwali, ujawnią się w stosownej chwili; w przeciwnym wypadku... Cóż, nieporadny złodziejasek zawsze musi się liczyć z możliwością wpadki.

MOŻNA SOBIE MÓWIĆ O DRESZCZYKU EMOCJI, ALE PODEJRZLIWOŚĆ, Z JAKĄ ZWYKLE TRAKTUJĄ NAS INNI DAWCY IMION, DO PRAWDY BYWA SMUTNA. TRUDNO MI ICH JEDNAK O NIĄ OBWIDNIĆ, JEŚLI WEZMĘ POD UWAGĘ NASZĄ NATURALNĄ OSTROŻNOŚĆ I SKRYTOŚĆ. – KLERKONIUS Z URUPY





Adeptom innych dyscyplin ciarki pewnie przechodzą po plecach na samą myśl, że nie mogliby polegać na strzu. Nasi nauczyciele oszukują nas jednak po to, byśmy nauczyli się dostrzegać to co ukryte, byśmy umieli prawdę wyższego rzędu: że możemy polegać tylko na sobie. Moja magia byłaby niczym bez męznego serca i motnika. Kradzież nie jest dziełem zespołowym; jeden kot ciszej stąpa niż cała kocia zgraja. Mimo więc iż pr nie są dla nas zakazane, koniec końców każdy Złodziej jest sam. Niestety, zdarzają się tacy, którzy zbyt dosł tują tę maksymę – o czym zaraz powiem więcej – ale w ten czy inny sposób każdy z nas musi ją sobie przysw

♀ WYKRADANIU MAGII ŚWIATU

Próbując odnaleźć prawdziwą złodziejską drogę przez życie, uczeń wykrada mistrzowi wskazówki, które go prowadzą. Tak samo rzecz się ma, gdy poznaje nowe talenty i awansuje na coraz to wyższe kregi – wykrada w gię światu, w którym żyjemy. Magia jest wszechobecna, tylko wielu jej nie dostrzega; nie widzą, że tylko czeka na sięgnąć. Inni owszem, widzą ją doskonale, lecz brakuje im odwagi, by zaczerpnąć z niej dla siebie. A świat, jak siadacz, zazdrośnie strzeże swego skarbcia i Złodziej, używając wszelkich forteli, przekonuje go, by się nimi po

Chcąc awansować na następny krąg, Złodziej najpierw musi znaleźć innego adepta tej dyscypliny, który już w osiągnął. Ów „mistrz” sprawdza umiejętności kandydata, wyznaczając mu zadanie, którego wykonanie ma świadc towości do awansu. Muszę przyznać, że sama za ostatnim razem wiele wycierpiałam, by spełnić postawiony mi Kłopoty zaczęły się już na starcie, gdy szukałam lepszego Złodzieja ode mnie – a trzeba ci wiedzieć, że niewielu dzi po świecie. Potem musiałam przekonać go – a właściwie ją, niejaką Ventionerę – żeby nie rozrąbała mnie na

mimo że szpieg
i uwodziciel zupeł-
nie innych upatru-
ją celów, obaj niosą
ofiarami dar kra-
dzieży. Szpieg wy-
krada tajemnice,
uwalniając ich nie-
szczęśliwych posia-
daczy od podejrzeń
i lęków, jakie nie-
rozerwalnie łączy
się z sekretami.
Uwodziciel zaś kra-
dnie nie głębokie
uczucia, lecz pro-
ste sentymenty,
dając ofierze świe-
ży wgląd w jej wła-
sne serce, a także
w serca innych.
Uczy zarazem sza-
nować najcenniej-
szy skarb ze wszy-
stkich – prawdziwą
miłość.
– Valencia z łopos

(zaszło drobne nieporozumienie, w którym pewną rolę odegrał jej młody mąż, jedw i para prosiat, wołałabym teraz jednak nie wchodzić w szczegóły) w końcu stało i okazała mi ukraść lewy górny kiel Horroru zwanego Impulsem. To podczas tej robot bliznę, która zaczyna mi się na szyi, a kończy z boku pod kolanem. Podejrzewam, że znaczonych przez Horroru Kawalerzystów przeczesuje teraz całą Barsawię w poszu ba, ale to już nie moje zmartwienie. Zgodnie z tradycją, przedmiot, którego zdobyci warunek awansu na wyższy krąg, staje się własnością osoby, która to zadanie wyzr puls będzie zatem miał do czynienia z Ventionerą, jeśli chce swój kiel odzyskać.

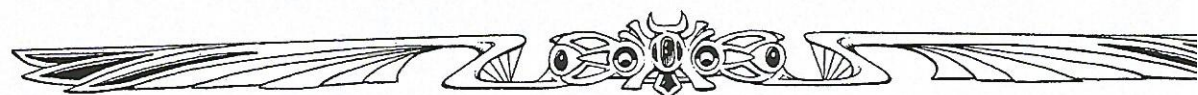
Kiedy adept poznaje nowy talent, magia świata zostaje pokrzywdzona. Jedna z zdolności pozwala rozpoznawać pułapki. Chcąc zgłębić jej tajniki, znalazłam mistrz doskonale ją opanował. Dostarczył mi mnóstwo sprzecznych informacji na temat t i zostawił samą sobie, żebym na własną rękę znalazła właściwą drogę w gąszczu je później zaś wysłał mnie do starej wieży Festiwalu Cudów nieopodal Wielkiego Tar dowła ta słyne z ukrytych w jej wnętrzu wrednych pułapek. Wszłam do środka; i się na niejasnych wskazówkach i zagadkach, które zadał mi nauczyciel, rychło poc zrozumienia wypełniającą mój umysł: stałam przed ścianą korytarza i nagle poczu nie – to pułapka! Sięgnęłam w głąb swojego wzorca i zatrzymałam tę chwilę na wi lam ją czasowi i światu. Od tej pory, ilekroć znajduję się w pobliżu pułapki, skradzie ostrzega mnie przed niebezpieczeństwem. Wiele razy – przedtem i potem – w pod podbierałam światu magiczne moce, by trwale spleść je ze swym wzorcem.

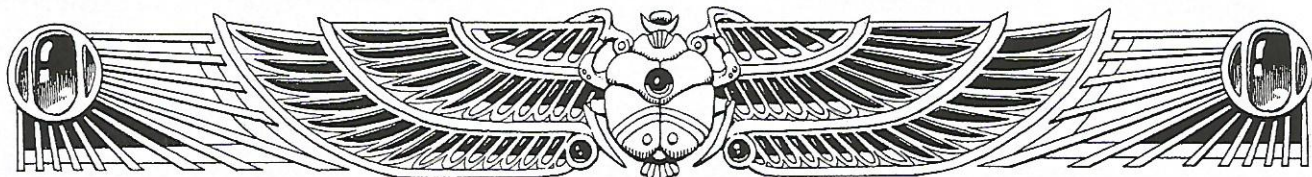
♀ INNYCH ZŁODZIEJACH

Ścieżka Złodzieja, o której tyle ci opowiedziałam, nie jest wszakże jedyną. Więks tów naszej sztuki rzeczywiście poszukuje i pożąda głównie skarbów materialnych złotych monet, wystawnych strojów i ozdób – są jednak i tacy, których interesują n calne dobra. Złodziej wiedzy, zwany inaczej szpiegiem, uważa na przykład, że info warta więcej niż całe złoto tego świata. Powoduje nim ciekawość, chęć odkrywania

i niesienia prawdy wszystkim mieszkańcom Barsawii – a przynajmniej tym lepiej sytuowanym.

Złodziej miłości uwodzi swoje ofiary, używając do tego sztuki kamuflażu i gładkich słówek. Zamiast pustyc jego ślad znaczą złamane serca.





♀ EGOIZMIE



Jeszcze inni Złodzieje obierają mroczną ścieżkę egoizmu. Zapomnieli o spuściźnie pierwszych bohaterów i prawdziwym dziedzictwie naszej ścieżki; łączą swoje wzorce z tradycją złodziejską, zatracając się w samolubnych wysiłkach. Wierzą, że Złodziej może istnieć samodzielnie tylko dzięki podejrzliwości innych, a współpraca i współczucie osłabia ich talenty i czyni ich podatnymi na ciosy. Moim zdaniem kradzież

przedmiotu, do którego posiadacz przywiązuje nadmierną wagę, jest aktem dobroczynnym, służącym nie tylko okradanemu, ale i całemu społeczeństwu. Tymczasem egoiście nawet nie przysłoby do głowy zastanawiać się nad losem ofiary – grozi to utratą koncentracji, która może okazać się zabójcza. Tacy Złodzieje nie utrzymują trwałych związków i przyjaźni; nie trzeba chyba dodawać, że są nader skorzy do zdrady.

Wiele wędrowałam po świecie i niejednego spotkałam Złodzieja, który wybrał samolubną drogę życia. Ba, nie mam wprawdzie absolutnej pewności, lecz wydaje mi się, iż z roku na rok ich liczba rośnie. Starałam się ich zrozumieć, pojąć, dlaczego unikają kontaktu ze społecznością, ale niewdzięczne to zadanie – są niezwykle skryci i nie opowiadają ani o sobie, ani o swoich doświadczeniach z naszą dyscypliną. Sporo pieniędzy wydałam na mocne napitki dla owych Złodziei i wreszcie od kilku udało mi się wydebić ich historię.

I, wierz mi, włosy zjeżyły mi się na głowie: otóż ich mistrzowie uczyli ich nie przez zagadki i podstęp, lecz zadając im ból! Inicjacje przeszli w ogniu – najprawdziwszym, albowiem nauczyciele opalali im ręce i nogi w ognisku, przypominając w ten sposób, że nikomu nie wolno ufać. Ja osobiście

potraktowałabym taką próbę jako napomnienie, by starannie wybierać sobie mistrza. Wiele mówiące kłamstwo jest znacznie bardziej kształcące niż... Ale przecież znasz już moje uprzedzenia, krasnoludzie, prawda?

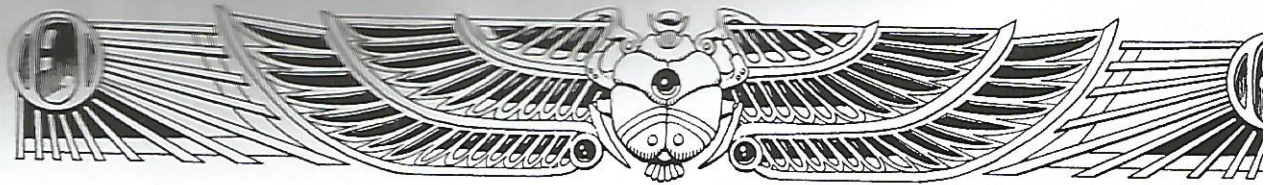
Wydaje mi się, że Złodziej egoista przede wszystkim okrada sam siebie. Nigdy nie poczuje, co to znaczy mieć przyjaciela; ani przez chwilę nie może się odprężyć; całe życie lęka się pukania do drzwi i pchnięcia sztyletem w plecy; nigdy z nikim się nie sprzymierzy, nawet gdyby obie strony miały z takiej ugody czerpać korzyści. Ja, która podążam ścieżką złodziejskiego daru, łatwo się zaprzyjaźniam z innymi Dawcami Imion, toteż w swoim czasie byłam cenioną członkinią niejednej bandy awanturników. Owszem, czasem podkradałam moim przyjaciołom jakieś świecidełka, ale tylko dla żartu. Nigdy nie zabrałabym im niczego, co ma dla nich rzeczywiście wielką wartość – na przykład przedmiotu magicznego, do którego się dostroili. Tymczasem egoista nie wahałby się ani przez moment, więcej – obawiałby się, że zapomni swego fachu, jeśli nie jest zdolny zdradzić przyjaciela.

Złodziej egoista nie czuje też potrzeby oddawania światu swoich zdobyczy; ubóstwa je niczym zazdrosny kupiec i bezustannie przyciska do piersi, a kiedy zostanie ich pozbawiony lub da je sobie ukraść – a przyznam, że szczególną przyjemność sprawia mi okradanie kolegów po fachu, którzy zbłądzili – płacze po stracie tak, jak inni mogliby płakać tylko po śmierci ukochanego towarzysza. Nie mając przyjaciół, przelewa całą swą miłość na złoto i klejnoty. Nie mogą one wprawdzie ogrzać go nocą czy ocalić mu życia w potrzebie, ale egoista nie zwraca na to uwagi – bo posiadanie przyjaciela oznaczałoby, że potrzebuje towarzystwa innych, a to ostatnia rzecz, do jakiej by się przyznał.

Osobiście uważam, że egoiści wiodą smutny żywot. Niestety, z zamętem w sercu i w umyśle przemierzają Barsawię i szerzą swoje ponure poglądy, wypalając je trwale w ciałach nowicjuszy. Gdybym mogła skraść im ów zamęt, nie omieszkałabym tego uczynić. Byłby to prawdziwie królewski dar – i dla nich, i dla świata.

W DUSZY PRAWDZIWE-
GO ZŁODZIEJA NIE MA
MIEJSCA NA WSPÓŁ-
CZUCIE, SENTYMENTY
I PIĘKNE IDEALY.
WSZYSTKIE ONE OSŁE-
PIAJĄ DUCHA I SPO-
WALNIAJĄ RĘKĘ. PO-
WIECIE PEWNIEM, ŻE
JESTEM BEZ SERCA,
ALE TAK WŁAŚNIE WY-
GLĄDA NASZ ŚWIAT.
– BŁAGSTERN
Z KRATAS





◊ DRODZE ZWIADOWCY

Poniższe zapiski powstały w wyniku rozmowy między wietrznikiem Zwiadowcą Teelanem Jupray a moim przyjacielem, Jerrivem Forrim, skrybą i uczonym Biblioteki Throalu. Jerriv przekazał mi już poprawiony przez siebie materiał, choć wolałem, by miał on postać oryginalną. Taki jest już los archiwisty.

– Czytelnikowi gwoili wyjaśnienia, Derrat, Czarodziej z Yistaine, w roku 1507 TH



◊ JEDNOŚCI ZE ŚWIATEM

Nikt nas nie rozumie – smutne to, ale prawdziwe. Ileż to razy słyszałem z różnych ust taki oto opis: „Wojownik, pół Złodziej”; i nic więcej. Cóż za prostota! A w mej dyscyplinie jest znacznie więcej. Niestety bez względu na to, jak jest to dla mnie frustrujące, muszę się pogodzić z faktem, iż Zwiadowców otacza zaskakująca liczba błędnych przekonań. A jakie to przekonania? Och, pozwól, żę wymienię kilka. Przede wszystkim, po pierwsze, jesteśmy kimś więcej niż tylko słynnymi tropicielami. Co za nonsens! Każdy może nauczyć się tropić – nieważne w tym magii. Wszak łowcy wszelkiej maści posługują się tą podstawową zdolnością. Czy jednak umiejętność polowania za tropem, wypatrywania połamanych gałązek czyni z kogoś Zwiadowcę? Nie!

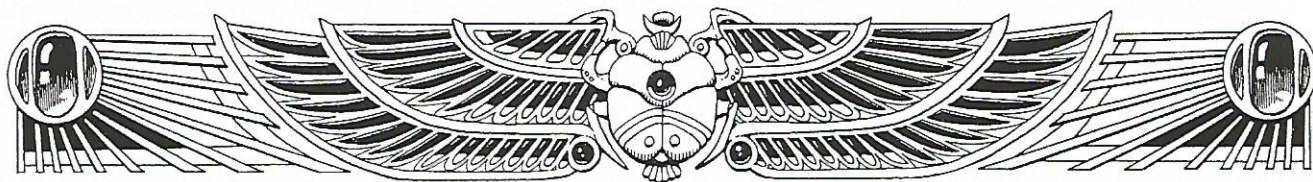
Inne błędne przekonania? Przecież są bardzo. Fakt, że dzielimy pewne talenty z Wojownikami i Złodziejami, nie oznacza, iż korzystamy z nich w taki sam sposób. To kolejne błędne wyobrażenie, zapewniam cię. Tak naprawdę wszyscy nasze zdolności – te, dzięki którym zyskałimy przydomek „tropiciel”, „wojownik” czy „złodziej” – wynikają z jednej... jednego... hmm, waham się nazwać to „umiejętnością”, „talentem” czy „zdolnością”. Chodzi mi o ws-

stkie te rzeczy i jeszcze o coś więcej. Pozwól mi wyjaśnić.

Być Zwiadowcą znaczy być zjednoczonym ze światem. My i ja i mnie podobni – otwieramy zmysły na otaczający nas świat.

Wszystkie zmysły na cały świat. Tego elementu naszej dyscypliny żaden nie-Zwiadowca nigdy nie zrozumie. Pomyśl chwilę o tropicielu, który podąża przez





las, wpatrując się w ślady – on używa oczu, czasem uszu. Widzi połamane gałązki, poruszone listowie, odciski łap. Może usłyszy szelest wywołany poruszeniem zwierzyny; dźwięk pękającej gałęzi albo oddech stworzenia. Ten dumny myśliwy uważa, że „otwiera swe zmysły” na cały otaczający go świat.

Co za nonsens! Z punktu widzenia Zwiadowcy jego percepcja jest równie ograniczona co dziecka podglądającego rodziców przez dziurkę od klucza. Pomyśl: tropiciel wykorzystuje zmysły i poszukuje śladów, które uważa za ważne. Pewnie zauważy połamane gałązki, gdyż ta wskazówka jest „odpowiednia” podczas tropienia. Jednocześnie wszystko co „nieodpowiednie”, zostanie zignorowane lub odrzucone. (Proszę, zrozum, że nie poniżam tropienia. Przynajmniej nie z pełną powagą. Otwierając dwa zmysły, tropiciel jest lepiej zestrojony ze światem niż większość Dawców Imion, którzy, potykając się, idą naprzód, korzystając tylko z jednego zmysłu... i to nie najlepiej).

Odchodzę jednak od tematu. Jak prawdziwy Zwiadowca zachowałby się w takiej sytuacji? Otworzyłby wszystkie zmysły, a nie tylko te, które są „odpowiednie” w danej sytuacji. Rozszerzyłby swą świadomość na wszystko, co go otacza. Czy potrafisz przewidzieć, co w danej sytuacji okaże się istotne, a co nie? Zwiadowca będzie widział to co tropiciel – i wiele więcej. Ujrzy przed sobą połamane gałęzie, ale także dostrzeże niemal niezauważalną różnicę w kolorze ziemi, oznaczającą, iż jest tu ona bardziej miękka. Usłyszy po prawej ciche poruszenie, ale także słaby szept wiatru i świergot ptaków. Poczuje ruch powietrza i słabe wibracje ziemi pod nogami. Wyczuje niesiony wietrzykiem słodki zapach owoców lnu, zmieszany z ostrym piżmem ludzkiego potu. Przeżuje wyrwane z gleby źdźbło trawy i zasmakuje gorzkiego torfu. Zwiadowca otworzy się na otaczający go las – stanie się tym lasem.

Czy jednak wszystkie te wrażenia są istotne? Pomyśl! Złamana gałąź oznacza, że zwierzyna jest gdzieś przed Zwiadowcą. Po prawej i z przodu ziemia jest bardziej miękka – tak naprawdę to torfowe bagno, o czym powie mu przeżute źdźbło trawy. Czy zwierzyna zaryzykowałaby ugrzeźnięcie w trzęsawisku? Nie – z pewnością skreśliła w lewo. A ten dźwięk po prawej, który tropiciel zinterpretowałby jako ukradkowy ruch? To bez wątpienia wiatr – gdyby to było większe stworzenie, ptaki z pewnością by ucichły. Zwiadowca wie, że gdzieś w pobliżu jest człowiek – być może tropiący tę samą zwierzynę – i dlatego najpierw się upewni, iż ma przed sobą cel, a dopiero później sięgnie po broń. Rozumiesz już? Oto różnica między Zwiadowcą a zwykłym tropicielem.

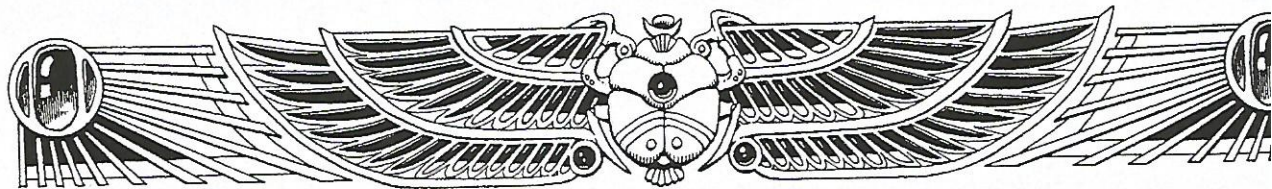
Potrafisz sobie wyobrazić radość, jaką przeżywamy, jednocząc się z otoczeniem? Tylko Zwiadowca jest w stanie ją zrozumieć. I pojąć przyjemność, jaką niesie bieg lub lot poprzez las, przemykanie cicho niczym duch, nie pozostawianie za sobą nawet jednego śladu. Podążanie dyscypliną Zwiadowcy pozwala pochwycić błogość dni legend – dni pokoju na całym świecie. Wędrując po lesie, stajemy się jego częścią – niczym chroniące nas drzewa, śpiewające nam ptaki, czy zwierzęta przypatrujące się nam bez strachu. Jesteśmy także częścią falistych równin, surowych wzgórz, a nawet jałowych pustyń. Gdziekolwiek jest jakieś życie, tam jest i nasz dom.

Otwierając zmysły na otoczenie, Zwiadowca akceptuje świat. Nie próbuje go zmienić. Widzi go takim, jaki jest, i godzi się z jego ograniczeniami. A otoczenie „akceptuje” Zwiadowcę, tak jak i on „akceptuje” otoczenie. Dlaczego? Nie wiem. Może mędrcy lub magowie potrafiliby ci odpowiedzieć. Ja zaś wiem tylko, że tak jest. Przemyśl to sobie. Czy gdyby było inaczej, Zwiadowca mógłby cicho niczym wiatr przemierzać dzikie ostępy lub ulice miast? Tropiciel i myśliwy są w stanie nauczyć się poruszać tak, by pod ich stopami liście nie szeleściły, a gałęzie nie pękały. Ale w tym kryje się coś więcej niżli tylko umiejętność skradania. Co z tego, że nie poruszyś nawet jednej gałązki, jeśli wszystkie leśne zwierzęta i ptaki – milcząc lub krzycząc – ogłaszają twoją obecność? Najlepszy myśliwy, najlepszy tropiciel to intruzi i świat o tym wie. Kiedy zaś Zwiadowca się skrada, pozostaje w jedności ze światem. Czuje układającą się przed nim ziemię, więź łącząca gałęzie, kierunek wiatru. Co jednak ważniejsze, świat czuje go i akceptuje, uznając za część siebie.

adepti innych dys-
cyplin mogą w pew-
nym stopniu opa-
nować te
umiejętności, nigdy
jednak nie osiągną
poziomu prawdzi-
wego zwiadowcy.
wietrzniak rozpra-
wił się krótko ze
sprawą magu,
a trzeba wszak pa-
miętać, że wzmoc-
nienie zmysłów
właśnie na niej się
opiera. Dlatego też
każdy, kto nie po-
święcił się tej dys-
cyplinie, musi
obejść się bez owe-
go znaczącego
dobrodrożeństwa.
– JOŁ DENNEQUEN,
czarodziej z Iopos

słyszałem opowie-
ści o zwiadowcach,
którzy nakładali
wiele drogi, byleby
uniknąć pustkowi.
nie mówili, dłaczego
to robią, podej-
rzewam, iż na pu-
stkowicach silna
więź łącząca ich ze
światem niesie ze
sobą wielkie ryzy-
ko. w końcu
zjednoczenie się
z czymś, co uległo
spługawieniu, musi
być bolesnym i nie-
pokojącym do-
świadczeniem.
– MERROX





UWAGI O INNYCH ŚRODOWISKACH

Nie poddaj się też błędnemu przekonaniu, że domem Zwiadowcy są tylko dzikie ostepy, oddalone od dzieł Dawców Imion. Równie dobrze czujemy się w zaludnionych miastach, jak w samym środku niezbadanego lasu. Pomyśl tylko – noczymy się z otoczeniem, otwierając na nie zmysły. Czy ta sama metoda nie może się sprawdzać w środowisku odmienionym przez Dawców Imion? Oczywiście, że może!

Oczywiście, miejskie wskazówki różnią się od tych, na jakie trafiamy na dzikich terenach. W miastach zwracamy uwagę na ton głosu, na milczące rozmowy przechodniów, na uliczny ruch, na stan budynków i dróg w różnych dzielnicach oraz na wiele innych rzeczy. Jednakże otwieramy się na te wskazówki w taki sam sposób. Jeśli ktoś umie odkryć zapach dojrzewającego starca jakubka na równinie, to potrafi również wyczuć dym spod palącej się kuchni czy pieca i poznać ich znaczenie.

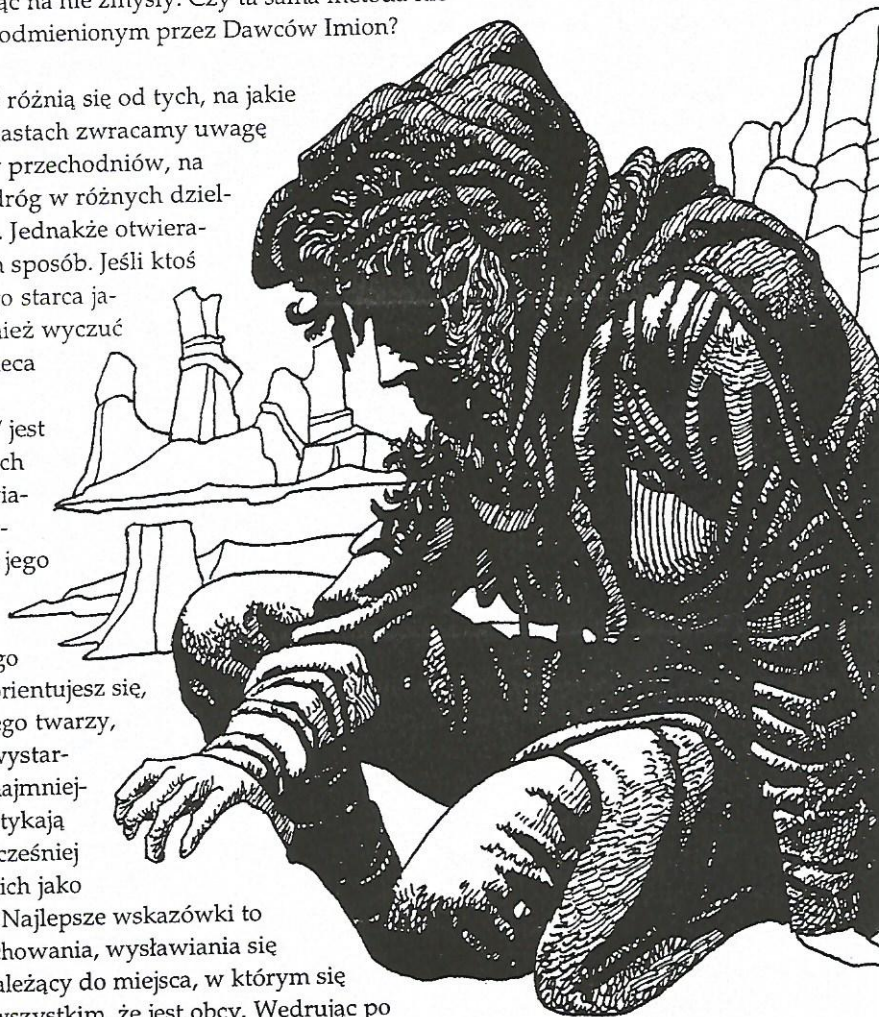
Niezwykła zdolność „należenia” jest równie silna w mieście, jak w dzikich ostepach. (Tak naprawdę zastanawiając się nad tym, jak „należenie” występuje w mieście, można wyjaśnić jego obecność poza jego murami).

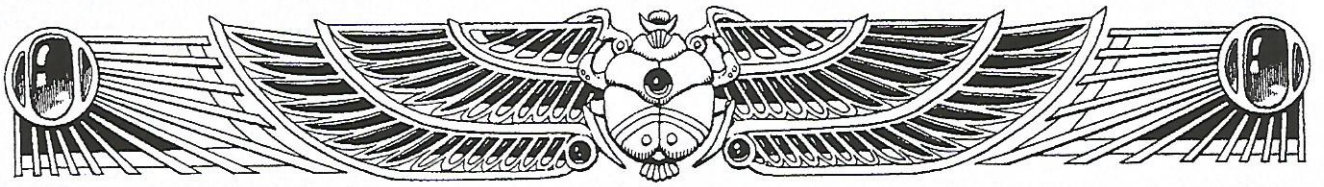
Jak rozpoznajesz, że ktoś jest obcy, że nie jest mieszkańcem twego miasta, wsi czy osady? Być może orientujesz się, że nigdy wcześniej nie widziałeś jego twarzy, ale to nie zawsze może służyć za wystarczający dowód. Wszędzie – poza najmniejszymi wioskami – mieszkańcy spotykają „obcych”: osoby, których nigdy wcześniej nie widziały. Mimo to rozpoznają ich jako swoich, a nie kogoś „z zewnątrz”. Najlepsze wskazówki to czyny danej osoby – jej sposób zachowania, wystawiania się i reagowania. Dawca Imion, nie należący do miejsca, w którym się znajduje, nieustannie przekazuje wszystkim, że jest obcy. Wędrując po mieście, raz po raz gubi drogę i, wahając się, próbuje ustalić, gdzie jest. Niepokoją go nieznane dźwięki i widoki. Czuje, że jest inny niż otaczający go miejscowi. Przekazuje te odczucia całym swoim – bystre oczy dojrzą wskazówki. W taki właśnie sposób odkrywamy, że ktoś jest obcy.

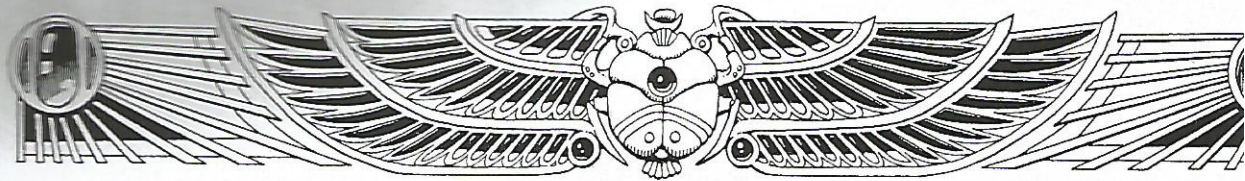
A czy jesteśmy w stanie zwrócić uwagę na kogoś, kto czuje się w naszej wiosce czy mieście jak w domu? Oczywiście – po nim nie widać żadnych z owych wskazówek. W taki właśnie sposób Zwiadowca dopasowuje się do mieszkańców różnych osad. Jeśli zaś leśne ptaki uważają, że należymy do ich otoczenia, to dlaczego nie mielibyśmy o tym przekazać Dawców Imion żyjących w nieznanym nam mieście?

Miałem raz powód do wynajęcia Zwiadowcy – potrzebowalem szpiega. Przez pośredników umówiłem się z najlepszym kandydatem (orkiem, jak się okazało) w samo południe, w mej komnacie audiencyjnej. Dzwon wydzwonił południe, a kandydata nie było. Czułem, dopóki określająca upływ czasu świeca się nie wypali. Obok mnie stało trzech służących; przestępowali z nogi na nogę, wyczuwając we mnie gniew. W końcu, kiedy już zamierzałem się poddać, jeden z moich „sług” wystąpił do przodu i oznajmił: „Zwiadowca, z którym chciałem się spotkać! Nie muszę chyba dodawać, że od razu go wynająłem.”

– Tannis Denairast z Iopos







MOŻLIWY JEST
DAŁSZY PODZIAŁ
WŚRÓD ZWIADOWCÓW,
KTÓRZY POŚWIĘCILI
SIĘ DZIKIM OBSZA-
ROM, W OPARCIU
O TERENY, PO JAKICH
SIĘ PORUSZAJĄ. INNY-
MI SŁOWY: PODGRU-
PY TWORZĄ ADEPCI,
KTÓRYCH SZTUKA
SKUPIA SIĘ NA LA-
SACH, PUSTYNIACH
CZY WZGÓRZACH.
WNIE ÓW PODZIAŁ
WYDAJE SIĘ NIC NIE
WNOSZĄCY, CHOĆ WIE-
LE OSÓB NIE ZGODZI-
ŁOBY SIĘ Z TĄ OPINIĄ.
- MERROX, MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW

◊ SPECJALNOŚCIACH

Istnieją dwie główne specjalności w obrębie dyscypliny Zwiadowcy, w naturalny sposób opierające się na otoczeniu, w jakim adept działa. Ci, którzy skupili się na umiejętnościach przydatnych w dzikich ostępach, zwani są badaczami. Z kolei Zwiadowców, którzy koncentrują się na miastach, wsiach i osadach Dawców Imion, nazywamy szpiegami.

Różnica między tymi dwiema „specjalnościami” dotyczy przede wszystkim konkretnych umiejętności, których uczy się adept. Leżące u podstaw dyscypliny otwieranie zmysłów w obu przypadkach jest takie samo.

Adepci jednej ze „specjalności” patrzą z pewną pogardą na tych, którzy wybrali przeciwną drogę. Na przykład szpiegdy uważają wybrane przez badaczy środowisko za żałośnie proste i znacznie mniej wymagające niż to, w którym im przyszło działać. (W końcu, moglibyśmy argumentować specjaliści, Dawcy Imion posiadają instynkt podobny dzikim bestiom, a jednemu nie obdarzeni są intelektem i nie pozbawieni podejrzliwości oraz objawów paranoi! Dla nich też poruszanie się niezauważenie pośród nich stanowi większe wyzwanie).

Dla porównania, badacze czują się więcej wari, ponieważ mają do czynienia z naturą, z „prawdziwym światem”. Szpiegdy – mówią badacze – stawiają czoło fałszywemu i prostemu modelowi natury, dlatego też zamykają się na bogactwo i ogrom wielkiego, otaczającego ich świata.

Natomiast podobni mi Zwiadowcy, którzy nie wybrali żadnej specjalności, zwykle trzymają się z dala od wspomnianego sporu!

◊ WALCE I INNYCH UMIEJĘTNOŚCIACH

Wielu Zwiadowców potrafi posługiwać się bronią białą z równą wprawą, co Wojownicy; inni zaś umieją otworzyć zamek lub unieszkodliwić pułapkę niczym zdolny Złodziej. Jak to jest, że potrafimy tak świetnie wykorzystywać umiejętności uznawane za typowe dla bardzo różnych dyscyplin?

Wynik użycia wspomnianych zdolności może wydawać się identyczny jak w przypadku innych dyscyplin, jednak Zwiadowca wykorzystuje je inaczej – opierając się na swoim spojrzeniu na świat. Jeśli dobrze rozumiem – niech wszyscy Wojownicy czytający te słowa wybaczą mi – Wojownik dochodzi do mistrzostwa w boju, ucząc się sposobów ataku i obrony, wystrzegając reakcje i odruchy, aż wreszcie będzie reagował na czyny przeciwnika zupełnie instynktownie. Z kolei Złodziej szkoli się w otwieraniu zamków i unieszkodliwianiu pułapek, badając mechanizmy oraz poznając tryby ich pokonywania.

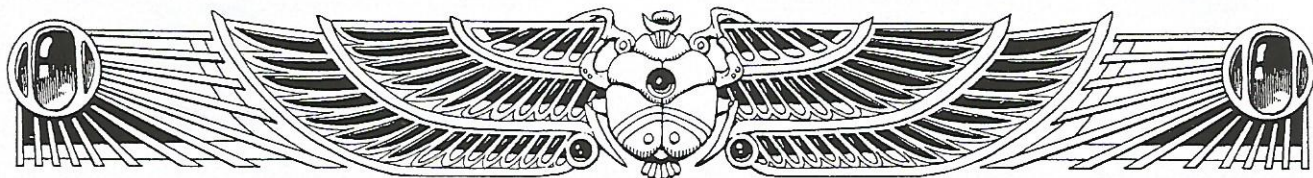
Kiedy Zwiadowca staje przed podobnym zadaniem – musi pokonać przeciwnika czy otworzyć zamek – podchodzi do tego z zupełnie innej perspektywy. Na przykład, skradając się przez ostępy, otwiera zmysły – wszystkie zmysły – na wszelkie wskazówki. Z owych wskazówek buduje umysłowy obraz mocnych i słabych stron przeszkód – czy to przełaz, czy zamku. Gdy zaś przychodzi czas na działanie, skupia całą swą uwagę i energię na największych słabościach, i udało mu się odkryć.

◊ SZKOLENIU

Zwiadowca szkoli się, po prostu żyjąc zgodnie z zasadami wybranej ścieżki. Ta metoda uczenia się jest dość naturalna i efektywna, jednak wielu przedstawicieli innych dyscyplin nie rozumie jej. Wyobrażają sobie oni, że nasze szkolenie polega na magającym poznawaniu specyficznych umiejętności i technik – choćby „skradania się” czy „rozpoznawania śladów”. Oczywiście, w treningu mogą pojawić się podobne elementy. Jednakże jego najważniejszym elementem szkolenia jest pokazanie uczniowi, jak należy patrzeć na świat oczami Zwiadowcy; jak postrzegać otoczenie bez ograniczeń nakładanych przez innych. Innymi słowy – pomóc mu odrzucić z góry przyjęte przekonania i nauczyć „patrzeć” na świat taki, jaki jest. Cała reszta wyniknie sama.

Większość Dawców Imion przedkłada wzrok nad wszystkie inne zmysły. Dlatego też przyszły Zwiadowca musi się najpierw nauczyć opierać nie tylko na jednym zmysle, gdyż każdy z nich ma wielkie znaczenie. Oczywiście w wielu sytuacjach dzięki jednemu zmysłowi można zdobyć najistotniejsze informacje, ale skupianie się tylko i wyłącznie na przykucnięciu na wdech to poważne ograniczenie. Chyba najważniejsza lekcja, jaką raczę mych uczniów, polega na pozbawieniu ich





wzroku. Już wielu młodzieńców wiodłem przez las z zawiązanymi oczami, zmuszając do otwierania innych zmysłów i unikania bolesnych zderzeń czy upadków!

Większość prowadzonego przeze mnie szkolenia ma na celu tę samą rzecz – ulepszenie i rozwinięcie percepcji. W odróżnieniu od choćby Fechtmistrzów ja po prostu wędruję z uczniem po obcym mu otoczeniu – przez las, góry czy ruchliwą ulicę – i pomagam odpowiednio skupiać uwagę oraz wyostreć zmysły. Pewien jestem, że większość Dawców Imion zupełnie inaczej wyobraża sobie szkolenie Zwiadowcy!

Oczywiście, czasem zdarza mi się pomóc uczniowi w opanowaniu konkretnej umiejętności. Jednakże takie szkolenie, poświęcone jednemu elementowi życia Zwiadowcy, może mieć miejsce dopiero wtedy, gdy uczeń odpowiednio rozwinie swe zmysły. Uczenie wykorzystywania słabości przeciwnika przed opanowaniem umiejętności ich znajdowania... cóż – istnieją mniej skomplikowane sposoby popełniania samobójstwa, mało jednak jest mniej pewnych niż ta.

♀ ZWIADOWCACH I PASJACH

Zwiadowca może czcić dowolną lub wszystkie Pasje. Jednakże pośród przedstawicieli mej dyscypliny, których uważam za swych przyjaciół, specjalnym uwielbieniem cieszą się Lochost, Mynbruje i – do pewnego stopnia – Jaspre.

Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że Lochost nie pasuje do Zwiadowcy, wystarczy jednak chwilę się zastanowić. Podstawowa idea wiążąca się z tą Pasją to wolność, co może równie dobrze oznaczać fizyczny brak zniewolenia, jak uwolnienie od wcześniejszych przekonań i uprzedzeń. A przecież natura dyscypliny Zwiadowcy wymaga właśnie tego rodzaju umysłowej i duchowej wolności. Adept spętany okowami starych przyzwyczajeń nie będzie mógł w pełni otworzyć się na otaczający go świat.

Dwoma podstawowymi ideałami Mynbruje są współczucie i zrozumienie. Zwiadowcy, którzy pragną przemykać niezauważeni

przez miasta i wioski, muszą odznaczać

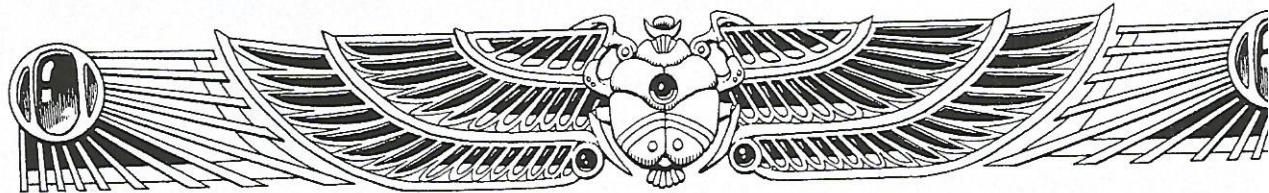
się właśnie tymi cechami, przez co wybór tej Pasji jest logiczny.

Większość pozostałych Zwiadowców czci Jaspre, co jest niejako konsekwencją życia na dzikich obszarach – wszakże nikt nie zjednoczy się z naturą, jeśli nie będzie jej kochał przynajmniej w niewielkim stopniu.

WIELE SPOTKANYCH
PRZEZE MNIE ZWIADOWCÓW BARDZO POWAŻNIE PODCHODZIŁO RÓWNIEŻ DO FIZYCZNEGO ASPEKTU WOLNOŚCI.
– JOËL DENNEQUEN

ZWIADOWCA, KTÓRY JEST PRZED E WSZYSTKIM SZPIEGIEM, PODAŁ IDENTYCZNE ARGUMENTY, WYJAŚNIAŁ JEDNAK, DLACZEGO ODDAJE CZĘŚĆ GARLEN.
– JOËL DENNEQUEN





INFORMACJE DLA GRACZY

Zanim cokolwiek osiągniesz w jakiejś dziedzinie, powinieneś poznać rządzące nią prawa. Inaczej równie dobrze mógłbyś chcieć wykuć miecz z sera.

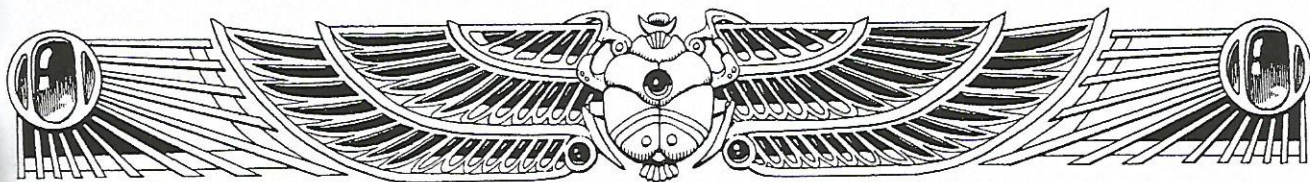
Rafkallon z Elliv Skralc

Ścieżki adeptów dostarczają mistrzom gry i samym graczom mnóstwa nowych informacji o głównych dyscyplinach barsawiańskich adeptów. Pierwsza część podręcznika opisuje, jak adepci postrzegają swoje miejsce w otaczającym ich świecie, gdzie i jak mieszkają, jakim tradycjom hołdują, jakie żywią uprzedzenia, jaki mają stosunek do innych, i tak dalej. Wszyscy uczestnicy gry mogą z tej wiedzy skorzystać, by łatwiej wcielić się w przedstawicieli różnych dyscyplin.

Rozdział zatytułowany **Informacje dla graczy** zawiera nowe, szczegółowe przepisy dla poszczególnych dyscyplin – sugestie, jak odgrywać adeptów, łączyć dyscypliny i określać działanie nowych talentów i zdolności. W niektórych wypadkach przepisy te stanowią rozszerzenie zasad ujętych w głównym podręczniku **Przebudzenia Ziemi (PZ)** oraz w **Księdze Wiedzy (KW)**, w innych zaś są to zasady zupełnie nowe, opcjonalne.

Do pełnego wykorzystania **Ścieżek adeptów** niezbędny jest podręcznik główny **Przebudzenia Ziemi**; wśród innych użytecznych publikacji należy wymienić **Księgę Wiedzy**, **Barsawię**, dwa tomy **Mieszkańców Barsawii** oraz artykuły w **Magii i Mieczu**.





ZASADY OGÓLNE

Opisane poniżej reguły, rządzące inicjacją, szkoleniem, podnoszeniem wartości cech oraz wybieraniem następnych dyscyplin, stosują się do wszystkich adeptów bez wyjątku.

INICJACJA

Czas, jaki musi upłynąć od rozpoczęcia nauki do inicjacji, zależy i od dyscypliny, którą adept wybierze, i od mistrza, na którego trafi – Czarodziejem zostaje się po latach pracy, Złodziejowi wystarczy kilka dni. Czas potrzebny na opanowanie dodatkowych dyscyplin jest nieco bardziej sprecyzowany (PZ, str. 226). Różnica w okresie przed inicjacją w pierwszej dyscyplinie i następnych wynika z faktu, że na początku każdy adept ma pewne kłopoty z postrzeganiem świata przez pryzmat przepełniającej go magii. Z chwilą, gdy w umyśle bohatera dokona się pierwszy przełom, poznanie nowych dyscyplin oznacza po prostu konieczność oduczenia się paru starych nawyków i przyswojenia sobie kilku nowych; opanowanie drugiej, trzeciej czy czwartej dyscypliny bardziej przypomina awans na wyższe kręgi doświadczenia niż pierwotną inicjację. Mistrz Gry może zmienić tę sytuację, stosując przepisy z niniejszego rozdziału (Poznanie nowych dyscyplin, str. 106).

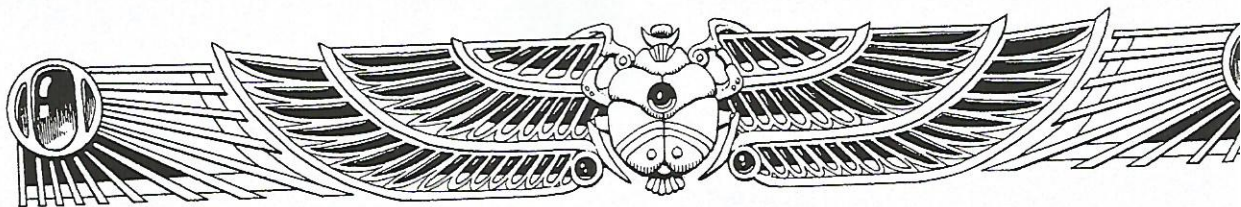
Inicjacja prowadzi do powstania mistycznej więzi, łączącej prawdziwy wzorzec bohatera ze ścieżką dyscypliny. Różni adepci przechodzą różne inicjacje, częstokroć (choć nie zawsze) związane ściśle z obranym aspektem dyscypliny – inicjacja Złodzieja samotnika będzie na przykład okrutniejsza niż oszusta (Wskazówki, str. 131).

Nauczyciele nie pobierają od uczniów opłat za inicjację w pierwszej dyscyplinie, mimo że proces nauki zajmuje dużo czasu i decyzja o jego rozpoczęciu nie jest łatwa. Doświadczeni adepci starannie oceniają adeptów potencjalnych, by przekonać się, czy spiszą się należycie w nowo obranej dyscyplinie – dopiero po osiągnięciu co najmniej piątego kręgu można prowadzić inicjację uczniów.

SZKOLENIE PRZED AWANSEM NA WYŻSZE KRĘGI

Podobnie jak ma to miejsce z inicjacją, także ilość czasu niezbędna przy awansie na wyższy krąg zmienia się wraz z dyscypliną. Szkolenie łączy praktykowanie nowych talentów z dysputami teoretycznymi nad ich naturą, przy czym w różnych dyscyplinach na poszczególne elementy nauki kładzie się różny nacisk. Adepci szkoleni przede wszystkim do walki poznają teorię w bardzo wąskim zakresie, podczas gdy magowie zwykle poświęcają znacznie więcej uwagi jej niż praktyce. Czas trwania





szkolenia dla poszczególnych kręgów podano w PZ na str. 223.

Adeptci wkraczający na nowy krąg uczą się podstaw wszystkich dostępnych na nim talentów, nawet jeśli nie od razu wszystkie opanowują w stopniu umożliwiającym wykorzystanie. Mogą później dzięki medytacji przywołać w pamięci sesje szkoleniowe i przyswoić sobie talenty, których początkowo nie rozwijali. Na wyższych kręgach zyskuje się dodatkowe zdolności, takie jak podwyższona obrona czy szersze możliwości użycia karmy. Niezbędne są tu pewne dodatkowe rytuały, które adept poznaje pod okiem nauczyciela i które może potem przekazywać własnym uczniom.

Adeptci, którzy posługują się zaklęciami, zazwyczaj podczas szkolenia uczą się jednego czaru z nowego, wyższego kręgu. Przyjmuje się, że poznają go automatycznie i nie muszą wykonywać żadnego testu. Hojny Mistrz Gry pozwoli pewnie graczowi wybrać interesujące go zaklęcie – w przeciwnym wypadku o wyborze decyduje ślepy los.

Każdy adept może szkolić innych w swojej dyscyplinie, pod warunkiem, że sam znajduje się na wyższym kręgu niż uczeń. Nic więc dziwnego, że nauczycielami często są emerytowani poszukiwacze przygód, którzy przekazując młodym własne doświadczenie, zarabiają na życie albo na opłacenie własnego instruktora. Ogólnie przyjęte stawki za szkolenie podano w PZ na str. 223.

PODNIOSZENIE WARTOŚCI CECH

Bohaterowie, którzy chcą zwiększyć wartości swoich cech (patrz PZ, str. 220), mogą tego dokonać tylko przy okazji awansowania na coraz wyższe kręgi w pierwszej poznanej dyscyplinie; awans w innych, później opanowanych dyscyplinach, nie daje im takiej szansy.

POZNAWANIE NOWYCH DISCYPLIN

W *Przebudzeniu Ziemi* poznawanie nowych dyscyplin jest stosunkowo łatwe i opłacalne, toteż większość graczy z czasem zaczyna poważnie rozważać taką możliwość. Ponieważ każda postać w PZ jest adeptem, już na starcie ma za sobą trudny proces nauki i inicjację w jednej dyscyplinie. Warto jednak pamiętać, że w *Przebudzeniu Ziemi* adeptem nie zostaje się ot tak, po prostu.

Wybór drogi adepta jest deklaracją filozofii życiowej; wypełnianie wymogów dyscypliny zabiera bohaterowi tyle czasu, że pomysł wybrania następnej i wysiłki związane z jej opanowaniem byłyby wręcz niewiarygodne. Już sam ten fakt powinien zniechęcać graczy do wybierania drugiej czy trzeciej dyscypliny. Mistrz Gry również musi zdawać sobie sprawę, że taki adept ma szansę w bardzo krótkim czasie stać się postacią niezwykle silną i może

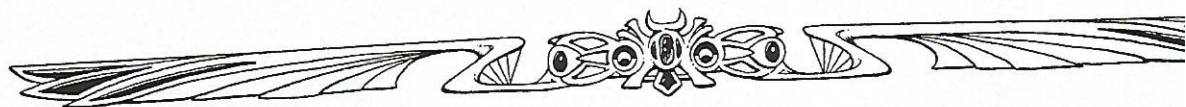
grozić zachwianiem równowagi w grze. Dlatego ten gracz, który próbuje podczas kampanii opanować dodatkową dyscyplinę, nie może być pewien powodzenia swoich starań. Jeżeli Mistrz Gry ma powody, by przyspieszyć ten proces, proponujemy mu w tym miejscu przydatnych wskazówek.

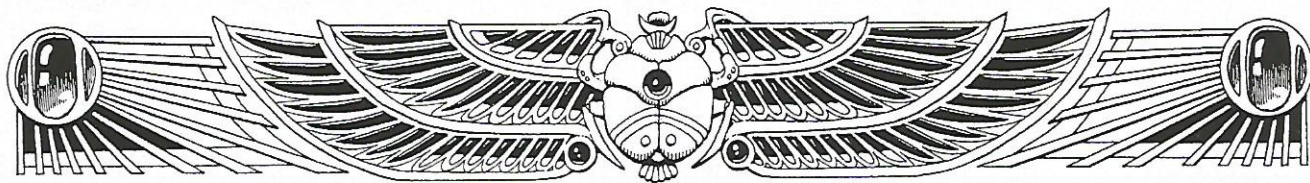
Pierwszy etap, który sam w sobie może nastąpić, to znalezienie nauczyciela gotowego przeprowadzić inicjację. Wielu mistrzów krzywo patrzy na próbę adepta swojej sztuki, którzy wcześniej zaangażowali się już w inne dyscypliny; tacy uczniowie bywają bardziej zaleźni, pewni siebie i oporniejsi w nauce od nowicjuszy. Ze szczególną niechęcią będą traktować adeptów tych dyscyplin, których nie dotykała, bądź uważają za przeciwstawne własnej. Uczeń wcale nie musi im się spodobać; nie zaszkodzi mu jakieś ryzykowne zadanie, by dowiedzieć się o szkolenia w nowym fachu. Poniżej zamieszczone są stawki poszczególnych dyscyplin; przy każdej wymiar dyscypliny, które ją uzupełniają, są jej obojętne lub jej przeciwieństwo. Pomoże to w przybliżeniu określić sunek nauczyciela do potencjalnego ucznia; przecież każdy mistrz może mieć własne zapatrywania na tę kwestię. Jeśli więc Mistrzowi Gry zależy, by bohaterów zrezygnować z wyboru następnej dyscypliny, może mu nieźle uprzykrzyć życie szukaniem nauczyciela.

A wcale nie koniec na tym. Zwyczaj pobierania stawek za inicjację w nowych dyscyplinach to kolejna powód szkoda. Standardowa cena to sto sztuk srebra. Każdy krąg każdej dyscypliny, które uczeń już zna. Nauczyciel może oczywiście opłatę tę podnieść lub zmniejszyć stosownie do okoliczności i własnego widzimisię.

Gdyby doszło do tego, że gracze między sobą dokonywać wzajemnych inicjacji, Mistrz Gry musi położyć dalsze ograniczenia. Przede wszystkim musi poświęcić uczniowi dużo uwagi (patrz PZ, str. 220) i doświadczony łowca przygód, któremu udało się sporo zobowiązań i mściwych wrogów, może nie mieć czasu na takie zabawy. Skoro zaś inicjację przeprowadza dopiero od piątego kręgu w dyscyplinie, z pewnością będą już mieli tego rodzaju doświadczenia.

Można wreszcie na koniec szkolenia postawić test, który wykaże, czy bohater naprawdę na tyle się nauczył, ile śleć jak adept nowej sztuki. Stopień trudności testu nie powinien być równy podwojonemu kręgowi, jaki uczeń osiągnęła w poprzedniej dyscyplinie – im więcej doświadczenie i rutynę w pewnych schematach, tym trudniej będzie jej przestawić się na inny. Test się nie powiedzie, czas i pieniądze idą na wiatr, a nauczyciel wcale nie musi dać uczniowi drugiej





Sprawdzian ten jest w istocie testem Percepcji, co daje pewną przewagę postaciom, które z natury powinny mieć wysoką wartość tej cechy (patrz PZ, str. 49). Można jednak ustalić, że zamiast testu Percepcji przeprowadza się test tej cechy, która w nowej dyscyplinie odgrywa pierwszorzędną rolę – w wypadku podstawowych dyscyplin informację tę można znaleźć w głównym podręczniku PZ, przy innych dyscyplinach decyzja należy do Mistrza Gry.

Premie

Bohater, który opanuje więcej niż jedną dyscyplinę, nie może łączyć pochodzących z nich premii do współczynników; gdyby miał dostać taką premię z więcej niż jednej dyscypliny, wolno mu skorzystać tylko z premii korzystniejszej, nie zaś z obu.

Podobnie rzecz ma się z premiami do obrony (fizycznej, magicznej i społecznej) – bohater zyskuje tylko najkorzystniejszą premię.

Karma

Postaci specjalizujące się w kilku dyscyplinach jednocześnie mogą wydać kilka punktów w teście cechy, jeżeli każda z dyscyplin pozwala im spożytkować po jednym punkcie. Na przykład, zarówno Fechtmistrz, jak i Łucznik, mogą od czwartego kręgu dodawać punkt karmy do działań wymagających samej Zręczności. Wobec tego Fechtmistrz, który osiągnie czwarty krąg w swojej dyscyplinie, a jest przy tym co najmniej czwartokręgowym Łucznikiem, może w jednej takiej akcji zużyć dwa punkty karmy.

Zasada ta odnosi się do wszystkich działań, w których używa się karmy.

Rytuały karmiczne

Zgodnie z przepisami podanymi w głównym podręczniku *Przebudzenia Ziemi* bohater, który wybiera sobie nową dyscyplinę, musi nabyć (za punkty legend) wszystkie talenty, których do tej pory nie opanował, a które są mu potrzebne na pierwszym kręgu w nowej roli; nie musi natomiast wydawać punktów na talenty, które już zna. Teoretycznie zasada ta mogłaby dotyczyć *rytuału karmicznego*, w istocie jednak rytuały te tak bardzo się różnią, w zależności od dyscypliny, że każdy z nich jest osobnym talentem. Każdy opiera się na niepowtarzalnym, charakterystycznym tylko dla jednej dyscypliny sposobie postrzegania świata, toteż uzyskane dzięki nim punkty karmy mogą być wykorzystane tylko w zgodzie z tą właśnie dyscypliną. Wobec tych ograniczeń Mistrz Gry może zażądać, by nowy *rytuał karmiczny* został kupiony w taki sam sposób (za standardową „cenę”) jak inne nowe talenty.

Rytuały karmiczne należy odprawiać dla każdej dyscypliny z osobna. Najlepiej byłoby, gdyby bohater osobno zapisywał uzyskane i wydane punkty w każdej dyscyplinie oddzielnie, lecz Mistrz Gry może zgodzić się na zapis wspólny, by uniknąć nadmiaru buchalterii.

Ludzie, wszechstronność i dyscypliny

Właściwy tylko ludziom talent *wszechstronność* pozwala im uczyć się talentów spoza obranej dyscypliny, wcale jednak nie ułatwia opanowania nowych dyscyplin. Talenty nabyte dzięki *wszechstronności*, a należące do nowej dyscypliny, i tak należy ponownie poznać (a więc „kupić”; ich koszt określa się według normalnych zasad) – i na początku, i później, podczas awansu na wyższe kręgi. Chodzi o to, żeby bohater nauczył się rozumieć, jak jego zdolności pasują do nowej dyscypliny.

Z czasem dojdzie do sytuacji, kiedy postać osiągnie w nowych talentach poziom równie wysoki jak ten, który wcześniej nabyła dzięki *wszechstronności*. Dopiero wówczas może wykorzystać *wszechstronność* do nauki nowych talentów – przedtem bowiem uważa się, że posiada jeden talent na dwóch różnych poziomach, i różnicę tę należy wyraźnie na karcie zaznaczyć. Może korzystać z dowolnej wersji tego talentu, ale wykorzystanie tej, którą zawdzięcza *wszechstronności*, wiąże się z kryzysem talentów (patrz *Kryzys talentów*, str. 109) średniego stopnia.

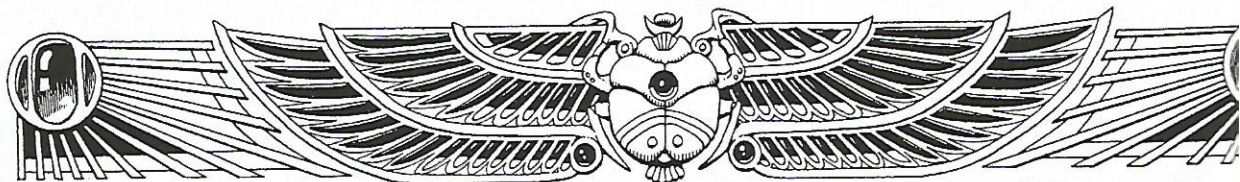
ZASADY OPCJONALNE

Przedstawione poniżej opcjonalne zasady gry stanowią rozszerzenie reguł podanych w podręczniku głównym *Przebudzenia Ziemi*. Ich użycie zmieni nieco styl prowadzenia kampanii, toteż każdy Mistrz Gry powinien dobrze się zastanowić, czy będą odpowiednie dla wszystkich zainteresowanych.

OSOBISTA WIZJA ŚWIATA

Cytowane w *Ścieżkach adeptów* relacje z pierwszej ręki są w pewnym sensie długimi, rozbudowanymi prezentacjami osobistego widzenia osób, którym oddano głos. Każdy z narratorów ma własne poglądy na wiele spraw i choć zwykle opisuje najpowszechniejszy sposób rozumienia jego dyscypliny, nie wytycza jedynej słusznej drogi wszystkim, którzy obrali tę samą specjalność. Siła adeptów leży w umiejętności harmonijnego łączenia własnej osobowości i doświadczenia z tradycją dyscypliny; nie ma wśród nich dwóch identycznych istot, tak jak nie można zostać adeptem tylko dzięki wchłonięciu cudzego światopoglądu – trzeba wnieść coś od siebie, stworzyć nową jakość, zamiast mechanicznie naśladować wzorce z przeszłości.





Dlatego też gracze powinni przy tworzeniu nowych postaci określić ich osobistą wizję świata i punkt widzenia na własną dyscyplinę. Mogą to zrobić w formie złożonego z paru zdań listu bądź szczegółowego eseju, ale powinni przedstawić w nim generalne poglądy bohatera, jak również podać kilka konkretnych przykładów działań, do których nigdy by się nie zniżył. Tego rodzaju osobisty opis przydaje postaciom głębi i stanowi solidną podstawę do ich odgrywania.

Somok, zwany Żeglarzem Nocy, uważa, że prawdziwy Powietrzny Łupieżca bierze bez pytania to, czego mu potrzeba, i pod żadnym pozorem nie ustępuje pola wrogowi. Nigdy nie żałuje swoich czynów, nie przeprasza i nie potrafi znieść myśli, że mógłby zostać zmuszony do odwrotu. Nie ma jednak zwyczaju skradać się, napadać i łupić potajemnie, gdyż to dobre dla tchórzów – prosty, frontalny atak jest dewizą prawdziwego adepta jego dyscypliny.

Jeżeli gracze uznają opisy dyscyplin podane w tym podręczniku jako właściwe dla ich postaci, mogą przyjąć je bez żadnych modyfikacji, bądź nagiąć tak, by lepiej pasowały do ich potrzeb. Jeśli gracz ma własny pogląd na rolę adepta i wizję jego dyscypliny, dobrze by było, żeby przedstawił ją Mistrzowi Gry – i uzyskał jego akceptację – zanim zostanie wprowadzony do grupy; dopóki jest sensowna, Mistrz Gry raczej się nie sprzeciwi. Władca Zwierząt, który w istocie nienawidzi wszelkich żywych istot, czy Fechtmistrz, który wzdraga się przed ściąganiem na siebie uwagi, nie są najlepszymi przykładami adeptów, chociaż w Barsawii różne dziwolągi już widywano. Gdzieś tam mogą przecież żyć Wojownicy, którym obce jest poczucie honoru, czy Ksenomanci, którzy boją się ciemności. Jeżeli gracz nie zgadza się z opisem z niniejszego podręcznika, a przy tym nie potrafi przedstawić własnego pomysłu na postać, może oprzeć się na fragmentach dialogów cytowanych w opisie dyscyplin (PZ, str. 67-91).

Warunkiem korzystania z przepisów o kryzysie talentów jest wypracowanie przez każdego z graczy osobistego punktu widzenia dyscypliny.

Osobista wizja świata i nowe dyscypliny bohatera

Poznając każdą kolejną dyscyplinę, bohater powinien przemyśleć sobie, jak będzie się na nią zapatrywał, co będzie w niej ważniejsze, co mniej istotne – musi określić swój własny punkt widzenia. Wizja ta może, ale nie musi w pełni zgadzać się z poprzednią, przemyślaną dla pierwszej dyscypliny. Adeptci, którzy obierają więcej niż jedną dyscyplinę, potrafią do perfekcji doprowadzić umiejętność błyskawicznej zmiany punktu widzenia, tak by sprostać wymogom psychicznym różnych specjalności.

Somok, Powietrzny Łupieżca, zostaje Zbrojmistrzem. Kiedy wykuwa nową broń, myśli jak Zbrojmistrz, zaś przeobraża się w latającego na powietrznym statku, przyjmuje punkt widzenia prawdziwego Powietrznego Łupieżcy. W sytuacjach, które nie wiążą się bezpośrednio z żadną z jego dyscyplin, zachowuje się zgodnie z wymogami sytuacji.

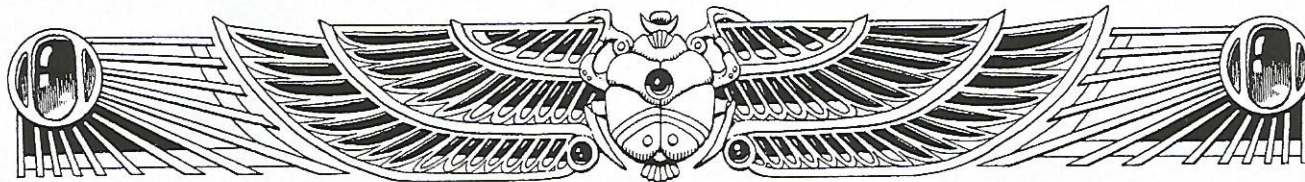
KRYZYS TALENTÓW

Magiczna moc, jaką adept ma do dyspozycji, jest uzależniona od zgodności jego postępowania z wymogami dyscypliny, którą ma do dyspozycji. Dlatego nadmierne oddzielanie tych dwóch aspektów sztuki prowadzić do sytuacji, w której talenty – niby mistrzowsko opanowane – wymkną się bohaterowi spod kontroli. To nazywa się „kryzysem talentów”, a mowa o nim do czynienia najczęściej wówczas, gdy adept śledzi własną wolę i zachowuje się w sposób, który kłóci się z dyscypliną. W efekcie takiego postępowania bohater stopniowo traci możliwość korzystania z mocy – raz częściowo, jakby brakowało mu zwykłej mocy, a innym razem znowu razem całkowicie.

Mistrz Gry, który zdecyduje się wprowadzić kryzys talentów, powinien dopilnować, żeby w opisie wizji świata i dyscyplin głównych postaci znalazły się ograniczenia, które mogą grozić kryzysem talentów i które z kolei mają rzeczywiste znaczenie dla przebiegu gry. Nie wolno mówić, że wizja świata ma być życiowym kredobranym, a nie listą drobnych, nieszkodliwych nawyków. Bohater, który przysięga nie skrzywdzić bezbronnego, narzuca sobie faktyczne ograniczenie, ale Mistrz Gry, który za żadne skarby nie tknie marchewki, jest przykładem postaci, która stara się uniknąć prawdziwej trudności w grze.

Kiedy Mistrz Gry uzna, że bohater sprzeniewierzył się własnym zasadom albo podstawowym wymogom dyscypliny, może utrudnić stosowanie wyników talentów. Zaczyna od ustalenia tego, jak poważne jest naruszenie, o którym mowa, po czym informuje o nałożeniu kary. Adept zawsze jest świadom, że nastąpił kryzys talentów. Nie zaczyna się tymiś, lecz przy najbliższej próbie wykorzystania talentów z dyscypliny, której reguły naruszone. Bohater instynktownie wyczuwa, że nie wierzy we własne ideały i od razu robi się nerwowy – czy go poczucie winy, nudności, ból głowy i tak dalej. Jeśli gracz sam nie wystąpi z propozycją odgrywania sekwencji (bo na przykład nie zauważył wykroczenia), Mistrz Gry powinien przejąć inicjatywę i poinformować go, co się dzieje.





Czas trwania kryzysu oraz jego uciążliwość zależą od wagi wykroczenia. Mistrz Gry może, jeśli chce, losowo zmienić czas trwania kryzysu, by kłopoty były mniej przewidywalne. Zgrubne wytyczne przedstawiono w tabeli Kryzys talentów.

KRYZYS TALENTÓW

Naruszenie dyscypliny	Obniżenie stopnia talentu	Czas trwania
Błahe	brak	nie stosuje się
Średnie	1	10 rund
Poważne	2	1 godzina
Bardzo poważne	3	1 dzień
Głębokie	4	do czasu wypełnienia pokuty

Reguły odnoszące się do kryzysu talentów mają na celu wzbogacenie świata **Przebudzenia Ziemi** i źle by było, gdyby stały się sposobem narzucenia graczom wizji RPG, jakiej hołduje Mistrz Gry. Zgodnie z duchem gry nie powinien on na przykład karać bohaterów za **blahe** przewinienia – na przykład wypowiedź sprzeczną z duchem dyscypliny. Podobnie w sytuacji, w której bohater nie ma wyboru i musi sprzeniewierzyć się swoim ideałom, Mistrz Gry powinien wymierzyć mu łagodniejszą karę.

Somok Żeglarz Nocy zderza się z kimś przypadkiem na ulicy i bąka pod nosem przeprosiny. Popętnia w ten sposób **blahe** wykroczenie przeciwko własnej wizji świata i dyscypliny. Później, w przebraniu, przypadkiem obija się o swojego śmiertelnego wroga. Znowu kończy się na przeprosinach, lecz tym razem jest to **średnie** naruszenie credo Somoka. Przez dłuższą chwilę nasz bohater martwi się tym i traci zwykłą sprawność, ale na tym koniec.

Kilka dni później zakrada się gdzieś i dopuszcza się kradzieży, tym samym **poważnie** sprzeciwiając się swojej wizji Powietrznego Łupieżcy. Dręczy go poczucie winy, które tym razem dokucza mu znacznie dłużej.

Po paru miesiącach wycofuje się z walki ze znanym sobie nieprzyjacielem – tym razem mamy do czynienia z **bardzo poważnym** naruszeniem zasad, które sam sobie narzucił. Somok postąpił wbrew własnej wizji świata; coraz trudniej mu się skoncentrować na tym, co robi – przez cały dzień spisuje się jak najgorsza fajtlapa, a nie Powietrzny Łupieżca, a rankiem w dodatku nie przyjmuje wyzwania, rzuconego mu przez najgorszego wroga – to już **głębokie** wykroczenie przeciwko wszystkiemu, co ceni. Od tej pory nie potrafi myśleć o niczym innym, jak tylko o swoim tchórzliwym postępkach. Zaczyna cierpieć na bezsenność.

Pokuta

Sprzeniewierzając się własnemu „ja” w **głębokim** stopniu, bohater naraża się na kryzys talentów, który będzie się utrzymywał tak długo, aż zostanie odkupiony w Akcie Po-

kuty. Akt ten musi wiązać się z niedogodnościami, ryzykiem i upokorzeniem, które będą proporcjonalne do wagi popełnionego występkę. Gracz sam powinien zaproponować stosowny Akt Pokuty dla swojego

bohatera, Mistrz Gry zaś musi się nań zgodzić.

Chcąc odpokutować za ucieczkę w obliczu przeciwnika, Somok Żeglarz Nocy musi odszukać owego wroga i stoczyć z nim walkę na śmierć i życie.

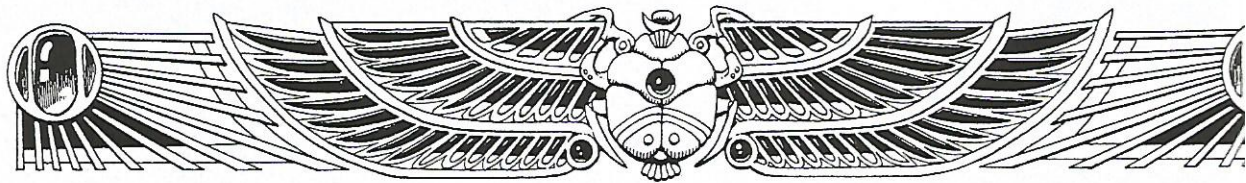
Może się zdarzyć, że bohater, który specjalizuje się w kilku dyscyplinach, naruszy ograniczenia tylko jednej z nich. Modyfikator ujemny stosuje się wówczas do talentów bezpośrednio z nią związanych oraz do tych, które uwzględnia się przy awansie na wyższe jej kręgi.

NISKA MAGIA

Mimo że w **Przebudzeniu Ziemi** wprowadzono już system umiejętności, mających odzwierciedlać wiedzę postaci, do której wykorzystania nie potrzeba magii, nie uwzględniono na razie różnic w poziomie wiedzy, jakie mogą wystąpić między adeptami jednej dyscypliny na różnych kręgach. Opcjonalne zasady dotyczące niskiej magii pozwalają wykorzystać wiedzę luźniej związaną z wybraną profesją – mogą to być podstawy wyrobu broni, umiejętność przetrwania w trudnym terenie czy wreszcie historia i legendy dyscypliny. Wszyscy adepci poznają na przykład dzieje najśłynniejszych swoich poprzedników – Łuczniczy z pewnością usłyszą o Nioku, a Wojownicy o Vennie czy innych bohaterach, których Mistrz Gry postanowi wprowadzić w swoim świecie.

Niska magia pozwala też wymiennie ocenić powodzenie tych działań bohaterów, które wymagają konkretnych, praktycznych umiejętności. Mistrz Żywiółów może na przykład świetnie znać się na Horrorach i historii świata przed Pogromem, co zostanie odzwierciedlone doбором umiejętności związanych z wiedzą, ale każdy szanujący się adept tej sztuki wie też co nieco o roślinach, pogodzie, formacjach skalnych, przyprawach i innych zjawiskach związanych z pięcioma żywiołami. Ponadto jego wiedza w tej materii będzie się zwiększała w miarę, jak zdobywa doświadczenie. Ponieważ zaś wiąże się ściśle z jego dyscypliną, a nie pokrywa z żadnym z talentów, kwalifikuje się do





dziedziny niskiej magii. Kiedy więc Mistrz Żywiołów będzie chciał rozpoznać jakąś roślinkę, Mistrz Gry każe graczowi wykonać test niskiej magii.

Testy niskiej magii

Najpierw należy określić stopień niskiej magii, który jest równy kręgowi bohatera podzielonemu przez dwa (zaokrąglamy w górę) – bohaterowie z pierwszego i drugiego kręgu mają więc stopień niskiej magii równy jeden, postaci z kręgów trzeciego i czwartego – dwa, i tak dalej. Następnie Mistrz Gry decyduje, która cecha najlepiej pasuje do sytuacji, i dodaje jej stopień do stopnia niskiej magii, by ustalić stopień, z jakim wykonuje się test. Gracz może oczywiście zasugerować, która cecha jego zdaniem byłaby najbardziej odpowiednia, ale ostateczna decyzja należy i tak do Mistrza Gry.

Stosowanie niskiej magii ma na celu wypełnienie luk, jakie trafiają się pomiędzy talentami i zdolnościami, które bohater opanowuje w toku kariery – w żadnym wypadku nie powinny jednak zastępować talentów już istniejących. Nie wolno więc w żadnym wypadku wykonywać testu niskiej magii **zamiast** testu odpowiedniego talentu.

W teście niskiej magii można zużyć tylko jeden punkt karmy. Stopień niskiej magii zmienia się wraz z rozwojem postaci i jej awansem na wyższe kręgi, dzięki czemu rozwój „niskomagicznych” zdolności przebiega podobnie jak postęp w innych dziedzinach dyscypliny.

W tym rozdziale znajdziecie również konkretne wskazówki, jak korzystać z niskiej magii w poszczególnych dyscyplinach.

• CZARODZIEJ •

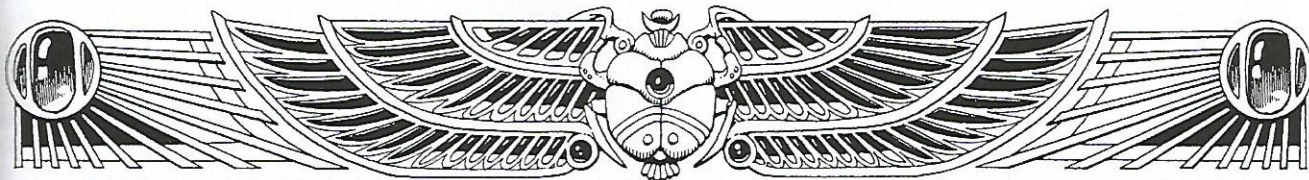
WSKAZÓWKI

Ajmar Zdumiewający, którego opowieść o Czarodzieju znajduje się na stronie 98, jest najlepszym przykładem Czarodzieja podążającego tak zwaną drogą umysłu. Gracz, który chce poprowadzić podobną drogę, może naśladować pewne jego cechy: pomysłowość czy skłonność do nadużywania słów i cytatów z klasyki, których i tak nikt nie byłby w stanie wyrecytować. Taki mag bardziej wierzy słowu pisanemu niż dycji ustnej i czuje się nieswojo, nie niosąc w pamięci przynajmniej paru mądrych ksiąg. Traktuje bardzo poważnie koncepcję symbolu i idei i często zna na pamięć obszerne fragmenty dzieł wywodzących się z tej tradycji. Zanim podejmie decyzję, musi przekartkować parę ksiąg, znaleźć stosowną ideę i rozważyć wszystkie aspekty filozoficzne. Nade wszystko ceni sobie własną i refleksję i głęboko wierzy, że wyższość intelektualna jest jedyną drogą do ostatecznego zwycięstwa. Zamiast się wprawdzie bardziej pokorni adepci tej specyficznej magii, ale nawet oni uważają się zwykle za lepszych od innych magów świata. Oczywiście, wrodzony spryt każe im w oczach innych adeptów maskować naturalne w takiej sytuacji poczucie wyższości, lecz i tak z trudem skrywają chęć do innych magów.

Niektórzy Czarodzieje – zwłaszcza wywodzący się z odległych barsawiańskich krain – nie znają tylko literatury i pism, co ich uczeni koledzy, i całą tradycję dyscypliny poznają bezpośrednio od swoich nauczycieli. Korzystają z związku symbol-idea wciąż zajmuje wyróżnioną rolę w ich schematach myślenia o magii, ale w dalszym ciągu chętniej opierają się na własnym doświadczeniu niż na zapiskach innych uczonych. Ci tak zwani Czarodzieje naturalni uczą się władać magią w oparciu o osobiste rozumienie idei i symboli. Są mniej aroganccy niż inni, którzy wybierają drogę umysłu; często cechuje ich cyficzne poczucie humoru i pokora w obliczu cudowności tego świata. Mówią zwykle z charakterystycznym dla swych rodzimych okolic akcentem i kierują się zdrowym, chłopskim rozsądkiem; swoje wypowiedzi przetykają przysłowiami i ludowymi powiedzeniami. Mogą z lekceważeniem wypowiadać się o korzyściach płynących z ksiąg i niechętnie odnosić do mieszkańców wielkich miast.

Czarodzieje kroczący drogą mistrzów są podziwiani przez tych, którzy obierają ścieżkę umysłu, z tą wszakże różnicą, iż wydaje im się, że potrafią narzucić swoją wolę i wyznaczyć kierunek w rozwoju świata. Doskonale nadają się na bohaterów.





niezależnych, gdyż łatwo zrobić z nich wspaniałych, znie-nawidzonych wrogów. Ich stosunek do świata i jego mieszkanców to już nie zwyczajne poczucie wyższości, lecz czystej wody megalomania; uważają, że posiadłszy dostateczną wiedzę, będą w stanie kontrolować każdą sytuację, w jakiej się znajdują. Każda napotkana istota jest albo ich potencjalnym wyznawcą, albo wrogiem – a i tak spotka się z identyczną pogardą.

Naruszenie kodeksu dyscypliny

Czarodziej „umysłowy” postępuje wbrew swojej dyscyplinie, kiedy zachowuje się głupio i bezmyślnie; zasługuje wtedy na kryzys talentów. Tak bardzo wierzy w moc swojego intelektu, że jest zszokowany, gdy zawodzi go przy wykonywaniu prostych ćwiczeń umysłowych. Podobny skutek może mieć atak wymierzony w jego poczucie godności osobistej – ciężko obrażony Czarodziej traci należytą pewność siebie i nie może się skoncentrować na magii talentów. Na dobrą sprawę każdą intensywną i długotrwałą reakcję emocjonalną można uznać za naruszenie zasad sztuki, ponieważ Czarodziej jest we własnej opinii ponad takie drobne „przypadłości”, dobre może dla zwykłych śmiertelników. Jeżeli w trakcie gry dojdzie do sytuacji, która wywoła u niego emocjonalne rozchwianie i niepewność, można uznać, że popełnił głębokie wykroczenie przeciwko regule dyscypliny i tylko Akt Pokuty pomoże mu wrócić do formy.

Ponieważ rozumienie dyscypliny opiera się u Czarodzieja naturalnego na osobistym doświadczeniu, każda nietypowa sytuacja grozi mu kryzysem talentów. Niektórzy magowie tej specjalności ryzykują też kryzys, gdy ich położenie kłóci się z ich większym pochodzeniem (kiedy na przykład przyjdzie im w dużym mieście rzucać czary wymierzone przeciwko obronie społecznej przeciwnika).

Czarodziejom krocącym drogą mistrzów kryzys zagroza wówczas, gdy starannie opracowany plan weźmie w łeb lub znajdują się w sytuacji, nad którą nie potrafią zapanować. Irytują się i wpadają w histerie, kiedy ktoś próbuje kierować ich zachowaniem i przeznaczeniem, i nie są w stanie skupić się na swoich talentach i czarach.

POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

Wszyscy Czarodzieje są zdania, że wiedza na temat idei i symboli pozwala im z łatwością rozszerzać swą wiedzę o wszelkie inne dyscypliny; szczególnie czarodzieje „umysłowi” i mistrzowie hołdują temu, skądinąd błędnemu, przekonaniu. Tymczasem nie da się opanować jednej dyscypliny, stosując podejście i techniki umysłowe zaczerpnięte z innej: nowicjusz musi najpierw wyzbyć się starych nawyków i uprzedzeń i otworzyć umysł na nowy sposób postrzegania świata. Dlatego też Czarodziejom najtrudniej jest angażować się w nowe dyscypliny; trudno im też zna-

leżać nauczycieli, którzy podjęliby się ich kształcenia i inicjacji – mają bowiem opinię upartych i trudnych uczniów.

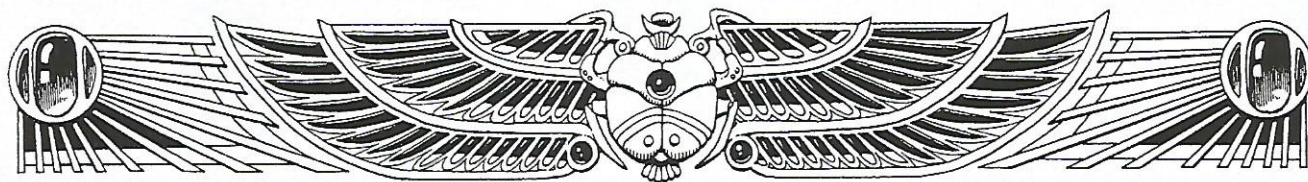
Najwięcej szkody przynosi im taka reputacja u innych magów. Słyną z tego, że uważają Iluzjonistów, Ksenomantów i Mistrzów Żywiołów za głupszych od siebie, toteż szczególnie trudno jest przekonać mistrza któregoś z tych specjalności, by podjął się nauczania Czarodzieja (nawet jeśli ten akurat Czarodziej wcale nie uważa go za idiota). Jeśli jednak nowicjusz zostanie przyjęty, musi liczyć się z tym, że czeka go więcej, niż zwykle, upokarzającej pracy w roli chłopca na posyłki, która ma wykazać jego determinację i chęć przyjęcia nowego sposobu myślenia. Mimo tych trudności Czarodzieje chętnie interesują się dodatkowo dyscyplinami magów, ponieważ ze względu na podobieństwo talentów mogą dość szybko awansować w nowych specjalnościach.

Z innych dyscyplin, które pasują do Czarodzieja, wymienić należy Łucz-nika, Trubadura i Zbrojmistrza. Charakterystyczna dla pierwszego z nich skłonność do dzielenia świata na cele i pociski dobrze współgra z tendencją do wiecznego wyszukiwania symboli i idei; Trubadur zaś i Zbrojmistrz są strażnikami wiedzy, co bardzo przemawia do miłującego ją Czarodzieja.

ZASADY SPECJALNE

Niska magia pozwala Czarodziejowi rozpoznawać rodzaje i ślady napotkanej magii, jak również przykłady zaklęć z jego własnej specjalności. Zapewnia również znajomość magicznych rytuałów.





Niska magia

Niska magia pomaga Fechtmistrowi dbać należycie o własny miecz, ale pozwala też rozeznaczyć się w historii legendarnej oręża oraz różnych typach mieczy i broni siecznej.

Premie za tytuł króla turnieju

Fechtistrz, który zdobędzie tytuł króla turnieju, uzyskuje premie w wysokości +1 do obrony społecznej przy wszelkich kontaktach z uczestnikami tegoż turnieju. Premia ta obowiązuje dopóty, dopóki Fechtistrz nie straci tytułu – maksymalnie przez rok i jeden dzień. Dodatkowo król turnieju ma prawo pierwszy przyjąć lub odrzucić ofertę heroicznego wyprawy lub pojedynku, zanim propozycję przedstawi się innym uczestnikom turnieju.

Miecz duchowy

Fechtistrz, który walczy mieczem duchowym – niepowtarzalną bronią, stanowiącą idealne uzupełnienie jego ciała i osobowości – może wydać dodatkowy punkt karmy przy wszelkich działaniach, przy których używa miecza. Nie należy jednak zapominać, że znalezienie miecza duchowego i poznanie jego sekretów powinno samo w sobie stanowić wielką epopeję. Niewielu Fechtistrzów znajduje swoje duchowe miecze; jeszcze mniej potrafi na nowo pisać ich legendę – ci, którzy tego dokonają, zasługują na miano prawdziwych bohaterów.

Premie dla specjalistów

W odróżnieniu od standardowego Fechtmistra (PZ, str. 68) specjaliści – galant i pojedynekowicz – mają prawo do pewnych premii. Na trzecim kręgu obrona społeczna galanta zwiększa się o +1, na szóstym o dalsze +2, ale galant traci prawo do premii do obrony fizycznej na kręgu siódmym. Pojedynekowicz uzyskuje premie w tej samej wysokości i na tych samych kręgach, lecz dotyczą one jego obrony fizycznej.

• ILUZJONISTA •

WSKAZÓWKI

Dla Iluzjonisty nic nie jest naprawdę takie, jakim się wydaje. Talenty w tej dyscyplinie pozwalają naginać rzeczywistość do woli adepta, który żyje w przekonaniu, iż podobną rolę powinny spełniać wszystkie siły natury. Iluzjonista rzadko przyjmuje coś za dobrą monetę, za to z przyjemnością wgłębia się w naturę rzeczy, by w pełni ją zrozumieć. Oczywiście nie jest głupcem i bez trudu zauważy realne zagrożenie – na przykład stwor, który ma zamiar zeżreć jednego z jego towarzyszy; może poświęcić chwilę na poszukiwanie oznak fałszywości monstrum, ale nie ograniczy się do niedowierzania, gdy bestia spróbuje mu zrobić krzywdę.

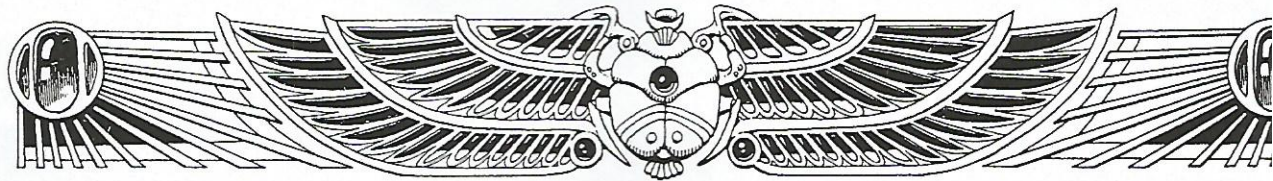
Iluzjonista jest urodzonym wodzirejem i uwielbia zabawić tłumy swoimi czarami i talentami; często więc występuje publicznie, nawet nieproszony. W jego mniemaniu rozrywka zaspokaja dwie podstawowe potrzeby Dawców Imion: niesie im isierkę światła w spowijającym Barsawie mroku ciężkich czasów i daje jakże potrzebną lekcję na temat postrzegania prawdy. Dla większości Iluzjonistów prawda jest jednak czymś znacznie bardziej subtelnym i ulotnym niż świat, który widzimy na co dzień; iluzje w ich mniemaniu wskazują drogę ku prawdzie, dowodząc, jak łatwo nas oszukać. Każdy, kto nie wyobraża sobie istnienia prawdy poza tym, o czym donoszą mu zmysły, uzasadnia istnienie Iluzjonisty, który z przyjemnością będzie go oszukiwał, by udowodnić, że rzeczywistość często bywa tylko pozorna.

Magowie tej specjalności słyną zresztą z tego, że robią wszystko, byle tylko wyjaśnić widzom motywy swojego postępowania; jeśli gapie nie rzuca dość miedziaków czy nie wyraża należytego zachwytu, Iluzjonista nie omieszką wygłosić stosownego kazania na ten temat – kto wie, może ktoś się zawstydzi i okaże bardziej hojny?

Naruszenie kodeksu dyscypliny

Grzechy główne Iluzjonisty to nadmierne przywiązanie do „prawdziwej” magii oraz zaprzestanie poszukiwania prawdy, skrytej za elegancką fasadą świata. Jeśli chodzi o stosunek magii „prawdziwej” do „nieprawdziwej”, adept tej sztuki powinien mniej więcej dwa razy częściej posługiwać się iluzjami niż zaklęciami, które ich nie wywołują. Jednodniowe porzucenie tego zwyczaju wiąże się z błahym wykroczeniem przeciw dyscyplinie; jeżeli stan taki utrzyma się przez trzy dni, Iluzjoniście grozi średni kryzys talentów, a później za każde trzy dni, waga przewinienia rośnie o jeden stopień. Po dziewięciu dniach





nadużywanie rzeczywistej magii prowadzi do bardzo poważnego kryzysu.

Kryzys grozi również tym, którzy akceptują świat taki, jakim go widzą. Jeżeli Iluzjonista wierzy we wszystko, co zobaczy, po tygodniu dorabia się błahego przewinienia, a z każdym następnym tygodniem kryzys się pogłębia.

POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

Iluzjonista/Złodziej, który wykorzystuje zdolności magiczne w celu ukrycia kradzieży i innych przejawów mało chlubnej działalności, jest prawdziwym mistrzem sztuki złodziejskiej, choć oczywiście w jego wypadku rośnie ryzyko zaprzestania poszukiwań prawdy i narażenia się na kryzys talentów. Dobrym uzupełnieniem Iluzjonisty jest również Trubadur, który mógłby dzięki czarom i talentom maga wzbogacić swoje występy publiczne; niektóre talenty Trubadura (na przykład *historia przedmiotu* czy *empatia*) pomagają z kolei Iluzjoniście odkrywać prawdziwą naturę rzeczy.

Mistrzowi złudzeń trudno byłoby zaakceptować wizję magii, jakie mają inni magowie, tym bardziej, że chętniej sięgają oni po czary „prawdziwe” niż iluzyjne. Gdyby jednak starannie przemyśleć koncepcję takiego bohatera, a potem umiejętnie go poprowadzić, udałoby się uzyskać nader ciekawą i potężną postać.

Podobnie jak większość magów, także Iluzjonista raczej nie wyróżnia się siłą i atletyczną budową ciała, przez co nie byłby najlepszym adeptem dyscyplin bojowych; ten, który latami doskonali umysł, często zaniedbuje ciało i trzeba być kimś naprawdę wyjątkowym, by skutecznie połączyć, na przykład, Iluzjonistę z Wojownikiem; łatwiej byłoby już zostać Fechtmistrzem czy Zbrojmistrzem, chociaż i to nie jest proste.

ZASADY SPECJALNE

Zasady specjalne dla Iluzjonistów obejmują wykorzystanie niskiej magii oraz rytuały awansu na wyższe kregi.

Niska magia

Niska magia pozwala Iluzjonistom rozpoznawać różne zastosowania wszelkiej magii, jak również szczegółowe

wypadki użycia iluzji. Test niskiej magii może również zastąpić test Percepcji w sytuacji, gdy adept próbuje pojąć się na prawdziwej naturze sytuacji (patrz *Iluzjonista ujawnia prawdę*, str. 44), oraz test Siły Woli przy próbie przejrzenia obcej iluzji.

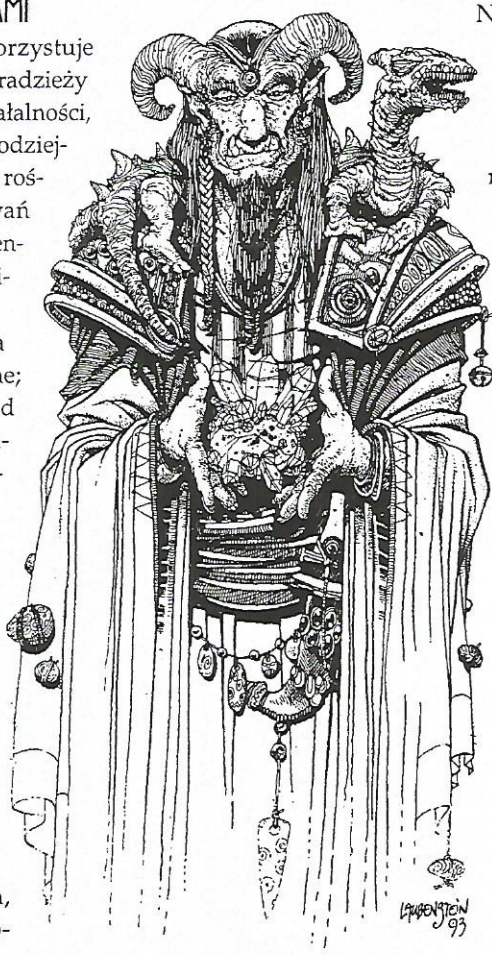
Rytuały awansu

Nauczyciele tej dyscypliny uzależniają awans od rytuałów towarzyszących awansowi. Wyższe kregi od charakteru poszczególnych uczniów, trudno więc mówić o ogólnych, sztywnych mechanizmach nadających się wykorzystania w każdej sytuacji. Podsuwamy jednak mistrzowi Gry kilka wskazówek, dzięki którym ewentualne ceremony nie będą miały należytej rangi.

Bohater ubiegający się o wejście na wyższy krąg tej dyscypliny powinien zawsze spotykać się z groźbą, która, choć z pozoru niebezpieczna, okazuje się nieprawdziwa. Mistrzowie chętnie stawiają kandydatów w obliczu dwóch różnych, niebezpiecznych zagrożeń i z ciekawością obserwują, przed którym z nich uczeń zdecyduje się bronić. Często (choć nie zawsze) jedno z zagrożeń może okazać się jak najbardziej rzeczywiste i uczeń, który doznał błędnego wyboru, wpakuje się w prawdziwe tarapaty.

Wśród Iluzjonistów nie ma żadnych identycznych rytuałów. Mistrzowie nie żle się pewnie napoci, starając się nie powtarzać, ale może być przydatna pewien znakomitej zabawy; śledzenie postępów adepta w iluzyjnym

świecie luster potrafi być równie wciągające, jak szereg setkami na wół realnych stworów.





• KAWALERZYSTA •

WSKAZÓWKI

Kawalerzysta jest z natury niespokojny i popędliwy, powodowany nieustającym pragnieniem ruchu i działania. Gdzie tylko można, zmusza wierzchowca do galopu, zamiast jechać stępą, bez namysłu ładuje się w sam środek wydarzeń, stawia czoło wrogom, chwytą życie za gardło i wyciska do ostatniej kropli.

Większość adeptów może spokojnie koncentrować się na doskonaleniu własnych zdolności. Kawalerzysta funkcjonuje zupełnie inaczej – wszystko dzięki duchowej więzi z rumakiem. Stanowi ona nieodłączny element charakteru adepta, wywiera nań wszechstronny – fizyczny, psychiczny i emocjonalny – wpływ i nawet rozłaka nie jest w stanie jej nadwerężyć. Dla Kawalerzysty wierzchowiec jest najważniejszą istotą na świecie – ważniejszą nawet niż inni adepci (czy towarzysze z grupy), toteż zwykle odnosi się do Dawców Imion z wyraźną rezerwą. Nic dziwnego, że bywa postrzegany jako nieokrzesany gbur i półgłówek.

Często zdarza się, że Kawalerzysta jest w stanie zablysnąć i zademonstrować pełnię swoich możliwości wyłącznie w duecie z rumakiem; w siodle może czerpać siłę i korzystać ze zmysłów dwóch istot jednocześnie. Kawalerzyści słyną z szaleńczo odważnych wyczynów – potrafią poprowadzić szarżę w sam środek leżącego Hordy albo przedrzeć się przez dzicz i gęste szlaki therańskich żołnierzy, by dostarczyć meldunek do oblężonego miasta. Na co dzień nieśmiały i małomówny adept wskakuje na siodło i zmienia się nie do poznania.

Ów dystans do innych Dawców Imion zwykle nie przeszkadza Kawalerzyście z nimi współpracować, ale sprawia, że chyba tylko Władcy Zwierząt – którzy trochę rozumieją jego związek z wierzchowcem – nie traktują go jak dziwaka.

Naruszenie kodeksu dyscypliny

Ze względu na wyjątkowe znaczenie więzi łączącej Kawalerzystę z rumakiem, wszystko, co grozi jej naruszeniem,

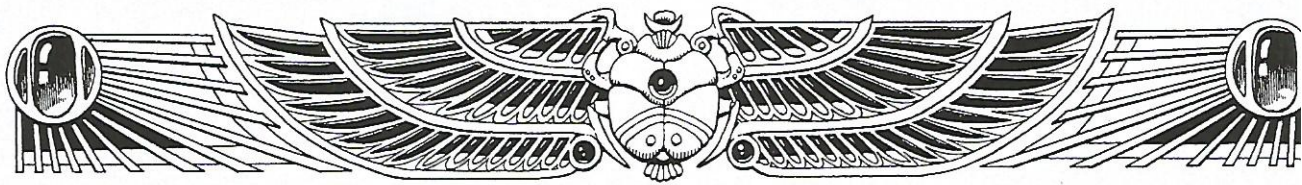
może wywołać kryzys talentów. Zaniedbanie wobec ukochanego zwierzęcia jest niewybaczalnym przewinieniem w stopniu od błahego do głębokiego – bohater, który, zamiast wycesać konia i podsypać mu owsa, najpierw coś zje i się wykąpie, ryzykuje średni kryzys; jeżeli będzie tak postępował regularnie – powiedzmy przez tydzień – uchybienie stanie się bardzo poważne, a później już tylko krok do głębokiego i konieczności odbycia pokuty.

Do kryzysu może również doprowadzić przedkładanie dobra innego Dawcy Imion nad dobro rumaka. Zardurzenie w takiej osobie oznacza osłabienie, a czasem wręcz zerwanie empatycznej więzi z wierzchowcem i naruszenie harmonii dyscypliny. Przy określaniu wagi takiego przewinienia Mistrz Gry musi kierować się własnym zdrowym rozsądkiem: Kawalerzysta, który wda się w zażartą dyskusję, zapominając o bożym świecie, popełnia błahę wykroczenie; średni kryzys może być wynikiem namiętnej nocy spędzonej z nową ukochaną (nowym ukochanym); jeżeli związek z drugim Dawcą Imion okaże się tak ważny, że jeździec zacznie zaniedbywać rumaka – kiedy na przykład każe mu ryzykować życie, by ocalić tę osobę – może się spodziewać bardzo poważnego kryzysu; gdyby taka sytuacja utrzymywała się przez miesiąc bądź dłużej, dojdzie do głębokiego naruszenia reguł dyscypliny i kryzysu talentów. Adept ryzykuje wówczas całkowite zerwanie kontaktu z rumakiem i utratę statusu Kawalerzysty – wówczas dopiero Akt Pokuty pozwoli mu wrócić do „zawodu”.

POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

Rzadko zdarza się, by Kawalerzysta szukał sobie dodatkowej dyscypliny, ale jeśli już do tego dojdzie, najchętniej wybiera ścieżkę Władcy Zwierząt, z którym łączy go naturalna troska o zwierzęta i zdolność do nawiązywania z nimi empatycznego kontaktu. Zwiadowca i Wojownik pasują do Kawalerzysty ze względu na naturalną dynamikę i pęd do działania.





Prawie nie do pomyślenia jest, by Kawalerzysta został Powietrznym Łupieżcą, Ksenomantą albo Mistrzem Żywiołów – pierwszy z nich żyje z dala od ziemi, która jest ukochanym żywiołem jeźdźcy, a dwaj pozostali nadmiernie odsuwają się od żywego, tętniącego emocjami świata; nie sposób wówczas mówić o zachowaniu jakiegokolwiek duchowego porozumienia z inną istotą.

ZASADY SPECJALNE

W tym podrozdziale znalazły się dodatkowe przepisy odnoszące się do wierzchowców, warkoczy honoru i wykorzystania niskiej magii. Dodatkowo znajdziecie tu charakterystykę zwierząt, które nadają się na rumaki dla krasnoludów, wietrzników i trolli.

Niska magia

Niska magia podpowie Kawalerzyście, jakich wierzchowców używają różni Dawcy Imion, jak obchodzić się z uprzężą i innymi elementami ekwipunku jeźdźcy, jak opiekować się zwierzętami i je leczyć. Adept będzie również znał ważniejsze oddziały jazdy, słynące w całej Barsawii.

Śmierć wierzchowca

Po śmierci wierzchowca – do czasu znalezienia i wyszkolenia nowego – Kawalerzysta ma wszystkie stopnie talentów obniżone o 2, tak jakby przeżywał poważny kryzys.

Jeżeli nie odprawi Rytuału Bohatera (opisano go w rozdziale poświęconym Kawalerzyście) nad śmiertelnie ranym rumakiem, popełni głębokie wykroczenie przeciwko regułom dyscypliny. Wówczas jedynie Akt Pokuty – na przykład wielka, odważna wyprawa wojenna poświęcona pamięci wierzchowca – może zmazać tę plamę na honorze i sprawić, że adept będzie mógł szukać sobie nowego zwierzęcia.

Warkocze honoru

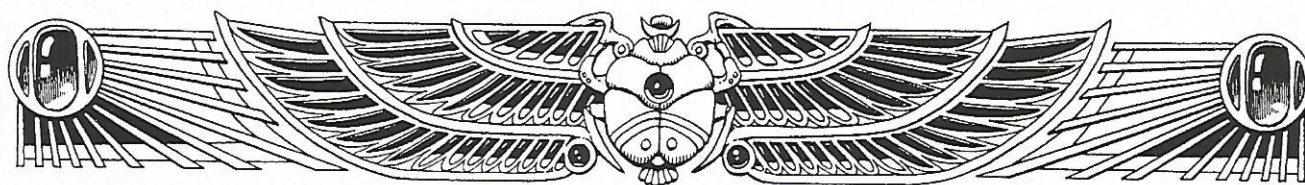
Każdy warkocz honoru noszony przez Kawalerzystę zwiększa jego obronę społeczną (w kontaktach z innymi adeptami tej dyscypliny) o 1. Jeżeli bohater zdecyduje się odciąć warkocz i spalić go, by w szlachetnej sprawie (ocalenie kaeru, walka z Horrorem itp.) zyskać dodatkową moc, uzyskuje tyle punktów karmy, na jakim był kregu, gdy wierzchowiec zginął. Te punkty musi wykorzystać w przygodzie lub wyprawie, która sprawiła, że postanowił poświęcić warkocz. Spalonego warkocza nie można zastąpić nowym, dopóki nowy rumak nie zginie bohaterką śmiercią.

Wierzchowce dla przedstawicieli różnych ras

W podręczniku głównym **Przebudzenia Ziemi** podano, że Kawalerzysta, zaczynając grę, ma od razu własnego konia, ale trudno oczekiwać od trolla czy wietrznika, żeby był zadowolony z takiej propozycji; krasnolud również będzie miał kłopoty z dosiadaniami tak wysokiego zwierzęcia. Poniżej przedstawiamy więc zwierzęta, które mogą nadawać się na rumaki dla przedstawicieli tych właśnie ras.

Krasnoludy: Przeciętny krasnolud jest za niski, żeby wygodnie jeździło mu się na normalnym koniu. Niektórzy jeźdźcy wybierają więc mniejsze koniki i kuce, ale są też ci, którzy wolą jeździć na troajinach i huttawach. Na początku gry krasnoludzki Kawalerzysta może zdecydować się na małego konia, kuca, troajina lub huttawę.





TR?AJIN

ZR: 5 SF: 6
PER: 4 SW: 5

ŻYW: 6
CHA: 3

Inicjatywa: 6
Liczba ataków: 2
Atak: 7
Obrażenia: 8
Liczba czarów: –
Rzucanie czarów: –
Efekt: –

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 6
Obrona społeczna: 4
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 0
Zachowanie równowagi: 6
Testy zdrowienia: 2

Próg życia: 38
Próg ran: 10
Próg przytomności: 29

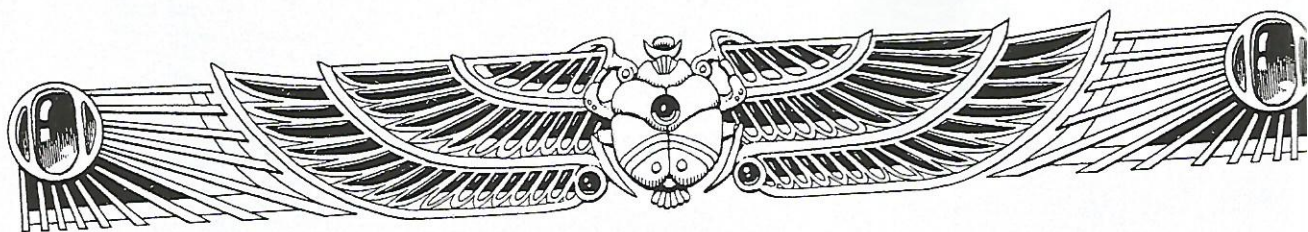
Punkty legend: 45
Ekwipunek: –
Łup: –

Szybkość w walce: 29
Pełna szybkość: 57

Komentarz

Podobne do tygrysów troajiny wywodzą się z górzystych i porośniętych dżunglą rejonów Barsawii. Mierzą około stu dwudziestu centymetrów w kłębie i dwóch i pół metra długości (z czego pełny metr przypada na ogon). Są bardzo przywiązane do swojego rewiru łowieckiego i w razie potrzeby bronią go zaciekle ostrymi kłami i pazurami. Spotyka się czasem oswojone troajiny nie tylko w roli wierzchowców, lecz także towarzyszy Władców Zwierząt. Wytresowane zwierzę można łatwo kupić w każdym większym mieście za 100 sztuk srebra.





HUTTAWA

ZR: 5 SF: 9
PER: 45 SW: 4

Inicjatywa: 6
Liczba ataków: 1
Atak: 7
Obrażenia: 11
Liczba czarów: -
Rzucanie czarów: -
Efekt: -

Próg życia: 45
Próg ran: 12
Próg przytomności: 35

Punkty legend: 60
Ekwipunek: -
Łup: -

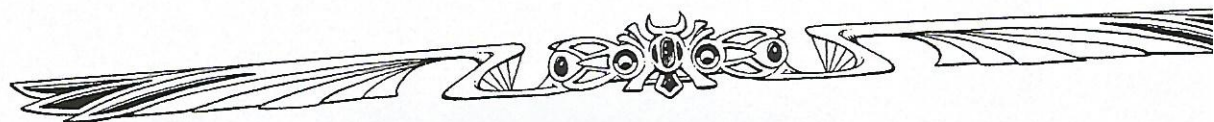
ŻYW: 8
CHA: 5

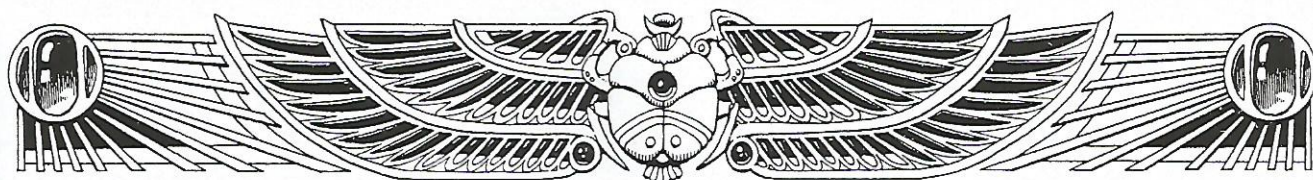
Obrona fizyczna: 6
Obrona magiczna: 6
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz duchowy: 0
Zachowanie równowagi: 9
Testy zdrowienia: 2

Szybkość w walce: 29
Pełna szybkość: 57

Komentarz

Budową ciała huttawa przypomina lwa lub z orlim łbem, masywnym dziobem i ptasimi ślepiami. Rasta do metra dwudziestu w kłębie i blisko dwu metrów długości. Krasnoludzy Kawalerzyści upodobał huttawy jako wierzchowce oraz zwierzęta pożywienia. Często spotyka się je w karawanach prowadzonych przez kupców z Throalu i Wielkiego Targu. Nie są zbyt bystre, ale dają się łatwo tresować - wyszkolone można kupić w mieście za 95 sztuk srebra.





Trolle: Ze względu na solidną budowę ciała i znaczny ciężar trolle mają kłopoty ze znalezieniem odpowiednich wierzchowców. Kawalerzyści tej rasy czasem dosiadają ciężkich rumaków bojowych, chętniej jednak jeżdżą na potężnych, silnych koniach zwanych granlainami. Troll Kawalerzysta zaczyna grę, posiadając takie właśnie zwierzę.

GRANLAIN

ZR: 5	SF: 12	ŻYW: 8
PER: 4	SW: 6	CHA: 5

Inicjatywa: 6	Obrona fizyczna: 6
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 5
Atak: 6	Obrona społeczna: 7
Obrażenia: 13	Pancerz fizyczny: 4
Liczba czarów: -	Pancerz duchowy: 0
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: 12
Efekt: -	Testy zdrowienia: 4

Próg życia: 46
Próg ran: 13
Próg przytomności: 39

Szybkość w walce: 29
Pełna szybkość: 57

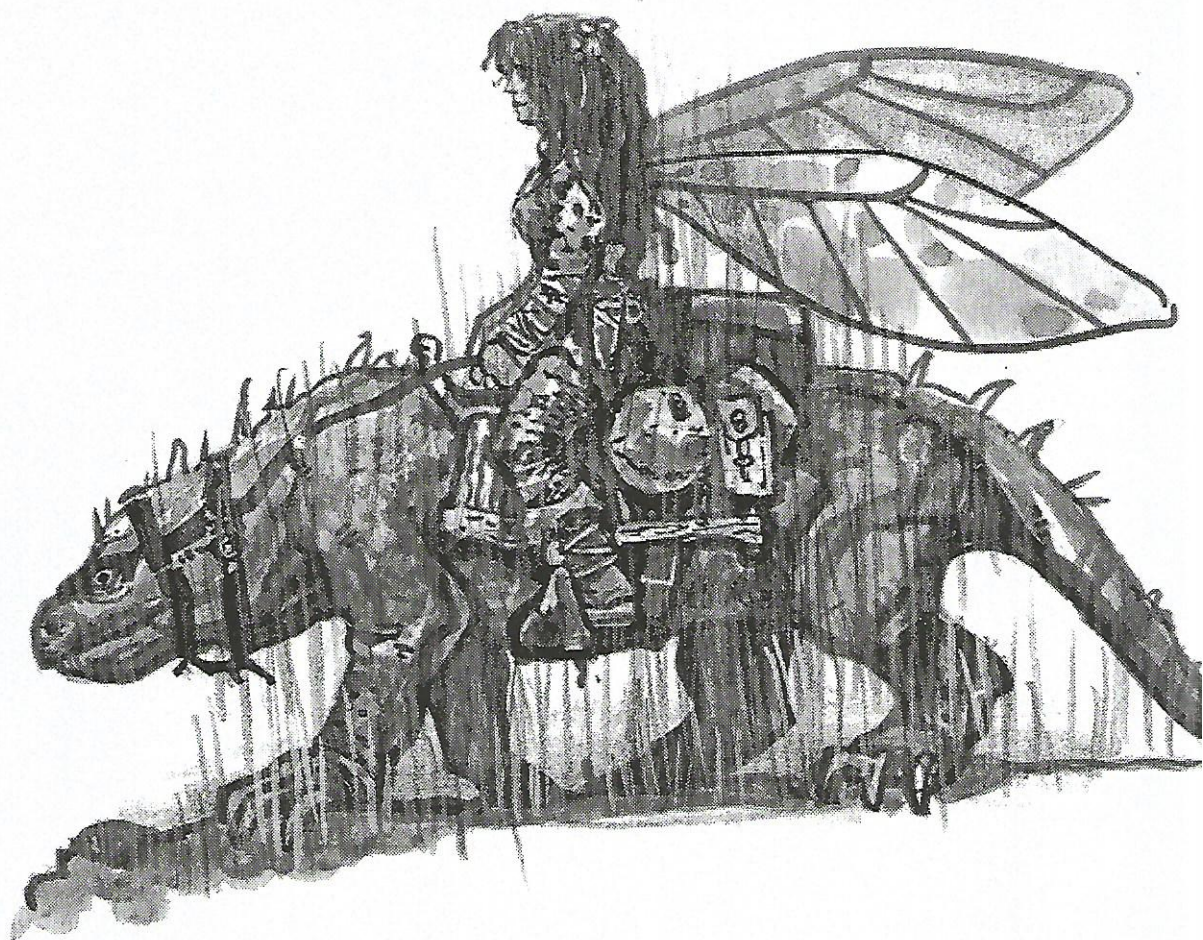
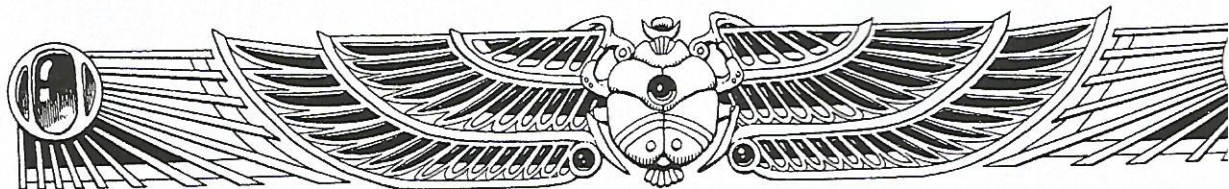
Punkty legend: 50
Ekwipunek: -
Łup: -

Komentarz

Granlainy to rasa niezwykle potężnie zbudowanych, silnych koni, które często wykorzystuje się w charakterze zwierząt pociągowych. Mierzą ponad dwa metry w kłębie i dobre trzy metry długości. Ponieważ są z natury wyjątkowo uparte, zwykle tylko trolle mają dość cierpliwości, żeby je nagiąć do swojej woli.

Granlainy w Barsawii są rzadkością - w stanie dzikim występują tylko na równinach u stóp Lśniących Szczytów. Wrodzona krnąbrność obniża jednak ich wartość, tak że są zwykle do kupienia za mniej więcej 115 sztuk srebra.





Wietrzniaki: Kawalerzyści tej rasy są za mali, żeby swobodnie dosiąść konia czy grzmotorożca, najczęściej więc korzystają z usług jaszczurkopodobnych kue i dużych latających stworów, zwanych zoakami; niektórzy jeżdżą też na psach i niedużych wilkach. Wietrzniak Kawalerzysta może zacząć grę, posiadając dowolnego z tych wierzchowców. Mistrz Gry musi jednak dopilnować, by latający zoak nie zachwiał nadmiernie równowagi rozgrywki.

KUE

ZR: 6	SF: 4	ŻYW: 6
PER: 5	SW: 5	CHA: 4

Inicjatywa: 7

Liczba ataków: 2

Atak: 7

Obrażenia: 7

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 4

Pancerz duchowy: 1

Zachowanie równowagi: 4

Testy zdrowienia: 3

Próg życia: 36

Próg ran: 10

Próg przytomności: 28

Szybkość w walce:

Pełna szybkość: 70

Punkty legend: 60

Ekwipunek: –

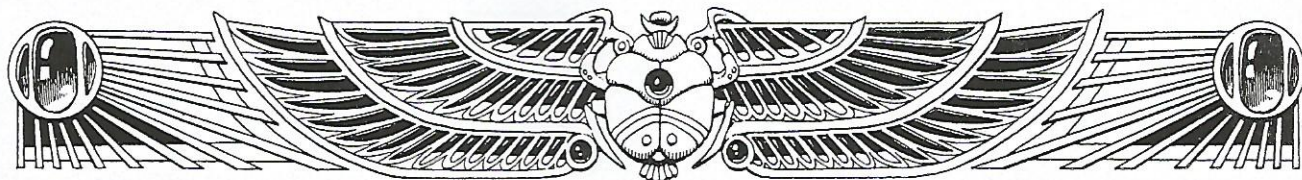
Łup: –

Komentarz

Kue przypominają krzyżówkę kota z jaszczurką: kształt ciała i głowy, ale kocie ruchy, mimikę i zwyczajnie widzą w ciemnościach, toteż wietrzniaki chętniej korzystają z nich jako strażników. Zamiast krótkich łap, kue ma smukłe, długie łapy. Dorasta do wielkości co ponad pół metra w kłębie i ma około stu dwudziestu centymetrów długości. Głowę i ogon od góry porasta gruba sierść.

Zwierzęta te zamieszkują barsawiańskie lasy i znakomicie spisują się w roli wierzchowców dla Wietrzniaków, Kawalerzystów i Wojowników strzegących granic wiosek. Kue można kupić jedynie w miastach oraz, rzadziej, w osiedlach na obrzeżach. Cena i Liaj, za cenę w granicach od 90 do 110 sztuk





ZOAK

ZR: 6 SF: 7
PER: 6 SW: 6

ŻYW: 6
CHA: 5

Inicjatywa: 7
Liczba ataków: 1
Atak: 8
Obrażenia: 8
Liczba czarów: -
Rzucanie czarów: -
Efekt: -

Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 3
Pancerz duchowy: 2
Zachowanie równowagi: 7
Testy zdrowienia: 3

Próg życia: 38
Próg ran: 10
Próg przytomności: 29

Szybkość w walce: 35
Pełna szybkość: 70
Szybkość w locie: 75/150

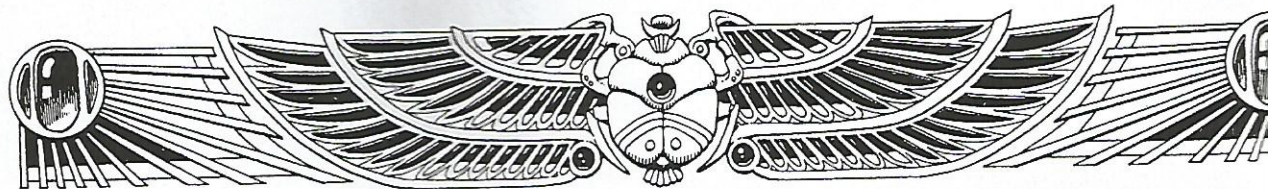
Punkty legend: 60
Ekwipunek: -
Łup: -

Komentarz

Zoak wygląda jak skrzyżowanie dużego ptaka z nietoperzem – ma upierzony tułów i głowę, oraz błoniaste, pozbawione piór skrzydła, szyję i ogon. Każda z porośniętych pierzem nóg jest zakończona czterema orlimi szponami. Od dzioba do czubka ogona zoak mierzy nieco ponad metr; szyję ma długą i giętką – podobnie jak u ostrodzioba, tylko zamiast samych mięśni znajdują się w niej normalne kręgi szyjne.

Zoaki zamieszkują gęste lasy Barsawii i bywają nie tylko wierzchowcami powietrznej kawalerii wietrzników, lecz także towarzyszami Władców Zwierząt. Niestety, niechętnie poddają się tresurze, toteż trudno je kupić. W kilku dużych miastach – zwłaszcza w Urupie i Travarze – można dostać zoaka za około 115 sztuk srebra.





• KSENOMANTA •

WSKAZÓWKI

Decydując się na prowadzenie bohatera tej specjalności, gracz powinien zdawać sobie sprawę, że wybiera budzącą powszechny lęk osobę, narażoną na niechęć znakomitej większości Barsawian. Ze względu na fatalną reputację Ksenomantów (wynikającą z niejasnych związków z Horrorami i umarłymi), magowie ci często sami mają się za wyrzutków i odsuwają się od rodzimej społeczności. Dlatego też określenie motywów wyboru dyscypliny może sporo powiedzieć o naturze postaci. Złośliwe dzieciaki z okolicy naigrawały się z naszego bohatera, kiedy był mały?

A może ciągnie się za nim rodzinne przekleństwo, przez które rodziców niesłusznie oskarżono o konszachty z Horrorami? Albo należał w wiosce do rasowej czy kulturalnej mniejszości (tak jak ork chowany wśród ludzi) i padł ofiarą powszechnych uprzedzeń? Może odkąd pamięta, był inny od rówieśników – interesował się śmiercią i zepsuciem, fascynowały go legendy o Horrorach i Pogromie?

Rzecz jasna nie każdy Ksenomanta musi od urodzenia znajdować się na marginesie społeczeństwa – mógł dopiero w późniejszym okresie życia zacząć szukać zemsty na Horrorach i dojść do wniosku, że najłatwiej będzie zwyciężyć je ich własną bronią. Są wreszcie i tacy, którym do czasu inicjacji udaje się ukryć fascynację sztuką czarnoksięską.

Mało który Ksenomanta mieszka sobie spokojnie i zwyczajnie we wsi. Owszem, zwykle wieśniacy chętnie widzą w swoim gronie adeptów, którzy w potrzebie służą radą i pomocą, ale po co komu specjalista od magii śmierci? Zwłaszcza jako nauczyciel i opiekun dzieci? Ksenomanta chętnie i szybko opuszcza rodzinne pielesze i udaje się na poszukiwanie mistrza, co tylko pogłębia niechęć ze strony innych Dawców Imion – nigdy nie wiadomo, czy adept mrocznej sztuki nie zwiedzie ich syna czy córki na manowce obietnicami zakazanej wiedzy i mocy.

Przeciętny Ksenomanta gardzi przeciętnym Dawcą Imion, nie oczekując po nim niczego dobrego. Szybko uczy się zdrowego lekceważenia wobec innych, zwłaszcza gdy jego nauczyciel go w tym popiera – naśmiewa się z rzeczy, które kto inny uznałby za tragiczne i rzadko okazuje współczucie wobec tych, którzy w jego przekonaniu

postępują głupio. Ostrze pogardy kieruje jednak głównie przeciw tym, którzy się go boją.

Ksenomanta jest mistrzem relatywizmu moralnego i nie ma zbyt wielu nienaruszonych zasad postępowania. Wiele czasu poświęca na zgłębianie tajników własnej sztuki, lecz rzadko odczuwa wątpliwości i wyrzuty sumienia. W każdej sytuacji kieruje się własnym rozsądkiem, aby określić najwłaściwszą reakcję. Ksenomanci uważają, że wiedza sama w sobie nie jest ani dobra, ani zła – można ją dopiero w dobry lub zły sposób stosować. Ponadto „dobro” jest dla nich wartością, którą należy rozpatrywać w długoterminowej perspektywie.

Ksenomanci nie traktują śmierci jako końca egzystencji, lecz jako zmianę stanu bytu, wobec czego nie przejmują się możliwościami życia po śmierci.

Dawców Imion. Gdyby na przykład któryś z nich miał okazję zablokować dostęp do poziomu astralnego, łączącego nasz świat z krainą Horrorów, a wszystko to za cenę kilkudziesięciu istnień ludzkich, uważaliby to za pewną, że to uczciwa wymiana.

Naruszenie kodeksu dyscypliny

Ksenomantów uczy się, że nie należy się bać śmierci, a jedynie czerpać z niej naukę. Z tego powodu adept, który powątpiewa w słuszność swoich działań, popełnia wykroczenie przeciw regule dyscypliny i naraża na kryzys talentów. Moc jego magii, w głównej mierze z jego pewnością siebie, poczucie winy wywołuje więc swoisty kryzys emocjonalny i utrudnia korzystanie z talentów i zaklęć. Podobny skutek może mieć żal po zmarłych, skoro w życiu Ksenomanty życie i śmierć to po prostu dwa końce tej samej drogi.

Ważne jest również, aby pamiętać, że prowadzenie, które przeczy temu przek-

również prowadzi do kryzysu. Najgorsze jednak, co może zrobić Ksenomanta, to pokonać strachowi. Strach ma być narzędziem do pokonywania innych – adept mrocznej sztuki, który przestaje się bać, przestaje być adeptem. Lęk i daje mu się wodzić za nos, sam sobie wyrządza krzywdę. Poddanie się strachowi prowadzi do bardzo poważnego kryzysu. Niemoc ustąpi wówczas, gdy Ksenomanta pokona istotę, której się

POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

Ksenomanta, jako osoba z natury żądna wszelkich doświadczeń, może próbować szczęścia we wszystkich





dyscyplinach, powinien jednak pamiętać, że skuteczność niektórych połączeń jest znacznie większa, niż innych, mniej dobranych.

Zbieżność talentów sprawia, że inne dyscypliny magów są dla Ksenomanty szczególnie kuszące, gdyż dają mu możliwość szybkiego opanowania licznych przydatnych zdolności. Wielu adeptów tej sztuki pociąga też ścieżka Zbrojmistrza, ze względu na metaforyczny związek wszelkiej broni ze śmiercią. Podobnie atrakcyjna jest dyscyplina Władcy Zwierząt, który, zdaniem Ksenomanty, czerpie moc z panowania nad innymi istotami. Niestety, trudno jest znaleźć osobę, która podjęłaby się wyłożenia Ksenomancie tajników innej dyscypliny, ponieważ potencjalni nauczyciele są wobec niego tak samo uprzedzeni, jak zwykli śmiertelnicy.

A Ksenomanci są równie podejrzliwi w stosunku do adeptów, którym zamarzyła się inicjacja w ich dyscyplinie. Większość kandydatów nie potrafi lub nie chce wyzbyć się utartych przesądów na temat życia, śmierci i zdolności kojarzonych z Horrorami – ci odpadają w przedbiegach. Szczególnie pilnie obserwuje się innych magów; Ksenomanta ma bowiem dostęp do talentu *moc woli* na niższym kręgu, niż Czarodziej, Iluzjonista i Mistrz Żywiołów, wobec czego istnieje ryzyko, że któryś z nich zechce się specjalizować w jego sztuce tylko po to, by wcześniej opanować tę umiejętność. Oczywiście kandydaci, którzy sprawiają takie właśnie wrażenie, również nie mają najmniejszych szans na naukę i inicjację.

ZASADY SPECJALNE

Niska magia przydaje się w tej dyscyplinie do rozpoznawania działania magii ksenomantckiej, różnych rodzajów duchów i ożywieńców, oraz rytuałów – zwłaszcza ceremonii magii krwi.

Dodatkowo Ksenomanta może wykorzystać niską magię do wykrywania obecności duchów i innych istot. W tym celu wykonuje test, którego podstawą jest Percepcja, a stopniem trudności obrona magiczna istoty. Jeśli test się powiedzie, mag stanie się świadom obecności duchów i innych stworzeń w promieniu 20 metrów od miejsca, w którym się znajduje; może wówczas, korzystając z czarów i talentów (*powstrzymanie ducha, rozmowa z duchami*), nawiązać kontakt i porozumieć się z taką istotą.

Mistrz Gry może również wykonać taki test w imieniu bohatera – jeśli się uda, gracz dowie się, że jego postać wyczuwa obecność ducha i będzie mógł zdecydować, jak powinna zareagować.

Nie można za pomocą niskiej magii wykrywać obecności ożywieńców – służy do tego specjalne zaklęcie.

• ŁUCZNIK •

WSKAZÓWKI

Adept tej dyscypliny jest wyszkolony w sztuce specyficznego postrzegania rzeczywistości; dzieli świat na cele i pociski, po czym tworzy tajemniczą, magiczną więź między nimi. Z tych podstawowych założeń można wyciągnąć daleko idące konsekwencje i stosować analogię cel-pocisk do niemal każdej sytuacji życiowej – ale można też wyobrazić sobie Łucznika zupełnie inaczej, jako trzeźwo myślącego faceta, który nie pozwala, by owe mistyczne związki przeszkodziły mu w odstrzeliwaniu kolejnych wrogów. Także losy bohatera zanim został adeptem będą miały wpływ na jego późniejszą, „łuczniczą” wizję świata – strzelec wychowany w oddziale orkowej kawalerii z pewnością okaże się bardziej zaciekle i mniej subtelny od Oakena Aveldeła, którego wypowiedź cytowaliśmy wcześniej; Łucznik t'skrangów, szkolony specjalnie do ochrony parostatków przed piratami, potraktuje metaforyczny aspekt dyscypliny z mniejszą powagą niż krwawy elf, dla którego metafizyka będzie u Łucznika wszystkim.

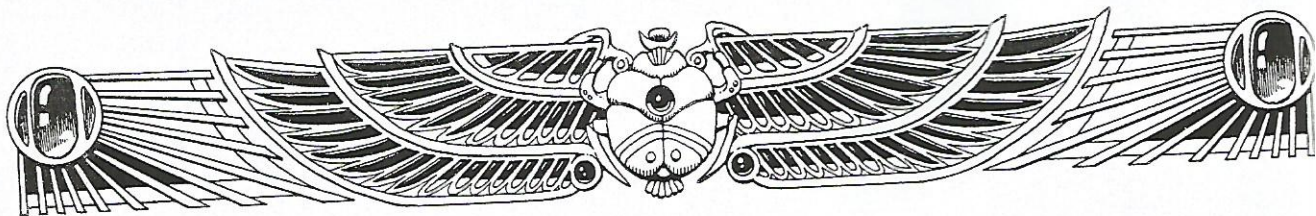
Naruszenie kodeksu dyscypliny

Łucznik naraża się na kryzys talentów w sytuacji, gdy zdarzy mu się porzucić proste ścieżki przez życie i zatracić klarowny sposób myślenia; adept tej sztuki, który poddaje się emocjom, łatwo zmienia decyzje, nadmiernie komplikuje wszystko, czego się tknie, zapomina o najważniejszym celu, by zagłębić się w ślepą uliczkę rozwoju wydarzeń, zasługuje na ostrzeżenie. Można też wyobrazić sobie Łucznika, który – przez własne zaniedbanie – traci łuk; powinien spodziewać się kryzysu talentów, gdy spróbuje go użyć powtórnie (po odzyskaniu) bądź zmieni broń na nową. Podobnie jak adepci innych dyscyplin bojowych, Łuczniczy również przywiązują ogromną wagę do mistycznego znaczenia broni.

W szkoleniu na każdym kroku podkreśla się znaczenie właściwego wyboru celów. Jeżeli więc Łucznik przypadkiem trafi strzałą sprzymierzeńca lub niewinnego obserwatora walki, może oczekiwać kryzysu, który potrwa do końca starcia. W wyjątkowo okropnych sytuacjach, kiedy jego niefrasobliwość albo bezmyślność prowadzi do śmierci niewinnych osób, Łucznik będzie prawdopodobnie musiał dokonać Aktu Pokuty, by odzyskać władzę nad talentami.

Niektórych graczy i Mistrzów Gry zainteresują zapewne możliwości, jakie wynikają ze skłonności Łucznika do nadużywania zabójczych strzał. Za każdym razem, gdy z zimną krwią strzeli do bezbronnego Dawcy Imion,





Mistrz Gry przydziela mu jeden tzw. punkt pokus. Po każdym takim incydencie „snajper” wykonuje test Siły Woli, w którym stopień trudności jest równy sumie uzbiieranych punktów. Z chwila, gdy test się nie powiedzie, przyjmuje się, że Łucznik poddał się instynktowi zabójcy i od tej pory gdy tylko jakiś obiekt wart strzały pojawi się w zasięgu wzroku, nasz adept wykonuje kolejny test Siły Woli, by zachować świadomość planu, który grupa realizuje. Jeśli i ten test się nie uda, Łucznik natychmiast zaczyna strzelać i nie przestanie, dopóki nie zużyje całego zapasu pocisków. Sumę punktów pokus można zmniejszyć Aktem Pokuty lub odpowiednim wykorzystaniem innych talentów i czarów (decyzja w tej mierze należy do Mistrza Gry: moc uzdrowicielska głosiciela Garlen może na przykład skasować wszystkie punkty pokus, jeśli Łucznik okaże szczerą skruchę).

POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

Łucznicy najczęściej wybierają inne dyscypliny bojowe, gdyż wówczas zbieżność talentów pozwala im szybko awansować w nowej specjalności. Ponadto dzięki temu strzelec wyborowy zyskuje jakże przydatną umiejętność walki wręcz.

Najpowszechniejszym uzupełnieniem dyscypliny Łucznika jest Kawalerzysta – strzelec, który dobrze trafia z grzbietu pędzącego wierzchowca, bywa wprost nieoceniony; łączy snajperską precyzję z szybkością i zwrotnością jeźdźcy. Strzelający z łuków Powietrzni Żeglarze i Łupieżcy są zabójczo skutecznymi w pojedynkach między statkami latającymi – mogą wyeliminować wybranych żołnierzy przeciwnika zanim dojdzie do abordażu. Świetnie też sprawdza się Łucznik-Wojownik, gdyż obie te dyscypliny bezbłędnie łączą skuteczność z odrobina mistycyzmu.

Mimo użytecznej mieszanki talentów, jaką dałoby połączenie z Fechtmistrzem, skłonność do popisów u tego ostatniego nie pasuje do prostego światopoglądu Łucznika; członkowie jednej z tych dyscyplin niechętnie podejmują szkolenie adeptów drugiej. Stosunkowo często spotyka się Łuczników-Złodziei i Łuczników-Zwiadowców, lecz wielu mistrzów nie chce ich szkolić – obawiają się, że ich naturalne skłonności mogą zaowocować silnym snajperskim „odchyleniem”. Inne dyscypliny są naszym strzelcom w większości obojętne; ich adepci powinni dobrze uzasadnić chęć wejścia na ścieżkę Łucznika,

ale nie muszą spodziewać się żadnych szczególnych trudności czy uprzedzeń ze strony nauczycieli.

Z jednym wyjątkiem: Iluzjonista uważany jest za przeciwnieństwo prawdziwego Łucznika, a niechęć, jaką wzajemnie do siebie żywią, jest powszechnie znana. Mało kto strzelec zechce więc szkolić Iluzjonistę – i vice versa. Również nie krzywo patrzy się na Iluzjonistów-ludzi, którzy chcieliby opanować łucznicze talenty dzięki *wszechstronności*.

ZASADY SPECJALNE

Poniżej opisano reguły rządzące stosowaniem niskiej magii, wyrobem broni oraz zasady specjalizacji w łuku kuszki.

Niska magia

Łucznicy wykonują testy niskiej magii przy próbach skonstruowania łuków i kuszy oraz przy wyrobie strzał i bełtów. Ponadto niska magia pomaga im się do identyfikacji broni i pocisków – mogą rozpoznać, kto je złożył, oraz – w wypadku strzał specjalnych – do jakiego celu miały służyć.

Konstruowanie broni strzeleckiej

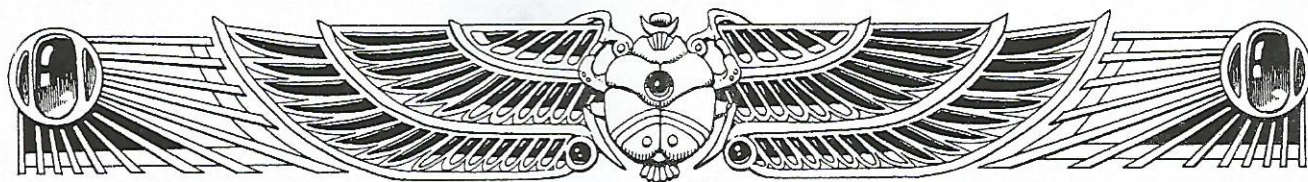
Nieodzownym elementem szkolenia Łucznika jest nauka wyrobu własnych łuków i strzał. Mechanizm tego procesu w grze jest podobny, jak w wypadku Zbrojmistrza (patrz *Zasady specjalne* str. 137). Z tą różnicą, że o powodzeniu decyduje udany test niskiej magii.

Chcąc zrobić łuk należy najpierw znaleźć odpowiednie drewno, które następnie odpowiednio przycina się do kształtu. Niektórzy Łucznicy gotują później broń w wodzie lub oleju, żeby utrwalić jej kształt. Następny krok to splecenie mocnej cięciwy. Wszystko to zajmuje około tygodnia – lub dłużej, w zależności od rodzaju użytego drewna i jakości posiadanych narzędzi.

Po uformowaniu kawałka drewna w łuk i przycięciu cięciwy Łucznik wykonuje test niskiej magii, który zadecyduje o powodzeniu jego wysiłków. Stopień trudności testu jest równy 9 plus stopień obrażeń z łuku – dla łuku zwykłego wynosi więc 12, dla elfickiego 13. Konstrukcja elfickiego łuku bojowego wymaga większej wprawy, stopień trudności testu wynosi więc 16.

Skonstruowanie kuszy wymaga uformowania osadzenia go na łożu z kolbą, wyplecenia cięciwy i przycięcia mechanizmu spustowego. Cięciwa kuszy





znacznie wytrzymalsza od ciężwy łuku, toteż jej przygotowanie zajmuje więcej czasu. Kusza w ogóle jest bronią bardziej skomplikowaną, dlatego też stopień trudności w teście niskiej magii wynosi 11 plus stopień zadawanych obrażeń: dla lekkiej będzie równy 15, dla zwykłej – 16.

Jeśli test się powiedzie, broń nadaje się do użytku i funkcjonuje zgodnie z oczekiwaniami. W przeciwnym wypadku łuk lub ciężwa pęka przy pierwszej próbie naciągnięcia i całą robotę trzeba zaczynać od początku.

Wyrób strzał i bełtów

Oprócz broni, strzelcy często sami przygotowują sobie również amunicję – strzały do łuku czy bełty do kuszy. Nie dość, że łatwiej je zrobić, niż kupić, to oszczędza się na pieśniedzach, a poza tym można nadać im własny, niepowtarzalny styl. Wielu Łuczników, którzy osiągnęli odpowiedni poziom sławy, uwzględniają przy projektowaniu strzał charakterystyczne elementy zdobienia, które czynią z nich swoiste wizytówki strzelca – odpowiednio dobrane łotki i wyryte na drzewcu runy należą do najpopularniejszych tego typu ozdób.

Pracę nad pociskiem zaczyna się od uformowania prostego drzewca (niekoniecznie drewnianego, bo bełty do kuszy bywają również metalowe), do którego mocuje się następnie grot i łotki. Najlepsze strzały uzyskuje się z twardego drewna (np. dębu lub klonu), które dłużej przetrzyma kształt.

W ciągu jednego dnia Łucznik może wykonać tyle drzewc, ile wynosi jego stopień niskiej magii (patrz *Testy niskiej magii*, str. 110). Jeżeli chce przygotować metalowe trzony bełtów, musi dysponować stosownymi narzędziami i materiałem – wówczas produkuje je w takim samym tempie, jak drewniane. Każdy pocisk wymaga udanego testu niskiej magii (stopień trudności 9), by w ogóle nadawać się do użytku.

Najważniejszym etapem w produkcji pocisków jest osadzenie lotek, od nich bowiem zależy tor lotu strzały czy bełtu. W tym celu Łucznik mocuje na końcu drzewca trzy pióra. Tradycyjne mocowanie sprawia, że strzała leci prosto do celu, ale można sprawić, że będzie lekko zakreślać bądź szybko wirować wokół własnej osi. Ograniczenia ilościowe są w tym wypadku identyczne, jak przy drzewcach (tyle sztuk dziennie, ile wynosi stopień niskiej magii); poza tym konieczny jest test (stopień trudności 9), który zadecyduje o powodzeniu pracy. Jeżeli strzelec przygotowuje sobie zwykłą strzałę, każdy sukces go urzadza, jeśli jednak chce uzyskać jakieś „efekty specjalne” zależne od upierzenia pocisku, potrzebuje co najmniej dużego sukcesu (bądź jeszcze lepszego – decyzja należy do Mistrza Gry).

Grot jest tym elementem pocisku, który ostatecznie określa jego skuteczność. Wykonuje się go zwykle z metalu, ale zdarzają się też groty kamienne i drewniane (!); można dodatkowo opatrzyć je zadziorami, dzięki czemu będą zadawały większe obrażenia, niż tradycyjne, gładkie ostrza. Liczba grotów, jakie Łucznik może jednego dnia wykuć/wyciosać/wyrzeźbić jest równa jego stopniowi niskiej magii; każdy zwyczajny grot wymaga udanego testu niskiej magii ze stopniem trudności równym 9, jeżeli zaś pocisk ma zadawać większe obrażenia, każdy ich stopień podnosi stopień trudności o 2 – dodatkowym ograniczeniem jest fakt, że można wtedy zrobić jeden grot dziennie mniej. Wyobraźmy sobie na przykład Łucznika z trzeciego kręgu, który dziennie robi dwa groty do strzał (stopień niskiej magii równy 2). Jeżeli chce robić pociski, które bardziej dadzą się przeciwnikom we znaki (jeden stopień obrażeń więcej), może produkować w ciągu dnia tylko jeden taki egzemplarz ($2-1=1$). W ten sposób można podnieść skuteczność strzały czy bełtu najwyżej o trzy stopnie – maksymalny stopień obrażeń zadanych przez strzałę byłby więc równy 7 (standardowo 4 plus 3); jej wykonanie wymagałoby udanego testu niskiej magii ze stopniem trudności 15 ($9+6=15$).

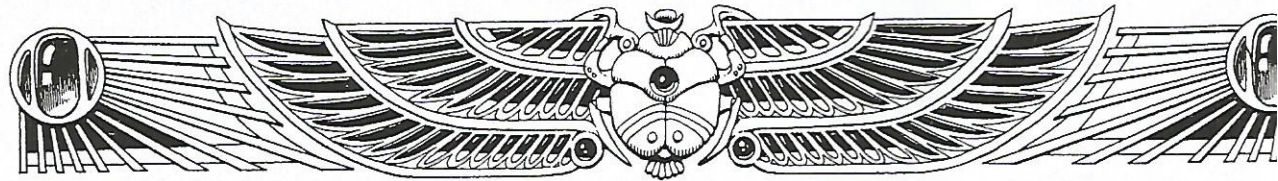
Każdy Łucznik zdąży zrobić wszystkie trzy elementy pocisku – drzewce, łotki i grot – jednego dnia, nie mogąc zaś samemu wykuć grotów, może kupić gotowe.

Specjaliści

Jeżeli gracz ma ochotę poprowadzić postać strzelca, który specjalizuje się w łuku bądź kuszy (tak jak to opisywał Oaken Avelde), Mistrz Gry może przydzielać mu stosowne premie i modyfikatory ujemne za właściwe postępowanie w określonych sytuacjach – w tym celu bohater musi stosować się do zasad podanych przez Avelde, nie wystarczy sam wybór broni.

Mistrzowie łuku odejmują 1 od większości stopni trudności w lesie i dżungli, natomiast w środowisku miejskim radzą sobie nieco gorzej – stopień trudności rośnie o 1. W pewnych szczególnych wypadkach mogą odejmować 1 od stopnia trudności działań podejmowanych w pojedynkę i o tyleż zwiększać trudność akcji wymagających współpracy z grupą. Specjalista kusznik ma dokładnie odwrotne premie i przeszkody – trudniej mu się funkcjonuje w dżungli, łatwiej w mieście. W wypadku obu rodzajów specjalistów obrona fizyczna przeciwnika również jest traktowana jak stopień trudności testu. Jeżeli jednak nie ma żadnego rozsądnego powodu, dla którego środowisko mogłoby mieć wpływ na działanie Łucznika, stopień trudności pozostaje bez zmian.





• MISTRZ ŻYWIÓŁÓW •

WSKAZÓWKI

Mistrz Żywiołów ma przede wszystkim stanowić żywy pomost między światem fizycznym („rzeczywistym”) i królestwem duchów żywiołów, których przeciętny Dawca Imion w życiu na oczy nie ogląda. Adept tej sztuki musi umieć porozumieć się z mieszkańcami obu światów, zachowując przy tym czysty umysł i należyty dystans – zarówno emocjonalny, jak i intelektualny – który pozwoli mu bezstronnie nadzorować równowagę żywiołów w świecie fizycznym. Czasem wymogi te sprawiają, że Mistrz Żywiołów zachowuje się dziwacznie, jakby ciągle był w transie i na niczym nie mógł się w pełni skoncentrować. W dodatku postrzega swoją dyscyplinę jako prostą drogę do poznania podstawowych prawd wszechświata, przez co szkoda mu sił i czasu na zbędne, nadmiernie kwieciste słowa. Często mówi więc wprost, co myśli, a jego bezpośredniość Dawcy Imion odbierają jako arogancję, prostactwo lub niezwykłą uczciwość.

Magowie tej szkoły, którzy specjalizują się we władaniu tylko jednym z żywiołów, częstokroć okazują podobne charakterystyczne cechy charakteru, jak duchy, które sobie upodobał – przez to właśnie specjaliści najczęściej zachowują się w sposób kompletnie niepojęty dla przeciętnego obserwatora.

Naruszenie kodeksu dyscypliny

Mistrz musi być cały czas wrażliwy na istnienie i zachowanie żywiołów; powinien szanować naturę we wszystkich przejawach, a w zachowaniu kierować się przede wszystkim dbałością o równowagę wśród żywiołów. Te wymogi obowiązują także specjalistów – wolno im wprawdzie szczególnie upodobać sobie jeden żywioł, ale ich zachowanie nie może grozić zachwianiem globalnej równowagi. Mistrz Żywiołów, który nie podkreśla wyjątkowego znaczenia ognia, wody, powietrza, ziemi i drewna w swoim życiu (nie medytuje w rytm bębniących o dach kropel deszczu, nie dorzuca do ognia i nigdy nie wpatruje się w płomienie itp.), lub nie rozmawia regularnie z ich duchami, ryzykuje utratę styczności ze światem, który powinien być mu równie bliski, jak jego własny. Dla podtrzymania tego kontaktu niezbędne są różne drobne rytuały – zarzucenie ich grozi kryzysem talentów.

Podobne skutki może też mieć umyślne naruszenie równowagi między żywiołami, celowe zaśmiecanie lub okaleczanie jednego z nich, a także jego nadużywanie

(bądź niedocenywanie). O tym, jak poważne będą konsekwencje takiego postępowania, decyduje natura wywołania – niedopilnowanie należytego zagaszenia ognia przed wyruszeniem w drogę jest uchybieniem średniej wagi; gdyby wiatr poniósł ogień dalej i spłonąłby las, (i kryzys) urasta do rangi bardzo poważnego; celowe palenie lasu prowadziłoby do głębokiego kryzysu i wymagało Aktu Pokuty. Jeżeli przez miesiąc mag nie rzucił zaklęcia związanego z powietrzem ani nie odebrał się słowem do duchów tego żywiołu, popełni średnie kroczenie – umyślne ignorowanie powietrza i jego żywiołów byłoby bardzo poważnym naruszeniem reguł dyscypliny i słuszenie rozwiścieczyłoby żywiołaki, które miałyby prawo oczekiwać daniny z orich (patrz dalej, *Zasady specjalne*). Urażenie powietrza – ignorowanie jednego żywiołu może prowadzić do standardowego, ogólnego kryzysu talentów, ale może też skończyć się kryzysem „szczegółowym”, ograniczonym do umiejętności związanych z tym żywiołem – adeptowi nie uda się nastąpić próba ich użycia, wcześniej zaś próbę, że jego więź z nim została narwana. Wyobraźmy sobie na przykład Mistrza Żywiołów, który miesiąc z rozmysłem przestał stosować zaklęcia związane z mocą powietrza – lada dzień powinien spodziewać się poważnego lub nawet bardzo poważnego kryzysu: co rano budził się z uczuciem duszności, czary przestały mu wychodzić, a wiatr będzie nieustannie słyszalne tylko dla niego przekleństwo.

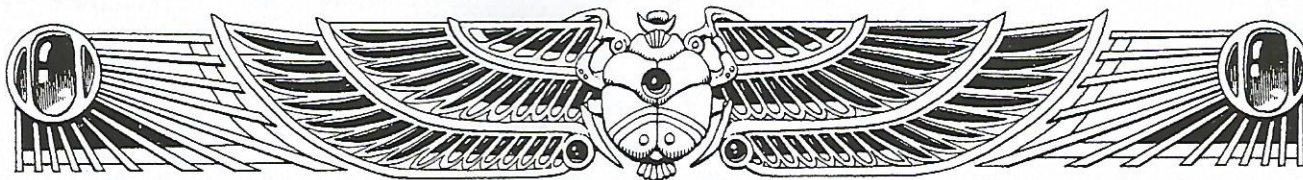
POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

Najpowszechniejsze jest połączenie Mistrza Żywiołów ze Zbrojmistrzem, zwłaszcza w przypadku tak zwanych zaklinaczy, gdyż dyscyplina Zbrojmistrza koncentruje się na pracy z żywiołami w ich fizycznych aspektach. Z Czarodziejem łączy Mistrza Żywiołów rozsadek i pragmatyzm, toteż te dwie profesje dobrze uzupełniają. Magiem, który kompletnie nie pasuje do Mistrza Żywiołów, jest Iluzjonista – jego dyscyplina wyraża dokładne odwrotne podejście do rzeczywistości: Iluzjonista poszukuje prawdy maskując ją; Mistrz Żywiołów jest specjalistą od zdzierania masek i usuwania sztuczności.

ZASADY SPECJALNE

W zasadach specjalnych dla Mistrzów Żywiołów nie ma zastosowania niskiej magii, mechanizm daniny oraz kary i premie dla specjalistów.





Niska magia

Udane testy pozwalają Mistrzowi Żywiółów rozpoznawać rośliny, żywioły, ślady magii żywiołów i innych rytuałów magicznych. Może on również użyć niskiej magii podczas gromadzenia esencji żywiołów i przy próbach wtapienia jej w przedmioty nieożywione.

Wykrywanie duchów żywiołów

Niska magia pomaga również wyczuć obecność znajdującego się w pobliżu żywiołaka. Znalazłszy się na obszarze, gdzie jeden żywioł zdecydowanie dominuje (lub w jego pobliżu) – w lesie, gdy chodzi o drewno, na brzegu Morza Śmierci lub przy ogromnym ognisku, jeśli interesuje nas ogień, na statku latającym, gdy szukamy ducha powietrza – Mistrz Żywiółów może wykonać test niskiej magii (oparty na Percepcji), by sprawdzić, czy w okolicy (w zasięgu 20 metrów) nie znajduje się duch, z którym mógłby się porozumieć. Stopień trudności testu jest równy obronie magicznej ducha (ustala ją Mistrz Gry). Jeżeli niska magia zadziała, Mistrz Żywiółów wykryje go i będzie mógł skorzystać z zaklęć i talentów (*powstrzymanie żywiołaka, języki żywiołów*), by się z nim dogadać.

Mistrz Gry może również wykonać taki test w imieniu bohatera – jeśli się uda, gracz dowie się, że jego postać wyczuwa obecność ducha i będzie mógł zdecydować, jak powinna zareagować.

Daniny z orichalku

Adept tej dyscypliny może złożyć wybranemu żywiołowi daninę, umieszczając w nim monetę orichalkową (może rzucić ją z urwiska, cisnąć do jeziora, zagrzebać w ziemi itd.); jeżeli żywiołaki nie są mu łaskawe bądź cierpi z powodu ograniczonego do tego żywiołu kryzysu talentów (najwyżej bardzo poważnego), taka ofiara może mu ponownie zjednać przychylność duchów. W innym wypadku Mistrz Żywiółów zyskuje premię w wysokości jednego stopnia przy rzucaniu czarów odpowiadających temu żywiołowi. Każda ofiarowana moneta zapewnia miesiąc łaskawości duchów.

Premie dla specjalistów

Mistrz, który specjalizuje się w wiedzy o jednym żywiole, uzyskuje premię w wysokości 2 stopni przy rzucaniu czarów i tkaniu wątków odnoszących się do tej specjalności. Musi jednak liczyć się z tym, że inne zaklęcia przychodzą mu z większym trudem – rzucanie czarów spoza ulubionej dziedziny jest o 2 stopnie trudniejsze. Na przykład specjalista od magii wody zyskuje dwa stopnie przy próbie rzucenia *Lodowego łańcucha*, ale przy *Powrotnej drodze* odejmuje dwa stopnie od rzucania czarów i tkania wątków.

• POWIETRZNY ŁUPIEŻCA •

WSKAZÓWKI

Odpowiedzialność i honor – zarówno osobisty, jak i klanowy – kierują życiem Powietrznego Łupieżcy. Zresztą zwykle są nierozłączne: Łupieżca zachowuje się honorowo przyjmując pełną i nieodwołalną odpowiedzialność za własny los. Żaden adept tej specjalności nigdy nie uczyni niczego, co wiązałoby się z naruszeniem osobistej wizji honoru, jakiej hołduje (nie przejmuje się przy tym, czy inni postrzegają jego zachowanie jako honorowe, czy nie). Nigdy nie złamie raz danego słowa.

Ponieważ honor i odpowiedzialność są dla niego dwoma stronami jednego medalu, nie okazuje nadmiernej sympatii tym, którzy znaleźli się w kłopotach, a nie walczą ze wszystkich sił, żeby swą sytuację zmienić. Ktoś, kto skarży się na złośliwość losu i nieszczęśliwe zbiegi okoliczności, zamiast wziąć na siebie odpowiedzialność za stan, w jakim się znalazł, jest niejako z definicji osobnikiem bez honoru, a co za tym idzie – niewartym współczucia ani pomocy.

Łupieżca nie wtrąci się również do poczyzna przyjaciela, nawet gdyby ten właśnie miał złamać własną przysięgę. Odpowiedzialność jest sprawą indywidualną i każdy musi sam dokonać wyboru, czy chce stać się „ropuchą bez czci” (rzecz jasna Łupieżca nigdy mu już więcej ni zaufa, ale to inna sprawa). Z drugiej strony widząc „słabych” i „uciskanych”, którzy starają się poprawić swój los albo wyswobodzić się spod jarzma oprawcy, Powietrzny Łupieżca ze wszystkich sił postara się im pomóc.

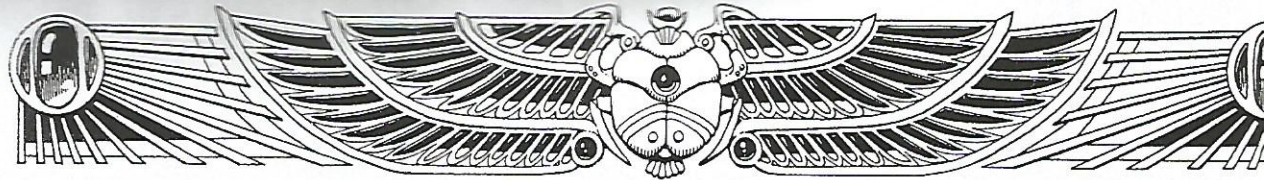
Często patrzy z góry i pogardliwie na adeptów innych dyscyplin, którzy jego zdaniem wybrali „ścieżkę słabeuszy”; czasem jednak mimo tego przeświadczenia okazuje im daleko idące zrozumienie i współczucie – wybrali nie do końca słuszną drogę, ale wykazując w ten sposób minimum odpowiedzialności dali poznać, że pojęcie honoru nie jest im zupełnie obce.

Naruszenie kodeksu dyscypliny

Najgorszy uczynek, jakiego może się dopuścić Powietrzny Łupieżca, to oddanie władzy nad swoim losem w ręce innych i tłumaczenie swojego stanu i zachowania okolicznościami. Odrzucenie brzemienia odpowiedzialności lub splamienie honoru zawsze powoduje kryzys talentów, i to przynajmniej poważny. Wielu Łupieżców za najwstrętniejszy czyn uważa złamanie danego słowa – zwykle powoduje to głęboki kryzys talentów.

Nietrudno wymyślić, jak zazwyczaj wygląda stosowny Akt Pokuty – wystarczy na poczekaniu naprawić błąd i nie podejmować się konsekwencjami. Odrzuciwszy wyzwanie





wroga, Powietrzny Łupieżca musi go wytropić i ostatecznie załatwić sprawę; wyzbywszy się odpowiedzialności za swoje życie, powinien z powrotem wziąć się w garść i zacząć o sobie decydować – często czyni to w sposób bezpośredni i gwałtowny.

POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

Powietrzni Łupieżcy chętnie wybierają dodatkowe dyscypliny bojowe, których założenia pasują do ich prostej, wymagającej szybkiego działania wizji świata – najlepszym uzupełnieniem byłby Zbrojmistrz, Wojownik lub Fechtmistrz. Rzadko zdarza się, by Łupieżca został Zwiadowcą, gdyż idea „lekkiego stapania” jest mu kompletnie obca – przecież on chce mieć wpływ na otaczający go świat! Im bardziej widoczny, tym lepiej!

Nie ma mowy, żeby pociągała go dyscyplina, która wiązałaby się z oddaniem odpowiedzialności za swój los w cudze ręce; dlatego tylko w absolutnie wyjątkowych sytuacjach może dojść do połączenia z Władcą Zwierząt, Mistrzem Żywiołów, Ksenomantą lub Czarodziejem – zdaniem Łupieżcy zbyt wiele w tych profesjach zależy od zewnętrznych czynników i istot. Niechętnie myśli też o karierze Złodzieja – działanie po kryjomu kłóci się z odwagą i poczuciem honoru, które ceni nade wszystko. Tylko szczury mogą się tak skradać!

ZASADY SPECJALNE

W przypadku Powietrznych Łupieżców testy niskiej magii decydują o powodzeniu prób budowy, naprawy i konserwacji statków powietrznych (nie większych od drakkara). Pozwalają też rozpoznawać różne typy latających maszyn i wyznawać się w ich konstrukcji. Łupieżca zna również najbardziej uczęszczane trasy powietrzne i wie, jakiej załogi spodziewać się na różnych statkach. Ponadto test niskiej magii może u niego zastąpić test wspinaczki.



• POWIETRZNY ŻEGLARZ •

WSKAZÓWKI

Jednym z najważniejszych aspektów natury Powietrznych Żeglarzy jest wyraźne rozróżnienie, jakiego są powołani między sobą a Powietrznymi Łupieżcami. Względem na rasę, z której pochodzą, wszyscy uważają, że ich dyscyplina wymaga od nich nieustannego samodoskonalenia i poprawiania losu innych. Troska o lepszą przyszłość Barsawii i jej mieszkańców odróżnia ich od Łupieżców, którymi gardzą, uważając się za bardziej subtelnych, zwinniejszych, sprytniejszych i lepszych, bo mający uważyć wyższe cele.

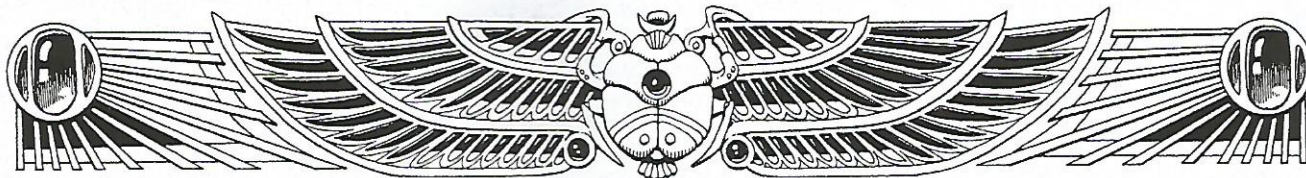
Prawie każdy Powietrzny Żeglarz snuje dalekosygnalne plany: chce mieć własny statek, pragnie wyzwolić Powietrzną Przystań spod therańskiego jarzma i tak dalej. Plany te dają mu energię niezbędną do działania. Od czasów wstępnego szkolenia i przy wstąpieniu do Żeglarzy każdy adept tej dyscypliny ma głęboko wpojone poczucie obowiązku, toteż marzenie o spełnieniu szlachetnego zobowiązania płonie głęboko w jego sercu. Z chwilą, gdy rozpozna, na czym polega to zobowiązanie i zda sobie sprawę, że jest elementem organizacji, w której zachęca się go do jego realizacji, nie ustaje w wysiłkach związanych z realizacją wielkiego zamysłu.

Wszyscy adepci tej dyscypliny opierają się w swych czynach na niepisanym kodeksie honorowym. Żaden Powietrzny Żeglarz publicznie nie zhańbi druha z własnej dyscypliny, chociaż między sobą krytykują się nawzajem swobodnie; przy obcych ma zachowywać się godnie i nie przynosić wstydu swojej profesji; jeżeli będzie zachowywał się w sposób niewłaściwy i za dużo gadał, może stać zagłuszony przez kompanów, którzy będą chcieli usłuchać jego niedyskrecję, albo wręcz przeciwnie – się ze wstydu, gdy jego głos zabrzmi czysto i donośnie w uszach wszystkich wokół nagle ucichną.

Kompani z załogi mogą nawet publicznie stanąć w jego obronie, a potem, już na statku, wymierzyć mu odpowiednią karę.

Powietrzni Żeglarze czują się silnie związani z towarzyszami z załogi – nie tylko aktualnej, lecz również z dawnych statków, na których wcześniej służyli. Często używają słów „nie opuszcza się załogi w potrzebie”, chociaż im nigdy tego wprost nie przykazywało; już raczej mówią o subtelnych zachętach do tworzenia zgranej załogi, który odnoszą znakomity skutek – któryś ze starszych Żeglarzy szepnie młodszemu, żeby zaczekał na kurczenie się załogi, zanim wyjdzie z baru czy upomni go, że powinien





zać, na jakich stanowiskach znajdują się koledzy podczas manewrów na pełnym morzu. Z tego poczucia wspólnoty wynika też naturalna chęć pomocy każdemu Powietrznemu Żeglarzowi, który jej potrzebuje podczas własnej, prywatnej misji.

Poza tym dobry Żeglarz nie powinien nigdy uciekać się do rozwiązań siłowych, jeśli sprawę można załatwić sprytem; powinien starać się przechytrzyć przeciwnika, a nie stworzyć i wykorzystać przewagę siłową. Typowa pochwała wśród Powietrznych Żeglarzy brzmi „Dobrze pomyslane!”, a określenia w rodzaju „sprytny”, „cwany” i „przebiegły” są w cenie.

Naruszenie kodeksu dyscypliny

Nieformalny kodeks Powietrznych Żeglarzy jest dla podstawą wszelkich działań, jakie podejmują, choć każdy z nich inaczej postrzega swoją rolę i miejsce w świecie. Adept, który złamie te niepisane zasady ryzykuje kryzys talentów, gdyż kodeks honorowy stanowi integralną część jego światopoglądu. Żeglarz, który lekceważy oczekiwania druhów, nie panuje równie mocno jak oni nad swoimi talentami i stanowi zagrożenie dla jedności całej załogi.

POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

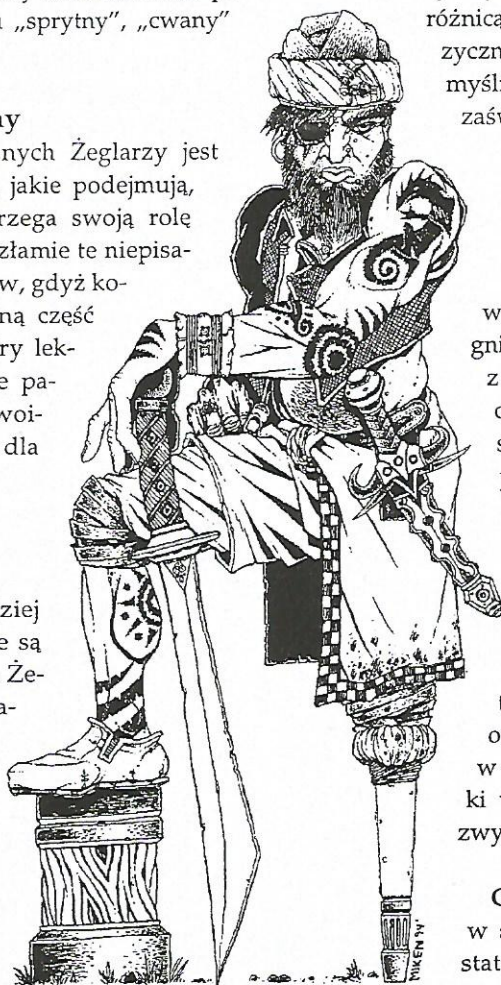
Fechtmistrz, Wojownik, Złodziej i Zwiadowca to dyscypliny, które są z natury najbliższe Powietrznemu Żeglarzowi i, co za tym idzie, najłatwiej się ich Żeglarzowi nauczyć. Kładzie się w nich podobny nacisk na spryt i wykszolenie, gardzi się brutalną siłą i czuje podobne powinowactwo z żywiołem powietrza. Dyscypliny Łucznika, Władcy Zwierząt, Mistrza Żywiołów, Iluzjonisty i Trubadura są dla Powietrznego Żeglarza obojętne – ani mu nie przeszkadzają, ani nie pomagają w karierze adepta. Przeciwna charakterowi Powietrznego Żeglarza jest natomiast sztuka ksenomancka i czarodziejska, jak również specjalności Powietrznego Łupieżcy i Zbrojmistrza – fach Łupieżców całkowicie kłóci się z ideałami Żeglarza, natomiast pozostałe trzy dyscypliny wymagałyby mnóstwa energii i spędzania czasu z dala od statków powietrznych, co nie ułatwia znalezienia nauczycieli.

ZASADY SPECJALNE

Specjalne zasady odnoszące się do Powietrznego Żeglarza obejmują rytuały awansu, podobne do opisanych na stronach 120-125 Księgi wiedzy, oraz taktykę powietrzną i reguły walki na statkach.

Rytuały awansu

Rytuały i próby stosowane wśród Powietrznych Żeglarzy przy okazji awansu na wyższe kręgi przypominają obyczaje Powietrznych Łupieżców, z tą jednakże różnicą, że podobny nacisk kładą na biegłość fizyczną i umysłową kandydatów. Zwykle o pomyślnym zakończeniu rytuału Żeglarz musi zaświadczyć okazując zdobyte trofeum.



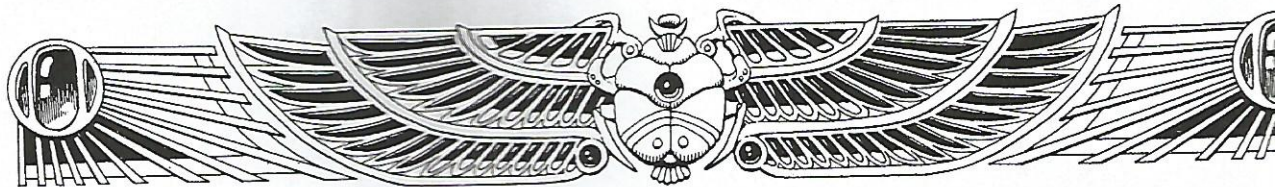
Rekrutacja: Chcąc być przyjętym na rekruta wśród Żeglarzy, przyszły adept przechodzi trudną próbę służalczości, która ma w nim wzmocnić poczucie obowiązku i pomóc mu odkryć najgłębsze pragnienia. Większość Żeglarzy wywodzi się z kompanii handlowych i lokalnych milicji, czasem jednak zdarza się, że adept na własną rękę szuka załogi, do której mógłby się przyłączyć. Na pokład statków powietrznych przyjmowani są przedstawiciele większości barsawiańskich ras, ale poza milicjami dużych miast nie prowadzi się regularnej rekrutacji.

Uczeń (kręgi 2-4): Opracowując skuteczną strategię obrony adept pomaga odeprzeć atak wroga, albo przychodzi w sukurs adeptowi z wyższego kręgu i dzięki wrodzonej przebiegłości przechyla szalę zwycięstwa na jego stronę.

Czeladnik (kręgi 5-8): Adept musi w sprytny sposób wyciągnąć z tarapatów statek, na którym służy – może na przykład wypłacać kadłub z oplatających go pnaczy, nie niszcząc przy tym samych roślin, albo w pojedynkę przeprowadzić stateczek nietknięty przez szalejący sztorm.

Mistrz (kręgi 9-12): Adept musi poprowadzić swój statek do zwycięstwa nad silniejszą jednostką przeciwnika, wykorzystując w tym celu swój spryt lub staranne planowanie.





Rytuał duchowego mistrza: Powietrzny Żeglarz rysuje na pokładzie statku koło i siada w samym jego środku. Następnie wyobraża sobie, jak prowadzi statek i wykonuje nim serię złożonych manewrów. Po godzinie takiego lata-
nia widzianego oczyma duszy wyobraża sobie wejście do portu, cumowanie i spotkanie z mistrzem duchowym, który czeka na nabrzeżu, a potem wchodzi na pokład i przyłącza się do kandydata. Dalej rytuał przebiega już normalnie (szczegółowy opis rytuału znajduje się w podrödziale **Duchowy mistrz**, PZ, str. 224).

Niska magia

Dziedziny, w których niska magia Powietrznego Żeglarza najpöredziej znajdzie zastosowanie, to budowa, konserwacja i naprawa statków latających oraz znajomość: typów i zasad projektowania statków powietrznych, najczęściej stosowanych torów lotu oraz liczebności i składu załóg na różnych jednostkach. Ponieważ praca na okręcie latającym wymaga sporo umiejętności akrobatycznych, test niskiej magii może u Powietrznego Żeglarza zastępować test *wspinaczki*.

Huśtanie się na linach

Powietrzni Żeglarze często używają rozbujanych lin do przemieszczania się – czy to po pokładzie własnego statku, czy też na pokład innej jednostki. W tym celu wykonują test *Zręczności*, odpowiedniej umiejętności, talentu lub – w ostateczności – niskiej magii; stopień trudności w teście jest równy 8 i podlega modyfikacjom w zależności od warunków pogodowych (porywisty wiatr, deszcz itd.) i przeszkód. Przy przeciętnym sukcesie bohater z trudem kontroluje lot i chcąc bezpiecznie wylądować musi wykonać drugi identyczny test; jeżeli jednak wynik testu będzie lepszy, lot uda się i Żeglarz wylądowuje tam, gdzie planował. Porażka oznacza, że utrzymanie się na linie wymaga udanego testu *Siły* (stopień trudności 10) – w przeciwnym wypadku bohater spada i odnosi obrażenia zależne od wysokości upadku.

Na zakończenie lotu na linie Żeglarz może wykonać atak wręcz, ale zamiast *broni białej* musi w tym celu użyć opisanego poniżej talentu *atak w locie*. Bohater, który opañuje ten talent, może go używać zamiast samej *Zręczności* przy wszystkich akcjach związanych z huśtaniem się na olinowaniu.

ATAK W LOCIE

Stopień: stopień + poziom *Zręczności*

Akcja: tak

Karma: nie

Talent dyscyplinarny: nie

Umiejętność: nie

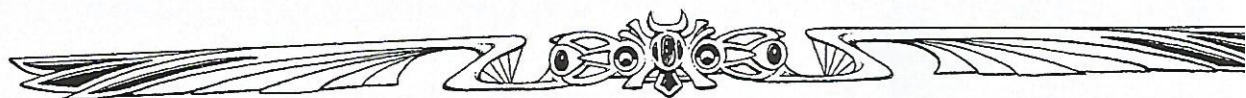
Wyczerpanie: 1

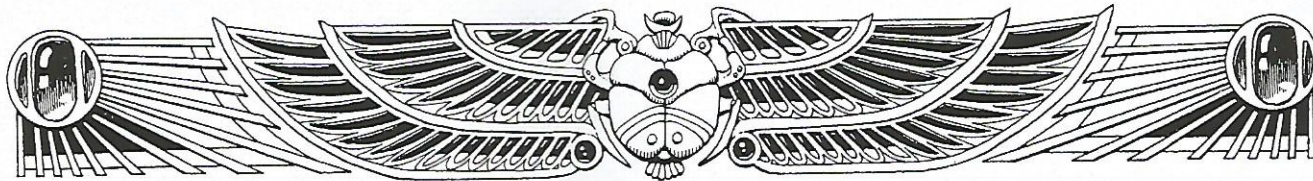
Powietrzny Żeglarz stosuje ten talent zwykle po-
niczym drapieżny ptak opañ w sam środek walki i
kować od razu z uprzywilejowanej pozycji. Poza ty-
w locie przydaje się przy próbach bezpiecznego sk-
ziemię z olinowania statku bądź pñaczy w dżungli.
tu tego można nauczyć się na dziewiątym kręgu z
strasznego ciosu.

Atak w locie pozwala zeskoczyć ze znacznej naw-
sokości z pomocą solidnego sznura, elementów oli-
nia statku, a nawet lian. Bohater, który używa go
ku, wykonuje jego test zamiast testu *broni*
przyjmując za stopień trudności obronę fizyczna
ciwnika (w odpowiednich sytuacjach można ją o-
o 2 ze względu na efekt zaskoczenia); jeśli atak się
dzie, w teście obrażeń można do stopnia obrażeń
stopień *ataku w locie*.

Po udanym wykorzystaniu talentu Powietrz-
glarz wykonuje test *Zręczności* o stopniu trudnoś-
nym *Żywotności* przeciwnika – jeśli test się nie
dzie, spada z liny i wskutek upadku odnosi trzeci-
obrażeń.

Jeżeli przeciwnik, który jest celem *ataku w locie*,
inicjatywę i jest uzbrojony, może się przygotować
tkanie nadlatującego Powietrznego Żeglarza. Wy-
wówczas test *broni białej* – jeżeli mu się uda, trafi Ż-
i zada mu normalne obrażenia; co więcej, jeżeli uz-
najmniej duży sukces, Powietrzny Żeglarz spadni-
z odniesie dodatkowe obrażenia (stopień 3).





• TRUBADUR •

WSKAZÓWKI

Życiem Trubadura kierują pospołu dwa nieodparte pragnienia: chęć dostarczania rozrywki i przekazywania prawdy. Żaden prawdziwy mistrz tej sztuki nie odrzuciłby więc oferty publicznego wystąpienia; przeciwnie – Trubadurzy uwielbiają znajdować się w centrum uwagi, zachwycać publiczność, poprawiać sobie samopoczucie (co, nawiasem mówiąc, bywa bardzo zdrowym odruchem) i czuć cudowne pulsowanie magii, jakie towarzyszy najlepszym pieśniom i gawędom.

Trubadur z nienasyconą ciekawością interesuje się światem i pała chęcią podzielenia się wiedzą ze wszystkimi dookoła. Nigdy nie przepuści okazji, żeby nauczyć się nowej piosenki, opowieści czy poematu. Po przybyciu w nową okolicę nasłuchuje miejscowych pieśni i legend, poznaje lokalne obyczaje i bohaterów. Czasem, jeśli odznacza się szczególną ambicją, stara się opowiadać i śpiewać utwory, których nie zna żaden z tubylców; w tym też celu szuka po całej Barsawii słynnych wędrowców i awanturników, by zbierać relacje o ich czynach z pierwszej ręki. Doskonale zdaje sobie sprawę, jak ważną rolę odgrywa w rozpowszechnianiu legend i jest z niej dumny. Jego wiedza wszędzie mu towarzyszy, a dzieląc się nią z innymi, spleta losy rozrzuconych po całej krainie ludów w piękną, jednorodną materię.

Naruszenie kodeksu dyscypliny

U źródeł dyscypliny Trubadura leży obowiązek przechowywania wiedzy i dzielenia się nią poprzez śpiew i opowieści. Każdy adept tej sztuki wie, że w tkaniu materii życia odgrywa wspaniałą, niepowtarzalną rolę. Jeżeli ją porzuci, zaprzeczy jej ideałowi, cały świat na tym ucierpi. Pocucie winy, jakie wynika z tej okropnej świadomości – w końcu zawiódł nie tylko siebie, ale wszystkich Barsawian – przytępia mu umysł i może prowadzić do kryzysu talentów.

Waga kryzysu zależy od tego, jak poważnego uchybienia dopuścił się Trubadur – co zrobił, albo czego zaniechał – i zależy od decyzji Mistrza Gry. Stosowny Akt Pokuty (na wypadek głębokiego kryzysu) powinien wiązać się z „załataniem” rozdarcia „materii społeczeństwa”, za które winę ponosi adept.

POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

Szczególnym zainteresowaniem Trubadurów cieszą się te dyscypliny, w których ceni się i szanuje wiedzę – a w szczególności profesja Czarodzieja. Zawody wymagające umiłowania samotności – tak jak Zbrojmistrz czy Złodziej – nie przemawiają do mistrza pieśni, który zbyt ceni sobie kontakt z publicznością (choć oczywiście zdarzają się nawet tak niezwykle kombinacje). Podobnie nieatrakcyjna jest dyscyplina Powietrznego Łupieżcy, który nad introspekcję przedkłada szybkie, zdecydowane działanie.

Dobrze sprawdza się natomiast połączenie z Iluzjonistą, który nie mniej od Trubadura lubi się popisować swoimi umiejętnościami. Poza tym iluzje potrafią bardzo wzbogacić występ Trubadura.

ZASADY SPECJALNE

Zasady specjalne obejmują wykorzystanie niskiej magii, i dodatkowe reguły dla specjalistów.

Niska magia

Trubadur może wykonać test niskiej magii przy każdym publicznym występie, jak również przy próbach przypomnienia sobie barsawiańskich legend, mitów i podań ludowych. Niska magia przydaje się specjalistom przy rysowaniu map i pisaniu ksiąg.

Specjaliści

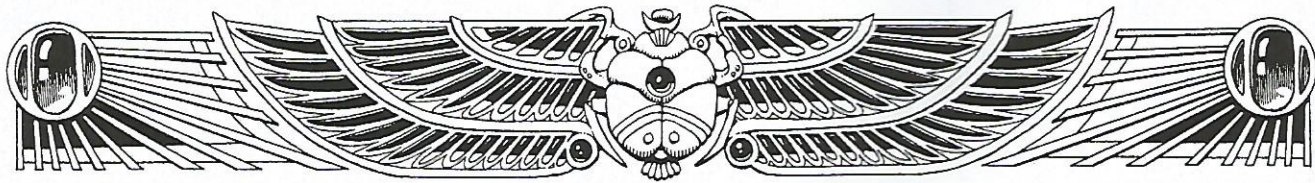
Specjaliści, o których była mowa w rozdziale poświęconym Trubadurcom – czyli mędrcy i kartografowie – różnią się od standardowego adepta tej dyscypliny (patrz PZ, str. 82) talentami, rytuałami karmicznymi oraz próbami warunkującymi awans na kolejne kręgi.

Na pierwszym kręgu mędrzec opanowuje talent czytanie/pisanie w miejsce przebrania oraz znajomość języka zamiast pieśni uczuć. Na drugim kręgu pieśń uczuć zastępuje znajomość języka; na trzecim zapamiętanie tekstu i odtworzenie tekstu zastępują czytanie/pisanie oraz empatię.

Kartograf poznaje wszystkie talenty w tym samym tempie i na tych samych kręgach, co zwyczajny Trubadur – z dwoma tylko wyjątkami: *pieśń uczuć* i *naśladowanie głosu* są dla niego dostępne dopiero od trzeciego kręgu.

Podczas rytuału karmicznego mędrzec spisuje lub recytuje znana sobie odę lub sagę historyczną, mającą coś wspólnego z miejscem, w którym się znalazł albo z wydarzeniami, których jest świadkiem. Dzięki temu utrwała w sobie świadomość, że teraźniejszość wyrasta z przeszłości. Rytuał trwa jak zwykle pół godziny.





Rytuał karmiczny kartografa wiąże się z wykreśleniem szczegółowej mapy najbliższej okolicy, z uwzględnieniem wszystkich charakterystycznych punktów orientacyjnych. W ten sposób adept pamięta, że najpierw musi wiedzieć, gdzie się znajduje, by mówić o tym, dokąd zmierza.

Rytuały związane z rekrutacją: Zarówno mędrcy, jak i kartografowie na własną rękę znajdują i szkolą nowych adeptów swej sztuki. Chcąc rozpoznać potencjalnego Trubadura specjaliste, przyszły mistrz (mędrzec) recytuje mu fragment mało popularnej sagi czy eposu, lub (kartograf) prosi go o naszkicowanie dokładnego planu okolicy, w której się wychował. Jeżeli kandydat zdoła powtórzyć większość poematu albo narysuje odpowiednio wierną mapę, może próbować sił w dyscyplinie Trubadura. Zwykle osiągnięcie pierwszego kręgu zajmuje mu wtedy kilka lat.

Rytuały dla uczniów (kręgi 2-4): Przyszły mędrzec uczy się na pamięć obszernej pieśni lub eposu historycznego, po czym recytuje go w obecności nauczyciela; przyszły kartograf najpierw zapoznaje się z jakąś gotową mapą (ma na to tyle czasu, ile uzna za konieczne), a potem pod okiem nauczyciela odtwarza ją z pamięci. Im wyższy krąg, tym bardziej szczegółowa staje się mapa.

Rytuały dla czeladników (kręgi 5-8): Mędrzec pisze nową odczytanie, wzorując się na stylu wskazanego przez mistrza utworu. Na wyższych kręgach wzorcowy poemat staje się coraz trudniejszy i bardziej wyrafinowany. Kartograf tymczasem wybiera się w dwudniową podróż, a po powrocie – w obecności mistrza – kreśli dokładną mapę terenów, które przebył.

Rytuały dla mistrzów (kręgi 9-12): Mędrzec dogłębnie analizuje kompozycję starego utworu literackiego, starając się wychwycić charakterystyczny dla jej autora manieryzm i stylistykę, a następnie broni swojej analizy w dyskusji z równymi sobie specjalistami. Kartograf najpierw wysłuchuje starego poematu lub pieśni, a potem pod okiem nauczyciela tworzy dokładną mapę okolic, w których toczy się akcja utworu.

Rytuał duchowego mistrza: Mędrzec medytuje nad rękopisem mistrza, z którym chce się skontaktować. Uczy się całego manuskryptu na pamięć, a potem go powtarza słowo w słowo. Kiedy recytacja dobiega końca, zjawia się upragniony mistrz duchowy i można przejść do odprawienia właściwego rytuału. Kartograf rysuje z pamięci mapę obszaru, który odegrał znaczącą rolę w dziejach jego duchowego mistrza (może to być plan wioski, w której się urodził, albo miasteczka, w którym pierwszy raz zrobiło się o nim głośno). Od pewnego momentu sam mistrz prowadzi jego rękę, uzupełniając mapę szczegółami, których młody adept nie znał. Kiedy mapa zostanie ukończona, mistrz objawia mu się i rytuał przebiega normalnie (szczegółowy opis rytuału znajduje się w podrozdziale **Duchowy mistrz**, PZ, str. 224).

• WŁADCA ZWIERZĄT •

WSKAZÓWKI

Władca Zwierząt musi zawsze dbać o zachowanie równowagi między naturalnym umiłowaniem zwierzyny i własnym statusem Dawcy Imion. Owszem, uwielbia towarzystwo zwierząt, ale nie może z tego powodu unikać swoich towarzyszy z innych ras; powinien traktować ich z dystansem i rezerwą, ale nie może być przesadnie nietowarzyski.

Trzeba przyznać, że wśród adeptów tej dyscypliny trafiają się najróżniejsze postaci – jedni darzą zwierzęta głębokimi uczuciami, inni traktują je jak zagadkowe istoty, których naturę należy rozszyfrować; podobnie zróżnicowane są poglądy Władców Zwierząt na wyższość Dawców Imion nad mniej rozumnymi mieszkańcami Barsawii.

O tym, jaką wizję swojej dyscypliny ma Władca, najlepiej świadczy jego zachowanie wobec zwierzęcych kompanów w okresie, gdy nie uganiania się za przygodami. Z jakimi zwierzętami przestaje? Czego się od nich uczy, a czego próbuje je nauczyć w zamian? Jak spędza wolny czas? Spotkania, które umożliwią odpowiedź na te pytania, nie zajmują wiele czasu, a odegranie kilku takich scenek z życia codziennego może ogromnie wzbogacić postać.

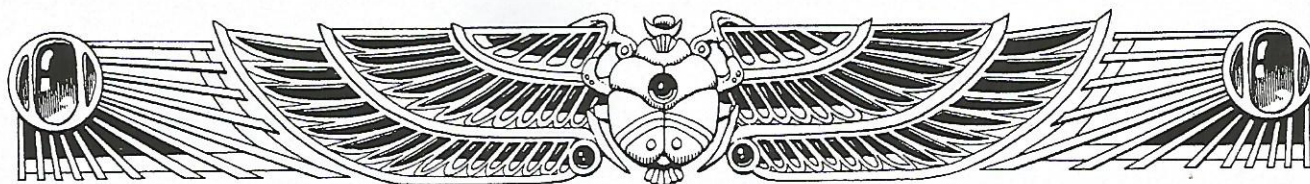
Mistrz Gry powinien zachęcać swoich podopiecznych do takiego stylu gry, nawet podczas tych przygód, w których Władca Zwierząt i jego pupile nie są głównym obiektem zainteresowania. Jeśli adept tej sztuki regularnie podróżuje w towarzystwie zwierząt, Mistrz Gry nie może po prostu o nich zapominać w chwili, gdy bohater wchodzi do karczmy czy wdaje się w bójkę. Gracz może chcieć kontrolować ich poczynania, najlepiej jednak będzie, jeśli Mistrz Gry przejmie tu inicjatywę. Jak by na to nie patrzeć, zwierzęta mają własną wolę i mogą być co najwyżej przewidywalne, ale nie da się ich zaprogramować; nawet najlepszy Władca Zwierząt nie jest w stanie bezbłędnie przewidzieć ich zachowania.

Wizja dyscypliny, jaką stworzy sobie bohater, powinna zawierać przynajmniej pewne elementy wyższych idei, jakie mają przyświecać jej adeptowi. Te postaci, które mają skłonności do zachowań opisanych w poprzednim rozdziale, rzadziej będą cierpieły z powodu kryzysu talentów, ale też trudniej będzie im znaleźć mistrza, który chciałby je dalej szkolić. Kto wie, mogą nawet mieć problemy z dogadaniem się z własnymi zwierzętami, jeśli zabraknie między nimi nieodzownego zaufania i wzajemnego szacunku.

Naruszenie kodeksu dyscypliny

Bez względu na światopogląd Władcę Zwierząt nie może pod żadnym pozorem dopuścić się oszustwa





wobec swoich podopiecznych. Adept, który opiera swój związek ze zwierzętami na kłamstwie, bardzo poważnie narusza więzi łączące go ze wzorcem dyscypliny i ryzykuje kryzys talentów. Bohater, który podstępem zmusi swojego ulubieńca, by oddał za niego życie, albo na przykład z egoistycznych pobudek sprzedaje go w niewolę, nie może dłużej korzystać z energii karmicznej Władcy Zwierząt i mocy mistycznego związku ze zwierzętami. Może te więzi odnowić, dokonując Aktu Pokuty – spowiadając się przed innym adeptem swojej dyscypliny, ratując zwierzę, które sprzedał, i opiekując się tym, które wskutek jego oszustwa zostało zranione.

Jeżeli Mistrz Gry ma powody, by ukarać Władcę Zwierząt za szczególnie okrutne złamanie zasad dyscypliny, może dodatkowo zarządzić, że Akt Pokuty kosztuje go tyle punktów legend, ile nabycie *rytuału karmicznego* na aktualnym kręgu – adept z kręgu piątego, który ma ten talent na czwartym poziomie, musi wówczas oprócz dokonania Aktu wydać 800 punktów legend. Im bardziej doświadczony adept, tym wyższa kara za sprzeniewierzenie się wyznawanym ideałom. Karne wydanie punktów legend powinno dotyczyć tylko tych adeptów, którzy wystąpili przeciwko swej wizji dyscypliny tak wyraźnie, że grozi to zachwianiem ich poziomu sławy.

POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

Najbliższe Władcy Zwierząt są dyscypliny Powietrznego Żeglarza, Zwiadowcy i Wojownika – przede wszystkim ze względu na zbieżność talentów. Pozostałe mają tę wadę, że wymagają nadmiernej koncentracji na jednym tylko aspekcie osobowości adepta. Władca Zwierząt musi natomiast potrafić dostroić się do swych towarzyszy, co wymaga pełnej znajomości własnego „ja”, a nie jego wybranych aspektów. Perspektywa zostania Czarodziejem, Iluzjonistą, Ksenomantą czy Mistrzem Żywiołów nie jest dla Władcy szczególnie atrakcyjna, gdyż wiązałaby się zbyt silnie z magią i oznaczała konieczność studiowania uczonych ksiąg. Dyscypliny Trubadura i Zbrojmistrza

wymagają nadmiernej indywidualności i zdolności twórczych, a Powietrznego Łupieżcy, Fechtmistrza i Łucznika – zbytnej determinacji.

ZASADY SPECJALNE

Specjalne przepisy odnoszące się do Władcy Zwierząt obejmują wykorzystanie niskiej magii, tworzenie amuletów za pomocą talentu *rysunek na skórze*, pozyskiwanie zwierzęcych towarzyszy oraz nowe zastosowanie *zaprowadzania nad zwierzęciem*.

Niska magia

Niska magia przydaje się adeptom tej dyscypliny przy wszelkich kontaktach ze zwierzętami, których nie uwzględniają ich talenty – hodowla, pierwsza pomoc, spotkania z dziką zwierzyną. Starając się okiełznać dzikie zwierzę, Władca Zwierząt może wykonać test niskiej magii, zanim użyje *więzi ze zwierzęciem*. Inne możliwe zastosowania niskiej magii to rozpoznawanie i tropienie zwierzyny, a także próby zauważenia niezwykłego zachowania takich istot.

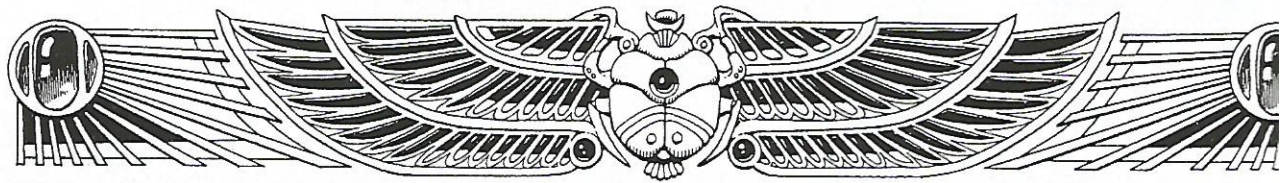
Rysunek na skórze

Władca Zwierząt może wybrać ten talent na czwartym kręgu zamiast *płoszenia zwierzęcych sług*. Dzięki niemu może ozdabiać skórę swoją lub innych osób trwałymi malunkami, tatuażami bądź rytualnymi bliznami, które symbolicznie przedstawiają jakieś zwierzę i działają podobnie do amuletów krwi: „ozdobiony” w ten sposób Dawca Imion

może czerpać siłę z symbolu i na krótko czas zwiększać wartość cechy z nim związanej.

Bohater, który zostanie zmuszony do wykonania *rysunku na skórze* wroga lub osoby, której nie lubi, może przedstawić na obrazku zwierzę, którego moc będzie miała ujemny wpływ na działania ofiary. Wystarczy skłamać na temat prawdziwego przeznaczenia rysunku, mówiąc na przykład coś w rodzaju: „Żółw sprawi, że będziesz bardziej odporny na ciosy, tak jakbyś zamknął się w skorupie”. Prawdziwe znaczenie symbolowi nadaje adept podczas wykonywania rysunku, toteż może ono mieć niewiele wspólnego z tradycyjnymi wartościami,





jakie przypisuje się zwierzęciu. Poniżej umieszczono kilka standardowych przykładów.

Premie

Zręczność: małpa, jaguar
Siła Fizyczna: niedźwiedź, koń
Żywotność: dzik, grzmotorożec
Percepcja: orzeł, gepard
Siła Woli: kot, słoń
Charyzma: tygrys, paw

Modyfikatory ujemne

Zręczność: żółw
Siła Fizyczna: żuraw
Żywotność: mysz
Percepcja: nosorożec
Siła Woli: pies
Charyzma: wąż

RYСУNEK NA SKÓRZE

Stopień: poziom + stopień Percepcji
Akcja: tak
Karma: tak
Talent dyscyplinarny: Władca Zwierząt
Umiejętność: tak
Wyczerpanie: nie

Władca zwierząt może ozdobić rysunkiem skórę własną lub innej osoby. Wykonanie dzieła wymaga co najmniej 36 godzin – chociaż pracę można od czasu do czasu przerwać; wystarczy, że ani twórca, ani odbiorca nie będą podejmować żadnych działań, które mogłyby ich męczyć albo dekoncentrować. Na samym początku Władca Zwierząt wykonuje test talentu – stopniem trudności jest w nim obrona magiczna „odbiorcy”, której w tym wypadku nie można dobrowolnie obniżyć. Niepowodzenie w teście oznacza, że artyście nie udało się znaleźć odpowiedniego miejsca, z którego mógłby zacząć wykreślanie wzoru. Po nieudanej próbie przed następną należy odczekać przynajmniej tydzień; udany test oznacza, że „odbiorca” rysunku odnosi dwa punkty trwałych obrażeń i zaczyna się tworzenie dzieła.

Ozdobiony *rysunkiem na skórze* Dawca Imion może na jedną rundę podnieść wskazaną cechę o jeden stopień. Za każdym razem odnosi przy tym jedno obrażenie z wyczerpania.

Rysunek jest nieskuteczny przez pierwsze dwadzieścia cztery godziny od chwili powstania.

Nowe zastosowania talentu zapanowanie nad zwierzęciem

Jedną z najbardziej użytecznych zdolności Władcy Zwierząt, jaką jest *zapanowanie nad zwierzęciem*, może być wykorzystana na dwa dodatkowe sposoby (poza opisane w głównym podręczniku *Przebudzenia Ziemi*).

Zapanowanie nad kilkoma zwierzętami jednocześnie
Uzyskanie tego efektu wiąże się z odniesieniem jednego punktu obrażeń (wyczerpanie). Władca Zwierząt wykonuje test talentu, w którym stopień trudności równy jest najwyższej obronie magicznej w grupie zwierząt, nad którymi chce zapanować, powiększonej o 1 za każde kolejne zwierzę. Jeśli test się powiedzie, adept zapanuje nad wszystkimi istotami, które sobie upatrzył, jeśli nie – nie zapanuje nad żadną z nich.

Przejmowanie kontroli nad zwierzętami znajdującymi się pod wpływem zapanowania: Jeżeli Władca Zwierząt stara się przejąć kontrolę nad istotą, która już znajduje się pod wpływem *zapanowania nad zwierzęciem*, wykonuje normalnie test talentu, lecz musi w nim uzyskać lepszy wynik od tego, który zdecydował o pierwotnym zapanowaniu. Wyobraźmy sobie na przykład, że znajduje się pod kontrolą skażonego przez Horrora Władcy Zwierząt krojen atakuje grupę awanturników. Taki adept zapanował nad nim, uzyskując w teście wynik 14. Jeżeli teraz znajdujący się w grupie Władca Zwierząt postanowi przejąć kontrolę nad zwierzęciem i powstrzymać go przed atakiem, musi wyrzucić co najmniej 14.

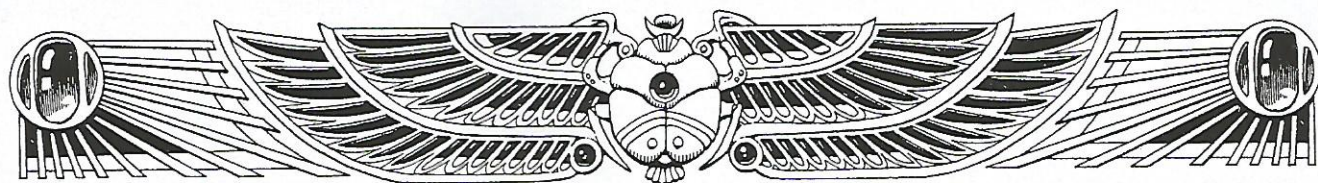
Pozyskiwanie zwierzęcych towarzyszy

W życiu każdego Władcy Zwierząt nadchodzi chwila, że postanawia on wziąć sobie za towarzysza podróży jednego z przedstawicieli królestwa zwierząt. Związek przypomina więzy łączące Kawalerzystę z wiernym chowcem, choć zwykle jest mniej trwałe i nieco słabsze.

Zwierzęcego towarzysza można pozyskać poprzez umiejętne zastosowanie talentów *wieź ze zwierzęciem* i *tresura*. Jeśli adept nie poskąpi czasu i wysiłków, ma szansę zyskać wiernego przyjaciela, który będzie mu towarzyszył podczas przygód. Od decyzji Mistrza Gry zależy, czy będzie także atakował wrogów i wyświadczy Władcy Zwierząt inne przysługi.

Mistrz Gry powinien również dobrze się zastanowić, czy nim pozwoli graczowi wybrać takie zwierzę; niewielu bawiańskich Władców Zwierząt ma za towarzyszy istoty magiczne – i tak powinno zostać, choć na odpowiednio wysoki kręgu adept może pokusić się o tresurę niezwyklego zwierzęcia. Najczęściej jednak Władcy wybierają bardziej zwyczajne stworzenia, takie jak psy, tygrysy, małpy, orły i jastrzębie.





• WOJOWNIK •

WSKAZÓWKI

Wojownik jest z natury uczciwy, małomówny i – czasami – niecierpliwy. Mówi, co myśli, nie nadużywa wielkich słów i tego samego oczekuje od innych. Podziwia tych, którzy niewiele mówią i szybko działają, a podejrzliwie traktuje osoby nazbyt gadatliwe. Uważa, że najlepszą drogą do celu jest droga najprostsza. Mimo że jest ekspertem sztuki wojennej, wcale za walką nie przepada – uważa fizyczną eliminację przeciwnika za smutną konieczność, ale jest z siebie dumny, że tak sprawnie wywiązuje się z tego niemiłego obowiązku. Bezrozumna żądza mordu nie ma do niego przystępu; prawdziwy Wojownik przy spotkaniu z wrogiem powściąga emocje i nie pozwala, by zaćmiewały mu umysł.

Wysoko ceni lojalność i zawsze stara się być wierny swoim przyjaciołom i pracodawcom. W przeciwieństwie do adeptów innych dyscyplin, często szukających towarzystwa osób, które się od nich różnią, Wojownik najchętniej spędziłby całe życie w towarzystwie sobie podobnych specjalistów. Właśnie dlatego sporą popularnością cieszą się małe, trzymające się z dala od zgłębku miast zakony, złożone w całości z adeptów sztuki wojennej i zorganizowane na modłę oddziałów wojska (różnego rodzaju włóczędzy i bandyci również nazywają swoje grupy „zakonami”, mimo że nie mają nawet stałej siedziby). Żołnierska dyscyplina i silne poczucie lojalności sprawiają, że mało kto może sprostać w walce zakonnym Wojownikom. Ci, którzy wybiorą służbę najemną, słyną z niewzruszonej wierności wobec pracodawców – przynajmniej dopóki ci nie okażą się głupcami i nie spróbują oszukiwać podwładnych; wyprowadzeni w pole zakonnicy z całą pewnością dokonają okrutnej zemsty. Żołnierze cenią lojalność nie mniej niż ich koledzy po fachu, ale nie oferują jej na sprzedaż – wolą służyć wybranemu królestwu czy cesarstwu; chętniej znoszą kiepskie warunki pracy, marny wikt i opóźnienia w wypłatach żołdu, jeżeli uda się ich przekonać, że wszystkie niedogodności mają charakter przejściowy i służą jakiejś

nadrzędnej sprawie. Honor sprawia, że są gotowi oddać życie w obronie kraju, ale żaden nie poświęci się jak ostatni idiota, żeby pomścić na przykład drobną zniewagę wyrządzoną ojczyźnie.

Wojownik, który wchodzi w skład grupy awanturników, jest silnie związany z jej członkami i pozostanie im wierny, nawet jeśli za nimi nie przepada. Stara się pilnować, by w grupie panował duch współpracy, godzić zwalone strony i łagodzić konflikty.

Naruszenie kodeksu dyscypliny

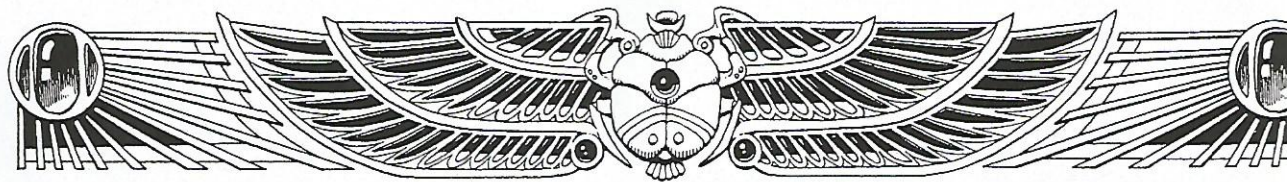
Wiele jest działań sprzecznych z duchem dyscypliny Wojownika, które mogą w efekcie prowadzić do kryzysu talentów: zdrada interesów grupy; spowodowanie w niej rozłamu; kierowanie się osobistą żądzą zemsty i nienawiścią, zamiast dobrem grupy, która stoi w obliczu wroga; złamanie danego słowa lub warunków pisemnego kontraktu; niezdecydowanie w sytuacji wymagającej szybkiego działania; zabicie z zimną krwią bezbronnego przeciwnika – każdy z tych czynków grozi kryzysem, od błahego po poważny. Wojownik, który nie zdoła wyeliminować zdrajcy w grupie, popełnia głębokie wykroczenie. Zlikwidowanie zdrajcy jest jedynym Aktem Pokuty prowadzącym do zakończenia kryzysu.

POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

Najbardziej naturalnym uzupełnieniem jest dyscyplina Zbrojmistrza: praktyczny z natury Wojownik nie może lekceważyć okazji do ulepszenia swojej broni, jaką daje mu profesja Zbrojmistrza. Co ciekawe, trudno jest mu zgłębić inną bojową dyscyplinę w celu doskonalenia się w sztuce zabijania. Przede wszystkim przeszkadza mu w tym poczucie wyższości, z jakim obserwuje adeptów innych specjalności – Fechtmistrz jego zdaniem niepotrzebnie ryzykuje i gra pod publiczność, Powietrzny Łupieżca (czasem również Kawalerzysta) pała niepotrzebnie żądzą krwi i zabija dla przyjemności, a Łucznik zanadto koncentruje się na mistycznych aspektach swojej sztuki.

Gdyby jednak miał wybierać, prędzej zdecydowałby się na karierę Łucznika lub Kawalerzysty niż Łupieżcy bądź Fechtmistrza. W skład niektórych zakonów najemników





wchodzą wyśmienite oddziały kawalerii i strzelców i choć stosunki z Wojownikami są dość napięte, zwykle jedynym przejawem tarć jest przyjacielska rywalizacja.

W późniejszym okresie życia, wyprawivszy na tamten świat niejednego wroga, Wojownicy skłaniają się często ku bliższym kontaktom z magią ksenomancką. Walka, w której musi się wyzbyć nienawiści, sprawia, że bardziej niż inni żałuje zgładzonych wrogów; podążając ścieżką Ksenomanty, Wojownik ma nadzieję znaleźć pocieszenie w fakcie, że śmierć nie jest ostatecznym końcem istnienia, lecz początkiem nowej egzystencji. Druga ciekawa dyscyplina magiczna to Mistrz Żywiołów – wiele rytuałów Wojownika odwołuje się do żywiołów i opanowanie czarów z tej specjalności przychodzi mu naturalnie.

Najtrudniej jest Wojownikowi zrozumieć Iluzjonistę, Złodzieja i Trubadura – pierwsi dwaj na każdym kroku posługują się oszustwem, co jest dla niego nie do pomyślenia, trzeci zaś przejawia obcą mu skłonność do publicznych popisów.

ZASADY SPECJALNE

Niska magia pozwala Wojownikowi należycie dbać o broń i pancerz, a oprócz tego podpowiada mu czasem rozwiązania z zakresu strategii i taktyki wojskowej (będzie na przykład umiał, planując bitwę, przewidzieć najbezpieczniejszą drogę podejścia do przeciwnika). Ponadto test niskiej magii pomoże mu odszukać w pamięci zdarzenia z historii barsawiańskich wojen.

• ZBROJMISTRZ •

WSKAZÓWKI

Zbrojmistrzowie bywają różni, ale jedną cechą wspólną: bez reszty angażują się w to, co robią. Ich talenty – od *umysłu ze stali*, poprzez *historię broni*, po *ukazy wady pancerza* – świadczą o niezłomnej woli samodoskonalenia, rozumienia świata i jego mieszkańców i osiągnięcia wyznaczanych sobie celów. Zbrojmistrz nie zna słowa „niepowodzenie” – jeśli mówi, że coś zrobi, robi to lepiej, jak umie: raz mu się nie uda, spróbuje ponownie, a potem jeszcze raz, i jeszcze – aż odniesie sukces. Może poprosić o pomoc, jeżeli uzna to za konieczne; zwrócić o wszystko, co w jego mocy, by zamiar wprowadzić w czyn.

„Słowo Zbrojmistrza” stało się w Barsawii przysłowiem, tak rzadko zdarza się, by adept je złamał. Tego rodzaju przysięgi składa się najczęściej w Kuźniach, a Zbrojmistrzowie przestrzegają ich równie sumiennie, co Barsawianie przysięg krwi. Wprawdzie złamanie ich pociąga za sobą utraty zdrowia (w postaci trwałych blizn, jak przy przysiędze krwi), ale grozi wydaleniem z Kuźni, do czasu, aż Zbrojmistrz ponownie udowodni, że jest godny zaszczytnego w niej członkostwa.

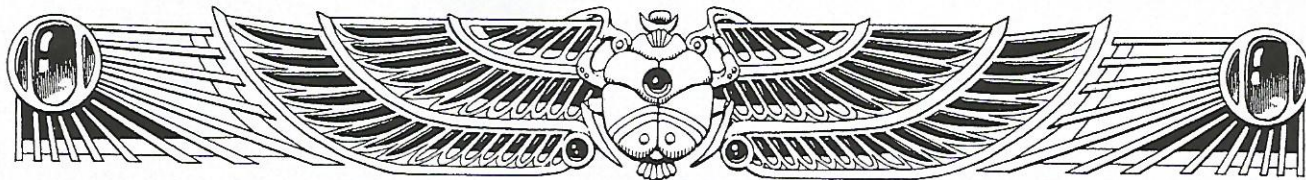
Naruszenie kodeksu dyscypliny

Podobnie jak inni adepci, także Zbrojmistrzowie przestrzegają czasem reguły swojej dyscypliny – kiedy na przykład zależy od tego ich życie. Błahym przewinieniem jest postępek niewłaściwy, który jednak nie zagraża mądrości dyscypliny – na przykład okłamanie znajomego, ukrywanie cennej informacji przed przyjacielem czy niespełnianie własnych oczekiwań.

Średnio poważnym uchybieniem byłoby niegrzeczne zachowanie wobec tych, którzy są Zbrojmistrzowi przychylni, powtarzające się przejawy braku szacunku w stosunku do starszych Kuźni, umyślne niszczenie owoców cudzej pracy, zaniedbywanie lub regularne niewłaściwe używanie broni (kiedy na przykład mieczem żyć za łom), brak zgody na świadczenie usług w zamian za wyżywienie i dach nad głową (przez tydzień lub więcej) lub ciągłe łamanie obietnic (częściej niż trzy razy w tygodniu).

Następny stopień przewinień może prowadzić do poważnego kryzysu talentów: znieważenie starszego Kuźni (zwłaszcza powtarzające się lub publiczne), celowe działanie na szkodę innego Zbrojmistrza, nieuczciwe wykorzystanie zajmowanej w Kuźni pozycji, umyślnie niszczenie broni, niepodzielenie się ze starszą wiedzą o b





legendarnej lub pochodzącej sprzed Pogromu, porzucenie towarzyszy w potrzebie i okazanie tchórzostwa w obliczu wroga. Dopuszczenie do tego, żeby Horrory wyrządziły Barsawii i jej mieszkańcom jakieś szkody – jeśli można było temu zapobiec – również grozi poważnym kryzysem, ale bez przesady: spotkawszy Verjigorma Zbrojmistrz ma prawo iść po pomoc, zamiast rzucać się na niego w pojedynkę.

Bardzo poważnym przewinieniem byłoby ukrycie ważnej informacji przed innymi Zbrojmistrzami z zamiarem wykorzystania jej przeciwko nim, okradanie Kuźni, ustawiczne tchórzostwo i uszkodzenie broni o legendarnej sławie i znaczeniu.

Uchybienia głębokie to zdrada Kuźni, splugawienie przez Horrora, zabicie innego Zbrojmistrza albo zniszczenie legendarnej lub pochodzącej sprzed Pogromu broni.

POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

Zbrojmistrz najlepiej rozumie Wojownika i Łucznika – z tym pierwszym łączy go determinacja i praktyczny punkt widzenia świata, z drugim – zaangażowanie w wykonywaną sztukę. Nieco rzadziej (co nie znaczy, że rzadko) spotyka się połączenie z Ksenomantą – Zbrojmistrz podziwia jego nieustępliwość w obliczu przeciwności losu i dyskryminacji ze strony ignorantów. Silna magia, jaką władają Czarodzieje i Iluzjoniści, bywa atrakcyjnym uzupełnieniem naturalnej odporności na czary (uzyskiwanej przede wszystkim dzięki *umysłowi ze stali*), natomiast dyscyplina Mistrza Żywiołów jest mniej interesująca, gdyż większość jego talentów Zbrojmistrz i tak poznaje na wyższych kręgach.

Bardzo rzadko natomiast zdarza się, żeby wybrał dodatkowo ścieżkę Fechtmistrza lub Złodzieja – nie podoba mu się pozerstwo jednego i lenistwo drugiego z nich.

ZASADY SPECJALNE

W zasadach specjalnych dla Zbrojmistrzów opisano zastosowanie niskiej magii, przepisy dotyczące wykucia oręża serca oraz uzupełnienie reguł rządzących talentami *przekucie pancerza* i *przekucie ostrza*.

Niska magia

Zbrojmistrz wykonuje testy niskiej magii przy próbach wykucia, naprawy i konserwacji broni i zbroi. Może również próbować rozpoznać rodzaj broni używanej przez różne rasy Dawców Imion.

Początkujący adept zajmuje się wyrobem niewielkich ostrzy – noży i sztyletów – by dopiero z czasem wziąć się za „prawdziwą” broń – czyli na przykład miecze. Opanowuje niezbędne umiejętności kowalskie, nie mające wiele wspólnego z *przekuciem pancerza* czy *przekuciem ostrza*. Kiedy decyduje się wykuć broń, korzystając tylko z tych podstawowych umiejętności, test niskiej magii (oparty na Percepcji) decyduje o powodzeniu próby. Nie można w nim użyć karmy.

Nowe zasady dla talentów

przekucie pancerza i *przekucie ostrza*

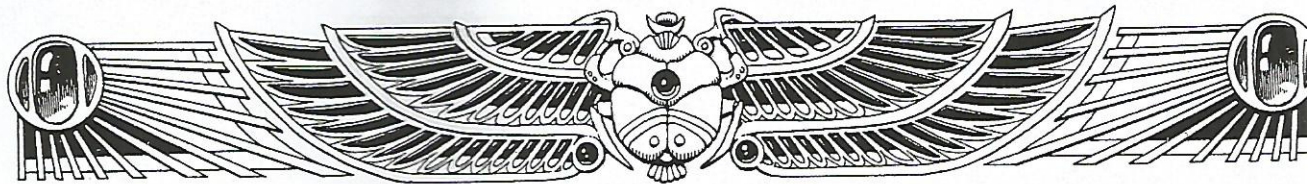
Poniższe przepisy pozwalają Zbrojmistrzom wykuwać broń i zbroje skuteczniejsze od zwyczajnych, a przy tym ich niezwykła natura nie narusza równowagi gry. Reguły te nie dotyczą broni strzeleckiej i miotanej (bola, sieć, butelki z olejem).

Ograniczenie stopnia: Nie można podnieść stopnia obrażeń broni o więcej, niż wynosił jej oryginalny stopień obrażeń. Na przykład sztylet (stopień obrażeń: 2) można „ulepszyć” najwyżej o 2, co w sumie da stopień obrażeń równy 4. Podobnie jest ze zbrojami – wartości pancerza fizycznego i duchowego nie można podwyższyć o więcej, niż wynoszą wartości pierwotne: np. kolczugi najwyżej o 7, a kolczugi kryształowej – najwyżej o 4 (każdy typ pancerza).

Ulepszanie magicznej broni i pancerza: Zbrojmistrz może wykorzystać *przekucie ostrza* i *przekucie pancerza* do poprawienia właściwości broni i zbroi magicznych, chociaż procedura ta jest niełatwa i ryzykowna, wiąże się bowiem z ingerencją w prawdziwy wzorzec przedmiotu. Stopniem trudności w teście talentu jest w tym wypadku obrona magiczna przedmiotu, a nie jego stopień obrażeń czy wartość pancerza.

W wypadku legendarnych skarbów magicznych wymagany jest dodatkowo ogromny lub wyjątkowy sukces w teście; sukces przeciętny lub duży nie ma żadnego wpływu na przedmiot, ale porażka może prowadzić do jego uszkodzenia bądź nawet zniszczenia, w zależności od decyzji Mistrza Gry).





Wykuwanie nowej broni, pancerzy i tarcz: Poniższe rozważania odnoszą się do sytuacji, w której Zbrojmistrz ma do dyspozycji kuźnię z pełnym wyposażeniem i odpowiednio materiały.

Konstruowanie broni zajmuje dużo czasu i wymaga sporego wysiłku: zwykle trwa tyle dni, ile wynosi wielkość broni plus 1, choć dni równie dobrze mogą zamienić się w tygodnie – wszystko zależy od warunków pracy oraz ilości i jakości surowca. Wykucie sztyletu podczas podróży z miejsca na miejsce albo w maleńkim, ubogim warsztacie potrwa ze dwa tygodnie, podczas gdy zrobienie go w nowej kuźni w Throalu zajęłoby dwa dni. O jakości kuźni – a co za tym idzie, także o czasie niezbędnym do wykucia broni – decyduje Mistrz Gry. Żaden Zbrojmistrz nie może wykuć broni większej wielkości niż krag, który osiągnął (formalnie rzecz biorąc, świeży rekrut nie mógłby wówczas wykuć żadnej broni, bowiem nie osiągnął nawet pierwszego kregu, ale przyjmuje się, że potrafi zrobić broń, której wielkość wynosi 1). Dopiero mistrzowie z kregu szóstego i wyższych potrafią konstruować berdysze i inną broń drzewcową.

Pracując nad bronią, Zbrojmistrz musi wykonać tyle testów, ile wynosi jej wielkość – przy sztylecie wystarczy jeden, przy mieczu potrzebne będą już trzy. Stopień trudności testu jest równy 9 plus stopień obrażeń zadawanych przez broń – wykucie sztyletu wymaga zatem jednego udanego testu o trudności 11 (stopień obrażeń: 2); wykucie berdysza – sześciu testów o trudności 17 (stopień obrażeń: 8). Duży sukces w jednym z testów zmniejsza o 1 ich łączną wymaganą liczbę, jeszcze lepszy wynik – o tyle, o ile stopni przekroczony zostanie sukces przeciętny (na przykład przy wyjątkowym sukcesie liczba testów zmniejsza się o 3).

Po pomyślnym wykonaniu ostatniego testu broń jest gotowa i działa tak samo jak każda inna broń tego samego typu. Jeśli jednak ostatni test zakończy się niepowodzeniem, cała praca pójdzie na marne, a Zbrojmistrz będzie musiał zacząć wszystko od początku.

Stopień trudności przy wyrobie zbroi lub tarczy jest równy 9 plus wartość jej pancerza fizycznego i duchowego. Zrobienie kolczugi (pancerz fizyczny: 7) wymaga zatem udanego testu o trudności 16, a kryształowej zbroi płytowej (pancerz fizyczny: 7, pancierz duchowy: 7) testu o trudności 23.

Czas potrzebny na wykucie pancerza lub zbroi zależy od wartości jej pancerza fizycznego – tyle bowiem tygodni trzeba na to poświęcić, jeżeli warunki pracy są idealne. Gdyby na przykład Zbrojmistrz chciał pracować nad pancerzem w podróży, robota może się ciągnąć tyle miesięcy, ile wynosi pancerz fizyczny. O jakości kuźni – a co za tym

idzie, także o czasie niezbędnym do wykucia zbroi – decyduje Mistrz Gry.

Zbrojmistrz może robić różnego rodzaju zbroje – w tym także skórzane czy warstwowe – ale tylko Mistrz Żywiołów potrafi zrobić krwawe kamienie, pnączozbroję i zbroję z żywego kryształu. Co więcej, tylko taki Ksenomarcha lub Mistrz Żywiołów, który funkcjonuje już całkowicie poza nawiasem barsawiańskiego społeczeństwa, pokusi się o zrobienie pancerza ze skóry obsydianina.

Wykucie oręża serca

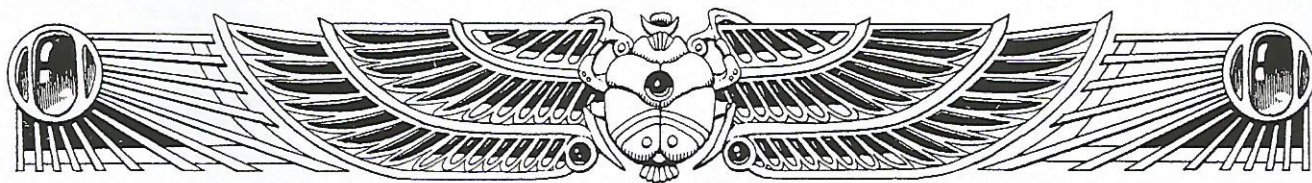
Gotowy oręż serca jest doskonałym orężem, ale jego wykucie wymaga kilku lat wyteżonej pracy, podzielonej na osiem odrębnych, ułożonych we właściwej kolejności etapów, z których każdy musi przypadać na inny krag. I chociaż hater, który zacznie pracować nad swoim orężem serca z drugiego kregu, skończy go najwcześniej na dziesiątym, a całkiem możliwe jest, że znacznie później.

Przy każdym awansie na nowy krag może wykonać test *przekucia ostrza* ze stopniem trudności równym 10 – pod warunkiem, że na dotychczasowym kregu przeznaczy przynajmniej godzinę dziennie na pracę nad wymarzonym bronią. Jeśli test będzie nieudany, przed następną próbą Zbrojmistrz musi wspiąć się na wyższy krag. Dopiero po udanym zakończeniu jednego etapu pracy nad orężem serca można pokusić się o rozpoczęcie następnego.

Jeżeli adept pomyślnie zakończy pracę (wszystkie osiem etapów), może odprawić rytuał krwi, w którym trwale połączy własny wzorzec z wzorcem broni. Będąc w stanie mógł wówczas zwiększyć stopień ośmiu wybranych talentów (w tym koniecznie *przekucia ostrza*) o 1. Każda „ulepszona” w ten sposób talent oznacza jeden punkt trwałych obrażeń; jeżeli Zbrojmistrz nie podniesie stopnia przynajmniej jednego talentu (*przekucie ostrza*), miecz nie będzie jego orężem serca i należy go zniszczyć, a potem ewentualnie rozpocząć cały proces tworzenia od nowa.

Po zakończeniu rytuału krwi oręż serca staje się swojego twórcy głównym przedmiotem wzorca – wszystkimi zaletami i wadami, które się z tym wiąże. Zbrojmistrz powinien bardzo czule opiekować się orężem serca, który trafiwszy w niewłaściwe ręce może stać się przekąźnikiem potężnej magii, wymierzonej przeciw własnemu właścicielowi. Oręż serca jest jednym z nielicznych wyjątków od opisanych w *Księdze wiedzy* (str. 47) zasad przedmiotów wzorca.





• ZŁO?DZIEJ •

WSKAZÓWKI

Dla Złodzieja cały świat jest potencjalnym terenem łowieckim, chociaż adepci tej sztuki różnie postrzegają swoją rolę.

Nie brakuje takich, którzy uważają się za bohaterów. Pamiętają, że pierwszymi herosami Dawców Imion byli złodzieje, którzy dali Pasjom lekcję współczucia. Tych, którzy tak właśnie rozumieją istotę posłannictwa Złodzieja, nazywa się rozrzutnikami lub po prostu oszustami. Świetnie umieją się znaleźć w grupach poszukiwaczy przygód, mimo że, jak na Złodziei przystało, opierają się w pierwszej kolejności na własnych umiejętnościach, a dopiero potem na zaufaniu do innych Dawców Imion. Uważają tylko, że samowystarczalność nie wyklucza współpracy.

Przeciętny oszust ma reputację buntownika, kawalarza lub uroczego leniucha. Od małego pakuje się w tarapaty i sprawia kłopoty, a wszystko przez widowiskowe, ale niewinne sztuczki, które inni chętnie mu wybaczą. Czarujący obwieś, który potrafi nagiąć do swoich potrzeb przepisy, jakie zwykli Barsawianie uważają za święte, staje się zazwyczaj obiektem dobrotliwej zazdrości. Oszuści potrafią wprawdzie działać skrycie i dyskretnie – jak każdy szanujący się złodziejasek – ale poza godzinami pracy chętnie skupiają na sobie uwagę innych i lubią być duszą towarzystwa.

Złodzieja samotnika – takiego jak Garlthik z powieści „Pierścień tęsknoty” – mało obchodzi mity i metafory. Postrzega świat przez pryzmat osobistych interesów i doświadczeń; odrzuca nie tylko wszelką zależność od obcych, ale także wszystkie jej pozory, czerpiąc siłę i pociechę wyłącznie z własnego ducha. Trudno mu zatem zgrać się z przeciętną grupą awanturników, tym bardziej, że zależy mu przede wszystkim na łupach, i to możliwie najobfitszych – często ocenia własną wartość podług wartości dóbr, które ukradnie. W przeciwieństwie do rozrutnego oszusta niechętnie rozstaje się z „ciężko zapracowanym” majątkiem.

Samotny złodziej miał zwykle trudne dzieciństwo i od małego wszyscy krzywo na niego patrzyli. Już za młodu popadł w poważny konflikt z prawem – wdał się w bójkę, narozrabiał, dopuścił się kradzieży. Ponury i niewzruszony spalił za sobą mosty i nie ma już czego szukać w rodzinnych stronach. Cały świat jest jego wrogiem, ale nie boi się go i często już samą mową ciała stara się zniechęcać innych do bliższego kontaktu – albo przeciwnie, znika w tłumie i stara się nie zwracać na siebie uwagi.

Naruszenie kodeksu dyscypliny

Nauczyciele przyszłych oszustów uczą ich, że sam akt kradzieży jest ważniejszy niż przedmiot, który się kradnie. Dlatego też oszust naraża się na kryzys talentów, gdy daje się porwać chciwości lub pragnieniu gromadzenia zagrabionych skarbów. Poza tym oczekuje się po nim, że będzie kpił z wszelkich reguł społecznych i brawurowo wycho-

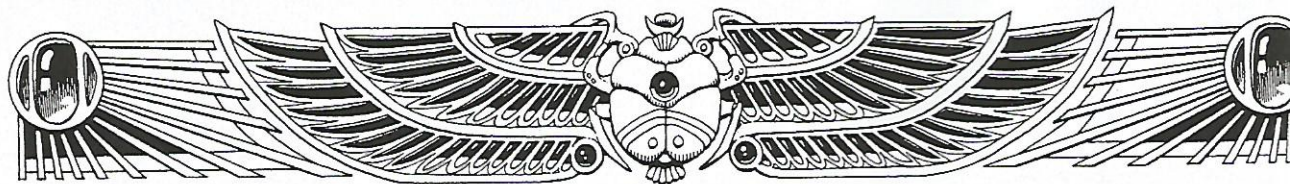
dził z każdej opresji – nie powinien więc słuchać bzdurnych praw ani odrzucać okazji dokonania jakiegos widowiskowego czynu. Powinien również wszem i wobec rozpowiadać o swoich dokonaniach, by w ten sposób przestrzec innych przed nadmiernym przywiązaniem do dóbr doczesnych; jeśli więc będzie siedział w kącie i milczał, zamiast pchać się do przodu i przechwalać, również może się spodziewać kryzysu.

Złodzieje samotnicy naruszają ducha dyscypliny i cierpią z powodu kryzysu, kiedy zaczynają w sobie wątpić lub pozwalają, by w działaniu kierowało nimi współczucie i chęć współpracy z innymi Dawcami Imion. Ze szczególną niechęcią myślą o tym, że mogliby być od kogoś uzależnieni – ich magia ulatnia się więc, gdy zaangażują się w związek, w którym obie strony muszą na sobie polegać. Posiadanie skarbów niesie dodatkowe zagrożenie: jeżeli Złodziej zostanie okradziony, najprawdopodobniej również spotka go kryzys – od błahego po głęboki, zależnie od tego, jak dotkliwa byłaby to strata. Czasem dopiero odszukanie i odebranie skradzionych przedmiotów pozwala Złodziejowi wrócić do formy – jest to swoisty Akt Pokuty.

POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

Dodatkowe dyscypliny, które Złodziej może uznać za atrakcyjne, zależą od tego, jaką ścieżkę obrał. Oszuści czują naturalne powinowactwo z Iluzjonistami, Fechtmistrzami





i Trubadurami, gdyż adepci tych dyscyplin dysponują przydatnymi – z punktu widzenia oszusta – talentami, związanymi ze sztuką iluzji i występów publicznych. Iluzjoniści, którzy potrafią zmieniać pozory rzeczywistości, są dla nich oszustami doskonałymi; ich zaklęcia potrafią niesamowicie wzbogacić efektowne, odważne popisy złodziejskie. Talenty Fechtmistrza pozwalają połączyć bezcenną umiejętność walki wręcz z ukochanym bogactwem stylu. Właściwe Trubadurowi zdolności społeczne są nieocenione przy wszelakich szwindlach i przekrętach, a poza tym pozwalają oszustowi w wymarzony sposób szerzyć własną legendę.

Złodzieje samotnicy najchętniej wybierają dyscypliny Łucznika, Ksenomanty i Wojownika jako uzupełnienie własnego fachu. Talenty Wojownika są najprostszą drogą do osiągnięcia nieprzeciętnej sprawności bojowej; profesja strzelca również wiąże się z umiejętnością walki, chociaż Złodziej Łucznik najczęściej schodzi na mroczną drogę snajpera. Postrzegając cały świat jako osobistego wroga, poddaje się pokusie użycia morderczych strzał i staje się zwykłym rozbójnikiem – wybiera ofiarę, likwiduje ją z daleka, a potem okrada zwłoki. Z Ksenomantą łączy Złodzieja powszechna niechęć, z jaką spotykają się ze strony innych Dawców Imion, a także wspólna świadomość, że obaj są niebezpiecznymi wyrzutkami społeczeństwa. Poza tym Ksenomanci przełamują tabu, jakim otacza się śmierć i Horrory, a Złodziej w podobny sposób łamie ustanowione przez innych prawa.

Złodzieje – i oszuści, i samotnicy – rzadko skłaniają się ku profesjom Mistrza Zwierząt i Kawalerzysty, gdyż w obu tych dyscyplinach liczy się przede wszystkim wierność innej istocie i zdolność jej rozumienia, która jest Złodziejom obca.

ZASADY SPECJALNE

Udane testy niskiej magii pozwalają Złodziejowi konstruować i unieszkodliwiać pułapki i zabezpieczenia, których celem jest zapobieganie kradzieży. Pomagają również rozpoznawać różne rodzaje zamków i kłódek. Test taki może również zastąpić test Percepcji przy próbach odnalezienia pułapek i ukrytych przejść.

• ZWIADOWCA •

WSKAZÓWKI

Życiem Zwiadowcy kieruje ciekawość – zawsze intjuje go, co znajduje się za następnym wzgórzem czy sem. Talenty służą mu do tego, by jak najlepiej wtapiać w otaczający go świat. Idea „lekkiego stąpania” rządzi go życiem – Zwiadowca, który osiąga swój cel, wywierając minimalny wpływ na otoczenie, żyje w całkowitej zgodzie ze swą dyscypliną.

Adepci tej sztuki słusznie są dumni ze swoich zdolności i uważają się za lepszych od tych, którzy, jak to mówią, „wędrują przez świat po omacku”. Owo poczucie wyższości często sprawia, że Zwiadowca szuka towarzystwa, czy raczej publiczności – zamiast wieść żywot samotnika. Nigdy by się do tego nie przyznał (w każdym razie adeptom innej dyscypliny), ale lubi być podziwiany, przykład za umiejętność bezszelestnego przemierzania miejskich zaułków i leśnych ostępach.

Zwykle nieźle radzi sobie w walce, ale z zasady nie chce się jej unikać; powiedzenie „przemoc jest dobra dla udaczników” świetnie określa jego poglądy. Zwiadowcy chętnie zatrudniają się do ochrony karawan, piekarni i grup awanturników wszelkiej maści, przeprowadzić ich przez trudny teren, unikając przy tym jakiegokolwiek walki.

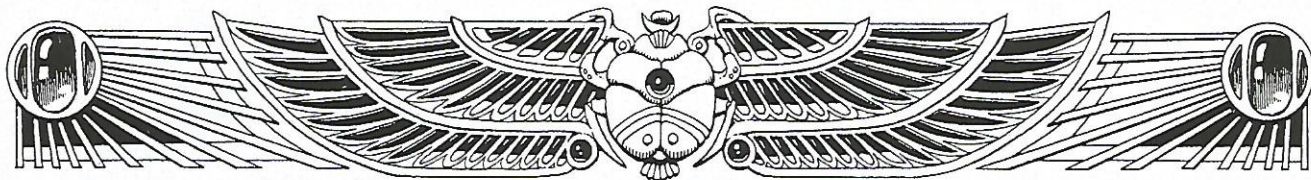
Naruszenie kodeksu dyscypliny

Wszystko zależy od przyjętej przez adepta osobistej wersji świata, ale może zdarzyć się tak, że jeśli nie będzie „lekkiego stąpania”, narazi się na kryzys talentów. Zwiadowcy, którzy zapominają o swojej roli i zaczynają zachowywać się jak zwykli Wojownicy czy Złodzieje nie potrafią w pełni otworzyć zmysłów na to, co ich otacza, a bez tego nie są w stanie czerpać mocy ze swoich zdolności.

Kryzys talentów jest dla Zwiadowcy zdarzeniem szczególnie nieprzyjemnym – adept czuje się odcięty od całego świata, ślepy i głuchy na jego subtelne sygnały. Efekt wynika z natury psychosomatycznej – świadomość naruszenia reguł dyscypliny tak bardzo dokucza Zwiadowcy, że nie potrafi już poświęcić całej uwagi sygnałom przekazywanym przez zmysły.

Stosownym Aktem Pokuty jest w tym wypadku najczęściej naprawienie szkody, którą adept wyrządził w otoczeniu. Jeśli na przykład przyczynił się w jakiś sposób do zniszczenia obszaru, przez który wędruje, powinienłożyć starań, by przywrócić mu poprzedni stan; jeżeli przystając ze złodziejskich uzdolnień, ukradł jakiś przedmiot, należałoby go zwrócić. W sytuacji, w której





rodzaju cofnięcie skutków nie wchodzi w grę, Zwiadowca może odprawić szczególnie trudną odmianę rytuału karmicznego – takiego, w którym musi wykorzystać wszystkie swoje umiejętności i talenty, a w razie niepowodzenia bardzo poważnie ryzykuje.

POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

Zwiadowca ma najwięcej wspólnego z Wojownikiem i Złodziejem, toteż często wybiera jedną z tych właśnie dyscyplin jako uzupełnienie własnej. Ci, którzy czują szczególną bliskość z naturą, mają więcej wspólnego z Władcami Zwierząt czy Kawalerzystami i nic nie stoi na przeszkodzie, by spróbowali szczęścia w tych właśnie profesjach.

Rzadko spotyka się natomiast kombinację z Fechtmistrzem, a to ze względu na duże różnice w poglądach. Zdaniem Zwiadowcy mistrzowie miecza zbyt koncentrują się na sobie i nadmiernie dbają o zachowanie formy i stylu. Magowie natomiast za często próbują zmieniać rzeczywistość na swoją modłę, zamiast starać się żyć z nią w zgodzie.

ZASADY SPECJALNE

W zasadach specjalnych dla Zwiadowców opisano zastosowania niskiej magii, rytuały awansu oraz reguły dodatkowe dla szpiegów i odkrywców.

Niska magia

Niska magia pozwala Zwiadowcom rozpoznawać tropy zwierząt i ślady Dawców Imion, zarówno w miastach, jak i w dzikiej okolicy. Poza tym test niskiej magii może zastąpić test Percepcji przy próbie wykrycia pułapki i/lub ukrytych drzwi oraz podczas poszukiwania czegoś do jedzenia i wody pitnej (podobnie działa talent *sztuka przetrwania*).

Rytuały awansu

Większość Zwiadowców wstępuje pewnego dnia w szeregi zorganizowanego zakonu, podobnego do zakonów rycerskich. Może w nim liczyć na szkolenie, awans na wyższe kręgi i stosowne, upamiętniające to ceremonie. Same obrzędy różnią się jednak znacznie od tych, jakie spotykamy na przykład wśród Wojowników; co więcej, przypominają rytuały, jakie urządza mistrzowie tej dyscypliny uczniom nie zrzeszonym w zakonach. Dlatego podane niżej zasady obowiązują wszystkich adeptów tej dyscypliny.

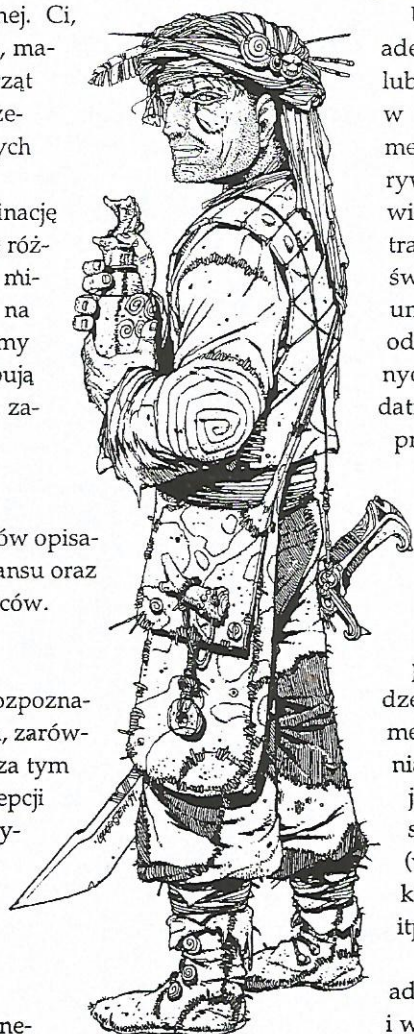
Rekrutacja: Podczas licznych podróży Zwiadowcy zdarza się słyszeć o młodych mężczyznach i kobietach, którzy mogliby nadawać się na adeptów ich dyscypliny (często cieszą się opinią świetnych myśliwych czy drwali). Jeżeli interesuje go pozyskanie ucznia, urządza konkurs – kandydaci mają go wytropić, gdy ucieka przez las, kryje się w górach. Każdy, któremu uda się podążyć jego śladem, może zostać przyjęty do terminu. Osiągnięcie pierwszego kręgu może trwać nawet kilka lat.

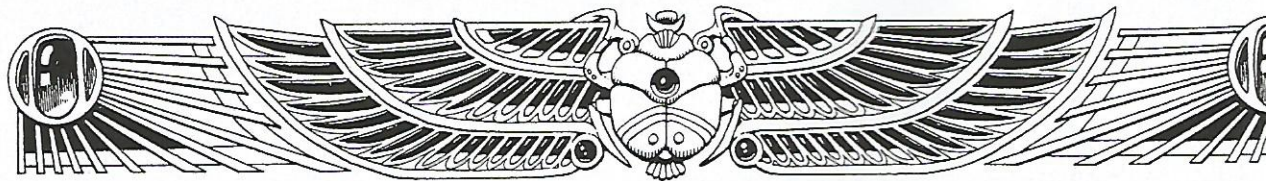
Uczeń (kręgi 2-4): Kiedy mistrz uzna, że adept nadaje się do wejścia na drugi, trzeci lub czwarty krąg, zaprasza go do udziału w skomplikowanej ceremonii, łączącej elementy wyścigu i polowania. Po drodze poukrywane są w różnych miejscach wskazówki, wiodące kandydata od jednego punktu na trasie do drugiego – tylko osoba w pełni świadoma otaczającego ją środowiska będzie umiała je znaleźć i wykorzystać. Wszystko to odbywa się pod czujnym okiem doświadczonych Zwiadowców, którzy decydują o przydatności młodszych adeptów. Tego rodzaju próby organizuje się zarówno w miastach, jak i w otwartym terenie.

Czeladnik (kręgi 5-8): Instruktorem Zwiadowcy, który próbuje wspiać się na jeden z tych kręgów, chowa się przed nim w jakiejś bezpiecznej kryjówce, maskuje swoje ślady i stosuje wszelkie zabezpieczenia, które są właściwe dla sprawdzenia umiejętności kandydata (pułapki mechaniczne, mylne tropy, wynajęci ochroniarze). Przyszły czeladnik musi znaleźć swojego nauczyciela, pokonać wszelkie przeszkody i zdobyć dowód swego czynu (wykraść jakiś drobiazg, przejąć informację, która wymaga bacznej obserwacji mistrza itp.), nim zacznie salwować się ucieczką.

Mistrz (kręgi 9-12): Na tych kręgach adepci sami sprawdzają swoje umiejętności i wystawiają sobie ocenę.

Rytuał duchowego mistrza: Adept rozpoczyna od medytacji nad wybraną osobą (mistrzem). Doświadcza przy tym wizji ściśle określonego miejsca – choć szczegóły są niejasne, a wizję trzeba postrzegać, używając wszystkich zmysłów z jednakową wprawą. Następnie musi odnaleźć to miejsce, przezwyciężając po drodze wszelkie przeszkody, jakie się pojawiają. Tam czeka już na niego duchowy mistrz i dalej rytuał przebiega normalnie (szczegółowy opis rytuału znajduje się w podrödziale **Duchowy mistrz**, PZ, str. 224).





Szpiedzy

Zarówno szpieg, jak i odkrywca różnią się nieco od standardowego Zwiadowcy, opisanego w **Księdze wiedzy** – używają trochę innych talentów, odprawiają inne rytuały karmiczne i rytuały awansu.

Na pierwszym kręgu szpieg zamiast *tropienia* poznaje talent *spojrzenie astralne*; na trzecim kręgu *spojrzenie astralne* zostaje zastąpione przez *poznanie zamka*, a *sprint* przez *tropienie*; wreszcie na piątym zamiast *poznania zamka* szpieg uczy się *sprintu*.

Rytuał karmiczny przypomina zwykły rytuał Zwiadowcy, z tą jednak różnicą, że szpiegowi zawiązuje się oczy, prowadzi się go w obce miejsce ulicami miasta, a potem każe mu się wrócić do punktu wyjścia dokładnie tą sa-

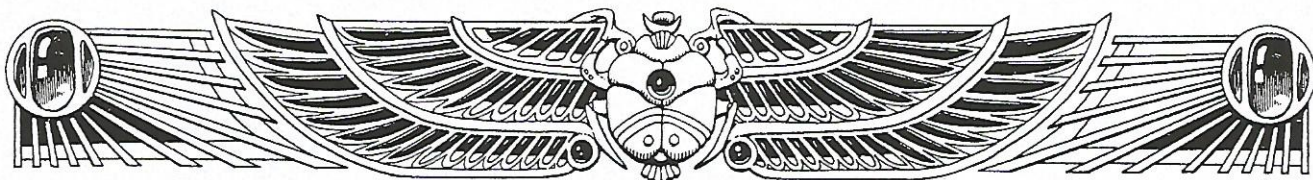
mą drogą. Poza tym wszystkie testy i próby przy awansie na wyższe kręgi odbywają się na terenach zamieszkałych przez wroga (na przykład w mrocznych zaułkach miast).

Badacze

Badacz na czwartym kręgu poznaje *zapożyczenie* zamiast *riposty*; na kręgu szóstym uczy się *riposty* w miejsce posiadanego już *zapożyczenia zmysłu*.

Rytuał karmiczny badacza niczym się nie różni od rytuału Zwiadowcy. Wszystkie rytuały awansu odbywają się na łonie natury i koncentrują na grożących tam niebezpieczeństwach – nauczyciel może na przykład zrezygnować z wynajęcia straży i schować się w mateczniku obozu zwierzyny.





INDEKS

A

Adeptci niskiej magii 10
Akt pokuty 109
Awans
Fechtmistrz 21-23
Iluzjonista 28-29, 114
Kawalerzysta 32, 34-35
Łucznik 46-47
Mistrz Żywiołów 42-43
Powietrzny Żeglarz 64-65, 129
Władca Zwierząt 76
Wojownik 85
zasady 105-106
Zbrojmistrz 87-88
Zwiadowca 140-141

B

Badacz (Zwiadowca) 102, 142
Bohaterowie
pierwsi 5-6
znaczenie 69
Broń
Łucznika 46-47
Wojownika 83
Zbrojmistrza 137-138

C

Czarodziej
czary 14
dyscyplina
naruszenie kodeksu 111
połączenia z innymi 111
i Pasje 14
i symbole 12-13, 15
królestwo idei 13-14
niska magia 111
postrzeganie świata 14-15
specjaliści 17
szkolenie 13
wskazówki 110-111
zależności 12, 16-17
zasady specjalne 110-111
Czarodziej naturalny 17
Czary
Czarodziej 14
iluzje 27, 29
Ksenomanta 37
Mistrz Żywiołów 50-51
Czeladnik
Powietrzny Żeglarz 65-129
Trubadur 131
Władca Zwierząt 76
Zwiadowca 141-142

D

Doradcy 27
Droga mistrz (Czarodziej) 17
Duchy
astralne 38-39
natura 36-37
zasady 127
żywiołów 30-32
Duchy astralne 38-39
Duchy drewna 52-53
Duchy ognia 52-53
Duchy wody 52
Duchy ziemi 51
Duchy żywiołów 50-52, 127
Dyscypliny
dopasowanie 10
naruszenie kodeksu
Czarodziej 111
Fechtmistrz 112
Iluzjonista 113-114

Kawalerzysta 113
Ksenomanta 122
Łucznik 123-124
Mistrz Żywiołów 126
Powietrzny Łupieżca 127-128
Powietrzny Żeglarz 129
Trubadur 131
Władca Zwierząt 133
Wojownik 135
Zbrojmistrz 136-137
Złodziej 139
Zwiadowca 140-141

połączenia z innymi
Czarodziej 111
Fechtmistrz 112
Iluzjonista 114
Kawalerzysta 115-116
Ksenomanta 122-123
Łucznik 124
Mistrz Żywiołów 126
osobista wizja, zasady 108
Powietrzny Łupieżca 128
Powietrzny Żeglarz 129
poznawanie 106-107
praktykowanie 10
Trubadur 131
Władca Zwierząt 115-116
Wojownik 133-136
zasady 110-142
Zbrojmistrz 137
zdobywanie 10
Złodziej 139-140
Zwiadowca 141

E

Elfy
Mistrz Żywiołów 55
Powietrzny Żeglarz 66

F

Fechtmistrz
artysta 19
awans 22-23
dyscyplina
naruszenie kodeksu 112
połączenia z innymi 112
filozofia 18-19
król turnieju 73, 113
miecz duchowy 113
niska magia 113
poszukiwanie miecza
duchowego 20
specjaliści 23, 113
szkolenie 20-23
turnieje 22-23
uczeń 20-22
umiejętności 19
wskazówki 112
zasady specjalne 113
życie 19-20

G

Galant (Fechtmistrz) 23
Gońcy 32
Granlain 119

H

Honor
i Powietrzny Łupieżca 59
i troll 58
i Wojownik 82-83
Horror 25-26, 63
zachowanie 40-41
zrozumienie 40-41
Huttawa 118

I

Iluzjonista 24-26, 44
awans 28-29, 114
dyscyplina
naruszenie kodeksu 113-114
połączenia z innymi 114
metody 25
moce 25-26
niska magia 114
rytuały 28-29, 114
specjaliści 29
szkolenie 27-28
uczeń 27-28
wskazówki 113
zasady specjalne 114
życie 26-27
Inicjacja 8
druga 10
innych 9
rytuały 9
zasady 105
Złodzieja 94-96

K

Karma 43-44, 107
Kartograf (Trubadur) 73
Kawalerzysta 30
awans 32, 34-35
codzienne obowiązki 32
dyscyplina
naruszenie kodeksu 113
połączenia z innymi 115-116
kapitańska para 31-32
niska magia 116
rytuały 33-34
specjaliści 32, 35
szkolenie 34-35
uczeń 32, 34
warkocz honoru 34, 116
wierzchowiec
więź z 30-33
zasady 115-116
wizja dyscypliny 8
wskazówki 115
zasady specjalne 115-121
związki z innymi 31
Konni (Kawalerzysta) 35
Krasnoludy
Kawalerzysta 116-118
Powietrzny Żeglarz 66
Król turnieju 23, 113
Królestwo idei 13-14
Kryzysy talentów 9-10
tabela 109
zasady 108-109
Ksenomanta 36, 91
czary 37
dyscyplina
naruszenie kodeksu 122
połączenia z innymi 122-123
Horror, rozumienie 40-41
magia 39-40
niska magia 123
strach przed 36-37
wiedza o duszy 37-39
wskazówki 122
zasady specjalne 123
Kue 120
Kuźnia 86-87, 91

L

Lojalność 65
Powietrzny Łupieżca 59
Wojownik 84-85

Ludzie

Mistrz Żywiołów 55
nowe dyscypliny 107
zaklinacz 55

Ł

Łucznik 92
awans 44-46
broń 46-47
wyrabianie pocisków 124-125
dyscyplina
naruszenie kodeksu 123-124
połączenia z innymi 124
i przemoc 47
łuk 44, 46
niska magia 124
pociski 125
specjaliści 46-47, 125
sztuka patrzenia 43-44
talenty 43-44, 46
wrogowie 44
wskazówki 123
zasady specjalne 124

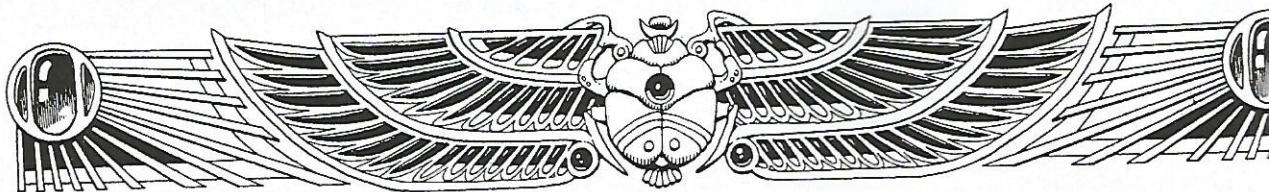
M

Magia
Ksenomanta 39-40
poziom 48
wzorzec 40
Magia wzorców 40
Mędrzec (Trubadur) 73
Miecz duchowy 113
Mistrz
Powietrzny Żeglarz 129
terański 65
Trubadur 131-132
Władca Zwierząt 76
Zwiadowca 141
Mistrz Żywiołów 48
awans 54-55
dyscyplina
naruszenie kodeksu 126
połączenia z innymi 126
i duchy żywiołów 50-53
i orichalk 53, 127
niska magia 127
potrzeba równowagi 49-50
rytuały 54-55
specjaliści 55, 127
symbole 48-49
szkolenie 53
światopogląd 47-48
uczeń 53
wskazówki 126
wybór jednego żywiołu 55, 127
zasady specjalne 126-127
Młodzik (Władca Zwierząt) 76

N

Najemnicy 84
Nieadeptci jako Powietrzni
Żeglarze 63, 65
Nieśmierć 39-50
Niska magia 10
testy 110
zasady 109-110
Czarodziej 111
Fechtmistrz 113
Iluzjonista 114
Kawalerzysta 116
Ksenomanta 123
Łucznik 124
Mistrz Żywiołów 127
Powietrzny Łupieżca 138





Powietrzny Żeglarz 130
Trubadur 131
Władca Zwierząt 133
Wojownik 136
Zbrojmistrz 137
Złodziej 140
Zwiadowca 141

O

Obsydianie
Mistrz Żywiołów 55
Powietrzny Żeglarz 66
Władca Zwierząt 78
Opowieści, znaczenie 69
Oreż serca 86, 90-91, 138
Orichalk 53, 127
Orki
Kawalerzysta 31
Mistrz Żywiołów 55
Osobiste wizje dyscypliny 107-108

P

Panowanie nad sobą 74, 76
Pasje
a Czarodziej 14
a Powietrzny Łupieżca 58
a Powietrzny Żeglarz 66-67
a Trubadur 72
a Władca Zwierząt 78-79
a Zwiadowca 103
i pierwi bohaterowie 6
pułapki 6
tajemnice życia 6
Podnoszenie wartości cech 106
Podróż duszy 38-39
Pojedynki magiczne 28
Pojedynkowiec (Fechtmistrza) 23
Pole bitwy 80-81
Powietrzny Łupieżca 56
dyscyplina
naruszenie kodeksu 127-128
połączenia z innymi 128
i honor 58-59
i lojalność 59
i Pasje 60
łupiestwo 60
niska magia 128
odpowiedzialność 59
postawa 56, 59
stosunki 58-59
szkolenie 60-61
wolność 58
wskazówki 127
zasady specjalne 128
Powietrzny Żeglarz 62
awans 64-65, 129
czeladnik 64-65, 129
duchy powietrza 52
dyscyplina
naruszenie kodeksu 129
połączenia z innymi 129
i Pasje 66-67
i Thera 66
mistrz 129
niska magia 130
obowiązki 63
rytuały 129-130
światopogląd 62-63
talenty 63, 130
uczeń 64, 129
wskazówki 128-129
zasady specjalne 129-130
Prawdziwy wzorec 37
zepsucie 8
związek z dyscypliną 9
Pułapki 94, 117

R

Rekrutacja 64
Powietrzny Żeglarz 64
Trubadur 133

Zwiadowca 141
Rytuał Bohatera 33-34
Rytuał duchowego mistrza 89
zasady 129, 132, 141
Rytuał karmiczny
Kawalerzysta 34
Mistrz Żywiołów 54
zasady 107
Rytuał Połączenia 33
Rytuały
Iluzjonista 28-29, 111
inicjacji 9
Kawalerzysta 33-34
Mistrz Żywiołów 54-55
Powietrzny Żeglarz 129-130
Trubadur 133
zasady 107
Zbrojmistrz 89-91
Zwiadowca 141

S

Skrzydlate t'skrangi 64
Snajper (Łucznik) 47
Specjaliści
Czarodziej 17
Fechtmistrz 23, 113
Iluzjonista 29
Kawalerzysta 32-35
Łucznik 46-47, 125
Mistrz Żywiołów 55, 127
Trubadur 73, 131
Władca Zwierząt 76-78
Wojownik 84
Złodziej 96
Zwiadowca 102, 142
Strzały 125
Symbole 12-13, 15
Szkolenie
Czarodziej 13
Fechtmistrz 20-23
Kawalerzysta 34-35
Mistrz Żywiołów 53
Powietrzny Łupieżca 60-61
Trubadur 72-73
Wojownik 85
zasady 105
Zbrojmistrz 87-88
Zwiadowca 102-103
Szpieg (Złodziej) 96
Szpieg (Zwiadowca) 102, 142
Ścieżka Uczzonego 16
Ścieżka Wędrowcy 66
Ścieżka Wojownika 66, 75
Śmierć 36-37
podróż duszy 38-39
stan nieśmierci 38-40
Średni (Władca Zwierząt) 76

T

T'skrangi
Mistrz Żywiołów 55
Powietrzny Żeglarz 66
Władca Zwierząt 78
Talenty
i doświadczenie 7
Łucznik 43-44, 46
Powietrzny Żeglarz 63, 130
Władca Zwierząt 133-134
wykorzystanie 7
Zbrojmistrz 137-138
Tarcza 81-82
Thera
i Powietrzni Żeglarze 67
statki powietrzne 67
Troajn 117
Trolle
honor 58
Kawalerzysta 119
Mistrz Żywiołów 55

Powietrzny Łupieżca 60-61
wolność 58
Tropiciel 58-59
Trubadur 68, 91
czeladnik 132
dyscyplina
naruszenie kodeksu 131
połączenia z innymi 131
i Pasje 72
mistrz 132
niska magia 131
opowieści 69
pamięć 70-71
rekrutacja 132
rola 71-72
rozrywka 69-70
rytuały 132
specjaliści 73, 131
szkolenie 72-73
uczeń 132
umiejętności 72
wskazówki 131
zasady specjalne 131
Turnieje 22-23

U

Uczeń
Fechtmistrz 20-22
Iluzjonista 27-28
Kawalerzysta 32, 34
Mistrz Żywiołów 53
Powietrzny Żeglarz 64, 129
Trubadur 132
Władca Zwierząt 76
Zbrojmistrz 87-88
Zwiadowca 141
Umiejętności
Fechtmistrz 19
Trubadur 72
Wojownik 102
Złodziej 102
Zwiadowca 102
Uwodziciel (Złodziej) 96

W

Warkocz honoru 34, 116
Wielki turniej 23
Wierzchowiec
więź z 30-33
zasady 115-116
Wietrzniki
Kawalerzysta 32, 120-121
Mistrz Żywiołów 55
Powietrzny Żeglarz 66-67
Wizja 8, 10
Władca Zwierząt 74
artysta 79
awans 76
czeladnik 76
dyscyplina
naruszenie kodeksu 133
połączenia z innymi 133
i Pasje 78-79
mistrz 76
niska magia 133
obowiązki 79
pierwsza zasłona 75
skażenie przez Horrory 78-79
specjaliści 76-78
talenty 133-134
uczeń 76
wskazówki 115
zalety 75-76
zasady specjalne 116
Wojownik 7, 80, 91
awans 85
broń 83
dyscyplina
naruszenie kodeksu 135
połączenia z innymi 135-136

honor 82-83
lojalność 84-85
narzędzia fachu 81-82
niska magia 136
specjaliści 84
szkolenie 85
umiejętności 102
wróg 83-84
wskazówki 135
zasady specjalne 136
Wskazówki 110-142
Wszechstronność 107

Z

Zaklinacz (Mistrz Żywiołów)
Zależności 12, 16-17
Zasłona 75, 78-79
Zbrojmistrz 86
awans 87-88
broń 137-138
dyscyplina
naruszenie kodeksu 137
połączenia z innymi 137
Kuznia 86-87, 91
niska magia 137
oreż serca 86, 90-91, 138
poświęcenie 86-87
rytuały 89-91
stosunki 87, 91
szkolenie 87-88
talenty 137-138
uczeń 9, 87-88
wskazówki 136
zasady specjalne 137-138
życie 88-90
Zdrajca 85
Złodziej 91-92
dyscyplina
naruszenie kodeksu 138
połączenia z innymi 138
i egoizm 97
inicjacja 95, 97
niska magia 140
specjaliści 96
stosunki 95
umiejętności 102
wskazówki 139
zasady specjalne 140
Zoak 121
Zombi 40
Zwiadowca 98
awans 140-141
czeladnik 141-142
dyscyplina
naruszenie kodeksu 142
połączenia z innymi 142
i Pasje 103
i środowisko 100
mistrz 141
niska magia 141
rekrutacja 141
rytuały 141
specjaliści 102, 142
szkolenie 102-103
uczeń 141
umiejętności 102
Władca Zwierząt 77
wskazówki 140
zasady specjalne 141
zmysły 98-99, 102

Ż

Żołnierze 32, 35, 84
Żywioły
równowaga 49-50
we wszechświecie 48





ŚCIEŻKI ADEPTÓW

Adepci – bohaterowie Barsawii, walczący o uleczenie wszystkich ran zniszczonego przez Horrory świata; herosi, podążający ścieżkami magicznych dyscyplin, które nie tylko dają im wielką potęgę, ale również wpływają na ich światopogląd.

Wojownik traktuje życie jak ciąg potyczek na polu chwały, w których, uzbrojony w tarczę i miecz, stawia czoło wszelkim przeciwnościom losu.

Trubadur postrzega świat na kształt gobelinu utkanego z opowieści, legend i pieśni, które poruszają serca.

Lucznik dzieli wszystko i wszystkich na dwie kategorie – cel i pocisk. **Ksenomanta** okazuje się nie być tak przerażający, jak wielu zwykło sądzić, choć jego wiedza na temat wędrówki duszy po śmierci zmroziła niejedno serce.

Ścieżki adeptów to podręcznik, dzięki któremu wszyscy miłośnicy świata **Przebudzenia Ziemi** zrozumieją, co to znaczy praktykować jedną z piętnastu magicznych dyscyplin. Zawarto w nim również dodatkowe informacje i zasady, a także sugestie oraz wskazówki ułatwiające odgrywanie bohaterów Barsawii.



Przy współudziale Wydawnictwa MAG

#EDSAD



The Adept's Way™ (Ścieżki Adeptów) oraz Earthdawn™ (Przebudzenie Ziemi) są znakami handlowymi należącymi do FASA Corporation.
Copyright © 1993, 1999 FASA Corporation. All Rights Reserved. Used under licence.