

NOC ANIOŁÓW

Przygoda ta może mieć miejsce w dowolnym świecie fantasy, w którym wiara i związana z nią hierarchia kościelna funkcjonują podobnie jak w „naszym” średniowieczu. Nie oznacza to, że religią ma być chrześcijaństwo – wystarczy, że w wierzeniach świata będzie miejsce dla aniołów i demonów. Oscyluje ona wokół klimatu dark fantasy potraktowanego miejscami z przymrużeniem oka. Bez trudu jednak można nadać jej inny wydźwięk uwypuklając jedne elementy, a pomijając inne.

Najbardziej odpowiednia będzie ona dla drużyny przynajmniej w części wyedukowanej, na pewnym poziomie intelektualnym. Bohaterom nie powinny być obce dwory możnych i pełne mądrości księgozbiory. Niezwykle potrzebny może okazać się kapłan. Grupie zawadiackich żołdaków opisane niżej wydarzenia raczej nie przypadną do gustu, choć przyda się ktoś dobrze władający bronią. Bardzo ważny jest sposób podróżowania bohaterów, jako że ich działania rozgrywać się będą na tle niezależnych od nich wydarzeń dość ściśle umiejscowionych w czasie. Przyjmuję, że wszyscy poruszają się konno. Jeśli ten warunek nie zostanie spełniony, scenariusz będzie trzeba nieco zmodyfikować.

Nie osadzam przygody w konkretnym świecie. Dzieje się ona w ograniczonej przestrzeni jednego księstwa, do jej rozegrania znajomość geografii reszty świata nie jest potrzebna. Nie podpieram się też żadną mechaniką. Dlatego też całkowicie decyzji MG pozostawiam to, w jakich sytuacjach wykonać należy testy cech i umiejętności bohaterów i jakie współczynniki będą mieli ich przeciwnicy.

Przygoda zaczyna się w Angeven, średniej wielkości mieście, stolicy księstwa i siedzibie biskupa. Mieści się w nim to, co w kilkutyśycznym mieście być powinno – kilka karczm, klika cechów rzemieślniczych, plac targowy, kilka kościołów na czele z katedralnym, może jakiś zamtuż. W okolicznych lasach rozrzucone są nieliczne osady i klasztory, a nad całą krainą dominuje odległy o dzień drogi od miasta samotny szczyt, zwany Górą Mnicha.

Bohaterowie są w pewnej zażyłości z miejscowym biskupem, Jego Ekscelencją Oskarem Helmbachem. Więzy łączące ich z kapłanem nie można nazwać przyjacielskimi, niemniej nie odmówią wykonania dla niego jakiegoś zadania, zwłaszcza jeśli będą za to nagrodzeni. W ostateczności można przeprowadzić scenę w lesie, kiedy to bohaterowie ratują biskupa z oparów, w jakie wpadł w czasie polowania. W ten sposób zaproszeni zostają do jego pałacu, gdzie spędzają więcej trzy tygodnie, zaznajamiając się z życiem dworu, jedząc i pijąc na koszt gospodarza. Wreszcie spożywają kolację, która rozpoczyna przygodę.

Kolacja u biskupa

W olbrzymiej sali balowej mogłyby się pomieścić całe zastępy gości. Kawalkady tańczących mogłyby przechodzić pod złoconymi zwieńczeniami sklepień, wzdłuż ścian obwieszonych sztandarami, gobelinami i skrzyżowanymi broniami. Można by spokojnie wyprawić tu wesele księżniczki lub pogrzeb księcia i mieć pewność, że wszyscy zaproszeni znajdą dla siebie miejsce. Teraz jednak, w kolorowym blasku przefiltrowanego przez witraże wieczornego światła, u szczytu długiego stołu posiłek spożywa tylko kilka osób. W centralnym miejscu siedzi na wymoszczonym futrami rzeźbionym tronie gospodarz – sam biskup Helmbach. Okrągła twarzyczka grubasa i świdrujące, małe oczka nie przystają bynajmniej do powagi sprawowanego przez niego urzędu pomazańca bożego. Tym bardziej nie przystają salwy urywanego, szaleńczego chichotu, którym raz po raz kwituje uwagi swoich współbiedniaków. Sądząc po działaniach służby, która od jakiegoś czasu raczej zabiera ze stołu naczynia, niż przynosi nowe – pełne, wieczerza ma się ku końcowi.

Nagle za oknem słychać krzyk, od którego drżą naczynia i szybki witraż. Dźwięk podnosi się, zmienia co chwilę natężenie, powoli osiąga poziom nie do zniesienia dla ucha. Wszyscy chwytają się za głowy, upadają na ziemię, a kunsztowne szyby i porcelanowa zastawa pęka z hukiem. W opętańczym wyciu jest jakby pomnożony do granic absurdu śpiew chłopięcego chóru, pieśń tysiąca syren i przenikający kości zgrzyt. Na chwilę głos opada na tyle, by można było podnieść oczy. Za oknem widać unoszącą się w powietrzu nagą kobietę o anielskich skrzydłach, krzyczącą z wyrazem ekstatycznego

bólu na twarzy. Na ten widok biskup wykrzykuje - „Pięćset złota dla tego, kto ją złapie!”. Trzeba działać szybko, zanim jeszcze jej wrzask nie zwała z nóg.

Kobieta powoli unosi się, z każdą chwilą jest wyżej. Jest obecnie na wysokości pierwszego piętra (poziom sali balowej), jakieś cztery – pięć metrów od ściany. Można by skoczyć na nią, ale jest to ryzykowne. Całkiem roztrofną myślą będzie pobiegnięcie na dół i próba asekurowania ewentualnego upadku. Czegokolwiek gracze nie wymyślą, muszą pamiętać o tym, żeby anielicy nie skrzywdzić. Muszą też się śpieszyć – po kilkudziesięciu sekundach krzyk ponownie wznosi się w górę uniemożliwiając wszelkie działania. Oparcie się zdrowym odruchom zasłonięcia uszu i rzucenia się na ziemię jest bardzo trudne, niemal niemożliwe. Druga fala syreniego śpiewu będzie ostatnią – po niej dziewczyna zacznie opadać – najpierw powoli, potem coraz szybciej. Bez czyjejś pomocy może się poważnie potłuc. Gdy znajdzie się na ziemi, straci przytomność, a jej skrzydła w ciągu kilkunastu sekund znikną bez śladu. Pod pałacem zacznie się gromadzić tłum świadków cudu.

Kobieta zostanie zaprowadzona do komnat biskupa, a bohaterowie poproszeni o ponowne zgromadzenie się w sali. Tym razem jego ekscelencja nie będzie chrząkał i chichotał – ma bowiem poważny problem. Dziewczyna zza okna to jego siostrzenica (choć niektórzy twierdzą, że jest z nim bliżej spokrewniona), Ameria. Od kilkunastu dni cierpi na bardzo przykrą przypadłość. Otóż najwyraźniej powoli przemienia się w anioła. Dotychczas sprawa nie wykraczała poza modlitewne zachwyty i cudowne śpiewy, ale teraz... Trzeba szybko coś zrobić, zanim sprawa wymknie się spod kontroli. To, że Ameria znalazła się naga na dworze, jest wynikiem dość szczególnego sposobu, w jaki opuściła swoją komnatę. Jej służąca zarzeka się, że przeniknęła przez ścianę.

Biskup ma do bohaterów wielką prośbę – muszą powstrzymać proces przeanielenia. Przyzna jednocześnie, że owszem, dla osoby duchownej taki akt łaski ze strony niebios jest niewątpliwym zaszczytem, ale jego plany względem siostrzenicy wyglądają inaczej. Już za miesiąc dziewczyna skończy szesnaście lat i ma zostać przedstawiona towarzystwu. A jako, że jest bardzo urodziwa i ma bogatego opiekuna, będzie doskonałą kandydatką na żonę dla jakiegoś barona. Nie można zaprzepaścić szansy na uzyskanie takich koneksji. Oczywiście Helmbach nie jest niewdzięcznikiem i z pewnością godnie odplaci się za tę przysługę.

Prawdopodobnie gracze, podobnie jak biskup, niespecjalnie wiedzą, jak zabrać się za to zadanie. Dlatego jego ekscelencja podpowie im, od czego zacząć. Wkrótce po wystąpieniu pierwszych objawów przemiany Amerii z pałacu uciekł jej spowiednik, mnich Sergen. Od wielu lat opiekował się dziewczyną, sprawując pieczę nad jej rozwojem duchowym i z pewnością maczał palce w tym, co się teraz z nią dzieje. Poza tym cieszy się on opinią szczególnie biegłego teologa i szanowanego angelologa. Podobno widziano go niedawno w klasztorze, z którego pochodzi – w opactwie Kummonen. Dobrze byłoby tam rozpocząć jego poszukiwania.

Przed odjazdem bohaterowie otrzymają od biskupa pierścień – znak, że podróżują w jego imieniu i wykonują jego polecenia. Miejmy nadzieję, że nie nadużyją związanej z tym władzy.

Opactwo Kummonen

Odległe od Angeven o około 7 godzin jazdy konno opactwo jest całkiem słynnym celem pielgrzymek. Podobno jego mury od czasu do czasu spływają krwią o cudownych właściwościach. Kropla takiej krwi jest wstanie przywrócić wzrok ślepy, słuch głuchym, uleczyć trędowatych i wypędzić demony z opętanych. W ciągu ostatnich dwudziestu lat aż dwukrotnie wydarzył się taki cud, do dziś można wypatrzeć brunatne plamy na zewnętrznym murze. Przy nich modlą się pielgrzymi, przy nich biczownicy okładają pełne blizn plecy.

Kummonen znane jest też dużo węższemu gronu mędrców ze sprawowania pieczy nad bogatą biblioteką. Setki woluminów złożonych jest w podziemiach opactwa, a opieka nad nimi, konserwacja i przepisywanie to główne zadanie mieszkających tu mnichów. Skryptorium Kummonen rozsyła kopie ksiąg do wielu, często bardzo odległych miejsc, czerpiąc z tego niemałe zyski. Do biblioteki wstęp ma tylko kilku z nich – opat, mistrz biblioteki i jego uczniowie.

Samo opactwo to warowny zamek w starym stylu – grube, wysokie mury, mały dziedziniec i pojedyncza, toporna wieża. Stoi na niewysokim wzgórzu, otoczony przez kilkanaście budynków. Jest wśród nich nieźle prosperująca karczma, która oferuje zarówno postne potrawy dla pielgrzymów, jak i

pełnowartościowe dania dla zwykłych podróżnych. Poddasze może pomieścić kilkunastu gości, w razie konieczności można wydzielić tam mniejsze pomieszczenia po prostu rozstawiając parawany.

Zapewne tuż po przyjeździe, mimo późnej pory, bohaterowie zechcą widzieć się z opatem. Jest nim blisko pięćdziesięcioletni, lekko przygarbiony mężczyzna, szlachcic z pochodzenia – Bozjusz. Gdy tylko goście przedstawią sprawę, w jakiej przychodzą, na jego pocziwej twarzy odmaluje się widoczna konsternacja. Z początku odmówi jakichkolwiek wyjaśnień w sprawie Sergena, ale gdy tylko bohaterowie powołają się na biskupa, zacznie mówić. Otóż brat Sergen rzeczywiście przybył do Kummonen, ale obecnie w nim nie przebywa. Nie dalej jak wczoraj udał się w stronę Królewskich Stajni i raczej nic nie wiadomo o tym, by miał szybko powrócić. Co bystrzejsi dostrzegą jednak, że opat niekoniecznie mówi całą prawdę, choć ten nic więcej nie wyzna. Daje słowo honoru, że to, co mówi, to prawda i że Sergena nie ma teraz w opactwie.

Bohaterom pozostaje uwierzyć Bozjuszowi i spędzić noc w karczmie lub próbować nocnego pościgu. Nie mogą przeszukać klasztoru – nawet biskup nie ma takiej mocy. Chyba, że zastosują argument siły. Muszą być jednak świadomi, że łamią w ten sposób prawo. Tak, czy inaczej nie znajdą Sergena – naprawdę go tam nie ma. Nocny pościg również zakończy się fiaskiem – będzie trzeba powrócić do Kummonen. Sergen rzeczywiście wybrał się w stronę Królewskich Stajni, co nie znaczy, że chciał tam dotrzeć. Spędza on nocę w opuszczonej chacie o godzinę drogi od klasztoru, a co dzień rano wraca do współbraci i ksiąg. I oto przydarzy mu się coś przykrego – właśnie będzie przemykał zaraz z rana, gdy zostanie spostrzeżony przez przeciągającego się na ganku karczmy rozspanego bohatera. Cała akcja z nocnym chowaniem się na nic – Sergen został spostrzeżony i rozpoznany. Nie będzie uciekał. Poprosi tylko o przejście do skryptorium, gdzie wyjawi to, co wie w wiadomej sprawie.

„Moi drodzy. Pytacie mnie, co się dzieje z biedną Ameryą, jak to powstrzymać i dlaczego uciekłem, gdy tylko to się zaczęło? Więc po kolei. Jak zapewne wiecie, nawet jeśli nie pobieraliście nigdy nauk, nad ludzkością czuwają zastępy aniołów. Spełniają one wolę niebios, troszczą się o nasze dusze i w ogóle są niezwykle przydatne. A czy zastanawialiście się kiedyś, skąd się te anioły biorą? Oczywiście wiele z nich istnieje od samego początku, ale nie wszystkie. To, co dzieje się z podopieczną biskupa, jest częścią procesu, który sam, roboczo naturalnie, nazwałbym regeneracją zastępów anielskich. Raz na trzysta trzydzieści trzy lata na niebie ma miejsce bardzo szczególne zdarzenie. Otóż Księżyc i Wędrująca Gwiazda, zwana także przez uczonych astrologów Kometą Mandragory, wchodzi w gwiazdozbiór Łabędzia. Jak pisze św. Gurhun od Księżycy, czas to szczególny, bardzo sprzyjający wszelkim dobrym zamysłom, a dzieci, które w tym czasie się narodzą, często stają się prawdziwie oddanymi kapłanami. Poza tym wtedy właśnie w okolicach miejsc o szczególnej świętości młodzieńcy i dziewice przemieniają się w anioły. Od blisko trzech tygodni trwa ten święty czas, a dokładnie w czwartą noc od dzisiaj nastąpi jego apogeum. Wówczas wybrani przemienią się w najpiękniejsze z duchów.

*Jak to powstrzymać? Przekłęci niech będą ci, którzy chcą przeciwstawić się boskiej tasce. Ale wiem tak samo jak wy, co powoduje biskupem... Cóż, najprościej byłoby po prostu zdeflorować dziewicę. Wprawdzie nie jestem pewien, czy na pewno by to podziałało, jako że niektórzy teologowie utrzymują, że w oczach boskich utrata cnoty następuje w przypadku gwałtu, a tylko wtedy, gdy staje się to z wolą niewiasty, ale można by spróbować. Takie rozwiązanie jednak nie wchodzi w rachubę, jako że dziewczyna ma pozostać dziewicą aż do zamęścia. Dlatego zastanowić się trzeba nad czymś innym. Zaraz udam się do biblioteki - myślę, że coś na ten temat znajdę w *Vitae angelorum et populus caelestis Flawiusza Młodsze* lub *przynajmniej w Rex novum ad illuminatio św. Buencira*.*

Wpierw jednak wyjaśnię powód mojej ucieczki z Angeven. Wszyscy znamy usposobienie biskupa Helmbacha. Powiedzieć, że to porywczy człowiek to jak stwierdzić, że w piekle nie jest zbyt przyjemnie. Jak tylko, zobaczyłem, co się święci, wziąłem nogi za pas. Poza tym na pewno zmusiłby mnie do szukania sposobu na powstrzymanie przemiany, a to sprzeczne jest z moimi pragnieniami. Teraz wam pomogę, bo, jak widzę, nie mam wyboru, ale cieszę się, że to wy będziecie się tym zajmować. Ja po prostu nie miałbym serca. To najlepsza rzecz, jaka się mogła przytrafić tej dziewczynie. Tak naprawdę ona chyba o tym marzyła, to bardzo pobożna panna.

Cóż, teraz idę po te księgi. Wy musicie poczekać tutaj, obcy nie mogą tam wchodzić.”

Sergen pójdzie do biblioteki. To ważne, żeby zszedł tam sam. Wejście znajduje się w skryptorium. Za grubymi drzwiami jest małe pomieszczenie ze stołem, krzesłem i kolejnymi drzwiami, wychodzącymi na schody prowadzące w dół. W pokoiku siedzi młody mnich i pilnuje wejścia do podziemi z książkami. W czasie, gdy Sergen będzie na dole, zabawi bohaterów rozmową. Nagle usłyszą stłumiony, lecz wyraźny krzyk, który przejdzie w zduszony charkot. Ekipa zapewne popędzi wąskimi schodami w podziemia, strażnik nie tylko nie będzie przeszkadzał, ale pobiegnie przodem. Chłodny loch to

prawdziwy labirynt, z masą regałów, wąskich przejść, ciasnych portali, zwisającymi z sufitu miskami z proszkiem pochłaniającym wilgoć i sporadycznie rozwieszonymi lampami. Bez przewodnika łatwo tu zabłądzić.

Po chwili bohaterowie dobiegają do leżącego Sergena. Na jego twarzy maluje się wyraz śmiertelnego przerażenia, a szyja jest nienaturalnie wygięta. Dokładniejsze oględziny pozwolą stwierdzić, że mnich został uduszony. Na szyi widnieją ślady nienaturalnie dużych palców, skóra w tym miejscu jest podrażniona, jakby lekko oparzona. Nieopodal leżą dwie zniszczone księgi. Z jednej została tylko skórzana oprawa ze zdobionym napisem Bouvencir, z drugiej kilkanaście początkowych stron – opis żywota Flawiusza Młodszeo. Do wyrwania środków dobrze zszytych ksiąg potrzebna była albo ogromna siła, albo sporo czasu. Nie ma żadnych innych śladów – nawet na zakurzonej podłodze nie sposób się doszukać tropów innych, niż te zostawione przez bohaterów i mnicha.

W tej sytuacji w stan alarmu postawione zostanie całe opactwo. Mnisi zajmą się ciałem, a Bozjusz zarządzi całonocne nabożeństwo w bibliotece. To jedyny sposób, by ustrzec się od działania złych sił. Według niego to, że to ich sprawka, nie ulega wątpliwości. To jednak bohaterów już za bardzo nie interesuje – dla nich śmierć duchownego oznacza problem. Jedyne, co pozostaje do zrobienia, to poszukanie wspomnianych ksiąg w bibliotece biskupiej. Do Angeven dotrą jeszcze przed wieczorem.

Ponownie u biskupa

Jednak zanim bohaterowie zagłębią się pośród kart i woluminów, czeka ich rozmowa z Jego Ekscelencją Helmbachem. Nie przejmie się specjalnie wiadomością o śmierci Sergena. Co więcej – skwituje ją stwierdzeniem „No tak, można się tego było spodziewać”. Następnie sam zacznie opowiadać. W czasie nieobecności bohaterów doszły do niego słuchy, że przypadków przemian ludzi w anioły jest w okolicy więcej. Najwyraźniej biskupstwo stało się areną działań sił boskich i nic na to nie można poradzić. W związku z tym biskup podjął działania, które mają ułatwić bezbolesne przetrwanie tego okresu. Należy przede wszystkim zadbać o to, żeby dotknięci łaską bez przeszkód i możliwie najszybciej osiągnęli nową postać. Trzeba też przynajmniej spróbować uchronić ich przed zakusami złych mocy, które coraz wyraźniej zaczynają działać. Dlatego biskup podzielił rejon, w którym dzieje się cud przeanielenia, na trzy części i do każdej posyła grupę „osób godnych zaufania”. Jedną z takich grup stanowią, jak łatwo się domyślić, bohaterowie. Mają sprawdzić trzy przypadki – brata Roberta z klasztoru Guissen, chłopkę Hannę ze wsi Kisten i niejaką Yrmę, kobietę stanu wolnego, która ponoć jest w Królewskich stajniach. Wszystkie te miejsca leżą stosunkowo niedaleko od siebie i da się je odwiedzić w ciągu dwóch dni. Być może obcując z kolejnymi niemal-aniołami uda się odkryć sposób na zatrzymanie przemiany i uratować Amerię. Ta trzymana jest teraz w zamknięciu, czuwa przy niej służba i kapłan. Nie miała drugiego tak silnego ataku, ale nieustannie nuci w malignie dziwne pieśni i co chwilę wyrastają jej skrzydła. Biskup daje na drogę sakwę monet i obiecuje godniejsze wynagrodzenie „gdy to wszystko się skończy”. W jego zachowaniu, wyjątkowo celowym, przemyślanym i naznaczonym troską o poddane mu dusze, można zobaczyć cechy, o których wcześniej nikt go nie podejrzewał. W sytuacji kryzysowej Helmbach rzeczywiście staje się biskupem. Dla co bardziej wierzących bohaterów jest to bardzo pożądana zmiana. Rzeczywiście, cuda się zdarzają.

Nie ma więc wiele czasu na odszukanie ksiąg – rankiem trzeba ruszać w drogę. Na szczęście w rejestrach widnieje dzieło *Rex novum ad illuminatio*. Zostanie bohaterom udostępnione, gdy tylko bibliotekarz uzyska zgodę biskupa na dopuszczenie ich do księgozbioru. Drżącymi rękami zaczną wertować księgę. W niej znajdują, obok teologicznych rozważań o naturze aniołów, opis ceremonii, rytuału, który być może pozwoli „uratować” Amerię.

Veni et mutat animam virginiae

Po trzykroć zakrzyknij, obchodząc ciało dziewicy wkoło.

Veni et mutat animam virginiae

Powiedz, bacznie wyglądając Przybysza w blasku świateł.

Veni et mutat animam virginiae

Oczekuj Go i strzeż się, by duszy twej z duszą niewiasty nie pomylił.

Veni et mutat animam virginiae

Pamiętaj otoczyć się kręgiem, który nie przypuści Go na twoje potępienie.

Veni et mutat animam virginiae

Szepcz te słowa, a dziewica nie ujrzy już niebios.

Veni et mutat animam virginiae

Tekst zdaje się być niekompletny, nie ma przy nim żadnych objaśnień, opisu przygotowań, niczego, co mogłoby ułatwić sprawę. Rytuał, o ile bohaterowie podejmą się go przeprowadzić, nastąpi w nocy, gdzieś w podziemiach biskupiego pałacu.

Miejmy jednak nadzieję, że do odprawienia ceremonii nigdy nie dojdzie. Uważny bohater, któremu nieobce jest rzemiosło skryby czy introligatora, albo który przynajmniej przywykł do lektury, może uratować Amerię przed czymś znacznie gorszym, niż przemiana w anioła. Dostrzeże on, że karty mówiące o rytuale nieco różnią się od pozostałych. Ciężko to stwierdzić w migotliwym świetle świec, ale chyba zapisane są jakby inną dłonią, litery są bardziej rozmażane, pergamin miękkie. Gdy już zwróci na to uwagę, z każdą chwilą utwierdzać się będzie w przekonaniu, że ma do czynienia z falsyfikatem. Tak jest istotnie, a temu, kto dokonał mistyfikacji, nie zależy raczej na ocaleniu niewinnej duszyczki. Być może wszczęte zostanie krótkie śledztwo, w którym do lochów trafi – niewinny zresztą – bibliotekarz. Łatwo jednak będzie uwierzyć w kolejną nadnaturalną interwencję i przypisać fałszerstwo tajemniczemu mordercy z opactwa Kummonen. W tej sytuacji przeprowadzenie rytuału nie wchodzi w rachubę.

Oczywiście może się zdarzyć, że nikt nie zauważy palimpsestu, a wtedy ceremonia zostanie odprawiona. Nieprzytomną dziewczynę ułoży się na łożu otoczonym świecami. Na ziemi powstanie magiczny krąg z soli, a co bardziej zapobiegliwi dodadzą jeszcze kilka magicznych symboli, by zapewnić sobie pewną ochronę. Prowadzący zacznie wypowiadać łacińskie słowa, krążąc wokół spokojnej jeszcze Amerii. W pewnym momencie zadrzą płomienie świec, gdy dziewica rozciągnie anielskie skrzydła. Będzie wtedy taka piękna... Lecz nagle z ciemnego rogu pokoju do zgromadzonych dołączy jeszcze jeden mąż, wysoki, postawny, z twarzą zakrytą kapturem. Podejdzie do anielicy i zacznie szeptać jej do ucha jakieś słowa, od których ta będzie się skręcać i otrząsać. W jej oczach pojawiają się łzy, a on nie przestanie szeptać. Jego słowa, zagłuszone przez jednostajne „Veni et mutat animam virginiae”, będą się powoli wsączać w duszę dziewczyny i, gdy mężczyzna nachyli się, by ją pocałować, ona nadstawi usta, odda mu się, jakby był jej oblubieńcem. Po złączeniu ust razem powstaną, a Ameria złoży skrzydła. Zamilknie monotony zaśpiew. Nagle, w jednym momencie, ona i on rozłożą nowe skrzydła, o piórach czarnych, połyskujących płomienną czerwienią, i błyskawicznie uskoczą do góry, przez sklepienie, przez tony kamienia ulatując z komnaty. W uszach struchlałych zgromadzonych pozostanie tylko jej obłąkańczy, lubieżny śmiech i jego - „Dziękuję”.

„Veni et mutat animam virginiae” – te słowa polecają półanielską duszę jakiejś demonicznej sile, z którą bohaterowie jeszcze będą mieli do czynienia. Ameria jest już stracona – zamiast aniołem, stała się jego przeciwieństwem, demonem. Ciekawe, jak bohaterowie się z tego wytłumaczą biskupowi...

Spotkanie na trakcie

Niezależnie od nocnych wydarzeń rankiem trzeba będzie ruszyć w drogę. W godzinę po wyruszeniu z miasta, bohaterowie usłyszą za sobą tętent konia. Zbliży się do nich jeździec, a po wyrazie jego twarzy widać, że właśnie ich szukał. Twarz to szczególna – szlachetna, ascetyczne rysy, głębokie zmarszczki i przenikliwe spojrzenie – znamionują człowieka o silnym charakterze. Ubrany jest w czarny, długi płaszcz z purpurowym podszyciem, na głowie ma wysoki kapelusz z szerokim rondem. Na piersi na grubym łańcuchu wisi znak bóstwa. „Jak widzę szczęście mi sprzyja – powie zdyszany – panowie ..., jak mniemam. Pozwólcie, że się przedstawię. Jestem Bernard Parys, inkwizytor”. Na te słowa krew się zetnie w żyłach podróżnych, a przed oczami staną legendarne sceny palenia na stosie, niekończących się tortur i bezlitosnej „sprawiedliwości”. Nawet konie zdają się czuć respekt – niespokojnie prychają i potrząsają łbami.

Inkwizytor wyjaśni, że przybył do biskupa już po wyjeździe bohaterów i nie zdążył z nimi porozmawiać. Przypomni, jak wielka odpowiedzialność na nich ciąży, przestrzeże przed czającym się zewsząd złem. Spotkał się już z jedną z grup, która odwiedza anioły w innej części księstwa i dowiedział się, jak wielkie trudności napotkała. Nie można ufać nikomu, każdy może być sługą złego. Po

napomnieniu bohaterów Bernard zawróci i uda się w kierunku Angeven na – jak mówi – dłuższą rozmowę z biskupem. Na razie drużyna ma go z głowy.

Sęk w tym, że to nie jest prawdziwy inkwizytor. Ale to wyjdzie na jaw dużo później...

Brat Robert

Klasztor Guissen oddalony jest od stolicy księstwa o nieco ponad pięć godzin jazdy. W przeciwieństwie do opactwa Kummonen nie powstał dla opieki nad księgami, lecz dla kontemplacji. Zgromadzeni tu mnisi oddają się nieustającym modlitwom, raczej nie uczestniczą w życiu świeckich i w ogóle pędzą pobożny i wyizolowany żywot. Nie ma więc w otoczeniu kompleksu niewysokich, ceglanych zabudowań żadnych świeckich budynków, ani tym bardziej karczmy. Jest za to ciemnoczerwona wieża, wysoka na dwa piętra, są dwa mniejsze budynki, jest też obora i ogród. Wszystko to otoczone solidną, drewnianą palisadą. Klasztor nie ma zbyt długiej tradycji – ufundowany został przez pradziada obecnego księcia nieco ponad sto lat temu.

Przełożony klasztoru, opat Drachwin, zgodzi się wprowadzić bohaterów za klauzurę, do brata Roberta. Ten od kilkunastu dni doznaje niezwykłej łaski Pana. Wznosi ku niebu pieśni o cudownym brzmieniu, na jego plecach raz po raz pojawiają się skrzydła, a modląc się przy nim doznają wielkich zachwytów i wygłaszają prorocтва. Jest nieustannie otoczony współbraćmi zmagającymi modlitwy, które mają ochronić go od złego. Opat wie, jak się zachować w tej sytuacji, gdyż w jego posiadaniu znajduje się kronika nieistniejącego już klasztoru, który stał niedaleko przed kilkoma wiekami. Tam również 650 lat temu miał miejsce taki przypadek i tylko dzięki nieustającej opiece duchowej zakonników udało się ochronić duszę przeistaczającego się w anioła przed złymi siłami.

Pomieszczenie, w którym spoczywa Robert, to mała, jednoosobowa cela. Jest tu dość ciasno, bo przy sienniku klęczy trzech mnichów. Robert to młody, może szesnastoletni chłopiec, z ledwo zaznaczonym meszkiem nad ustami i okrągłą, dziecięcą twarzą. Teraz śpi, odpoczywa po wielkiej ekstazie, jaką przeżył godzinę wcześniej.

Jak widać brat Robert jest w dobrych rękach. Trudno znaleźć dla niego lepszą opiekę. Bohaterowie mogą bez wyrzutów sumienia opuścić Guissen.

Hanna z Kisten

Trzy godziny drogi za klasztorem leżeć powinna niewielka wieś, Kisten. I rzeczywiście – z lasu wyłania się dolina, a w niej poletka i zabudowania otoczone palisadą. Dzień ma się już ku końcowi, ale pomimo gęstniejącego mroku widać, że we wsi coś się dzieje. Chłopi zbrali się na centralnym placu wokół jakiejś konstrukcji – to stos! Przywiązana jest do niego jakaś sylwetka – z daleka wygląda jak biała plama na tle czerni. Wyraźnie odbijają się jedynie białe skrzydła.

Teraz czas na przyspieszenie tempa akcji. Gracze muszą wiedzieć, że jeśli natychmiast nie zareagują, anioł zostanie spalony. Zapewne pędem ruszą w dolinę, słysząc coraz wyraźniej gniewne okrzyki chłopów – „Spalić ją, spalić diablicę!”. Przeszkodą w dostaniu się do wioski będzie drewniana palisada wysoka na jakieś trzy metry. Niby nic wielkiego, ale pokonanie jej zabierze trochę cennego czasu. W chwili, gdy pierwsi bohaterowie pokonają przeszkodę, w niebo buchną płomienie. Pośród tłumu wyraźnie wyróżnia się trzymający jeszcze pochodnię człowiek w mnisich szatach. Przez drżące od płomieni powietrze widać jego sylwetkę – niską, jakby pokurczoną. Stos staje w ogniu, w górę wznosi się przerażający krzyk kobiety. Przez jeden tchnący fascynującym pięknem moment anielskie skrzydła płoną. Wydaje się, że dziewczyna uniesie się na nich i odleci niczym kometa. Po chwili jednak skrzydła gasną, a ona odpada od słupa, do którego była przywiązana i spala się już bezgłośnie w stosie. Tajemniczy mnich wpatrując się w graczy ściąga kaptur – łysa głowa pokryta jest gęstą siecią tatuaży, spod krzaczastych brwi wyziera kpiące spojrzenie. Nagle odwraca się i zaczyna uciekać. Tłum chłopów rozsuwa się przed nim, wpatrując się w ogień jak zaczarowany.

Całą scenę trzeba tak przeprowadzić, żeby gracze nie mieli wrażenia, że sprawa jest zamknięta. Wprawdzie tak jest w istocie – niewiele jest tu do zrobienia, oprócz obserwowania efektów działań mnicha – ale nie powinno to być dla nich oczywiste. Nie ostatni raz w tej przygodzie bohaterowie przybywają na miejsce za późno, żeby cokolwiek zrobić. Będą musieli się do tego przyzwyczaić.

Rozpoczyna się pościg za mnichem. Ten jednym susem przeskakuje trzymetrową palisadę i wybiega na trakt. Porusza się niezwykle szybko, ale konno być może uda się go doścignąć. Bohaterowie skracają dystans, dzieli ich od ściganego zaledwie kilkanaście metrów, gdy droga zbliża się do urwiska, gdzie zakręca. Mnich jednak pędzi prosto i skacze w przepaść. Znika z oczu za krawędzią, a gdy goniący ostrożnie nachylają się nad urwiskiem, nie ma po nim śladu. W dole, dwadzieścia metrów niżej, płynie wolno niewielka rzeka, zbyt płytka, by ktoś mógłby ukryć się w jej toni. Kolejna diabelska sztuczka?

Ciekawe, jak bohaterowie postąpią z chłopami. Ci będą się tłumaczyć, że przyszedł do nich święty człowiek, nieznany im wcześniej mnich, i udowodnił, że Hanna to diabeł wcielony. Wszyscy widzieli skrzydła, takie jak mają nietoperze, wszyscy słyszeli wrzaski, gorsze od nocnego wycia wilków. „To diablina była, panie. Trzeba było ją spalić”. Czy te tłumaczenia wystarczą? Być może tej nocy wioska Kisten pójdzie z dymem.

Sny

W tej sytuacji dobrze byłoby wyruszyć do kolejnej osoby natychmiast, nie czekając do rana. Trakt jest dość wyraźny, a noc gwieździsta. Niezależnie od tego, gdzie bohaterowie udadzą się na spoczynek – czy w Kisten, czy w Królewskich Stajniach – ich sen obfitował będzie w wizje. Ten fragment gry powinien być rozegrany tak, żeby gracze nie wiedzieli, co przyśniło się innym. Może scenki będą rozegrane w cztery oczy z MG w innym pomieszczeniu, może dostaną je na kartkach – rozwiązanie tego, to sprawa MG. Jeśli liczba graczy jest większa niż czterech, warto wymyślić coś dla pozostałych. Niech nie siedzą, gdy inni się bawią.

Pod żadnym pozorem nie wolno bohaterom sugerować jakiejś konkretnej interpretacji snów. Nie są one kluczowym elementem przygody, od właściwego zrozumienia wizji nie zależy powodzenie misji, w związku z tym mogą, a nawet powinni oddać się dywagacjom na ich temat. Nieważne, jak daleko zajdą w swoich rozmyślaniach.

Oto treść poszczególnych snów:

Ściany ciasnego pomieszczenia tworzyły wysokie regały, uginające się od woluminów. Liczne księgi - co jedna, to grubsza - okute były złotem, srebrem i klejnotami, ich inkrustowane tytuły lśniły w blasku świec. Na środku pomieszczenia, w miejscu, gdzie na ciemnej podłodze widniał jaśniejszy ślad po biurku, wyrysowany został skomplikowany znak. W każdym z załamań linii usypanej z soli i innych specyfików, których przygotowanie zabrało ci wiele miesięcy, płonęła świeca - razem dwanaście świec, strzelających dokoła migotliwym światłem. Ponad wszystkim unosił się zapach wschodnich wonności, spalonych wedle przepisu z księgi, oraz monotony zaśpiew, którym starasz się zawiązać z Nim więź. Wreszcie, gdy nucony przez ciebie tekst miał się ku końcowi, ktoś zapukał do drzwi. To nie powinno się zdarzyć - nie ma w domu służby, rodziny, nikogo - tego wieczora miałeś być zupełnie sam. Lecz zanim zdolałeś odpowiedzieć na zapukanie, drzwi otwierają się. Wchodzi wysoki, starszy mężczyzna w ciemnym płaszczu. Zamyka za sobą drzwi, odwraca się, a ty wiesz, że to On. Z twarzy przestoniętej obfitym, choć zadbanym zarostem wyglądają oczy... w których widać wiekową mądrość... z których można wyczytać przeznaczenie, jak z gwiazd... w których nie ma ani odrobiny miłości.

Oczekiwałeś raczej, że pojawi się w kręgu utworzonym przez świece, to dałoby ci nad Nim przewagę. Teraz jednak nie ma co nad tym rozmyślać. Trzeba robić dobrą minę do złej gry i za nic w świecie nie pokazać po sobie, jak wielkim strachem napełniło cię Jego przybycie.

- Szkoda, że nie ma tu mebli - mówi, a jego głos jest taki zwyczajny, życzliwy. Jak głos kupca spodziewającego się udanej transakcji. - Chętnie usiadłbym sobie, porozmawiał przy winie.

Niewyraźnie odmrucujesz coś w odpowiedzi, słowa nie chcą przejść przez gardło. W końcu, pod Jego przenikliwym spojrzeniem przelamujesz się.

- Przejdźmy więc do sali myśliwskiej.- mówisz, choć jesteś pewien, że w twoim domu nigdy nie było takowej. Fakt ten jakoś umyka twojej uwadze. Kierujecie się do pomieszczenia obwieszzonego trofeami i bronią myśliwską. Od razu żałujesz tej decyzji - łby jeleni, żubrów i niedźwiedzi wpatrują się w ciebie, a wszystkie mają takie oczy, jak On. Nieruchome, bezlitosne w swym cynizmie czarne plamy, które nie patrzą na ciało, lecz na duszę. A twoja dusza właśnie kuli się ze strachu, chce nakazać ciału gwałtowny zryw, ucieczkę jak najdalej od Niego i ich wszystkich. Ale nie ma na to siły.

- Więc co, przyjacielu, czas rozmówić się w pewnej sprawie. W końcu nie wzywałeś mnie bez powodu - On mówi, a ty przytakujesz głową, z trudem opanowując drżenie rąk.

- Ja mam dla Ciebie dość jasną propozycję – ciągnie – i chciałbym, żebyś jej wysłuchał, zanim zemdlejesz mi tu ze strachu. Otóż potrzebuję dusz tych, którzy mają się niby stać aniołami. Sam rozumiesz, że byłyby one cennymi okazami w mojej kolekcji. Za nic w świecie nie mogą one zostać spaczone przez skrzydlate istoty z góry, to byłoby doprawdy nie w porządku. Ja doglądam trzody tu na ziemi, a oni chcą porwać którąś z moich owieczek. – Gdy to mówi wygląda na pasterza, zatroskanego ojca rodziny. Niemal zapominasz, kim On jest.

- Zatem umowa byłaby taka. Ty nie dopuszczasz do tego, żeby one stały się tym, czym próbują się stać, co więcej, dopomożesz mi w dziele nawrócenia ich na właściwą stronę. W zamian ja jestem do twoich usług, trzy razy możesz mnie wezwać. Postaram się spełnić to, czego ode mnie zażadasz, choć – tu zawiesza głos - oczywiście nie jestem wszechmogący. - Jego uśmiech odstania perłście białe zęby, ale mimo pozorów rozluźnienia bacznie się w ciebie wpatruje.

Serce łomoce jak oszalałe, czas dać Mu odpowiedź. Czy jest w ogóle nad czym się zastanawiać? Przecież po to Go tu przyzwalałeś.

Sen ten powinien przyśnić się osobie, dla której dokonanie wyboru będzie trudne. Wszystko wskazuje na to, że raz podjęta decyzja będzie zobowiązująca, przestaje być ważne, że to tylko sen. Tak naprawdę nie ma miejsca żaden pakt – nie można go dokonywać przez sen, ale o tym bohater nie wie. Ma to być dla tego, kto wywołał widzenie raczej sondą, wywiedzeniem się, czy może na bohatera „w razie czego” liczyć. Nie ma sensu wyprowadzać gracza z błędu, im dłużej będzie myślał, że związał się umową z diabłem, tym lepiej.

Od wieków jest już w drodze. Wyruszył, gdy na świecie nie było jeszcze królestw, gdy lasy nietknięte były ludzką ręką, gdy po dziewiczych polanach biegały mityczne istoty. Pielgrzym ten miliony razy smagany był porywistymi wichrami, doświadczył tysiąca ulew, a błyskawice nieraz odbijały się od jego głowy strącając lawiny. Mimo to nigdy nie ustał w drodze, nigdy nie przystanął, by odpocząć. Jego nieprzerwany marsz tak jest jednostajny, tak powolny, że umyka uwadze innych. Ale on wie, że zbliża się do swojego celu, do świętego sanktuarium, a ta świadomość dodaje mu sił.

Pewnego dnia zobaczył je na horyzoncie, najpierw jako blask. Nie przyspieszył jednak, gdyż zapomniał już, jak się biega. Dalej, z mozolem sunął mu na spotkanie. Teraz widzi je już dokładnie, choć długa droga pozostała jeszcze do przebycia. Dostrzega lśniące wieże, z których dobiega do muzyka anielskich trąb. Widzi złote mury, skrzące się o każdym wschodzie i pałające czerwienią o zachodzi słońca. Jeszcze chwila, a rozpozna Znak Zwycięstwa, powiewający na flagach zawieszonych na szczycie rozlicznych kopuł.

Ów pielgrzym to góra Mnicha, samotny wierzchołek dominujący nad krainą. Sen ma zwrócić na nią uwagę bohatera. Nie będzie raczej czasu na bliższe zaznajomienie się ze szczytem aż do czasu, kiedy przyjdzie na to pora.

Dym z kadzielnicy powoli rozsnuwa się, przez gęste kłęby przebijają się pierwsze promienie światła. Coraz natarczywiej odsuwają na boki opary, lśnią intensywnie odbijając światło, a przed twoimi oczami staje on – miecz. To ostrze jest źródłem blasku, ono nie pozwala skupić na sobie wzroku, ono kaleczy oczy. Mimo to można bez wątpliwości stwierdzić, jak piękny jest to oręż. Biję od niego aura mocy.

W uszach dudni czyjś głos. Głos, który przenika do kości, zostaje w pamięci, pomimo tego, że nie da się odróżnić słów. Nawet po przebudzeniu pozostaje w tobie wrażenie uczestniczenia w naprawdę niezwykłej naradzie.

Czy ten sen ma coś wspólnego z aniołami? Trzeba by naprawdę się nagimnastykować, żeby odkryć jakiś związek. Niemniej epatuje on aurą świętości i da bohaterowi poczucie otarcia się o coś ważnego. Nada przez to rangi kolejnym wydarzeniom.

Przerażający bezruch paraliżuje twoje ciało. Chciałbyś poruszyć rękami, nogami, ale coś nie pozwala ci tego zrobić. Próbujesz choćby zgiąć rękę w łokciu – nic z tego. Nawet mrugnąć nie jesteś w stanie, skazany na wpatrywanie się w bezchmurne niebo. Powoli stawy drętwieją, oczy pieką coraz bardziej, z niedomkniętych ust wycieka strużka śliny, a ty ciągle nie możesz rozkazać swemu ciału, by wykonało choćby najmniejszy ruch. Jakby ktoś odczepił linki łączące je z wolą i szydlerczo wpatrywał się w jej bezsilne podrygiwania. Piekące oczy zaczynają łzawić, w ciele buzuje piekący ból, zagarniając coraz więcej – najpierw tylko stawy, potem i naprężone mięśnie, teraz całe ciało. To staje się nie do zniesienia! Gdybyś tylko mógł się poruszyć, pewnie wyłbyś z bólu, wiał się na ziemi. Tymczasem stoisz jak posąg i tylko coś w twoich zaczerwienionych, mokrych oczach krzyczy o cierpieniu. Nagle jakaś myśl wyrzywa się z rwanego spazmami mózgu – Boże! Boże ratuj! Na te słowa pierzcha obezwładniająca moc, a zetknięcie woli z cierpiącym ciałem zwała cię z nóg.

Dzięki temu doświadczeniu bohater być może zapamięta, że w chwili niemocy powinien wzywać pomocy niebios. Sen ten nie powinien przyśnić się postaci wierzącej czy kapłanowi – dla nich to oczywiste. Odwołanie się do mocy boskiej będzie potrzebne w scenie finałowej.

Ponownie inkwizytor

W drodze do Królewskich Stajni bohaterów znowu nawiedzi budzący powszechną trwogę inkwizytor. Widać, że się śpieszy i nie zatrzyma ich na długo. Wyzna, że podróżuje leśnymi ścieżkami i jego rumak źle to znosi. Nie za bardzo widać to po olbrzymim zwierzęciu, ale przecież nie podważa się słów sługi bożego. Bernard Parys chciał się widzieć z bohaterami, żeby przekazać im wieść, że pojawiły się w okolicy fałszywe anioły. Jedna z pozostałych grup odkryła, że część przeanieleni nie jest autentycznych. Wywołane są z pewnością przez złe moce, by zwieść tych, którzy starają się ochronić prawdziwe anioły. Inkwizytor doceni doświadczenie graczy – „Wiecie, jak wygląda kandydat na anioła – widzieliście ich kilku. Nie dajcie się więc zwieść”.

Niestety, wszystko to kłamstwo, może z wyjątkiem kompetencji bohaterów. Inkwizytor, który jak już wiadomo inkwizytorem tak naprawdę nie jest, chce wzbudzić w bohaterach nieufność względem następnej anielicy, która nieco różni się od poprzednich przypadków.

Parys może usłyszeć relację wydarzeń z Kisten. Obieca wpaść tam i ukarać winnych, najpierw jednak musi pędzić w stronę Kummonen i tamtejszej biblioteki. Wpadł na trop, który prawdopodobnie prowadzi do rozwiązania zagadki. „Oczywiście nie mogę wam wyjawić, co to takiego. Może od tego zależeć życie wszystkich aniołów z księstwa, każda chwila jest cenna”. Udzieli jeszcze krótkiego błogosławieństwa i popędzi na wschód.

Yrma z Królewskich Stajni

Królewskie Stajnie strzegą skrzyżowania traktów – od głównego, często uczęszczanego odbija tu drogi do Angeven. Jedna prowadzi przez Kisten i Gissen, druga zatacza łuk, kierując się początkowo prosto na wschód, dopiero potem skręcając na północ, w stronę miasta. Na stajni składają się dwa kamienne budynki – garnizon żołnierzy i zajazd – kilka chat chłopskich i okalający wszystko kamienno – drewniany mur. Punktem centralnym jest plac ze studnią. Mała warownia otoczona jest kwadratami poletek.

Brama jest otwarta, nie strzeże jej żaden strażnik. Podobnie na dziedzińcu – pustki. Ze stajni nie wybiegnie chłopak, żeby zabrać konie przyjezdnym. Tylko z karczmy dobiega od czasu do czasu pomruk, jakby wielu ludzi żywo reagowało na czyjeś słowa. Rzeczywiście – w środku jest bardzo tłoczno – niemal nie można się przecisnąć. Zgromadzili się tu chyba wszyscy mieszkańcy Stajen. Na środku wielkiej izby, obok paleniska, stoi kobieta i spokojnym głosem mówi do zgromadzonych. Gdzieś leżą jakieś nosze, w pierwszych rzędach widać chorych, kaleki i innych ludzi trapiących chorobami. Kobieta podchodzi do nich, nakłada ręce na głowy, a oni zostają uzdrowieni.

Yrma to kobieta dojrzała, około trzydziestoletnia. Jest całkiem ładna urodą chłopek – ogorzała cera, pełne piersi, krągłe biodra, spięte w warkocz kasztanowe włosy. Ma na sobie jasną koszulę i spódnicę do kostek. Nie wygląda bynajmniej na dziewicę – nastoletnią pannę.

Prawdopodobnie nieoficjalna ceremonia zostanie zakłócona, gdy bohaterowie zażądają bezzwłocznej rozmowy z Yrmą. Ona zgodzi się, jako że ma szacunek do posłańców biskupa, ale przejdzie do kuchni, z dala od ciekawskich oczu. Zacznie się przesłuchanie. Yrma zdaje się być zupełnie świadoma tego, co się z nią dzieje. Jeszcze trzy tygodnie temu była wdową i matką trojga dzieci w niedalekim siole, teraz zaś staje się aniołem. Postanowiła ostatnie dni spędzić na ziemi poświęcić na leczenie chorych i pomaganie potrzebującym, więc przybyła do Królewskich Stajni. Jeśli zostanie poproszona o objawienie się w anielskiej postaci – pokazanie skrzydeł, stanowczo odmówi. Nie po to dana jej została ta łaska, żeby zaspokajała ciekawość niedowiarków, lecz żeby pomnażała wiarę w wierzących. Mało to znaków świadczy za nią? W izbie karczemnej dość jest uzdrowionych. Nie da się też namówić do opuszczenia Stajni. Czuje, że niewiele czasu jej zostało i musi pozostać tutaj, z ludźmi. Twierdzi, że obroni się sama, że jest wystarczająco silna, by odeprzeć każdy duchowy atak złego. Po rozmowie kobieta powróci do niecierpliwych się ludzi i zacznie nabożeństwo pełne pieśni i modlitw.

Bohaterowie muszą teraz zdecydować, co dalej. Przede wszystkim nie mają stuprocentowej pewności, że Yrma rzeczywiście jest aniołem. Nawet, jeśli jej uwierzą, powinni podjąć jakieś działanie w celu jej ochrony. Mogą też odjechać sami wierząc, że w razie czego sama potrafi się obronić. Kolejną opcją jest porwanie kobiety i zaprowadzenie do Guissen pod opiekę mnichów. Nie uda się jej jednak schwytać – niemal-anioł zdoła się wymknąć. To, co bohaterowie postanowią, w gruncie rzeczy nie ma większego znaczenia – kim oni są wobec mocy, między którymi rozgrywa się teraz gra.

Rytuał Vincenta Odroviusa

Po kilku godzinach spędzonych w Królewskich Stajniach trzeba będzie bohaterów stamtąd wywabić. Oto dwa ptaki – czarny i biały kruk – zaczynają krążyć wokół nich, swoim lotem namawiając najwyraźniej do wyruszenia za nimi. Ścigają się, siadają na bramie, znikają z przodu, by pojawić się za plecami i znów lecieć naprzód, na wschód. Znaki, które ptaki dają bohaterom, mają nosić wszelkie znamiona cudownego znaku, muszą budzić zaufanie i przynaglać do podróży. Jednocześnie od północy nadciągają zaciną w zawrotnym tempie chmury. Wygląda to niezwykle – chmury są szare, strzępiaste, nie niosą z pewnością deszczu. Zasnowią horyzont na całą szerokość i szybko zagarniają błękit nieba. Na twarzach czuć pierwsze podmuchy suchego wiatru. Zwierzęta się niepokoją, psy wyją żałośnie. Coś się dzieje i – trzeba to wyraźnie zasugerować – od podążenia za ptakami wiele może zależeć.

Pełni podejrzeń bohaterowie prawdopodobnie ruszą za krukami, najlepiej konno. Te powiodą ich traktem na wschód. W ciągu pół godziny niebo całkiem zasnuje się chmurami, a lekki dotychczas wiatr zacznie smagać jeźdźców porywistymi podmuchami. Przed nimi – tam, dokąd wiodą ptaki – chmury utworzą czarny okrąg, niewyraźny jeszcze. Na jego obrzeżach coraz częściej przeskakują błyskawice. Wierzchowce płoszą się coraz wyraźniej, być może któryś przestanie się słuchać i poniesie jeźdźca w przeciwnym do pożądanego kierunku. Wtem ponad wycie wichru uniesie się tętent koni nadjeżdżających zza pleców bohaterów. Spomiędzy drzew wyłania się czwórka jeźdźców – każdy zakuty w czarną zbroję, każdy na wielkim, czarnym rumaku kopytami krzeszącym iskry. Wyglądają naprawdę upiornie, pędzą tak, że zdają się być nie do zatrzymania. Do siodła jednego z nich przywiązana jest kobieta, a długie, anielskie skrzydła zwisają z obu stron, rwąc się o gałęzie. Lepiej będzie dla bohaterów, jeśli szybko usuną się z drogi rycerzom. Wówczas nie zwrócą na nich gorejącego czerwienią spojrzenia, zakrytego hełmem demonicznego oblicza. Przegalopują pędem i będzie można ruszyć za nimi. Walka w zasadzie nie ma sensu – bohaterowie nie powstrzymają tego pędu. Nie mieli czasu, by się przygotować, a każdy z czarnych rycerzy z pewnością walczy doskonale.

Po przejeździe rycerzy okaże się, że ptaki znikły. Teraz jeszcze można się wycofać, jeśli drużyna podąży za jeźdźcami, nie będzie już odwrotu. Jednak nie ma miejsca na walną naradę – wiatr wyje tak, że z ledwością słychać wykrzywane słowa. Postanowiono jednak jechać za porwaną? Po chwili trakt skręca nieco na północ, zbaczając z drogi na wiszącą coraz bliżej czarną plamę z chmur. Plamę, która wygląda bardziej jak otchłan, wokół której tańczą błyskawice, a szare chmury zataczają szaleńcze kręgi. Ale jest boczna ścieżka ze świeżymi śladami kopyt. Po chwili las nieco się przerzedza, czarna dziura w niebie widoczna jest doskonale, gdy nagle potężny huk rozsądza powietrze. Zanim bohaterowie pozlatują z koni, widzą jeszcze dwie błyskawice – jedna z otchłani, druga gdzieś z ziemi, jak uderzają w siebie z wściekłością eksplodując.

Czy to bohaterowie stracili słuch, czy wszystko ucichło? Otepiałe spojrzenia rozglądają się dookoła – drzewa nie uginają się pod ciosami wichru, niebo zasnuwane jest grubymi, jednostajnie szarymi chmurami. Lecą z niego białe pióra, spadając niczym śnieg. Kilkadziesiąt metrów dalej w górę unosi się strużka czarnego dymu.

Dymi jedna z wież małego zamku, leżącego w ruinie. Najwyraźniej nikt tu nie mieszka od wielu lat – okna niby czarne, puste oczodoły, brzoźki wyrastające spomiędzy kamieni, roztrzaskana brama. Drużyna powoli zbliża się do bramy, gdy z dziedzińca dobiega ich zbliżające się ujadanie. Z bramy wypadają cztery ogromne, czarne ogary i pędzą w stronę bohaterów szczerząc kły. W ich oczach płonie ogień. Walka z nimi nie będzie prosta – psy są bardzo silne, a ich szczęki są w stanie jednym kłapięciem rozszarpać gardło. Nie są jednak zbyt zwinne – siła ich ataku polega na impecie. Po otrzymaniu śmiertelnego ciosu psy rozsypują się w proch. Niech bohaterowie mają satysfakcję z pokonania piekielnych ogarów.

W oknie dymiącej wieży widać niewielki blask świecy. W środku, na piętrze jest pomieszczenie, a w nim ślady magicznego rytuału. Na podłodze z wyrysowanymi magicznymi znakami, przewróconymi świecami, kamieniami i belkami z sufitu, w kałuży krwi leży stary mężczyzna w szacie maga. Drżącymi rękami pali karty księgi. Mag jest śmiertelnie ranny – z rany na piersi bucha mu krew, gardło ma przepalone tak, że z ledwością oddycha. Wkrótce skona.

Ważna jest niemal całkowicie zniszczona przez niego księga. Zachował się tytuł – jest to odpis z *Vademecum gnosis et vitae Sylvani*, dokonany przez Vincenta Odroviusa. Z ocalałych kartek wyczytać można jeszcze o jakimś bractwie, mającym związek z dążeniem do nieśmiertelności, o niejakiem Sylvanie – teologu sprzed ponad trzystu lat, słowa „Ja, Vincent Odrovius, zaklinam Ciebie...” – dalej spalone. Na ostatniej stronie zapisano szereg liter, prawdopodobnie inicjałów: V.O., G.K., A. v M., D.F., i jeszcze jedno, pokrywające się z inicjałami jednego z bohaterów. To przypadek, ale może trochę namieszać w drużynie. Jest tam jeszcze jedno słowo – salutant.

Co się właściwie stało? Teraz czas na garść wyjaśnień. Vincent Odrovius, mag i bakałarz, był członkiem bractwa „Ad aethernum”, o którym więcej za chwilę. Stwierdził, że nie podoba mu się sposób, w jaki bractwo realizuje swój główny cel – osiągnięcie nieśmiertelności. Postanowił więc zrobić to na własną rękę. Odprawił więc złożony rytuał. Najpierw przyzwał cztery demony – czarnych jeźdźców – którzy przyprowadzili do niego Yrmę. Następnie chciał pojąć jej duszę, która uczyniłaby go nieśmiertelnym. Zaklęcia użyte w rytuale były tak potężne, że wywołały niezwykły huragan. Jednak Odroviusowi nie było dane dokończyć ceremonii – przeszkodził mu w tym „opiekun” bractwa, demon Fudrib, który bohaterom dał się poznać jako inkwizytor. Ukarzał on zdrajcę, śmiertelnie go raniąc. Przerwanie rytuału wyzwoliło potężny ładunek mocy, który zabił Yrmę. Mogło również być tak, że to niebiosy ulitowały się nad jej duszą i zabrały ją do siebie, nie pozwalając na skalanie jej przez Fudriba. Ogary, z którymi zetknęli się bohaterowie to strażnicy przywołani przez maga tuż po rozłożeniu się w wieży. Mieli strzec go przed ewentualnymi intruzami, niestety nie ustrzegły przed demonem.

Inkwizytor po raz trzeci

Wieczorem, lub zaraz z rana bohaterowie opuszczą ruiny, udając się prawdopodobnie do najbliższej biblioteki – biskupiego księgozbioru z Angeven, gdzie może znajdować się nieuszkodzony oryginał *Vademecum gnosis et vitae Sylvani*. Droga zajmie blisko dziesięć godzin. Mogą też popędzić prosto do Góry Mnicha, jeśli powiążą z nią rysunek, sen i inne poszlaki. Na trakcie kolejny raz spotkają Bernarda Parysa. Ten jedzie wyraźnie rozluźniony i powita ich przyjaznym uśmiechem. „Witajcie – powie wesoło – miło mi zawiadomić, że sprawa dla was już zakończona”. Otóż odkrył on istnienia jakiegoś zgromadzenia czarnej magii, bractwa „Ad aethernum”, które dybało na dusze aniołów. Pojmał już, osądził i skazał czterech jego członków – Gustava Krisstona, Asmoryka van Mustera, Deodona Fubba i jeszcze jednego, o inicjałach jak jeden z bohaterów. Szuka jeszcze uciekiniera – Vincenta Odroviusa. Ucieszy się bardzo na wieść o tym, co mu się przytrafiło. Wręczy bohaterom pękata sakiewkę w podziękowaniu za wierną służbę i odradzi podróż do Angeven. Biskup bardzo się złości z powodu przemiany córki – o ile oczywiście Ameria wcześniej nie stała się demonem – i bohaterowie nie są tam mile widziani. Inkwizytor uda się następnie w stronę ruin, by – jak mówi – zająć się ciałem czarownika i definitywnie zakończyć sprawę.

Prawdziwy Bernard Parys

Radość bohaterów trwać będzie jakieś półtorej godziny. Po tym czasie, gdziekolwiek zmierzają, natkną się na orszak jakiegoś pana. Jadący przodem pachołek krzyknie – „Z drogi! Miejsce dla inkwizytora Bernarda Parysa”. Centralną postacią w orszaku będzie solidnej postury rycerz w zakonnej tunice narzuconej na zbroję. Nie wygląda bynajmniej złowieszczo – okrągłą twarz otaczają mu jasne loki i skłębiona broda, sylwetka znamionuje zamilowanie do trunków. I nie boją się go wierzchowce, które za to zazwyczaj reagują w obecności istot nadprzyrodzonych. Bohaterowie odkrywają, że zostali zrobieni w konia.

Czy prawdziwy Bernard Parys zostanie włączony przez bohaterów w kolejne działania to ich sprawa. Z pewnością będzie pomocny, ale z drugiej strony – lepiej nie skazywać się na obecność oka świętej inkwizycji. Wygląd rycerza – zakonnika nie musi świadczyć o jego usposobieniu.

Vademecum gnosis et vitae Sylvani

Księga ta wyjawi co nieco o bractwie i jego założycielu – Sylvanie. Człowiek ten żył przed trzema wiekami i był zdolnym teologiem, astrologiem i magiem. Został oskarżony o sianie herezji i rzeczywiście – nawet pobieżne zapoznanie się z jego teoriami zawartymi w księdze potwierdza dość znaczące rozbieżności między jego nauką, a powszechnie obowiązującą wykładnią. Ścigany ukrywał się w okolicach Angeven, kryjówkę znalazł ponoć na Górze Mnicha. Pewnego dnia zniknął. Są dwie wersje tego zdarzenia – według jednych dosięgnął go gniew boży, według innych – w tajemniczy sposób osiągnął nieśmiertelność. Po latach miał powrócić i zebrać grono uczniów, którzy również osiągnęliby ten stan. Miałyby to się stać w miejscu świętym, we wnętrzu błogosławionego szczytu górującego nad okolicą.

Jeśli Ameria do tej pory zostaje pod opieką biskupa, bohaterowie dowiedzą się, że znikła. Helmbach jest wściekły, lepiej nie pokazywać mu się na oczy. Dziewczynę porwał Fudrib, gdy na chwilę została sama w izbie. Nad miastem widziano czerwono – białą kometa, która leciała od pałacu biskupiego w stronę Góry Mnicha.

Bohaterom pozostaje się udać. Jeśli na to wpadną, mogą dostać do pomocy kilkusobowy oddział straży biskupiej. Muszą się pośpieszyć – do zachodu słońca i nocy – apogeum koniunkcji ciał niebieskich pozostało zaledwie kilka godzin, a do góry nie jest zbyt blisko. Pędem ruszą na południe.

Góra Mnicha

Późnym wieczorem jeźdźcy na padających ze zmęczenia koniach docierają do góry. Wkrótce znajdują wąską, lecz wyraźną ścieżkę pnącą się w górę. Trzeba zostawić konie i pisać coraz wyżej. Całe szczęście niebo jest bezchmurne, światło księżyca wystarcza, by nie zgubić drogi. W końcu bohaterowie docierają do zwirowiska zakończonego ścianą skalną. W niej widnieje ostemplowane wejście do wnętrza góry.

Korytarz prowadzi wprost niemal bez zakrętów, cały czas nieco się obniżając. Konieczne jest zapalenie pochodni czy lamp. Po chwili w głębi korytarza rozlegną się ciche powarkiwania i piski – to znane już bohaterom psy – strażnicy. Tym razem może ich być więcej, szczególnie, jeśli drużynie towarzyszą zbrojni. Być może nie da się do nich podkraść, ale na pewno można ustawić taki szyk, który ułatwi pokonanie ogarów. Korytarz jest szeroki na trzy metry – walczyć może w nim tylko jedna osoba, na siłę zmieszczą się obok siebie dwaj łucznicy.

Jeszcze niżej korytarz otwiera się na sporą jaskinię rozświetloną światłem pochodni. W środku rozbrzmiewają melodie magicznych formuł. Bohaterowie znajdują się na tarasie, z którego można zejść niżej. Tam w kręgu leży sześć bloków skalnych, do każdego przywiązany jest jeden anioł. Anioły te udało się pojmać na terenach, które miały pod opieką inne grupy. Przy nich stoi pięciu magów, nucąc kolejne fragmenty inkantacji. W pewnym momencie pośrodku kręgu pojawia się sylwetka bogato ubranego, postawnego mężczyzny. Drużyna rozpoznaje w nim inkwizytora, a bohater, który we śnie zgodził się na współpracę – właśnie tego demona.

Z bohaterem przeprowadzić trzeba teraz krótką rozmowę. Fudrib wpatruje się w niego i, bezgłośnie poruszając wargami, mówi – „Jak widzisz jeden z bractwa zdradził. Jego miejsce jest wolne. Możesz je zająć, jeśli chcesz być nieśmiertelnym”. Czy bohater wybierze nieśmiertelność, czy pozostanie lojalny drużynie i biskupowi? Będzie się musiał szybko zdecydować.

Tymczasem rytuał trwa, a magowie biorą w ręce zdobne sztylety. Zapewne bohaterowie będą chcieli im przeszkodzić. Napotkają jednak na przeszkodę – wokół kręgu postawiona została niewidoczna kopuła, która odbija strzały i nie pozwala przejść. Jedynie ten, kto zajmuje wolne miejsce wewnątrz, zostanie przepuszczony. Trzeba szybko pokonać przeszkodę. Na nic zdadzą się próby rozbicia ściany siłą – miecze odbijają się nie zostawiając nawet rysy. A w środku czarodzieje zbliżają się do leżących aniołów.

To, co przełamię barierę, to wiara. Bohaterowie, którzy teraz skierują do nieba swoje modlitwy, poczują, jak ściana mięknie i przepuszcza ich. To jedyny sposób na jej pokonanie. Niestety, ci, którzy zawsze byli bezbożnikami i nawet w takiej chwili nie doznają nawrócenia, będą musieli zadowolić się rolą świadków.

Jedynym realnym przeciwnikiem w kręgu będzie Fudrib. Jest on wprawdzie potężny, ale nie może być wszędzie – wystarczy, że jeden bohater zwiąże go walką, a reszta będzie mogła zająć się magami. Ci nie bronią się za bardzo – wydają się być w jakimś transie. Nie pozwólmy jednak na pełną wiktoria – być może uda się uratować dwóch – trzech aniołów. Pozostałe, które są po drugiej stronie, giną od ciosów w serce. Rytuał osiągnięcia nieśmiertelności uda się, przynajmniej w kilku przypadkach. Przede wszystkim dokona tego najstarszy z magów – Sylvan. Gdy stanie się jasne, ile aniołów nie żyje, demon przerwie walkę. „Te – powie, wskazując na ocalałe – należą do was. Reszta jest moja”. Następnie zasłoni swoim długim płaszczem magów, którzy zabili anioły i zniknie. W jaskini zostaną obok bohaterów te z aniołów, które udało się uratować, ciała pozostałych i kilku nie reagujących na nic magów.

Sytuacja nie zmieni się drastycznie, jeśli gracz, który zadeklarował chęć współpracy z demonem, w ostatniej chwili zdradzi go. Dojdzie do starcia z Fudribem, w czasie którego działać może reszta drużyny. Jeśli natomiast okaże się wierny demonowi do końca, zostanie zabrany razem z magami. Oczywiście po jakimś czasie może powrócić do drużyny bogatszy o nową wiedzę, potężniejszy dzięki naukom Fudriba i Sylvana i oczywiście nieśmiertelny przez kolejne trzysta trzydzieści trzy lata.

Ocalali powstaną powoli, rozprostowując skrzydła. Przy odrobinie szczęścia będzie wśród nich Ameria. Emanuje z nich niewidoczna, ale wyczuwalna jakoś aura, napełniająca bohaterów dziwnym poczuciem ukojenia. Lekko zamachają skrzydłami i uniosą się w górę. Jeden z nich może podnieść rękę w geście pożegnania i wszystkie znikną, przelatując przez sklepienie jaskini. Niemal happy end, gdyby nie ciała zabitych. Z kilkunastu obdarzonych łaską stania się aniołem jedynie tej dwójce, może trójce udało się dołączyć do zastępów niebieskich.

Kilka wyjaśnień

Na koniec wypada co nieco powiedzieć o tym, na jakiej zasadzie działało bractwo „Ad aethernum”. Jego założycielem i przywódcą był, jak wiadomo Sylvan. Przed trzysta trzydziestoma trzema laty osiągnął on nieśmiertelność, która jednak nie trwa wiecznie. W czasie kolejnego okresu narodzin aniołów musiał odnowić rytuał. Tym razem, żeby sprawę nieco ułatwić, zebrał wokół siebie grono zdolnych uczniów, którzy chcieli podzielić jego los. Bractwo nie potrafi jednak przeprowadzić rytuału własnymi siłami, potrzebuje do tego pomocy. Sylvan znalazł kiedyś pomocnika – demona, który każe się nazywać Fudribem. Magowie zawarli z nim umowę – dusze aniołów miały posłużyć ich nieśmiertelności. Demon czerpał z tego układu podwójny zysk – nie tylko trzebił szeregi zastępów niebieskich, ale i miał otrzymać dusze magów, jeśli kiedyś nie zdołali odnowić rytuału. Zobowiązał się nie czynić nic, żeby takie wydarzenie przyspieszyć, ale czy można ufać demonowi?

Ten aspekt przedsięwzięcia nie podobał się Odroviusowi, który postanowił działać na własną rękę. Zdobył gdzieś wiedzę, która umożliwiła stanie się nieśmiertelnym własnym sumptem, jedynie z aniołem jako ofiarą. Fudrib nie dał się jednak oszukać.

Sam rytuał, przeprowadzony w nocy, gdy ciała niebieskie ustawiły się w idealnym porządku, polegał na skomplikowanej operacji na duszach. Dusze magów najpierw opuściły ciała, by następnie pożreć dusze zabitych aniołów i powrócić bogatsze o niektóre ich cechy. Przerwanie rytuału w połowie sprawiło, że dusze zostały poza ciałem, stąd to otępienie magów. Do końca życia ich ciała będą sobie żyły jak roślinki – wszystkie funkcje życiowe działają, ale nie odzyskują przytomności.

Uwagi końcowe

Na trakcie

Bohaterowie nieustannie przemieszczają się z miejsca na miejsce, spędzając dziennie wiele godzin na trakcie. Ten nie jest oczywiście pusty, można na nim napotkać wędrowców, kupców, chłopów, oddziały żołnierzy, bandy rozbójników – krótko mówiąc wszystkich, którzy mają jakiś powód, by opuścić swój dom. Nie można o tym zapomnieć, trakt powinien żyć.

Wprawdzie bohaterowie raczej nie mają czasu zatrzymać się na kielicha z każdym napotkanym człowiekiem, ale można im zaserwować kilka ciekawych spotkań, które pozwolą odsapnąć na chwilę od spraw związanych z ratowaniem aniołów. Być może natkną się na szlachcica Hugenorta ze świtą, który założył się, że wybatoży pierwszego napotkanego człowieka, choćby był to sam cesarz. Będzie mu

bardzo przykro, jeśli trafi akurat na bohatera – kapłana czy szlachcica, ale nie będzie miał wyboru. Słowo się rzekło, zadanie trzeba wykonać.

Może mijać ich będzie wędrowna grupa żaków i już z daleka usłyszą ich sprośne piosenki. Chętnie uraczą bohaterów małym koncertem, jeśli obieca im się odpowiednie wynagrodzenie – złoto lub trunki. Może będzie trzeba ich ścigać, jeśli przypadkiem zabiorą ze sobą drużynowe sakiewki.

Interwencje niebios

O ile siły zła dość powszechnie ingerowały w wydarzenia wokół Góry Mnicha, o tyle trudno byłoby doszukać się wyraźnych manifestacji sił dobra. Bohaterowie o słabszej wierze mogą wręcz zwątpić w sens ich działań, skoro nie potrafiły uchronić od zguby tylu aniołów. Trzeba pozostawić bohaterów z tymi wątpliwościami, wiara nie jest rzeczą prostą.

Reakcja biskupa

MG powinien zdecydować, jak wieści o zdarzeniach spod góry przyjmie Helmbach. W zasadzie bohaterowie ponieśli porażkę – wprowadzie to, co się z Amerią stało, zależy od przebiegu przygody, ale na pewno nie udało się nie dopuścić do jej przemiany. Nawet, jeśli Ameria została uratowana i stała się aniołem, może on przyjąć bohaterów chłodno, jeśli nie wrogo. Może też uznać wolę boską i nagrodzić drużynę za to, że zrobiła wszystko, co było możliwe.

Quentin