

Rozdział I "Początek"

Była sobie gdzieś i kiedyś pewna baśniowa kraina. Mieszkańcy jej niestety żyli w ciągłym niepokoju, gdyż od wieków nieprzerwanie toczyła się tutaj wojna ze złymi moderatorami, którzy postanowili przejąć władzę nad światem.

Nastał kolejny dzień u schyłku 9999 roku. I chociaż według proroków początek nowego millenium miał przynieść wielkie zmiany, dla większości obywateli dzień ten zapowiadał się jak każdy inny, czyli typowy zwykły dzień pełen obowiązków.

Całkiem rano, bo o godzinie 15, zakończywszy dość długą drzemkę obudził się Antybristler. Po rytualnych toaletowych obrządkach przyszedł czas na doprowadzenie do porządku długich lśniących niebieskich włosów, dokładne wyczyszczenie magicznych okularów 3D i założenie swojej legendarnej białej kapoty. W następnej kolejności bohater zjadł dietetyczne frytki na śniadanie i pełen wigoru wyszedł na spacer. Otworzył drzwi swojego pięknego pałacu i przez kilka minut delektował się powiewem świeżego, rozrzedzonego powietrza. Powietrze było takie, a nie inne, ponieważ posiadłość znajdowała się na szczycie najwyższej góry świata - Reput Mount.

Ogród wokół pałacu składał się z kilku grządek zwieńczonych kwiatkami wciśniętych przez alchemika akwizytora. Naciągacz zapewniał, że są to magiczne zioła dające stały bonus do many, ale drań nie raczył wspomnieć, że te rośliny nie będą rosły na wysokości ponad dwóch tysięcy reputów. Z ogrodu wychodziło się przez szeroką bramę w średniej wysokości ceglanym murze. Za bramą roztaczał się piękny widok na całą krainę. Patrząc na wprost można było zobaczyć północną część miasta zbudowanego u podnóża tej góry. Osadę od świata oddzielały mury obronne tworzące wokół góry gigantyczny okrąg. Za murami widoczne były zielone łąki, pola, pagórki i doliny, a wszystko to poprzecinane było błękitnymi wstęgami rzek. Pojedyncze domostwa z tej wysokości widziane były jako piksele. Na horyzoncie można było jeszcze dostrzec odległe miasta, samotne wieże i inne, mało ciekawe duperele.

Idąc w lewą stronę po wyjściu z bramy i obchodząc ogrodzenie można natrafić na słynną przepaść w którą Antybristler chce skoczyć, gdy wpadnie w depresję. Idąc w prawo trafia się na szlak, którym można zejść z góry do miasta w zaledwie kilka godzin.

Bohater miał gdzieś to przejście, bo był magiem i mógł przecież najnormalniej w świecie się teleportować, co też właśnie zrobił.

Błękitne światło teleportacji pojawiło się w centrum rynku miasta u podnóża góry. Gdy światło znikło, w jego miejscu pojawił się Antek, na którego natychmiast wpadł niczego niespodziewający się przechodzień.

- Patrz jak leziesz kretynie! - krzyknął rozzłoszczony czarownik.

- Przepraszam, ale przed chwilą pana tutaj nie było - przeprosił zdeorientowany obywatel.

- A gównu mnie to obchodzi! - odpowiedział Antybristler i wypuścił z palców kulę ognia w stronę nieszczęśnika. A, że mag był z niego bardzo sprytny to umiejętnie pokierował ogniem z zaklęcia trawiąc tylko wierzchnie odzienie tego człowieka. Pokonanemu przeciwnikowi zostały jedynie jedwabne białe gatki w różowe serduszka.

Gdy tylko nieostrożny przechodzień otrząsnął się z szoku, uciekł szybko w stronę jakiejś mało uczęszczanej uliczki ciągnąc za sobą smużkę dymu. Całe to zdarzenie odbywało się w akompaniamencie śmiechów innych osadników. Bohater także ruszył przed siebie dalej.

- Hej Antuś. Zły dzień? - zaczęła piękna ciemnowłosa czarodziejka Sic klepiąc go po ramieniu.

- Dzień ogólnie dobry, ale już mnie nooby wkurzają od samego rana - odpowiedział mag.

- Nie przejmuj się, też mnie wkurzają. A dokąd idziesz? - zapytała.

- Idę do karczmy posłuchać ploteczek.

- To tak jak ja - odrzekła czarodziejka, po czym oboje poszli do wspomnianej karczmy.

Gospoda ta nazywała się "Pudło Krzyków" co świetnie odzwierciedlało atmosferę panującą w środku. Oprócz tego, że wewnątrz niej panował wieczny hałas i zgiełk to dodatkowo w powietrzu unosiło się tyle dymu, że z trudem można było dostrzec wyciągniętą przed siebie dłoń. Stali bywalcy rozmawiali o pierdołach racząc się przy tym alkoholowymi eliksirami.

- Ooo! Antek i Sic! Usiądźcie sobie tutaj - zawołał jeden z zajmujących stolik mężczyzn i wskazał miejsce, gdzie mogli usiąść.

Człowiekiem tym był legendarny wojownik Coni. Coni także miał swój pałac na jednym ze szczytów Reput Mountain. Wojownik ten bez przerwy nosił na sobie pełną zbroję i przypięty do pasa potężny magiczny miecz, który nazwał Invokerem. Naprawdę nigdy się z nimi nie rozstawał. W swojej zbroi codziennie spał, a mieczem golił brodę. To jak robił kupę pozostanie na zawsze tajemnicą...

- Cześć, co tam słyhać w naszym nie do końca normalnym świecie? - zapytał bohater.

- Oj źle się dzieje. Dochodzą mnie słuchy, że moderatorzy planują na nas atak. Dodatkowo Musaraj siedzi w więzieniu dla trolli, a VaanDee skazał Samaela na wieczne potępienie... - opowiadał Coni.

- Nasze miasto to ostatni bastion wolności. Musimy jakoś powstrzymać tych moderatorów, bo inaczej wszyscy będziemy wkrótce niewolnikami złego boga ADIHC1! - wtrąciła Sic.

- Racja - zgodził się Antek - Myślę, że powinniśmy uwolnić Musaraja. Taki geniusz na pewno nam pomoże!

- Hehe, pamiętam jak dwa lata temu udało mu się przez magiczną szczelinę przedostać do wymiaru bogów. Mógł wtedy zrobić wszystko... To były czasy! - odezwał się nagle z nostalgią wojownik Roll, który do tej pory tylko przysłuchiwał się rozmowie.

- Taak - przytaknął czarodziej - Ale nabroił za dużo spotkała go za to kara banicji, gdyby był ostrożniejszy to...

- Nie ma co gdybać. Mógł uratować świat, ale przy dostępie do takiej mocy po prostu o tym zapomniał. Zdarza się. Najważniejsze, że nadal żyje i może nam jeszcze pomóc. - przerwał Coni.

- No to kto się pisze na akcje uratowania go? - zapytał Antybristler.

Ja! - odpowiedziała jednocześnie pozostała trójka, gdyż nie mieli nic lepszego do roboty.

Wszyscy bohaterowie czując zbliżającą się przygodę wybiegli z karczmy. Na zewnątrz zrobiło się już chłodniej, a słońce chyliło się ku zachodowi. Na początek drużyna zabrała się za ułożenie planu swojej misji odbicia przyjaciela. Burzliwa narada prowadzona podczas przechadzki przez ulice zasypiającego miasta trwała dobre pół godziny. Uderzenie na więzienie-fortecę, w którym był więziony Musaraj zaplanowano rozpocząć o zmierzchu, czyli właściwie za chwilę...

Rozdział II "Na ratunek Musarajowi!"

Gdy nastał mrok czwórka bohaterów zdecydowała się na opuszczenie murów osady. Z pewnością czekałaby ich długa droga, gdyby nie to, że Antybristler znał się na magii teleportacyjnej. Czary-mary, pstryknięcie palcami, błękitne światło i już są na miejscu – w odległej części krainy spustoszonej przez moderatorów.

Wszyscy bohaterowie znaleźli się przy wysokiej fortecy z czarnego kamienia ukrytej wśród gór. Budowla miała kształt ściętego ostrosłupa o prostokątnej podstawie podziurawionego licznymi, małymi okienkami.

Okolica była oświetlana przez światło księżyca, które i tak z wielką z trudnością przedzierało się przez gęste czarne chmury. Żeby było jeszcze mroczniej niebo rozdierały błyskawice, a efekty akustyczne grzmotów wzmacniane były wielokrotnie przez strome zbocza sąsiednich gór. Teren był nieustannie patrolowany przez sługusów moderatorów. Dodatkowo w powietrzu latała chmara krwiożerczych harpii wypatrujących zagubionych wojowników jako łatwej zdobyczy.

Antek nie mogąc oprzeć się pokusie spalił jedną z nich rzucając klasycznym fireballem. Płonąca harpia nie tylko rozświetliła przyjaciołom drogę, ale także zwabiła strażników więzienia.

- Co robisz debil?! Kryć się! – zareagowała Sic.

Męska część ekipy ukryła się za pobliskim głazem. Kobieta natomiast stała w miejscu i czekała, aż podejdą do niej zaalarmowani strażnicy. Zaniepokojeni przyjaciele obserwujący tę sytuację oniemieli. Stróżów było sześciu, każdy zakuty w czarną zbroję, której charakterystycznym elementem był znajdujący się na piersiach okrągły emblemat z literami VD.

- Kim jeee... - Tyle głosek zdążyło się wydobyć z gardła jednego z mrocznych wojowników zanim nie oślepił ich blask światła.

Czarodziejka wykonała jakiś ruch i światło znikło. Strażnicy jednak nadal stali osłupieni, a ich hełmy były powyginane na kształt twarzy w wielkim szoku.

- Teraz wasza kolej chłopcy! – krzyknęła czarodziejka do swoich kompanów.

Reszta potoczyła się w równie błyskawicznym tempie. Osłupieni strażnicy byli bardzo łatwym celem. Pierwszych dwóch zostało porażonych błyskawicami z palców Antybristlera, kolejną parę rozplątał Coni swoim Invokerem, a pozostałych wykończył Roll trenując na nich combosy swoim nowym toporem prosto z KuźniaMarketu.

Po całej akcji Coni zapytał – Sic, co ty właściwie zrobiłaś?

- Nic niezwykłego, pokazałam im cycki - wyjaśniła czarodziejka - Stary numer, a działa na wszystkich facetów, hehe.

Po tym szczerym wyznaniu bohaterowie udali się w ciszy w stronę masywnej bramy prowadzącej do zamku. Ciałami za nimi zajęły się głodne harpie. Jeszcze z daleka było słyhać głos jednej z nich: „Ale wyżerka! Krystyna leć po musztardę!”.

Pod bramą nastąpiła konsternacja.

- Jak my to teraz otworzymy? – zapytał Antybristler.

- Może naciśnijmy na TO – zaproponował spostrzegawczy Roll wskazując klamkę.

Podziałało. Wrota się otworzyły, a przyjaciele podążyli w głąb mrocznego zamczyska. Drogę była oświetlona pochodniami przyczepionymi do ścian. Wnętrze nie pasowało zbyt do wyobrażenia największego na świecie więzienia dla trolli – pootwierane cele, zero strażników i ogólny brak jakichkolwiek oznak życia. Bohaterowie na chwilę zmartwili się, że mogli przyjść tu na marne. Na szczęście, na jednej ze ścian wisiła karteczka wyjaśniająca to zjawisko. Napis na niej głosił, że:

„Z powodu cięć w budżecie piętra 1-60 są nieczynne, strażnicy zwolnieni, a trolle wypuszczone. Czynne pozostały jedynie cele najgroźniejszych przestępców w głębokich

lochach. Podpisano: MhL”.

- Musaraj należał do tych groźniejszych? – zapytała Sic.

- Raczej tak... – odpowiedział Antek przyciskając jakieś przyciski na oprawie swoich okularów.

Po chwili z okularów maga błysnęły czerwono-zielone promienie, które utworzyły hologram 3D ze skanem całego budynku. Towarzysze wytrzeszczyli oczy.

- Teraz nawet wiemy jak do niego dojść – rzekł zadowolony czarodziej.

- A gdzie ty takie cudo kupiłeś? – zapytał Roll.

- To wynalazek. Dostałem go, a raczej pożyczyłem od Tego-Co-Robi-Projekty – odpowiedział Antek.

- Zdajesz sobie sprawę, że to może być niebezpieczne? Te jego wynalazki są niewypałami przecież... – ostrzegł milcząco do tej pory Coni.

- Póki co okularki jeszcze nie eksplodowały – odrzekł z uśmiechem Antybristler.

- Nie przyszliśmy tu na pogawędkę, nie marnujemy czasu – ponagliła chłopców Sic.

Bohaterowie pokornie usłuchali przyjaciółki i poszli dalej według wskazań hologramu. Do lochów prowadziły strome schody. Jako pierwszy pokonał je Antybristler – poślizgnął się na pozostawionej przez kogoś skórce od banana. Na szczęście nic mu się nie stało. Otrzeptał swoją białą kapotę i czekając na resztę, prześwietlił swoimi okularami ten poziom więzienia w poszukiwaniu żywych istot.

- Antek, żyjesz? – zapytała z troską Sic.

- Tak, zostało mi jeszcze trochę HP. Wiem już gdzie przetrzymują Musaraja. Wiem też, że pilnuje go dwóch elitarnych strażników – opowiadał mag.

- Czyli znowu bijatyka? – zapytał Coni.

- Z takimi osiłkami nawet wszyscy razem nie będziemy mieli szans. Mam inny pomysł, użyję tego – odpowiedział czarodziej wyciągając z kieszeni swojego płaszcza pogięty i pożółkły zwój. Gdy go rozwinął wszyscy z przerażeniem odskoczyli.

- Czy to jest TO o czym ja myślę?! - zapytała drżącym głosem czarodziejka - Czy to nie będzie dla nich za okrutne?

- Oj tam, oj tam. W końcu to nasi wrogowie. No i ile expa za nich polecą... - odrzekł rozmarzony na myśl o punktach doświadczenia Antybristler, po czym wkroczył do akcji.

Mag ze zwojem w ręku przycisnął się na rogu przed rozwidleniem korytarza. Kątem oka dostrzegł strażników pilnujących celi. Byli zajęci rozmową, więc był to idealny moment na rzucenie zaklęcia.

Czarownik wypowiedział po cichu zaklęcie "Diarrhoea" i rzucił w stronę wrogów zwój, który w locie zamienił się kulę energii trafiającą obydwu. W ułamek sekundy po tym znów skrył się za ścianą.

- Co to było? – zapytał pierwszy głos zza ściany.

Pytanie przerwał bulgot pochodzący z brzuchów strażników.

- O nieeeee!!! Jakiś drań potraktował nas kłętą biegunkową!!! Szybko!!!! Do kibelkaaaaa! – krzyknął drugi.

Obaj wojownicy z prędkością światła pobiegli do drzwi łazienki znajdujących się na końcu przeciwnego korytarza. Strażnika, który dotarł tam pierwszy, przewrócił drugi i rozpoczęła się bójka urozmaicona krzykami „Ja pierwszy!”, i „Nie! Ja pierwszy!”. Gdy kurz wojenny opadł okazało się, że w desperackiej walce o tron strażnicy zabili się nawzajem.

- I o to mi dokładnie chodziło, nawet level wbiłem – powiedział zadowolony czarodziej zabierając strażnikom pęk kluczy.

Chwilę później zjawiała się reszta drużyny i razem poszli otworzyć celę Musaraja. Drzwi powoli otwierały się, a oczom bohaterów ukazywała się postać tego młodzieńca. Ciało

miał zwykłego nastolatka, ale na jego czaszce odcisnięte były fałdy przerośniętego mózgu. Nosił też przy sobie samurajski miecz (jakim cudem miał on go w więzieniu mnie nie pytajcie). Musaraj na widok znajomych ucieszył się.

- Sic! Antek! Roll! Coni! Dzięki, że przyszliście mnie uratować, ale i tak już prawie obliczyłem jak się stąd wydostać. Można wiedzieć co was sprowadza w te odległe strony? – zapytał młody geniusz.

- Twój umysł jest nam potrzebny. Moderatorzy postanowili przejąć władzę nad światem i tylko my możemy ich powstrzymać! – odpowiedział wojownik Coni.

- Będzie ciężko. Prawdopodobieństwo zwyciężenia modów nawet przy bardzo optymistycznych wariantach wynosi zero procent – odrzekł młodzieniec – Ale chętnie pomogę, mam rachunki do wyrównania z VaanDee.

- A czy ja też mógłbym się dołączyć do waszej kompanii? – zapytał głos postaci ukrytej w ciemnym rogu celi

Antybristler spojrział w kierunku tajemniczej osoby i oczy tak mu wyszły na wierzch, że strąciły z nosa jego magiczne okulary.

- TOOOOOO... - tyle zdołał wykrztusić mag.

- Wojok! – dokończyła Sic.

- Wojok!? Ten Wojok co ukradł Amargedona i zabił Minotarła!? – zapytał zaskoczony Roll.

- Wojok we własnej osobie – odpowiedział Wojok .

- Hehe, cześć Wojok! Za co siedzisz? – spytał Coni.

- A ukradł parę rzeczy – wtrącił Musaraj.

- Skoro już jesteśmy w komplecie powinniśmy stąd zmykać. Mam jakieś złe przeczucia – zaproponował Antek, który dopiero co ochłonał po spotkaniu najsztywniejszego złodzieja na świecie.

- Święta racja. Wyośmy się już stąd – zgodziła się Sic.

Powiększona o dwóch nowych członków grupa bohaterów bez zastanowienia ruszyła w drogę powrotną. Nagle zza drzwi celi sąsiadującej z byłą celą Musaraja i Wojoka dobiegł rozpaczliwy głos.

- Wypuście mnie! Będę wam posłuszny! – lamentował tajemniczy więzień.

Poruszony Antybristler otworzył kluczem drzwi, a za nimi ujrzał ubranego w brudne szmaty rasowego trolla – stworzenie z pozoru przypominające człowieka, lecz bardzo włochate i o niezmiernie małym mózgu.

- A precz z tym! Toż to Krystian MO! – krzyknął Coni i zatrzaskał przed Antybristlerem drzwi.

Po wejściu schodami, na których wyje wyróżnął się Antek, oczy bohaterów przykuł tajemniczy przedmiot, którego wcześniej tam nie było. Przedmiotem tym było warzywo zwane potocznie jako ziemniak. Nie był to jednak zwykły kartofel – bo takie nie przykuwają większej uwagi. Ekipa jakby zahipnotyzowana wpatrywała się w niego. Chwilę później z ziemniaka zaczął wydobywać się dziki rechot, a samo warzywo owiło się w piekielnie czerwonym świetle i zaczęło rosnać. W niecałą minutę ziemniak przybrał formę człowieka opancerzonego w żółto-czerwoną zbroję. Tajemniczy osobnik miał także czerwoną kokardkę zawiązaną na włosach porastających jego kartoflaną głowę. Zaśmiał się raz jeszcze i powiedział – Nigdzie się stąd nie ruszycie! Hahahaha!

- To Mhl!!! Uciekajcie tak szybko jak tylko się da! Ja się nim zajmę! - krzyknął Coni i rzucił się w stronę moderatora

Mhl wyprostował rękę i wystrzelił z niej czerwony strumień energii, który w mig zamienił bohatera wojownika w garstkę popiołu. Przyjaciele osłupieli. Z miejsca, w którym zginął Coni poturlał się półlitrowy pusty słoik, który Antek dyskretnie teleportował do swojej

kieszeni.

- Ktoś jeszcze chętny? – zapytał moderator z uśmiechem tak szerokim na jaki tylko pozwalały mu jego ziemniaczane usta

- Ja! – krzyknął Antybristler rażąc ziemniaka błyskawicą z palców.

Moderator nawet nie drgnął.

- Jestem odporny na pront, hehe! Zaraz traficie do swoich cel – zaśmiał się i od razu wydał rozkaz – Straże! Brać ich!

Nikt nie wykonał rozkazu.

- No... Co jest? – zdziwił się mod.

Wojok uśmiechnął się z politowaniem.

- Ukradłeś mi strażników?! – zapytał zdenerwowany Mhl.

- Przecież sam ich zwolniłeś! – krzyknął Roll.

- A jooo... Jak mogłem zapomnieć? – zdziwił się ziemniak – No, ale i tak jesteście moi i zgnijecie w tym więzieniu! Hahaha! – krzyknął i zaczął zmieniać się w niedźwiedzia .

Antybristler wykorzystując moment transformacji teleportował stamtąd siebie i przyjaciół.

- Nawet nie poczekali... - rzekł po transformacji Mhl i zaczął płakać. Po chwili krzyknął, aż zatrzęsło zamkiem - Jeszcze was dorwę! Zobaczycie! Poskarżę się VaaDee i Adiemu!

Rozdział III “Zakon Żółwistów”

Poranek, pustynia na sąsiednim kontynencie. Na wysokości kilkunastu metrów na niebie pojawia się błękitne światło. Ze światła wyłania się grupka ludzi, która spadając krzyczy znane wulgarnie słowo na literę „k”.

Bohaterowie jeszcze nie zdążyli otrząsnąć się po śmierci przyjaciela, a już musieli zacząć otrząsać się z piasku.

- Antek gdzieś ty nas u licha teleportował? – zapytała Sic otrzepując w tym czasie swoją granatową pelerynę.

- Nie wiem – odpowiedział zgodnie z prawdą Antybristler.

- To mogłeś nas chociaż bliżej ziemi posadzić... - marudził Roll, który co chwila przechylał na bok głowę, by wysypać piach z uszu.

- To było na szybko i w stresie. Nie narzekajcie już, gdybym tego nie zrobił skończylibyśmy jak Coni. I tak poszło mi nienajgorzej, mogliśmy przecież wylądować w próżni kosmicznej – rzekł czarodziej.

- Nie denerwuj się już Antek, tylko odeślij nas z powrotem do domu – powiedziała Sic.

- Nie za bardzo mogę... – westchnął mag.

- Jak to? – zapytała czarodziejka.

- Mana mi się skończyła... - wymamrotał przygnębiony Antek.

- No to mamy z deczka przerąbane, jesteśmy sami, zmęczeni, nic nie można stąd ukraść, a nawet nie wiadomo gdzie konkretnie jesteśmy – powiedział Wojok.

- Ja wiem gdzie jesteśmy! – odezwał się Musaraj, gdy nad jego głową pojawiła się zapalona żarówka.

- Gdzie?! – zapytała jednocześnie pozostała czwórka.

- To pustynia na sąsiednim kontynencie – odpowiedział młodzieniec.

- Skąd wiesz? Takie rzeczy też potrafisz obliczać? – spytał zaniepokojony Roll.

- Nic nie musiałem obliczać. To info jest napisane w pierwszym zdaniu – rzekł geniusz.

- Aaa! No patrz, faktycznie – westchnął przyćmiony wiedzą Musaraja Antybristler.

Rozmowę przerwało pojawienie się tumanów kurzu na horyzoncie. Bohaterowie gotowali się już do walki, a do ich uszu docierał coraz głośniejszy tupot. Antybristler przestroił swoje okulary tak, by wykorzystać je jako lornetkę. Wśród zbliżających się chmur pyłu dojrzał kilka postaci poruszających się na ogromnych żółwiach. Coś zaczęło mu świtać w głowie. W końcu wykrzyczał:

- Żółwiści!

- Cooo takiego?! – zdziwił się Wojok

- Zostawcie broń, oni są przyjaźnie nastawieni! – krzyknął do swoich towarzyszy Antek.

Przyjaciele usłuchali maga i cierpliwie czekali, aż Żółwie do nich dobiegną. Gady pędziły z naprawdę zawrotną prędkością. Dopiero kilkadziesiąt metrów przed bohaterami zaczęły hamować wydając dźwięk podobny do pisku opon.

Gdy opadł kurz, z największego Żółwia zeskoczyła kobieta ubrana w błękitną zdobioną runami szatę z kapturem.

- Bruy. Jestem Brunhilda z Zakonu Żółwistów. Przybyliśmy wam pomóc. Tamci za mną to: kapłanka Rosalyn, kapłanka Bxp, rycerz Godric oraz rycerz Reniclus – odezwała się nieznajoma prezentując swoich kompanów.

- Bruy, jak nas znaleźliście na tej pustyni? – zapytał Antybristler

- Wiedzieliśmy, że się tu pojawicie z przepowiedni... - wymruczała Rosalyn, ciemnowłosa kapłanka o szpetnej twarzy posiadającej wiele blizn po stoczonych walkach nie tylko z potworami, ale też z trądzikiem. Peleryna, którą miała na sobie zdobiły wzorami podobne do tych z szaty Brunhildy.

- Przepowiedni? – zdziwiła się Sic.

- Tak, ale pozwólcie, że zanim to wyjaśnimy zabierzemy was do miasta. Wsiądźcie na Żółwie i zapnijcie pasy! – zaproponowała Brunhilda.

Bohaterowie nie mieli ochoty pozostawać na pustyni ani chwili dłużej toteż od razu zasiedli na gadach zaraz za kierowcami. Żółwie zaczęły pędzić przez pustynię. Krajobraz pozostawał monotony przez dobre dwie godziny podróży. W końcu zaczęły pojawiać się pojedyncze uschnięte drzewa, kości leżące na ziemi i szczątki spalonych domostw – czyli ślady roboty moderatorów.

Jazda trwała jeszcze chwilę, gdy na horyzoncie pojawił się zarys miasta. Miasto było otoczone dziesięcioma wieżami, a w centrum wyróżniał się wielki metalicznie lśniący budynek w kształcie półkuli. Za miastem były widoczne lasy z bujniejszą i żywą roślinnością. Oznaczać to mogło tyle, że moderatorzy nie dotarli tutaj dzięki obronnej postawie mieszkańców.

Żółwie dojechały do osady, a następnie dowiozły bohaterów do jej centrum. Z gadów zsiadli dopiero na trawiastym ogrodzie przy tym wielkim okrągłym budynku.

- Proszę, rozgośćcie się. To nasz klasztor – powiedziała Brunhilda prowadząc wszystkich do środka

Wnętrze było pełne przepychu. Każde ściany zrobione były z czystego srebra, a na nich złotem namalowano obrazy, których głównym motywem były Żółwie. Oczy Żółwi na każdym z obrazów były klejnotami. Z sufitu zwisały kryształowe żyrandole rozświetlające świątynię tajemniczym kolorowym światłem. Antybristler w całym swoim życiu taki luksus widział tylko w jednym miejscu – u siebie w mieszkaniu na szczycie Reput Mount. Kapłanka zaprowadziła wszystkich do wielkiej sali w środku której znajdował się okrągły marmurowy stół oświetlany przez diamentowe okrągłe okno w suficie. Po pomieszczeniu pałętali się nowicjusze zakonu, ale zostali wyproszeni.

- Siądźmy tutaj – zaproponowała Brunia – Na pewno jesteście głodni i spragnieni.

Wszyscy oprócz kapłanki siedli. Kobieta rozłożyła ręce nad stołem i wypowiedziała słowa:

- Stoliczku nakryj się!

Nic się jednak nie stało.

- Stoliczku nakryj się! – powtórzyła

Nadal nic.

- No nakryj się do kurwy nędzy!

Zadziałało. Białe talerze rozsunęły się. Z wnętrza wyjechały talerze pełne jedzenia i butle z napojami.

- Łaaaaa! Normalnie technologia bardziej zaawansowana niż w domku Teletubisiów. Szacun!

- skomentował Musaraj.

Brunhilda usiadła do stołu niezbyt zadowolona z próby zrobienia wrażenia na gościach. Bohaterowie rozpoczęli konsumpcję, jedynie Wojok niepostrzeżenie pakował żarcie do kieszeni ciesząc się przy tym jak dziecko, gdyż już od tak dawna nic nie ukradł.

- No więc... O co chodzi z tą przepowiednią i co my w ogóle tu robimy? – zaczęła Sic.

- Nasze miasto od dawna żyje pewną przepowiednią. Mówi ona, że nadzieja na pokonanie modów pojawi się wraz piątką idiotów, którzy spadną z nieba na środku pustyni – odpowiedziała Rosalyn.

- Idiotów, taa... – zakpił Musaraj eksponując wszystkim swoją wypchaną mózgiem czaszkę – A skąd wiedzieliście, że akurat dzisiaj spadniemy? Patrolowaliście codziennie pustynię czy co? – zapytał.

- Nie, Prorok podał nam dokładną datę – odezwał się mroczny głos postaci z czarnym kapturem na głowie. Kaptur rzucał cień zasłaniający całkowicie twarz jegomościa, niektórzy nawet sądzą że on w ogóle nie miał twarzy. To był legendarny kapłan Bxp.

- Więc co powinniśmy teraz zrobić? Nie sądzę, byśmy mieli dość sił, by pokonać choćby jednego moderatora. Widziałem jak zginął Coni, to były sekundy! – wykrzyczał Antybristler pokazując wszystkim wyjęty z kieszeni słoik.

- Myślę, że ktoś powinien ponownie odwiedzić Proroka, by poznać najnowszą przepowiednię. Bardzo współczuję straty przyjaciela, zostaw w klasztorze ten słoik, może nasi uczeni wymyślą czy można coś z tym zrobić... - odparła Brunhilda biorąc z rąk Antka słoik.

- Dlaczego powiedziałeś, że „ktoś” musi iść do proroka. Nie możemy iść wszyscy? – zapytał Roll - Wolałbym się trzymać blisko swoich.

- Taką mamy tradycję – odezwał się Godric.

- Jakaś głupia ta tradycja – rzekł Wojok.

- Głupia, fakt, ale bardzo szanujemy wszystkie nasze tradycje. Pozwolimy pójść z tłumaczem – wtrącił Reniclus.

- Z tłumaczem? – zdziwiła się Sic.

- No bo nasz Prorok mówi dość specyficznym językiem, którego można nie zrozumieć – odpowiedziała Rosalyn.

- To kto się pisze na wycieczkę do proroka? – zapytała Brunhilda – Reszta poczeka tutaj w pełni korzystając z naszych luksusów – dodała.

Odpowiedziała cisza. Po chwili jednak wstał Antek.

- No dobra, przejdę się tam, ale wy w tym czasie poszukajcie sojuszników w mieście.

- Spoko luzik – odrzekła reszta ekipy.

- To chodź, zaprowadzę cię do tłumacza – zaproponowała Rosalyn.

Antybristler i kapłanka wyszli, a reszta została przy stole racząc się przysmakami. Wychodząc z klasztoru można było jeszcze usłyszeć głos Brunhildy „Frytki na drugie danie!”. Czarodziejowi łezka zakręciła się w oku.

Ulice miasta były pełne uzbrojonych przechodniów. Każdy mieszkaniec miał założoną

kolczugę i miecz przypięty do pasa. Nie wyglądali także na mięczaków. Przy takim widoku Antek przestał się dziwić dlaczego moderatorzy nie zdobyli jeszcze tego miasta. Bohaterowie zatrzymali się przy małym, drewnianym domku na uboczu.

- W tak niskim domu można jeść tylko jednostronne naleśniki, ciekawe kto tam mieszka? – zastanawiał się Antek.

U progu powitała ich mikrych rozmiarów czerwonołosa czarownica z łaciatym kotem siedzącym jej na ramieniu.

- Cześć Rosalyn, kogo mi to przyprowadziłaś? – rzekła nieznajoma.

- Misa, to jest Antybristler – odpowiedziała kapłanka, a oni w tym czasie podali sobie ręce – Zakon chce, żebyś go zaprowadziła do Proroka – dodała po przywitaniu.

- To ten Antybristler z przepowiedni? Chętnie mu pomogę! – powiedziała rozradowana Misa.

- To ja lepiej już wracam do klasztoru! Może jeszcze załapię się na frytki... Powodzenia! – krzyknęła Rosalyn i odeszła szybkim krokiem, którego nie powstydziliby się nawet Żółw Żółwistów.

Po odejściu kapłanki bez większych przygotowań mag i Misa ruszyli w drogę. Taka podróż pieszo miała trwać około jednego dnia. Bohaterowie nie korzystali z Żółwia, gdyż teren byłby dla takiego zbyt trudny – ostre głązy, wystające fundamenty spalonych domów i podobne rzeczy mogły wbić się pod łuski gada i zagrozić mu jakąś paskudną infekcją.

Gdy słońce zaczęło zachodzić, a miasto zdążyło już zniknąć z horyzontu za plecami bohaterów odezwała się czarodziejka.

- Wiesz zapewne, że moderatorzy też wiedzą o przepowiedni i na pewno będą was ścigać, zanim zaczniecie im zagrażać?

- Zdaję sobie z tego sprawę – odpowiedział Antek.

- To dobrze, że wiesz, bo ja mam zamiar dostarczyć im twoją głowę w zamian za sporą nagrodę – poinformowała Misa ze złowieszczym uśmiechem.

Antybristler przeraził się zdradą, choć nadal nie sądził, że ktoś takiego wzrostu może mu cokolwiek zrobić.

Wiedźma szepnęła coś do kota, a ten zeskoczył jej z ramienia i przemienił się w mężczyznę w czarnym garniturze i ciemnych okularach.

- Oto Minek, mój kotuś – powiedziała czarownica i pocałowała moderatora w policzek – A teraz cię zabijemy!

Antka sparaliżował strach, na teleportację było już zbyt mało czasu. Zero pomysłów w głowie.

- A mogłem jeść teraz frytki... – wyjęczał zrozpaczony...

Rozdział IV “Mroczne proroctwo”

Krwawy zachód słońca nad zrujnowanym pustkowiec. Niczego nie spodziewający się Antybristler zostaje zaatakowany przez czarownicę Misę i moderatora Minka, podczas gdy nieświadomi jego losu towarzysze obżerają się frytkami w bezpiecznym mieście.

- M... może się jakoś dogadamy? – zaproponował trzęsący się ze strachu Antybristler.

- Nie ma mowy! – odpowiedział Minek swoim lodowatym głosem. - Chociaż... Misa, dostarczymy go Adiemu żywego czy martwego? – zapytał swojej ukochanej.

- No więc... Yyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy..... – zastanawiała się czarownica.

W tej chwili przed oczami Antka miały sceny z całego jego życia: dzieciństwo, szkoła, pierwsza jedynka w szkole, pierwsza wysadzona w powietrze przez niego szkoła, pierwszy pocałunek, pierwszy stosunek, omyłkowe wysłanie swojego mistrza na księżyc podczas nauki teleportacji, wyrwanie sobie dziesięciu zębów, by wygrać zakład o worek kasztanów, objawienie się boga Tomiego, kariera na Reput Mount, depresje i próby odejścia z tego świata...

- Żywy może być niebezpieczny. Zabijmy go na miejscu! – zdecydowała w końcu Misa.

Bohater ujrzał jak czerwonowłosa wygina palce, by wytworzyć jakieś zaklęcie, a Minek przygotowuje się do ciosu swoim błyszczącym, otoczonym jasną poświatą mieczem. W chwili gdy wydawało się, że to już koniec Antek poczuł mocne szarpnięcie na plecach i usłyszał świst powietrza. Po kilku sekundach bohater znajdował się już kilkanaście metrów nad ziemią obserwując wściekłą Misę niecelnie rzucającą piorunami kulistymi w jego stronę i Minka wrzeszczącego „I tak cię dorwę!”.

Okazało się, że czarodziej został pochwycony przez gigantycznego latającego żółwia. Gdy lot się ustabilizował, a krzyki ucichły Antybristler usłyszał głos osoby pilotującej stwora i ujrzał wyciągniętą do niego rękę. Bohater chwycił pomocną dłoń i został wciągnięty na karapaks żółwia. Pilotem okazał się pewien osiłek z zawieszonym na plecach ogromnym toporem.

- Bruy. Jestem Praqu, były członek Zakonu Żółwistów – przywitał się nieznajomy.

- Bruy. Ja jestem Antybristler, szedłem właśnie do Proroka z rozkazu Zakonu i zostałem zaatakowany przez rzekomego tłumacza - opowiadał trzęsący się nadal bohater - Żeby nie ty, nie było by mnie już na tym świecie.

- Odkąd opuściłem Zakon zajmuję się tylko walką ze sługusami moderatorów, często patroluję teren z powietrza. W ten sposób uratowałem z opresji już wiele osób. Wyciąganie na pustkowie samotnych wędrowców, by potem ich zabijać to popularna taktyka modów. Skoro wybierasz się do Proroka to mogę Cię do niego zabrać – opowiadał pilot.

- Zabierzesz mnie do Proroka? To świetnie, tylko obawiam się, że go nie zrozumie skoro potrzebny był tłumacz... – powiedział zasmucony Antek.

- Owszem, Prorok ma dość specyficzny język, ale jest do zrozumienia. Wyglądasz na kogoś wystarczająco inteligentnego, bo go zrozumieć. A teraz trzymaj się! Lecimy do proroka! – krzyknął praqu i skierował lot żółwia w stronę zachodu.

Niebo robiło się coraz ciemniejsze, a skrzydlaty żółw gnał przez przestworza. W końcu zrobiło się na tyle ciemno, że na powierzchni ziemi nie było widać nic prócz pojedynczych ognisk rozpalanych prawdopodobnie przez dzikie trolle.

Antybristler pierwszy raz będąc na innej szerokości geograficznej spojrzął na nocne niebo i zaobserwował kilka nieznanych mu dotąd gwiazdozbiorów. Prorokiem nie był, lecz znał się trochę na astrologii i umiał odczytać przyszłość z gwiazd. Wszystkie znane mu planety ułożyły się przy sobie wewnątrz Konstelacji Męskiego Członka. Nie trzeba być geniuszem, by wywnioskować, że takie ustawienie wróży chujową przyszłość.

- Ciekawe czy przepowiednia tego Proroka potwierdzi moje przypuszczenia? – zamyślił się czarodziej.

Zadumę Antka przerwało pojawienie się widocznego z daleka jasnego, oświetlanego magicznie podłużnego pasa na powierzchni ziemi.

- To lotnisko, za chwilę lądujemy! – powiadomił pilot, po czym łagodnie obniżył pułap lotu. Kilka metrów przed pasem do lądowania żółw złożył swe błoniaste skrzydła, schował się do pancerza i bezwładnie spadł na ziemię. Pod wpływem uderzenia bohaterowie spadli ze skorupy gada. Upadek wyglądał groźnie, lecz po chwili mężczyźni wstali i otrzepali się z

kurzu.

- Niegrzeczna Elesmera! – krzyknął wojownik na swojego latającego pupila.
- Zawsze tak robi? – zapytał Antybristler.
- Neeee. Tylko wtedy, gdy jest głodna – odpowiedział Praqu – Na jaskinię Proroka trafisz idąc na prawo, a potem prosto cały czas przy ścianie urwiska. Ja tymczasem poczekam tutaj na ciebie i nakarmię gadzinę – dodał po chwili, a następnie częstował Elesmerę sterydami, które prawdopodobnie sam też zażywał.

Czarodziej szedł według wskazówek pilota. Nie musiał oświetlać sobie niczym drogi, gdyż jego okulary posiadały także funkcję noktowizora. Ze ściany skarpy wystawały korzenie rosnących nad nią olbrzymich drzew. W okolicy nie było żadnych potworów toteż chłopak sobie nie poexpił. Na szczęście nie ma tego złego co by na dobre nie wyszło - brak potworów przyczynił się do szybkiego dotarcia na miejsce. Wejście do jaskini było oświetlone świecami umieszczonymi wewnątrz wiszących ludzkich czaszek. Antybristler wszedł ostrożnie do środka. Wnętrze jaskini okazało się kręte niczym labirynt, ale wyglądało bardzo przytulnie jak na dziką jaskinię. Mag szedł kierując się strzałkami namalowanymi krwią na ścianach. Mijał różne drzwi, aż w końcu dotarł do tych z napisem „Biuro Proroka”, podszedł do nich i grzecznie zapukał.

- Kto tam? – zapytał głos zza drzwi.
- Jakiś kiepski z ciebie prorok! – odpowiedział Antek jednocześnie czując ulgę, że rozumie język jasnowidza.
- Dobra, włącz Antybristler! – zaszpanował Prorok pokazując czarodziejowi, że jednak zna się na swoim fachu.

Drzwi otworzyły się ukazując zadymione pomieszczenie pełne walających się pustych flakonów po tajemniczych eliksirach. Na środku stał Prorok – wychudzony mężczyzna w podartym wdzianku pustelnika.

- Witam nazywam się Lethal z jaskini, wiem co będzie! – przywitał się pustelnik, po czym zaraz popadł w jakiś trans. Zaczął się trząść, a jego oczy wyróciły się białkami do przodu.

Antybristler drgnął przerażony, a prorok zaczął przemawiać opisując swoje wizje.

- Sygnet będzie! I wojna będzie! Moderatorzy atakowali was będą! Ale jeśli znajdziesz sojuszników szansę na wygraną będą! Będzie potężny wojownik, który ze słoika powróci! Artefakty też będą i będzie sygnet! I dużo rzeczy jeszcze będzie! Bitwa będzie! No i będzie sygnet! Jedyny powróci, a Nielubiany zło unicestwi, jeśli Tchórz w sukience w drodze do piekła zawróci!

- Ale, że co?! – zdziwił się czarodziej nie nadążając za słowami wizjonera.
- Nie ma już czasu! Śpiesz się, bo klęska będzie i koniec świata będzie! Ale będzie sygnet!
- Będzie sygnet? Jaki sygnet?! – przerwał skołowany bohater.
- Tak, będzie sygnet! – odpowiedział prorok będąc jeszcze w transie.
- To już cała przepowiednia? – zapytał Antek.
- Będzie sygnet! – krzyczał dalej Lethal.
- O co chodzi z tym sygnetem?!
- Będzie sygnet! – powoził Prorok.
- No cholera, zaciął się – pomyślał Antybristler i klepnął Lethala w plecy myśląc, że to coś pomoże.

Prorok był bardzo słaby i wygłodzony, więc po tak potężnym ciosie bezwładnie padł na ziemię. Jednak zanim skonał zdążył wyjęczeć jeszcze raz swoje ostatnie słowa: „Będzie sygnet”.

Bohater wyszedł z pomieszczenia gwizdząc i udając, że nic się nie stało. Następnie opuścił jaskinię i udał się na lotnisko, gdzie czekał na niego Praqu.

- I jak było? Wiesz jaka będzie przyszłość? – zapytał wojownik widząc zbliżającego się Antka.

- Z tego co zrozumiałem to ma być jakaś wielka bitwa z moderatorami, którą można wygrać jeśli znajdzie się sojuszników – odpowiedział bohater – A i będzie sygnet – dodał.

- Będzie sygnet?! – Zdziwił się Praqu – To brzmi dość tajemniczo, myślę, że trzeba to niezwłocznie skonsultować z Zakonem!

- Jestem takiej samej myśli. Zabierzesz mnie do miasta? – poprosił Antybristler.

- Oczywiście! – odpowiedział pilot. Po chwili Obaj wsiedli na żółwia i ruszyli w drogę powrotną.

Lot od Proroka do miasta różnił się od lotu z miasta do proroka tylko zwrotem, więc można darować sobie opis. Jedyne co w krajobrazie się zmieniło to zbliżający się świt i dogasające ogniska trolli na powierzchni ziemi.

O poranku bohaterowie byli już na miejscu. Praqu zaparkował Elesmerę na łące za miastem, a potem czym razem z Antybristlerem poszedł w kierunku klasztoru.

Pierwszą rzeczą, która rzuciła się im w oczy to grupka wściekłych ludzi goniąca człowieka w czarnym kapeluszu i kominiarce.

- Znasz go? – zapytał Praqu widząc łapiącego się za głowę maga.

- To Wojok, pewnie coś im ukradł – odpowiedział Antek – Poradzi sobie z nimi, to zawodowy złodziej, chodźmy już lepiej do tego klasztoru – zaproponował.

W murach klasztoru zostali bohaterowie zostali przywitani przez Brunhildę.

- Bruy. Misja się powiła? Znasz dalszą część przepowiedni? – zapytała.

- Owszem – odpowiedział mag.

- Fantastycznie! Teraz zaprowadzę was do reszty w sali narad. – rzekła kapłanka.

Bohaterowie prowadzeni przez Brunhildę weszli do pomieszczenia z fotelami ustawionymi w koło i zajęli wolne miejsca. Antybristler rozejrzał się i spostrzegł brak jednej znajomej twarzy.

- Gdzie Musaraj? – zapytał.

- Za niewłaściwe zachowanie przy stole siedzi w naszym areszcie, posiedzi tam dopóki nie nauczy się dobrych manier – odpowiedziała kapłanka Rosalyn, która wyglądała dziś wyjątkowo pięknie. A to za sprawą błotnej maseczki zasłaniającej jej całą twarz.

- Wojok też gdzieś zniknął – wtrącił Roll.

- Widziałem Wojoka, postanowił spędzić czas na świeżym powietrzu – odrzekł Antek – A znaleźliście jakieś wsparcie wśród miejscowych tak jak prosiłem?

- Oczywiście! – odezwała się Sic i wskazała na odzianego w szlachetną zbroję młodzieńca – Oto Fechmistrz Kamil, moderatorzy zabili mu ojca, a on chce się teraz na nich zemścić.

- Skąd go wzięliście? – zapytał czarodziej.

- A przyszedł do nas na frytki – odpowiedział Roll.

- Skoro już tu razem jesteśmy niech Antybristler opowie jak brzmiała przepowiednia – zaproponowała Brunhilda.

- Musimy znaleźć sojuszników do wielkiej bitwy z moderatorami, zdobyć artefakty... A i będzie jakiś sygnet, ma też powrócić nasz przyjaciel Coni i jakiś Jedyny – przynajmniej tyle z tego zrozumiałem – odrzekł bohater.

- O właśnie! Nasz klasztorny słoikolog Rylai twierdzi, że w słoiku, który u nas zostawiłeś jest zachowana świadomość waszego towarzysza. Myślę, że w pierwszej kolejności powinniście zająć się jego powrotem do świata żywych – odezwał się Reniclus.

- Jak niby mamy tego dokonać?! – zapytał Antek.

Antybristlerowi odpowiedział mrozący krew w żyłach głos beztwarzowego maga Bxp.

- Musicie zanieść słoik do... NEKROMANTY.

Rozdział V “Nekromanta”

Kolejny dzień, wczesny ranek. Tak się jakoś złożyło, że w niebezpieczną podróż do nekromanty wybrały się tylko dwie osoby: Sic i Antybristler. Przyczyny tego były różne. Praqu zapomniał wziąć sterydów i z powodu ich nagłego braku w organizmie skurczył się do rozmiarów maleńkiego Praczka. Roll został w mieście, by obejrzeć finał dochodzenia mężczyzn. Wojok wolał iść coś lub kogoś ukraść, ewentualnie zabić Minotarła. Musaraj nadal siedział w celi Zakonu pomimo próśb przyjaciół o jego uwolnienie, a sami zakonnicy i Fechmistrz Kamil pozostali, by bronić miasta przed moderatorami.

Droga wiodła przez mroczne bagna na wschodzie. Bohaterowie kierowali się według mapy podarowanej przez rycerza Reniclusa. Bagienna mgła stała się po pewnym czasie na tyle gęsta, że z przodu musiał iść Antek, by oświetlać drogę za pomocą swoich okularów. Wszędzie dookoła czaiły się różnorakie potwory, którymi zajmowała się Sic zamrażając je w kostki lodu. Najpospolitsze i najslabsze były szczury bagienne. Kąsały i śmierdziały, ale wystarczyło je rozdeptać. Trudniejsze były już dwumetrowe komary, które trzeba było celnie trafić zaklęciem. Legenda głosi, że w miejscu ukąszenia tego owada rósł na skórze pęcherz wielkości dyni. Rzadziej spotykało się trolle bagienne – zmutowana odmiana trolla, którego sierść była pokryta mułem. Zabijały samym zapachem, więc Sic musiała je zamrażać zanim zdążyły do niej podejść. Najgorsze jednak spotkało bohaterów bardzo blisko celu wyprawy. Coś przed czym nikt ich wcześniej nie ostrzegął...

Z torfowiska przed Antkiem wynurzyła się potworna, oblaźła w błoto kreatura, istota będąca ucieleśnieniem jego najgorszych koszmarów: naga, humanoidalna bestia o genitaliach zarówno męskich jak i żeńskich. Przyjaciele cofnęli się z obrzydzeniem.

- Too...! – wykrztusiła czarodziejka.

- Sralcia! – dokończył przerażony Antek.

- Salcia do cholery! – wykrzyczał potwór w stronę swojego największego wroga.

Bohaterowie przygotowali się już do ataku, jednak monstrum przemówiło.

- Pozwolę wam iść dalej jeśli podacie hasło!

- Nie! Od razu cię zniszczę! – krzyknął czarodziej, jednak towarzyszka powstrzymała go.

- Antek, opanuj się skoro można rozwiązać sprawę pokojowo.

- No dobra... - mruknął Antybristler.

- I tak nie odgadniecie hasła! Hahahahahaha! – zaśmiała się Salcia.

- Wal się pieprzony obojniku! – krzyknął mag.

- Niemożliwe! Skąd znałeś hasło? - zdziwiło się monstrum i ustąpiło z drogi.

- Szczęśliwy traf – odpowiedział z uśmiechem młody czarodziej.

Przyjaciele ruszyli dalej. Antybristler jednak następnej sekundzie niespostrzeżenie odwrócił się i potraktował zniechęconego upiora błyskawiczną serią swoich najsilniejszych zaklęć. Potwór pod wpływem takiej mocy zamienił się w soczystą glutoplazmę, która spłynęła powoli do bagna.

- Dlaczego to zrobiłeś? – zapytała Sic – przecież mogliśmy bez przeszkód iść dalej.

- To coś zniszczyło kiedyś moją karierę! Musiałem się zemścić! – odpowiedział Antek.

- Aaaa, no chyba, że tak. Mogłeś chociaż dać mi raz ją trafić to bym trochę expa dostała – powiedziała lekko zła czarodziejka.

- Mało ci doświadczenia z potworków? Przecież i tak masz najwięcej expa na świecie – zapytał mag.

- Ale zawsze mogę mieć więcej – odpowiedziała z uśmiechem Sic.

Dalsza droga nie sprawiała już bohaterom większych trudności. W końcu znaleźli się na wzniesieniu na którym samotnie stała wysoka czarna wieża. Na ścianie wieży od strony, z której przysli widniały rysowane białą kredą męskie narządy rozrodcze i wulgarne napisy z ogromną ilością błędów ortograficznych – wiadome więc było, że są autorstwa trolli. Jednak nie to przykuło uwagę bohaterów, lecz wygrawerowane na kamiennej ścianie wieży cyfry: „10,5,24,5,12,9 - 3,9 - 18,9,5 - 3,8,3,9,1,12,15 - 19,15 - 2,5,24 - 11,9,19,20 - 10,5,18,19,5,18 - 24,10,5,2,5,13” zakończone zdaniem „Rozszyfrujesz to?”.

- Kolejna zagadka. Kurczę, tutaj przydałby się umysł Musaraja – westchnął Antybristler.

- Fakt, ale musimy poradzić sobie bez niego – rzekła Sic.

I tak bohaterowie dumali nad zagadką dobre pół dnia, zanim wpadli na trop, że cyfry mogą oznaczać kolejne litery w alfabecie. Kilka następnych godzin spędzili na podmienianiu cyfr na litery. Wyszło to, co wyszło...

Dzień zaczął się kończyć i zrezygnowani bohaterowie postanowili poszukać jakiegoś schronienia na noc. Antybristler zrobił kilka kroków wokół wieży i uradowany krzyknął:

- O cholera! Sic! Znalazłem wejście!

Sic poszła za głosem Antka. Faktycznie - po przeciwnej stronie wieży od tej, na której była umieszczona zagadka znajdowały się drzwi. Wrota bardzo ostrożnie otworzył Antybristler. Wnętrze budynku było spowite w półmroku. Na szczęście nie wyskoczył nagle ze środka jakiś zombiak czy inne straszidło. Wybiegło stamtąd zaledwie kilka szkieletów, które w mig rozsypały się ze starości zanim ktokolwiek zdążył przygotować się do ataku.

Mag załączył reflektory w swoich okularach rozświetlając w ten sposób pomieszczenie. Na kamiennej podłodze walały się menzurki po eliksirach, czaszki, kości, suszone narządy wewnętrzne potworów oraz zgniecione puszki po browarach. Widać ten kto tu mieszka lubi imprezować. Na końcu pomieszczenia znajdowały się kolejne drzwi, a gdy bohaterowie do nich podeszli rozsunęły się ukazując zawartość kolejnego pomieszczenia. Pomieszczenie okazało się być kabiną windy. Ściany były ze stali, a jedynym ciekawym elementem była przyklejona mapa świata i panel z klawiaturą do wpisywania współrzędnych lub gotowych lokacji. Na panelu znajdowały się przyciski takie jak: „Na Reput Mount”, „Do Lasu Elfów”, „Do Proroka” itp. Normalnie mogła zabrać w dowolny zakątek wszechświata. Antybristler przycisnął przycisk ten, który go interesował, czyli „Do Nekromanty”. Winda ruszyła, a bohaterowie poczuli jak ich żołądki przemieściły się do niższej partii ciała.

- Ciekawe kim jest ten Nekromanta i czy w ogóle zechce nam pomóc? – zastanawiał się Antybristler.

-Nie wiem, znając życie to pewnie tu zginiemy, albo jeszcze gorzej... – odpowiedziała Sic.

W tym momencie winda się zatrzymała i uchyliły się jej drzwi. Przed bohaterami stał facet w czarnej sukni i z podbitym prawym okiem.

- Witajcie w mojej skromnej wieży, jestem Bloodeye Nekromanta. Czekałem na was!

- Witaj Nekromanto. Czy potrafisz wskrzesić naszego przyjaciela ze słoika? – zapytała Sic.

- Po pierwsze nie musicie mnie tytułować „Nekromanta”, wystarczy Blood. A pod drugie pokażcie ten słoik to zobaczę co mogę zrobić.

Antek wyciągnął z kieszeni słoik i wręczył go czarnemu magowi. Ten obejrzał słoik z każdej strony, pod każdym kątem, pod szkłem powiększającym, potrząsał nim, słuchał, wachał, lizał, próbował nieudolnie odkręcić wieko, chwilę jeszcze podumał i przemówił.

- Chyba jestem w stanie przywrócić do życia waszego towarzysza, ale najpierw muszę odprawić pewien magiczny rytuał... Rytuał do którego wy będziecie mi potrzebni.

- Ale to nie będzie bolało, prawda? – zapytał przerażony Antybristler.

- Nie będzie... - odpowiedział z spokojnie Bloodeye.

Bohaterowie odetchnęli z ulgą.

- Musicie założyć swoje majtki na głowę i odtańczyć Kankana – dokończył mroczny.

Sic i jej towarzyszowi miny zrzedły. Jednak gotowi byli zrobić wszystko, by odzyskać przyjaciela. Nekromanta zna się na swoim fachu, więc trzeba wykonywać jego rozkazy co do joty, jakiegokolwiek dziwne by one nie były. Towarzysze z lekkim zażenowaniem ubrali się odpowiednio i zaczęli tańczyć, gdy tylko Blood zaczął nucić odpowiednią muzykę. Po chwili jednak Nekromanta nie wytrzymał i parsknął śmiechem.

- Hahahahahahaha! To do niczego nie było potrzebne, ale mam z was bekę, że się na to zgodziliście – zaśmiał się.

Bohaterowie byli w tym momencie czerwoni na twarzy.

- Zaraz wypowiem zaklęcie i wasz towarzysz powróci – rzekł Nekromanta i podrzucił słoik. Przytrzymał go wysoko nad ziemią za pomocą magii na czas wymawiania magicznej formuлки.

- Coni słoików nie trwoni... Coni zawsze coś z tyłka wygoni... – z każdym słowem czarnoksiężnika słoik emanował coraz jaśniejszym światłem.

- Palcem grzebie sobie w pupie... Aż wygrzebie krater w dupie! - w tym momencie pomieszczenie na kilka sekund zalało oślepiające światło, a gdy zniknęło na podłodze leżał Coni. Żywy Coni.

Wojownik zdążył wstać zanim reszta zdążyła otrząsnąć się z szoku.

- Sic?! Antek?! Gdzie ja jestem, czemu macie gacie na głowie i kim jest ten czarny? – zapytał oszołomiony.

- Jesteś w wieży Nekromanty. Zginąłeś w potyczce z Mhlem, więc zanieśliśmy twoje szczątki tutaj, aby Bloodeye "ten czarny" Cię ożywił ... - wyjaśniała Sic

- A te gacie były potrzebne do magicznego rytuału potrzebnego, by cię uratować! – skłamał Antek.

- Dzięki, że tak poświęciliście się dla mnie! To gdzie teraz idziemy? – zapytał uradowany z drugiego życia Coni.

- Do Zakonu Żółwistów po dalsze wytyczne co do walki z moderatorami – odpowiedziała Sic.

- Mogę iść z wami? Nudzi mi się tutaj! Na pewno się przydam! – zaproponował Blood.

- A więc witaj w drużynie! – odpowiedział Antybristler zdejmując znośzone majtki ze swojej niebieskiej głowy.

Czwórka bohaterów udała się z powrotem do siedziby zakonu. Droga była o wiele łatwiejsza, gdyż dojeżdżała tam winda Nekromanty. Po wyjściu w kabiny mieli przed sobą salę świątyni i czekające na nich kapłanki.

- Dobrze, że już jesteście! – uradowała się Rosalyn – A więc to jest legendarny Coni! – rzekła zauważając woja.

- We własnej osobie – odpowiedział Coni.

- Następnym waszym zadaniem jest znalezienie sojuszników w walce z moderatorami – rzekła Brunhilda – Musicie podzielić się na cztery drużyny i podążyć w niebezpieczną podróż na cztery strony świata. Jesteście gotowi?

- Jasne! – odpowiedział chórek wojowników, magów i czego tam jeszcze nie było.

- Więc pospieszcie się! Czas nagli! Wojna coraz bliżej! – postraszyła Rosalyn.

- Dziś jeszcze odpocznijcie, ale jutro musicie być już podzieleni na drużyny i gotowi do drogi

- zapowiedziała spokojnie druga kapłanka.

Rozdział VI “Drużyna Antka idzie na północ”

- POBUDKAAAAA!!! – wrzask nigdy nieśpiącej kapłanki Rosalyn przeszył mury świątyni, zanim jeszcze słońce zdążyło dobrze wychylić się nad horyzont.

Bohaterowie leniwie zwlekli się z łóżek. Chwilę później byli już w Sali Narad. Przemowę rozpoczęła Brunhilda.

- Witam wszystkich zgromadzonych. Dziś rozpoczyna się najważniejsza faza wyzwania wszystkich uciemienionych spod władzy złych moderatorów. To dziś wyruszyacie w niebezpieczną podróż, by przekonać do nas główne siły tej krainy nie będące pod wpływem moderacji. Sojusznicy są nam potrzebni jako wsparcie do nadchodzącej wielkiej bitwy, która ma rozstrzygnąć losy świata...

- O kurde, boję się – wyjąkał Antybristler.

- To jeszcze nie wszystko! – kontynuowała kapłanka – Gdy już zdobędziemy sprzymierzeńców będziemy musieli poszukać słabych punktów moderatorów.

- Niby jak mamy to zrobić? Przecież wiadomo, że oni są wszechpotężni i niezniszczalni! – zdziwił się Roll.

- To nie jest do końca prawda. Przekonacie się niebawem – odpowiedziała enigmatycznie Brunia – Ale jest jeszcze coś...

- Co takiego? – zapytał Wojok.

- Gdy już do nas... miejmy nadzieję ...wróćcie czeka was jeszcze jedno zadanie. Zadanie to jest związane z tajemniczymi słowami „Będzie sygnet” zawartymi w przepowiedni.

- W końcu się dowiem o co z tym chodzi! – krzyknął Musaraj, który nie wyglądał na zbyt umęczonego separacją w celi Zakonu.

- O ile przeżyjecie – wtrąciła Rosalyn.

- Dobrze. Tak, więc pierwsza grupa uda się na północ do Lasu Elfów. Kto chętny? – zapytała Brunhilda.

- My! – zgłosił się Antek, Fechmistrz Kamil oraz Wojok.

- Miało być po równo, ale niech wam będzie – rzekła kapłanka – A kto uda się w niebezpieczną podróż na południe do Działów Moderatorów na przespiegi?

- Ja! – zgłosiła się Sic – Znam się na tych sprawach – dodała poprawiając dekolt.

- Trzecia grupa musi iść prosto na zachód do Niezbadanych Krain. Kto chce zostać odkrywcą?

- Na taką wyprawę to my chcemy! – odrzekli Coni i RoLL.

- Dobrze. Reszta, czyli Musaraj i Nekromanta wróćcie na stary kontynent zmobilizować siły Reput Mount.

- Tak jest! – odpowiedzieli.

- Weźcie jeszcze moją pieczęć w razie gdyby nie uwierzyli – odezwał się Antybristler podając Musarajowi swój złoty medalion, który zwykł przypinać na lewej piersi swojej kurtki.

- Dzięki, przyda się – odpowiedział geniusz.

- To wszystko. Macie jakieś pytania? – zapytała Brunhilda, lecz jak to zwykle bywa, po tym pytaniu nikt się nie odezwał.

- No to weźcie jeszcze po miętusku na drogę! – zaproponowała Rosalyn.

Bohaterowie poczęstowali się. Następnie pożegnali się życząc sobie powodzenia. Bloodeye i Musaraj ruszyli w kierunku windy, a pozostali udali się do wyjścia ze świątyni.

Po mieście błąkała się pierwsza grupa.

- Kurde, gdzie jest ta północ? W nocy to bym wiedział, bo wskazuje ją gwiazdozbiór Męskiego Członka, ale nie będziemy przecież tyle czekać. Mogli dać nam jakąś mapkę czy coś... - marudził Antek.
 - Północ jest na zachodzie jeśli idzie się na wschód, na wschodzie jeśli idzie się na zachód, na południu jeśli idzie się na południe, no i logicznie rzecz biorąc z przodu jeśli idzie się na północ – zabłysnął Fehmistrz.
 - To byłoby zajebiste pomocne gdybyśmy wiedzieli w którym kierunku teraz idziemy – odpowiedział Antybristler.
 - A no faktycznie – przytaknął Kamil.
- Wojok nie brał udziału w dyskusji. Odszedł od bohaterów w kierunku jakiegoś przechodnia, by chwilę później wrócić dzierżąc błyszczący przedmiot w rękę.
- Co to jest? – zapytał czarodziej.
 - Kompas, który właśnie ukradłem tamtemu kołesiowi – odpowiedział Wojok oglądając oddalającego się nieświadomego przechodnia – A północ jest tam! – wskazał zerknąwszy na przyrząd.

Bohaterowie spojrzeli w stronę wskazaną przez złodzieja, a była to uliczka, którą do tej pory zmiierzali i nad którą wisiał wielki drogowskaz z napisem „Do północnej bramy”. Kompania z lekkim wstydem ruszyła w dalszą drogę.

Gdy towarzysze opuścili miasto mieli przed sobą rozległe pola i łąki. A daleko na horyzoncie zaczynał się magiczny Las Elfów.

Czas mijał, a oni dzielnie szli w kierunku lasu. Czasem wybiegali do nich wieśniacy z okolicznych gospodarstw i życzyli powodzenia w misji co bardzo podnosiło ich na duchu.

- Mogliby chociaż dać jakieś itemki – mruknął Antek.
- Mi nie musieli. Sam sobie wzięłem – odezwał się uśmiechnięty Wojok pokazując kolekcję ukradzionych pierścieni i amuletów.

Niedługo potem nie pojawiały się już na drodze żadne domostwa, a droga do lasu zdawała się być coraz mniej uczęszczana i coraz bardziej mroczna. Daleko przed bohaterami szła jakaś dziwna postać. Starzec w czarnej pelerynie. Niepokojący był fakt, że szedł tak wolno, iż nieuniknione będzie minięcie go. Im bliżej niego się znajdowali tym bardziej gęstniała mroczna mgła i coraz głośniejszy słyssało się skrzypienie jego sędziwych stawów. Gdy przyjaciele byli już w odległości kilku metrów od niego, starzec odwrócił się nagle ukazując wszystkim swoją nienaturalnie pomarszczoną twarz wyglądającą na jakieś 666 lat i przemówił.

- Witajcie dzieci. Jestem Lord Eldoth. Czego szukacie w moim imperium?

Fehmistrz Kamil zbladł na dźwięk imienia starca.

- Twoje imperium? – zdziwił się czarodziej.

Eldoth nie zdążył odpowiedzieć, gdyż rzucił się na niego Fehmistrz ze swoimi ostrzami. Starzec zareagował włączając czerwony miecz świetlny i blokując cios Kamila.

- To ty zabiłeś mojego ojca! – wrzeszczał młodzieniec.

- Zaraz, zaraz. Jak się nazywasz chłopcze? – zapytał Lord

- Fehmistrz Kamil. A ty jesteś tym moderatorem, który zabił mojego ojca!

Po usłyszeniu słowa "moderator" bohaterowie mieli zamiar się już stąd ewakuować, jednak nie chcieli zostawić Kamila na jego pastwę.

- To nie do końca prawda – odpowiedział starzec.

- Jak to? – zapytał Fehmistrz.
 - To ja jestem Twoim ojcem! – powiadomił Eldoth.
 - Nie! To niemożliwe, nieeeeeee!!!! – krzyczał zrozpaczony młodzieniec – to nie może być prawda! Udowodnij!
 - Mamy to samo znamię w kształcie serca na lewym pośladku – odpowiedział - Chcesz to mogę pokazać.
 - Obejdzie się bez tego. Wojok! Fehmistrz! Spierdalajmy! – zaproponował Antek.
 - Kamil! Synu! Nie słuchaj ich, przejdź na moderatorską stronę mocy! Mamy dobre jedzenie!
 - krzyczał Lord próbując przeciągnąć syna na swoją stronę.
- Bohaterowie jednak uciekli w głąb lasu ile tylko mieli sił w nogach.
Moderator nie gonił ich, lecz rzucił w stronę uciekinierów trzy napawające strachem słowa:
- Jeszcze się spotkamy!

Rozdział VII “Sic idzie na południe”

W odróżnieniu od swoich kolegów Sic wiedziała którądy ma iść. Droga do Działów Moderatorów prowadziła przez pustynię na południu. Tę samą pustynię, na której bohaterowie wylądowali podczas nieudolnej teleportacji Antybristlera.

Bohaterka szła więc przed siebie mając dokoła niemożliwe do ogarnięcia wzrokiem połacie gorącego piasku. Krajobraz czasem urozmaicały toczące się po ziemi suche krzaczaste kule, lecz nie były zbyt chętne do rozmowy. Widząc je czarodziejka rozmyślała skąd się one biorą i dokąd właściwie się toczą.

Po pustyni pełzały także niewielkie skorpiony. Sic nie chcąc marnować na nie many zabijała je wzrokiem. Prosta i przyjemna rozrywka.

Dzięki nowoczesnym kosmetykom pożyczonym od kapłanki Rosalyn skóra bohaterki ani trochę nie ucierpiała od palącego słońca. Były to kremy nawilżające stworzone na bazie nasienia zmutowanych Mięsnych Jeży i odchodów Jednoroźców.

Po kilku dniach nieustannej wędrówki czarodziejka nie dotarła jeszcze do celu, a zapas wody zaczął się powoli kończyć. Krajobraz w tym miejscu przypominał już sawannę, lecz nie wyglądało, żeby w pobliżu znajdował się jakiś wodopój.

Sic rozglądając się zauważyła groźne zwierzę – ogromnego lwa. Natychmiast przygotowała się do ataku i rzuciła w jego kierunku olbrzymią kulę ognia. Wyczerpanie podróżą sprawiło jednak, że nie trafiła. Poruszony lew zaczął natychmiast biec w jej kierunku. Desperacka próba puszczenia drugiej kuli ognia także nie skończyła się powodzeniem. Bestia biegła dalej. Gdy lew był już blisko bohaterki ta upadła na plecy i zamknęła oczy, gdy tylko paszcza potwora znalazła się ponad nią. Zwierzak jednak nie podjął się konsumpcji, ale odezwał się spokojnym jak na lwa tonem.

- Cześć, jestem Lew.

Czarodziejka otworzyła oczy i próbując opanować przyspieszony oddech odpowiedziała:

- A ja głupia myślałam, że jesteś świnką morską.
 - Ja w sumie też tak kiedyś myślałam, bo adoptowała mnie rodzina świnek morskich. Oszukiwali mnie do dziesiątego roku życia! Wyobrażasz to sobie?! – opowiadał Lew.
- Sic wstała i otrzepała się z piasku.
- Przykro mi to słyszeć... To nie chcesz mnie zjeść? – zapytała zdziwiona jego postawą.
 - Pewnie, że bym zjadł, ale jestem wegetarianinem. Jem tylko karmę dla świnek morskich...

- odpowiedziało zwierzę – Mogę wiedzieć jak ci na imię?

- Sic – odpowiedziała bohaterka.

Lwu na dźwięk tego imienia oczy wyszły na wierzch.

- Jesteś Sic?! Ta Sic??!! Znasz Antybristlera?! – pytał podniecony Lew.

- Tak, znam Antka.

- A wiesz gdzie on jest? Jestem jego wielkim fanem! Chciałbym go osobiście poznać i dostać jego autograf!

- Z tego co mi wiadomo poszedł do Lasu Elfów daleko na północy. Na pewno również chciałby ciebie poznać, hehe – odpowiedziała czarodziejka.

- Wielkie dzięki! Ta informacja jest dla mnie na wagę złota! Na pewno niedługo tam się wybiorę. Mógłbym się jakoś tobie odwdziaczyć? – zapytał Lew.

- W sumie tak. Kończy mi się woda i zapasy żywności...

- To się da załatwić! Chodź za mną! – zaproponował król zwierząt.

Sic poszła za lwem. Podczas drogi opowiadała o swojej misji. W krótkim czasie trafiła do oazy. Manierki napełniła wodą znajdującą się w źródleku, a na ognisku rozpalonym za pomocą magii upiekła smaczną pieczeń z dzika, który również korzystał z tego wodopoju. Skąd dzik w tym klimacie? – Chuj wi.

Po sytej kolacji czarodziejka zasnęła przytulając się do ciepłego futra lwa. Noc minęła spokojnie, no może poza tym, że Lew strasznie chrapał.

Następnego dnia rano Sic przygotowywała się do dalszej wędrówki w stronę Działów Moderatorów, a jej poznany wczoraj futrzasty kolega szykował się w podróż, by poznać swojego idola. Przed rozdzieleniem się Lew udzielił jej ostatnich wskazówek.

- Słuchaj mnie teraz uważnie Sic. Idąc cały czas w tę stronę – wskazywał łapą Lew – Dojdiesz do jednego z głównych miast moderatorskich. Mieszkają tam generalnie ludzie pustyni, assasyni i inni arabowie. Pieczę nad tą całą zgrają sprawuje moderator Demoniczna Dusza. Poznasz go po tym, że jest najczarniejszym murzynem w mieście. I uważaj na jego smoczego pupilka.

- Dzięki za rady i za ostrzeżenie – podziękowała Sic – Powodzenia w poszukiwaniu Antka!

- Również życzę ci powodzenia! W twoich rękach jest los całego świata! Mam nadzieję, że się jeszcze kiedyś spotkamy! – odrzekł Lew po czym zaczął pędzić w kierunku północy jak... gepard.

Po pożegnaniu bohaterka również zaczęła iść w swoją stronę deptając pustynne roślinki. Pałące słońce znowu dawało się we znaki, ale na szczęście została jeszcze cała tubka cudownego kremu od Rosalyn.

Mijając po drodze wielkie kaktusy czarodziejka doszła do wniosku, że te przekłete kolce rosną na nich tylko dlatego, by kobiety nie mogły z nich zrobić przyrządów do uciech erotycznych. Wkrótce jednak zaczął się nowy temat do rozmyślań. U Sic aktywowała się kolejna z kobiecych cech - będąc pięć kilometrów przed punktem docelowym bohaterka zdążyła już wypatrzyć wszystkie promocje ubrań i obuwia w sklepach. I nie było to spowodowane zjawiskiem fatamorgany, gdyż czarodziejki są odporne na wszelakie złudzenia optyczne.

Szła więc sobie resztę drogi obmyślając co kupić. Jednak im bliżej miasta znajdowała się, tym bardziej jej kobiece kaprysy były zastępowane przez myśli o misji. W celu wyciągnięcia jak największej liczby informacji o moderatorach jako priorytetowy cel wyznaczyła sobie uwiedzenie Demonicznej Duszy.

- Mam nadzieję, że będzie chociaż przystojny - pomyślała zbliżając się do bram miasta...

“Rozdział VIII “Coni & Roll podążają na zachód”

Coni i Roll zdecydowali się szukać sojuszników w Niezbadanych Krainach na zachodzie. Drogą tą szedł niedawno Antybristler w celu odnalezienia Proroka, ale ci bohaterowie zamierzali iść jeszcze dalej. Szli obok siebie. Coni wydawał się potężniejszy z racji swojej ciężkiej zbroi i ogromnego miecza, przez co drugi towarzysz, mimo swojego dobrze zbudowanego ciała wyglądał przy nim jak marny chudzielec, a jego topór jak babciny toporek do mięsa. Pierwsze kilka godzin marszu urozmaicali sobie debatami filozoficznymi.

- Czyż słoik nie jest najdoskonalszym naczyniem w uniwersum? – zapytał kompan Coni swoim filozoficznym tonem.

- Nie mogę się z tobą zgodzić drogi towarzyszu. Twój umysł od przebywania w słoiku mógł ulec czasowej lub permanentnej deformacji, przez co masz słoikoidalnie skrzywiony światopogląd. Słoik w ten sposób stał się częścią twojej duszy, częścią ciebie. Nie jesteś w stanie obiektywnie spojrzeć na fakt, iż to butelka jest w wyższym stopniu ważniejsza – odpowiedział Roll.

- Niestety mylisz się mój drogi Rollu. Po swojej śmierci, dzięki zdematerializowaniu mojej świadomości do poziomu czystej energii mogłem spojrzeć na wszystkie problemy obiektywnie z góry, gdyż procesu mojego myślenia nie zakłócały problemy życia doczesnego. Jednakże rozumiem Twoje stanowisko, ponieważ wiem, że jeszcze nigdy nie umarłeś – wytłumaczył Coni.

- Nie zmienia to jednak faktu, że to butelka jest doskonalszym osiągnięciem cywilizacji... - powtórzył swoją tezę Roll.

- Dlaczego tak uważasz? – zapytał „większy” wojownik.

- A chociażby alkohol. Czy widziałeś, żeby ktokolwiek trzymał jakikolwiek trunek w SŁOIKU? To butelka zapewnia jego bezpieczny transport. A jak wiadomo, bez picia nie ma się inspiracji i cywilizacja nie może się dalej rozwijać... - odpowiedział „mniejszy” wojownik.

- Po pierwsze to na przykład ja trzymam alkohole w słoiku...

Roll zamachnął się do zrobienia facepalma, ale w ostatniej chwili spostrzegł, że uderzyłby się w ten sposób toporem w głowę.

- ... A po drugie przeceniasz znaczenie alkoholu. Bez niego da się teoretycznie przeżyć, a bez jedzenia nie. A przecież słoik to także idealne miejsce do długoterminowego przechowywania żywności. Z butelki można tylko pić, a ze słoika można jeść i pić – zripostował Coni.

- Przecież zamiast jedzenia można pić wszelakie eliksiry energetyczne, a te już zastępują w dużej części jedzenie. Są one w postaci płynnej, więc można je przelać do butelki... – bronił się Roll.

- I do słoika! – wtrącił miecznik trzymając się swojej teorii – nawet moja dusza po śmierci zachowała się w słoiku. Nie miałem na to wpływu, więc uważam, iż gdyby to butelka była lepsza stałbym się wtedy nią, a nie słoikiem...

Bohaterowie mogliby spierać się w nieskończoność, lecz ujrzeni daleko przed sobą coś co przerwało ich filozoficzne rozważania.

- Widzisz to co ja? – zapytał topornik.

- Wygląda mi na słoik... Yyy, znaczy wygląda mi to na dwoje nieźle wkurzonych ludzi – potwierdził Coni.

- Dokładnie. Podejźmy bliżej, to może dowiemy się czegoś ciekawego – odpowiedział kompan.

- Racja. Żeby nie rzucać się w oczy zetnijmy te krzaczki i zbliżmy się do tych ludzi używając roślin jako kamuflażu – zaproponował wojownik popierający słoiki.

- Doskonały pomysł! – odrzekł Roll.

Towarzysze zabrali się do dzieła. Nie wykonując gwałtownych ruchów Coni ściał swoim Invokerem gęsty, liściasty krzew, a Roll owinął się w zielony bluszcz. Po chwili tak przebrani bohaterowie zaczęli skradać się idąc w stronę tajemniczych ludzi. Z odległości kilkunastu metrów dało się rozpoznać wygląd nieznanym i usłyszeć ich rozmowę, a raczej krzyki. Był to wysoki wojownik odziany na czarno oraz dwukrotnie od niego mniejsza rudowłosa czarownica. Ich twarze były zwrócone w niebo.

- Jeszcze cię dorwiemy! Wiem, gdzie cię szukać! - krzyczał mężczyzna.

- Zabiję cię! – wrzeszczała jego partnerka.

Tym podobne krzyki trwały jeszcze kilka minut.

- To nie jest przypadkiem ta przewodniczka Misa i jej moderator Minek, którzy napadli na Antka? – zapytał szeptem bluszczowy Roll.

- Chyba tak – odpowiedział zza krzaka Coni.

Krzyki o dziwo ustały.

- Minuś, wydaje mi się, że ten Antybristler już tu nie wróci. Krzyczmy przecież od kilku dni, a jego nie ma – zwróciła się czarodziejka do ukochanego.

- Co za łotr! Nie dał nam się dobrowolnie zabić i teraz będziemy mieli przez niego kłopoty!

Co my teraz powiemy VaanDee i Adiemu?! – bulwersował się moderator.

- Spokojnie kotku. Coś wymyślimy – odpowiedziała Misa, po czym wyciągnęła ze swojej bezdennej kobiecej torebki miotłę – Siadaj, polecimy do posterunku Demonicznej Duszy w pustynnym mieście. Tam się naradzimy.

- Dobrze kochanie – odpowiedział Minek i wsiadł za ukochaną na miotle.

- Eh. Że też wcześniej o tym nie pomyślałam – westchnęła czarodziejka - Mogliśmy w ten sposób gonić Antka...

- No już trudno kochanie. I tak go jeszcze dorwiemy – pocieszył czarodziejkę moderator.

Po tych czułych słowach Misa i Minek biegli, aż miotła wzbiła się w powietrze. Lecieli z prędkością godną podziwu. W ciągu niecałej minuty zniknęli gdzieś za chmurami.

- Miasto na pustyni? Chyba Sic idzie w tym kierunku. Informacja o tajnej naradzie mogłaby się jej bardzo przydać – spostrzegł Roll.

- Faktycznie, wyślijmy jej SMS'a – zaproponował Coni.

- To raczej kiepski pomysł – odpowiedział jego towarzysz.

- A to dlaczego? - zdziwił posiadacz Invokera.

- A to dlatego, że w naszym świecie nie wymyślono jeszcze telefonów komórkowych – wyjaśnił Roll

- No faktycznie... Pomyliło mi się. - przytaknął filozof – Sic na pewno sobie poradzi i bez tej informacji.

- Dokładnie, ona wykona swoje zadanie własnymi sposobami. Chodźmy dalej.

Bohaterowie porzucili kamuflaż i kontynuowali podróż. Droga przestała być tak monotonna i nudna jak przedtem. Usłana była wielkimi głazami za którymi kryły się czasem przeróżne bestie – najczęściej dzięki trolle. Nie były one jednak zbytnim wyzwaniem dla tej odważnej pary wojowników, którzy swoimi ostrzami kroili przeciwników jak ziemniaki na frytki, radośnie patrząc jak tryska krew i powiększa się ilość punktów doświadczenia. Wkrótce jednak zapadła noc, więc trzeba było poszukać kryjówki. W ścianie urwiska bohaterowie zauważyli wejście do jaskini. Jaskinia była oświetlona świecami umieszczonymi w ludzkich czaszkach. Dziwnie przypominała tą z opowiadań Antybristlera.

- Halloween już dawno minęło. Ja tam nie wejdem, na pewno siedzi tam jakiś nekrofil, albo

inny zboczeniec – powiedział przerażony Roll.

- Daj spokój. Tu mieszka Prorok, co Antkowi przepowiednię przepowiedział. Na pewno nas przenocuje – odrzekł Coni.

- No dobra, ale jak coś to będzie na ciebie! Pamiętasz przecież, że Antek wspominał o tym, że pozostawił go nieprzytomnego lub nawet martwego – odpowiedział topornik.

- Oj tam, oj tam. Sprawdźmy i zobaczymy co u Proroka, będzie fajnie! Zobaczysz! – zachęcał dalej miecznik.

Przyjaciele weszli do jaskini i długo błądzili w jej tunelach. Gdy mieli zamiar zasnąć w obojętnie jakim miejscu trafili na drzwi z tabliczką „Biuro Proroka”. Z wnętrza pomieszczenia dobiegały jakieś niepokojące dźwięki. Słyszać było jakieś szuranie i sapanie.

- Słyszysz?! To na pewno nekrofil zabawia się z jakimś trupem! Nie chcę być jego nowym kochankiem! Uciekajmy, póki jeszcze można! – krzyczał trzęsący się ze strachu Roll.

Przez słowa kompana Coni na chwilę zawahał się przed wejściem, ale ciekawość wzięła górę nad rozsądkiem. Powoli, drżącą ręką chwycił i nacisnął klamkę.

Gdy tylko drzwi się lekko uchyliły do towarzyszy dotarł przerażający fetor i wyleciało stadko much. Sekundę później drzwiami szarpnął ktoś od środka omal nie powalając potężnego Coniego. W futrynie stanęła sylwetka zmasakrowanego, nagiego mężczyzny, któremu gnęła skóra. Nie miał jednego oka, a z pustego oczodołu wypęły mu białe robaki. Drugie oko wyglądało na wyschnięte, a siatkówka na zmętniałą. Zerwany lewy policzek ukazywał zawartość szczęki. Na klatce piersiowej przez pękniętą skórę wystawały białe żebra, a z podłużnej rany na brzuchu wyglądało ciekawe światła jelito. Nie wygląd jednak był tu najgorszy, strachem napawał fakt, że ta istota żyła – niezaprzeczalnym było więc, że został on wskrzeszony przez jakiegoś potężnego nekrofila.

Wojownicy natychmiastowo rzucili się do ucieczki głośno krzyząc z przerażenia. W biegu zgubili się w korytarzach, a zombie ruszyło za nimi powolnym krokiem sycząc słowo „Sssssssyyyyyyyyygnneeeeeeeet”. Bohaterowie trafili na ślepy zaułek, a jak to w horrorach bywa, mimo swego powolnego chodu dopadł ich tam żywy trup blokując drogę.

- Widzisz co narobiłeś?! – wykrzyczał wzburzony Roll.

- Ja nie chcę znowu umieraaaaaać! – rozplakał się Coni.

- Byłeś taki odważny to i teraz nie bądź mięczakiem. To ostatnia chwila, żeby się bronić! Do ataku!

W desperackim kroku towarzysze rzucili się ze swoimi ostrzami na potwora. Ku ich zdziwieniu jego ciało łatwo poddało się ostrzom. Dla pewności ćwiartowali jeszcze cuchnące szczątki pozostawione na ziemi. Chwilę później usłyszeli kroki kogoś kto wyraźnie szedł w ich stronę. Nie było czasu na ucieczkę czy też krycie się, więc bohaterowie przygotowali się na zabicie kolejnego napastnika.

- Lethaaaaal! Kochany proroczkuuuu! Chodź tu do mnie słodziaku! – nawoływał zbliżający się głos.

- To na bank ten nekrofil, który go ożywił! – krzyknął wojownik dzierzący topór – Przygotuj swój miecz!

Na podłodze na końcu korytarza ukazał się cień nachodzącej osoby. Cień wyraźnie rósł, a rzucająca go postać dalej nawoływała kochanka. W końcu zza ściany wyłonił się wróg. Przykryty w pasie ręcznikiem i z klapkami na stopach mężczyzna o ciemnych długich włosach i bladej skórze, na bank metalowiec. Bił od niego najmroczniejszy mrok. Stanął przed oniemiałymi bohaterami, spojrzął na kupę poćwiartowanego zgniłego mięsa na ziemi i ży stanęły mu w oczach. Uniósł głowę w stronę wojowników i wykrzyczał:

- Ale z was potwory! Zabiliście mojego przyjaciela!

Bohaterowie po tych słowach poczuli się winni co zszokowało ich samych.

- Przepraszamy, nie chcieliśmy... Przestraszyliśmy się i tak wyszło... - wymruczał Coni.
- A czego tu szukaliście?! – zapytał rozżłoszczony nieznajomy.
- Szukaliśmy miejsca do spania, mamy misję... - wyjaśnił Roll.
- To mogliście kulturalnie zapukać, a nie otwierać drzwi na chłama, gdy byłem w intymnej sytuacji! – krzyczał nekrofil – Misja? – ciągnął dalej – A więc pewnie jesteście koleżkami tego debila Antka, który mi itemka nie pożyczył i przez niego z bossem padłem i zrespiłem się tutaj! – przerwał monolog na chwilę - Puszczę was tylko dlatego, żebyście przekazali mu, że Soad go nie lubi i ma na niego focha! A teraz wychoch zanim zmienię zdanie i uczynię z was swoje nowe zabawki!

Wojownicy opuścili jaskinię skruszeni swoim czynem. Spać im się odechciało, więc nocą ruszyli dalej. Jeszcze zanim księżyc zniknął z nieba dotarli na plażę. Przed nimi była tylko wielka woda morska, a nie znaleźli przecież żadnych sojuszników.

- To co teraz? – zapytał Roll swojego kompana.
- Idziemy dalej – odpowiedział bez zastanowienia Coni.
- Jak mamy niby iść panie filozofie? – zdziwił się drugi wojownik.
- Mieliśmy rozkaz iść do oporu na zachód, więc idźmy. Ja nie kwestionuję rozkazów – odpowiedział Coni, po czym bezceremonialnie wszedł do wody.
- Eh, kretyn... - wymamrotał Roll, ale poszedł za swoim przyjacielem.

Bohaterowie szli więc dalej przed siebie zanurzając się coraz bardziej w morzu niczym łodzie podwodne. Po pewnym czasie ich głowy zniknęły nad wody, a na jej powierzchni pojawiały się nieliczne bąbelki powietrza. Wkrótce ucichł także głos tych bąbelków, a pozostał jedynie szum morza...

Rozdział IX “Awaria”

Musaraj podążając za Nekromantą w stronę windy założył sobie na głowę czapkę z daszkiem w celu ukrycia swego nietypowego kształtu czaszki przed nieznajomymi. Gdy obaj weszli do kabiny drzwi za nimi zamknęły się, a wewnątrz rozświetliła lampa znajdująca się na suficie.

- Fajna czapka. Skąd ją masz? – zapytał Blood, który spostrzegł zmianę wyglądu swego kompana.

- Wojok ją komuś ukradł, ale okazała się nie być w jego rozmiarze, więc podarował ją mi – odpowiedział geniusz.

Po tej krótkiej wymianie zdań Nekromanta uruchomił windę przyciskając na panelu przycisk „Na Reput Mount”. Machina ruszyła, a błędniki bohaterów odczuwały szybkie przemieszczanie się. Zewnętrzna część kabiny zdematerializowała się, a jej niewidzialne wnętrze wraz z bohaterami pędziło przez przestworza.

- Blood. Skąd ty w ogóle wytrzasnąłeś taki niekonwencjonalny środek transportu? – spytał zaciekawiony Musaraj – na technologię magiczną mi to nie wygląda, a zwykła technologia nie pozwoli na konstrukcje takich urządzeń jeszcze przez minimum trzy tysiące lat...

- A widzisz. To dosyć ciekawa sprawa. Nie mam pewności kto zbudował tę windę. Znalazłem ją lata temu na pustyni w wybitym kraterze. Stawiam więc, że spadła z nieba.

Remontowałem ją trochę i od tamtej pory podróżowałem po niemal całym naszym świecie – odpowiedział Nekromanta.

- Myślisz, że stworzyli ją kosmici? – zapytał młodzieniec.

- Tak przypuszczam. Podczas oględzin konstrukcji odkryłem, że ściany windy są wykonane z

materiałów nie pochodzących z naszego świata, a przy testach wyszło na jaw, że są odporne na naprawdę ekstremalne warunki, między innymi takie jakie panują w przestrzeni kosmicznej. Ponadto znalazłem moduły umożliwiające rozwijanie prędkości nadświatlnych, ale niestety musiały ulec zniszczeniu przy zderzeniu z ziemią, a obecna technologia nie pozwala mi ich naprawić... - kontynuował Bloodeye z wyraźnym smutkiem przy wypowiedaniu ostatniego zdania.

- To dosyć intrygujące. Ale czy gdy odnalazłeś windę na pustyni były w środku jakieś ciała? - pytał dalej geniusz.

- Niestety nie, winda mogła leżeć tam dziesiątki lat, a ciałami mogły zająć się dzikie zwierzęta. A jeśli gdyby nawet pasażerowie przeżyli mogli zaginąć gdzieś na pustyni lub nie trafić z powrotem do kabiny...

- Ta sprawa budzi dużo pytań - spostrzegł Musaraj - Ale mnie ciekawi jeszcze kwestia dlaczego zostałeś nekromantą, skoro posiadasz taką rozległą wiedzę na temat technologii?

- Mama mi kazała - odpowiedział Blood.

- A to faktycznie widzę, że nie miałeś wyboru. Wiesz może co napędza ten pojazd?

- Źródło energii kryje się pod tym panelem z przyciskami, który jest akurat mojego wykonania - wskazał Nekromanta.

- Mógłbym się temu przyjrzeć?! - spytał rozentuzjasmowany młodzieniec.

- Oczywiście! Może z pomocą twojego umysłu naprawimy do końca windę i uciekniemy z tej planety, gdyby coś poszło nie tak z moderatorami! - odpowiedział równie ucieszony nekromanta, po czym wyciągnął ze schowka w ścianie skrzyneczkę z narzędziami, a z niej śrubokręt.

Czarownik zabrał się za odkręcanie panelu, a Musaraj nie mógł się doczekać, aż ujrzy wnętrze. Śrubki tkwiły po jednej w każdym rogu prostokątnej płyty. Pierwsze trzy wykręciły się szybko, ale czwarta najprawdopodobniej z powodu rdzy nie dała się tak łatwo. Po kilku nieudanych próbach Bloodeye zdecydował podziałać siłą tak, żeby niesforna śrubka się oderwała. Najpierw uchylił część płyty ciągnąc ją w swoją stronę. Z odsłoniętego wnętrza wylało się błękitne, łagodne dla oka światło, które wprawiło Musaraję w jeszcze większe zdumienie. Mag nie chcąc się dalej szczypać z niesforną śrubką szarpnął odgiętym panelem...

Windą nagle zatrzęsło, a nekromantę odepchnęło w przeciwną stronę tak gwałtownie, że w niefortunny sposób uderzył się ręką w oko poprawiając sobie limo. Błękitne światło mające źródło w dziurze po płycie zapełniało już całą kabinę. Właściciel zorientował się, że trzyma w ręku panel z pourywanymi kabelkami przeklinając w myślach swój głupi pomysł.

- Co się stało? Nic ci nie jest? - zapytał Blooda przestraszony Musaraj

- Mi nic, ale zdaję mi się... że zepsułem... - wybełkotał czarodziej.

- Chyba się zatrzymała. Może jesteśmy już na Reput Mount? - zapytał geniusz.

- Nie wiem, wyjrzyj i sprawdź - odpowiedział Bloodeye, po czym podniósł się z podłogi i zaczął oglądać wypełnioną światłem dziurę w ścianie w celu znalezienia usterek.

Towarzysz nekromanty otworzył w tym czasie drzwi windy i wyjrzał na zewnątrz. Okazało się, że wylądowali w korytarzu jakiegoś nowoczesnego budynku pełnego przystrojonych w czarne uniformy osiłków. Takich budynków nie ma na Reput Mountain, ale Musarajowi zaświtało, że na pewno skądś kojarzy te sterylne białe ściany. W tak wielkiej głowie odnalezienie poszukiwanej myśli nie jest zbyt proste, zwłaszcza gdy wspomnienia mieszają się z prawami fizycznymi i wzorami matematycznymi. Podczas gdy jedna z jego półkul mózgowych poszukiwała wspomnień dotyczących tego widoku, druga wzięła się za obliczanie biorąc pod uwagę prędkość windy, odległość do miejsca docelowego podróży, czas spędzony w windzie i zapamiętany obraz mapy świata. Geniusz nie musiał nawet znać tych

liczb - mózg pobierał dane bezpośrednio z jego narządów zmysłów. W skrócie ujmując jego głowa sama dostarczała odpowiedzi od razu po przeanalizowaniu otrzymanych danych. Proces ten miał za zadanie odciążyć młodzieńca od niepotrzebnego zawracania głowy pozwalając skupić swe myśli na ważniejszych problemach. W niecały ułamek sekundy odpowiedź była już gotowa, a jej autentyczność potwierdziło lekkie trzęsienie ziemi i odgłos wybuchu zza ścian.

- Wiem! – krzyknął z wyraźną ulgą nastolatek i natychmiast cofnął się do windy.

- Co wiesz? – zapytał mag nie przerywając grzebania w kablach.

- Wiem gdzie jesteśmy! – odpowiedział Musaraj – Znajdujemy się w Ukraden! W siedzibie samego Jego!

- „Jego” czyli kogo? – zapytał Blood – Bo z Ukraden to znam tylko Wojoka.

- Mam na myśli Tego-Co-Robi-Projekty, jest byłym moderatorem. Może nam pomóc i zdradzi ich słabe punkty – odpowiedział geniusz – A ty wiesz już co z windą?

- Nie jest dobrze – westchnął wyraźnie zmartwiony nekromanta - Pogruchołał się cały mechanizm napędowy. Nie wiem skąd ja teraz wezmę nowe części...

Młodzieniec nie przejął się słowami maga i uśmiechnąwszy się odpowiedział.

- Ale ja wiem! Tym jednak zajmijmy się na końcu, wpierw chodźmy złożyć wizytę Jemu.

- Dobrze, chodźmy – odparł czarodziej zostawiwszy w spokoju kable.

Bohaterowie opuścili windę, po czym zaczęli iść wzdłuż korytarza mijając strażników. Przodem szedł Musaraj dając wrażenie, że zna okolicę. Zza ścian słychać było mechaniczne odgłosy świadczące o pracujących tam fabrykach. Na końcu korytarza znajdowały się schody oraz drzwi na zewnątrz ukazujące przez szyby krajobraz Ukraden. Przyjaciele wybrali się schodami na górę. Szli tak przez sześć pięter zanim stopnie schodów się skończyły. Przed nimi znajdował się krótszy korytarz zakończony jednymi wielkimi drzwiami, przy których można było dostrzec jakąś awanturę. Pięciu rosnących strażników próbowało obezwładnić szarpiącą się różowowłosą czarodziejkę.

- Złodziej! Oszust! – wrzeszczała kobieta.

- Proszę się uspokoić! Nic tym pani nie wskóra – odpowiedział strażnik.

Po kilku minutach piękna nieznajoma uspokoiła się, ale zdążyła wypalić magią napis „OSZUST” na drzwiach. Ochroniarze zakuli ją w kajdanki i wyprowadzili z budynku. Mijając bohaterów szepnęła do nich:

- Przekażcie temu łajdakowi, że Skarlet zniszczy jego karierę... Odwołam się do najwyższej instancji!

- O co chodziło? – zapytał zdezorientowany Bloodeye zaraz po tym, gdy strażnicy z niewiastą oddalili się.

- Pewnie jakiś biznes się nie powiódł i zabrakło funduszy – odpowiedział geniusz.

Przyjaciele grzecznie zapukali w oszpecone drzwi. Zero odpowiedzi. Po drugiej próbie zza drzwi odpowiedział wściekły głos: Włazić!

Bohaterowie wyraźnie się zniesmaczyli, ale otworzyli drzwi i przekroczyli ich progi. Pomieszczenie było biurem. Przy ścianach ustawione były regały z segregatorami, wisiał także kalendarz, a przy centralnym biurku za stertą papierów siedział On – łysiejący biznesmen w okrągłych okularach o niebieskich oprawkach. Łysinę starał się zakryć małą, zębatą, złotą koroną.

- Czego?! – mruknął nie unosząc głowy znad kartki.

- Cześć Mapy, jest sprawa! – przywitał się Musaraj.

Mapy zazgrzytał zębami.

- Po imieniu to ty możesz do swojego multi gadać! – zdenerwował się biznesmen – Dla ciebie jestem panem wielkim twórcą i kreatorem!

- Nie mam żadnego multi! – oburzył się geniusz.
- Taa, jakby wszyscy tak ciebie słuchali to byłiby twoimi słuchaczami – stwierdził wynalazca
- Streszczajcie się z tą sprawą, bo wezwę ochronę!
- No więc szykujemy się na wojnę z moderatorami, szukamy sojuszników oraz słabych punktów wroga – wytłumaczył nekromanta.
- Nic nie powiem, nic nie dam, ani nie pomogę – odpowiedział biznesmen – Co najwyżej zrobię jakiś projekt... A teraz spadać!

Towarzysze mieli zamiar wyjść stąd po tych słowach, lecz okazało się, że spadli naprawdę. Mapy przełączył dźwignię na swoim biurku, a pod bohaterami otworzyła się zapadnia.

Stuk! Puk! Łubudu! Ała!

Przyjaciele sturlali się i wypadli jakimś zsympem. Mroczny czarodziej zyskał w tym czasie nowe limo na drugim oku.

- Zdaje się, że jesteśmy na zewnątrz – stwierdził Musaraj.
- Miły jak na byłego moda, pokazał nam drogę na skróty! – dodał podekscytowany mag – Chciałbym spróbować jeszcze raz!
- Mamy misję idioto! Chcesz się bawić to idź do wesołego miasteczka...
- Chciałbym, ale jedyne wesołe miasteczko zajęli moderatorzy! – odpowiedział Bloodeye.
- Stary, a głupi... - westchnął geniusz drapiąc się po mózgowcaszce – Chodź, pokażę ci gdzie znajdziemy części do naprawy windy.
- No dobra, no – odrzekł zasmucony Blood.

Ulice Ukraden były pełne ludzi, bohaterowie z łatwością wtopili się w tłum, choć nekromanta swym wyglądem wzbudzał ciekawość przechodniów. Musaraj jako miejscowy prowadził swojego kolegę. Po drodze w centrum rynku mijali zabytkową Statuę Wojoka Wielkiego – pomnik przodka naszego Wojoka, założyciela miasta. Dookoła niego rozstawione były stragany, a wśród nich kręcili się podejrzani ludzie. Musaraj rozglądał się po mieście wyraźnie szukając czegoś.

- Witaj strudzony podróżniku! Miło cię poznać, jestem Damian C.! – zaczepił Bloodeya jeden chłopiec zza swojego stoiska – Podejdz! Mam dla ciebie znakomitą ofertę!
- Tak?! A jaką? Przydałoby się trochę dobrego oręża, bo szykujemy się na wojnę – zaciekawiał się czarodziej.
- Lepiej nie mogeś trafić! Jeśli zapłacisz mi teraz gotówką jedyne 999999 sztuk złota to za tydzień wyślę do ciebie cały arsenał! – zachęcał handlarz.

Nekromanta sięgał już po sakiewkę ze złotem, ale za rękaw złapał go jego towarzysz.

- Niestety kolega nie jest zainteresowany! – krzyknął młodzieniec w stronę Damiana i pociągnął towarzysza w swoją stronę.
- Ciebie to zawsze trzeba pilnować! – wzburzył się geniusz.
- Przez ciebie ominęła mnie oferta marzeń! – zdenerwował się Blood.

Musaraj przemilczał to zachowanie, tylko prowadził dalej. W końcu obaj doszli do budynku z zamurowanymi oknami i podniszczonym szyldem „Musaraj’s Spooof”.

- To tutaj! Siedziba mojej byłej firmy – rzekł nastolatek i otworzył drzwi kluczem wyciągniętym z kieszeni.

Pomieszczenia były spowite mrokiem. Mag używając swoich sztuczek rozmieścił magiczne świetliste kule pod sufitem.

- W magazynie powinny być jeszcze jakieś części, którymi naprawisz windę - rzekł geniusz spoglądając na kolejne drzwi.

Te drzwi w odróżnieniu od poprzednich nie były zamknięte na zamek, lecz na czterdziestocyfrowy kod. Jednak i to nie stanowiło dla młodzieńca problemu. Wiedział on

bowiem, że szyfrem są kolejne cyfry po przecinku liczby Pi, którą znał przecież w całości na pamięć.

W magazynie Bloodeye także stworzył magiczne oświetlenie. Następnie towarzysze zaczęli pakować do wielkiej torby to co uznali za potrzebne. Geniusz dziwił się, że do naprawy kosmicznego statku będą potrzebne wypisane pióra, pluszowe misie, zużyta bielizna i środki na przeczyszczenie, które to bardzo namiętnie pakował nekromanta. Musaraj martwiąc się o poczytalność przyjaciela dorzucił do torby rzeczy, które według niego mogłyby się przydać, a więc: śrubki, kable, koła zębate, sprężyny i tego typu pierdoły.

- Chyba starczy – zauważył nekromanta widząc wypełnioną po brzegi torbę.

- Więc w drogę, ale ty niesiesz! – zasugerował młodzieniec.

Musaraj pozamykał drzwi i opuścił lokum swojej dawnej firmy. Przed bohaterami była jeszcze długa droga do biurowca Mapyego, a stamtąd dopiero na Reput Mount...

Rozdział X “Las Elfów”

W głębi lasu ścieżka się skończyła. Wyglądało to tak, jakby jego mieszkańcy nie życzyli sobie wizyt. Trójka towarzyszy przedzierała się przez zielony gąszcz nerwowo spoglądając za siebie.

- Zdaje mi się, że chodzimy w kółko – odezwał się Wojok przerywając oblizywanie swoich warg z fioletowego soku – Już tu byliśmy, te krzaczki jagód okradłem już z pół godziny temu

- dodał wskazując oberwane z owoców rośliny.

- Fakt, zabłądziliśmy – potwierdził Antybristler – Ma ktoś pomysł którędy iść dalej?

Prócz odgłosów dzikiej zwierzyny w oddali nikt mu nie odpowiedział. Zapadła niezręczna cisza między bohaterami. Antek i Wojok odwrócili się w stronę Fehmistrza Kamila, który wyglądał na wyraźnie zasmuconego.

- Nie mogę w to uwierzyć... mój zaginiony ojciec to moderator... - wzdychał młodzieniec.

- Nie martw się Luke... yyy znaczy Kamil. Na pewno coś się wymyśli – pocieszał czarodziej.

- Taa, niby co? – marudził Fehmistrz.

- Można na przykład ukraść... - zaczął Wojok.

- Cii, ktoś się zbliża! – ostrzegł pogrążony w melancholii młody wojownik.

Fakt. Tę miłą pogawędkę przerwał zbliżający się szelest liści. Młody instynktownie chwycił za miecz, Antek rozpałił w dłoni kulę ognia, a Wojok wyjął z kieszeni swój sztylet służący zwykle do podcinania co bardziej przywiązanych do właścicieli kosztowności. Szelest nagle ucichł co wprawiło gromadkę w jeszcze większą konsternację.

- Odłóżcie broń. Nie chcę waszej krzywdy – odezwał się łagodny męski głos.

- A jaką mamy mieć pewność, że nie jesteś moderatorem lub którymś z ich sługusów?! – zapytał zapobiegliwie mag nie gasząc płomienia.

- Musicie mi zaufać. Przysyłała mnie rodzina królewska, żeby was zaprowadzić do naszej krainy – tłumaczył nieznajomy – Pokażę się wam, jak tylko nie będziecie mi zagrażali. Nie chcę znów dostać z fireballa w oko.

Bohaterowie tym razem posłuchali. Zza gęstwiny wyszedł przyodziały w zielony płaszcz wysoki elf. Miał długie kasztanowe włosy przewiązane zieloną chustą na głowie. Na plecach niósł łuk, a do pasa przypięty miał krótki miecz.

- Jestem Jan Saryusz – przywitał się uśmiechnięty elf – Ty na pewno jesteś Antybristler, a to twoja ekipa.

- Skąd wiedziałeś? – zapytał zdziwiony czarodziej.

- My elfy wiemy bardzo dużo. Nawet więcej niż ci się wydają – odpowiedział – Ale teraz nie czas na pogawędki. Jestem tu z konkretną misją. Chodźcie za mną!

Towarzysze podążali za Janem. Szli gęsiego ledwo dotrzymując kroku przewodnikowi. Im dalej za nim szli tym większe drzewa rosły, aż trafili na takie, których korony całkowicie przykrywały niebo. Światło słoneczne przedostawało się tylko przez wąziutkie szczeliny w tym naturalnym suficie. Na konarach tych olbrzymich roślin można było dostrzec czasem coś na kształt chatek.

W trakcie podróży złodziejasek Wojok poczuł nagły przyptyw energii. Nie mając pomysłu na jej wyzwolenie przeskoczył nagle wszystkich bohaterów jednym wielkim susem.

- Co to było?! – krzyknął oszołomiony wyczynem kompana Antek.

- Pewnie wasz kolega nażarł się gumijagód – odpowiedział spokojnym tonem elf.

Podróż trwała jeszcze jakieś pięć minut. W miejscu, w którym wszyscy się zatrzymali podłoże lasu było ładnie wyrównane i wypiełgnowane.

- Jesteśmy na miejscu – rzekł przewodnik, po czym głośno zagwizdał.

Z pobliskiego drzewa o pniu szerokim jak stodoła ktoś zrzucił plecioną linę. Pierwszy wszedł po niej Jan, a następnie Antybristler i Fehmistrz Kamil. Po wejściu bohaterowie znaleźli się na rozległej drewnianej platformie. Chwilę później doskoczył do nich Wojok korzystając ze swojej nowo nabytej mocy.

Z owej platformy rozpościerał się widok na całe elfie miasto ukryte w koronach drzew. Poszczególne chatki łączone były zwieszonymi drewnianymi mostkami. Dookoła przechadzało się mnóstwo elfów. Ubrani byli podobnie do Jana, różnili się tylko detalami taki jak noszone uzbrojenie i ozdoby.

Jan Saryusz prowadził drużynę przez ten cały labirynt, aż dotarli do miejsca, które śmiało można było nazwać Pałacem. Wejścia strzegły elfy postury, która przywodziła na myśl Praqa w swojej najlepszej formie. Widząc nadchodzącą ekipę odsunęli z wejścia wielgachne halabardy pozwalając podróżnikom przejść. Gdy tylko bohaterowie przekroczyli próg strażnicy za nimi ponownie skrzyżowali bronie na wejściu.

Elfi przewodnik doprowadził ekipę do głównej sali w pałacu. Sala ta rozświetlona była wielkimi kryształowymi żyrandolami, a przez środek biegł czerwony dywan prowadzący do dwóch tronów. W rzędach wzdłuż dywanu ustawiona była elfia gwardia królewska, która podejrzliwie śledziła każdy ruch bohaterów. Na tronie po lewej stronie siedziała blond elfka o okazałym biuście, a obok niej skromny król elfów w koronie. Oboje wyglądali bardzo pięknie i młodo.

- Witajcie szlachetni wojownicy. Wiemy co was sprowadza. Jestem Pooja, a ten obok to mój mąż Elf Ortuno – odezwała się królowa, gdy tylko drużyna podeszła przed jej oblicze.

- Witaj wasza wysokość – odpowiedział nieśmiało Antek – Więc jak będzie? Udzielicie nam wsparcia?

- Nie tak prędko... - odezwał się król.

- Cicho Ortuno! – krzyknęła Pooja – Mnie wszyscy bardziej kochają, więc to ja będę gadać!

Mąż królowej postanowił już dalej nie wtrącać się w rozmowę. Poprawił lekko koronę i podrapał się po głowie.

- No więc... - kontynuowała królowa – Nie ma tak łatwo. Musicie wykonać dla mnie pewnego questa. W gaju nimf i ruchałek czai się wielkie zło. Jeśli zdołacie je powstrzymać elfia armia będzie na wasze rozkazy!

- A o jakie zło konkretnie chodzi? – zapytał Fehmistrz.

- Tego dowiecie się gdy już tam dotrzecie – odpowiedziała Pooja – Jan Saryusz zaprowadzi was na miejsce. Życzę powodzenia! A teraz zmykać, bo muszę szykować się na królewski bankiet!

Drużyna opuściła salę i ruszyła w dalszą drogę za Saryuszem. Na skraju elfickiej krainy znajdowała się podobna platforma, z której przewodnik zrzucił drabinę, by wszyscy mogli po niej zejść. Wojok oczywiście wolał zrobić po swojemu i po prostu zeskoczył. Bohaterowie usłyszeli głuchoe tąpnięcie, a gdy znaleźli się już na twardym gruncie zauważyli złodzieja wbitego w ziemię.

O wspólnych siłach udało się wydobyć z ziemi Wojoka ciągnąc go za nogi.

- Uhh, chyba gumijagody przestały już działać... - westchnął poszkodowany otrzepując się z ziemi.

Elf potwierdził jego przypuszczenia swoim szczerym uśmiechem.

- Ale na szczęście nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło. Zdążyłem okraść parę dżdżownic – dodał po chwili Wojok.

- Tobie to tylko jedno w głowie... - westchnął Antybristler.

Dalsza wędrówka zaprowadziła towarzyszy do nasłonecznionej części lasu.

- A to co?! - zdziwił się Kamil ujrzawszy między drzewami tajemniczy okrągły budynek.

- To klinika powiększania piersi Chaosa – wytłumaczył przewodnik – Myśleliście, że skąd elfki mają takie cycki?

- Myślałem, że to wrodzona cecha kobiet waszej rasy – odrzekł Antek.

- Za dużo bajek się nasłuchałeś! Wszystkie elfki mają magicznie powiększone piersi u tego kolesia – wyjaśnił Janek.

- Musi więc być potężnym magiem – stwierdził Wojok – Ktoś taki mógłby nam się przydać.

- Jestem tej samej myśli – dodał czarodziej – Może nauczy mnie paru nowych sztuczek...

- Okej, złożymy mu wizytę – zgodził się Saryusz.

Antybristler zapukał do drzwi kliniki. Nie minęło nawet pół minuty, gdy otworzył mu sam gospodarz. Był nim młody mężczyzna ubrany w błękitny szlafrok i szpiczasty magiczny kapelusz w tym samym kolorze.

- Witajcie w moich skromnych progach! Jestem Chaos! Komu powiększyć piersi? – pytał wesoły czarodziej.

- My nie w tej sprawie – odpowiedział Antybristler wypychając z pola widzenia Chaosa zgłaszającego się Wojoka – chcieliśmy zapytać czy pomógłbyś nam w walce z moderatorami?

Chaosowi mina zrzędała.

- Byłem kiedyś moderatorem. Mocni są... - przyznał się czarodziej.

- To jeszcze lepiej! Może zdradzisz nam jakieś ich sekrety? – zapytał Wojok.

- Nie! Chciałbym się na nich zemścić, ale nie mam czasu. Hentaje przecież same się nie obejrzą! Bywajcie! – odpowiedział bardzo przestraszony, po czym migiem schował się w swoim przybytku trzaskając drzwiami.

Przez moment było słychać nerwowe przekręcanie klucza i działanie mechanizmu zamka.

- Cóż... Może miał bardzo złe wspomnienia związane z moderatorami i pomoc nam zwyczajnie go przerosła – stwierdził Antek.

- Damy radę i bez niego! – odezwał się Kamil.

- Coś ty nagle taki odważny?! - zdziwił się złodziej.

- A, bo zdeptałem przed chwilą niechcący chrząszcza i level mi się wbił – odpowiedział młodzieniec – Teraz czuję się jak nowo narodzony!

- To w pytę! Ale idziemy dalej koledzy – ponaglił przewodnik.

Dalsza trasa również mijała bez przeszkód. Wkrótce bohaterowie znaleźli się w bardzo pięknej, lecz dziwnej okolicy. Od razu widać było, że coś jest nie tak. Brakowało tutaj życia. Wszelkie kwiaty miały wyblakłe kielichy, a napotkane leśne zwierzęta wydawały się

senne i słabe. Normalnie podręcznikowy przykład skażonego złem gaju!

Ekipa idąc przez tę smutną krainę dotarła do czegoś w rodzaju wioski, jeśli wioską można nazwać grupę siedmiu domków zbudowanych blisko siebie. Widząc nadchodzących gości z domków wybiegły ich mieszkanki. Gromadka wiecznie młodych kobiet, których ciało zastrzelała jedynie dolna bielizna.

- To są ruchałki – powiedział elf do towarzyszy.

Z daleka można było dostrzec, że ruchałki się nad czymś naradzają. Chwilę później z grupę opuściły dwie z nich. Trzeba dodać, że były wyjątkowo piękne, obie czarnowłose. Ta dwójka najpiękniejszych dziewcząt zaczęła iść w kierunku bohaterów.

- Chyba mamy komitet powitalny – stwierdził Antybristler.

Gdy tylko piękności znalazły się w odległości pozwalającej na przeprowadzenie normalnej rozmowy Antkowi i Jankowi zaczęło mocniej bić serce.

- Witajcie dzielni wojownicy! Przybyliście nas wybawić? – zaczęła pierwsza z nich.

- Eee. Tak – odpowiedział mag zapatrzonej w oczy dziewczyny stojącej przed nim.

- To świetnie! Jestem Fausis, a to Lady Karen – przedstawiła siebie i koleżankę ta, która spodobała się Antkowi.

- A ja jestem Antybristler. Miło mi – odpowiedział mag czerwieniąc się – Tamten elf to Jan Saryusz, ten stylizowany na Zorro to Wojok, a młody ma na imię Kamil.

- Cóż wam grozi piękne niewiasty? – zapytał Jan podziwiający twarz Lady Karen.

- Zły moderator nas nawiedził i sprawuje tu teraz swoje nieczne rządy! – odpowiedziała Fausis – Uwłacza naszej godności i każe nosić majty z mchu!

- Jak to wami rządzi? Nie próbowaliście go przegonić? – zapytał Wojok.

- Władzę przejął swoimi nieczystymi moderatorskimi zagrywkami! – odpowiedziała Karen – Eldoth, bo tak się zwie ten moderator posiada zdolność zmieniania słów wypowiedzianych przez dowolną osobę. I tak ustami samego Elfa Ortuno ustanowił traktat, że nasz gaj to jego imperium, w którym ma wyłączność na władanie. Nie mogliśmy go przegonić. Jest zbyt potężny.

- Nie martwcie się! Wybawimy was! – krzyknął bohaterski Antybristler – Gdzie on teraz jest?

- Zwykły siedzieć na swym wydrążonym z dębowego pnia sedesie na szczycie tego pagórka – odpowiedziała Fausis wskazując wzniesienie w oddali.

- Idziemy tam! Trzymajcie kciuki! – krzyknął elf. Prowadząc drużynę w wskazane miejsce.

- Powodzenia przystojniaki! – krzyknęły w odpowiedzi ruchałki, co dodało zadurzoną bohaterom jeszcze więcej siły do walki.

Ekipa truchtem dotarła na sam szczyt wzgórza.

- Witajcie dzieci, czekałem na was – rzekł starzec wstając z drewnianego tronu.

- Ja się nim zajmę! – krzyknął Fehmistrz występując przed bohaterów.

Wszyscy włącznie z moderatorem byli w szoku. Drużyna Antybristlera nie spodziewała się, że wbicie jednego levela może tak znacząco wpłynąć na odwagę.

- Witaj synu. A więc zdecydowałeś się do mnie dołączyć? – zapytał Eldoth.

- Nie! Przybyłem tu, by cię pokonać! – odpowiedział Kamil wyciągnawszy miecz.

Gdyby staruszek nie był w tej chwili potężnym moderatorem lecz zwykłym śmiertelnikiem z pewnością dostałby teraz ataku serca. Jednak przy siłach utrzymuje go czarna magia.

- Hehehe, a to dobre! – zaśmiał się Eldoth i włączył swój miecz świetlny – Chodź więc i pokaż co potrafisz!

Rozpoczęła się godna podziwu walka. Oponenci krzyżowali miecze. Syn przeciwko ojcu. Młodzieńcza witalność i siła kontra doświadczenie i mroczna moc. Przyjaciele Fehmistrza obserwowali jego ruchy jak wryci modląc się w myślach do Tomiego, żeby walka

zakończyła się zwycięstwem dobra. Fehmistrz wyprowadzał serie szybkich ciosów, ale moderator blokował je swoją mroczną siłą. Wraz z upływem czasu widać było, że młodzieniec się męczy, a siłę zyskuje jego przeciwnik. Podczas kolejnej próby zaatakowania ojca Kamil potknął się i stracił broń...

- Hahaha! No i kto jest lepszy?! – zacieszał Eldoth.

Młodzieniec podniósł głowę i spojrzał na swojego ojca. Nie chciał umierać toteż wykorzystał ostatni pomysł jaki przyszedł mu do głowy.

- Patrz! Mistrz Yoda! – krzyknął.

- Gdzie?! – zapytał zdziwiony moderator.

- Za tobą! – odparł Fehmistrz.

Gdy tylko starzec się odwrócił Kamil wstał i błyskawicznie zadał kilka kopniaków w jego spróchniały zadek. Eldoth upadł i upuścił swój miecz świetlny. Młodzieniec zwyciężył. Wszyscy wokół nie mogli uwierzyć w to co widzą.

- Dobij mnie – jęczał pokonany.

- Nie chcę cię zabijać, jesteś moim ojcem – odpowiedział Fehmistrz.

- To jest porażka z którą nie mogę się pogodzić... - kontynuował przegrany – Straciłem szacunek do samego siebie. Pewnie i moderatorzy mnie teraz nie przyjmą z powrotem...

- Nie musisz wracać do moderatorów. Powróć na stronę dobra! – namawiał Kamil.

- Nic nie rozumiesz! Ja pragnę władzy! A kto będzie słuchał władcy, który nawet z dzieciakiem sobie nie mógł poradzić? – rozpacział Eldoth.

- Dwa mile stąd jest Gimbusowy Las, tam spróbuj – wtrącił Jan.

- A niech wam będzie! – odpowiedział moderator.

- Hurra! Wiedziałem, że zostało w tobie jeszcze trochę dobra! – radował się syn.

Gdy ojciec i syn podali sobie ręce na zgodę nastąpiło coś niesamowitego. Ze starca zaczęły ulatywać kłęby czarnej jak smoła złej mocy. Z racji ojcowskiej miłości i faktu, że Eldoth jako jeden z nowszych moderatorów nie był do końca przesiąknięty złem udało mu się uwolnić z klątwy. Ubytek zła sprawił, że stary satyr w minutę odmłodził o kilkaset lat i zaczął przypominać zwykłego mężczyznę w średnim wieku. Przyroda także odczuła tę zmianę odzyskując swe jaskrawe barwy.

Kamil wraz z ojcem udali się do Gimbusowego Lasu odbudować więzi rodzinne i spróbować ułożyć życie od nowa.

Pozostali bohaterowie odebrali zaszczyty od ruchałek. A Antek i Jan zbliżyli się do swoich ukochanych. Ponadto korzystając z teleportacyjnej mocy Antybristlera wszyscy jeszcze tego wieczora znaleźli się w salach królewskich załapując się przy okazji na bal. Sojusz z elfami został zawiązany, a pierwszy moderator pokonany. Drużyna postanowiła zostać jeszcze kilka dni u elfów ze swoimi ruchałkami i wznosić toasty za powodzenie misji Sic, Coniego i Rolla oraz Musaraja i Bloodeya.

Rozdział XI “Sic na przeszpiegach u moderatorów”

Miasto moderatorów otoczone było trzymetrowym murem zrobionym z jakiejś jasnej gładkiej skały. W murze tym był otwór służący jako wejście. Pilnowało go dwóch strażników odzianych w lekkie zbroje zapewniające podstawową ochronę.

- A czegoż to panienka szuka w tak odległym i niebezpiecznym mieście? – zapytał nadchodzącej Sic jeden ze strażników pilnujących bramy zagradzając wejście dzidą.

- Przyszłam z tajną miii... znaczy na wakacje – odpowiedziała czarodziejka.
- Aa to dobrze, bo z turystyką u nas ostatnio kiepsko. Wchodź, jesteś mile widziana w naszym mieście – odpowiedział strażnik odblokowując drogę.
- Uff, ale by było... – westchnęła cichutko bohaterka wchodząc do miasta.

Miejskie budynki stworzone były z identycznego materiału co mur obronny. Krawędzie dachów domów po przeciwnych stronach ulic łączyła przewieszona jednolita biała tkanina zapewniająca przyjemny cień. Sic krążyła szukając jakichkolwiek informacji o Demonicznej Duszy, jednak mieszkańcy nie byli zbyt pomocni.

- Dlaczego nikt nie chce mi pomóc?! – zapytała z nadzieją pewnego sympatycznie wyglądającego mulata siedzącego na ławce przy swojej chacie.
- Bo wszyscy tutejsi to chamy, prostytutki, brudasy, złodzieje i terroryści – odpowiedział nieznajomy – Daj im trotyl, albo jakiegoś niewolnika to dopiero będą skorzy do rozmowy.
- To surowa opinia. Nie jesteś tutejszy? – zdziwiła się czarodziejka.
- Cii, wejdźmy do środka to wszystko opowiem – zaproponował mężczyzna otwierając drzwi.

Bohaterka weszła za nim do środka. Wnętrze chatki wyglądało schludnie i nawet nie śmierdziało jak reszta tego miasta. Na drewnianym stole stała salaterka ze świeżymi owocami. Gospodarz nalał do szklanek napoju i nakazał usiąść przy stole.

- Witaj w moim skromnym domu – rzekł – Nazywam się Void.
 - Miło mi cię poznać. Jestem czarodziejką Sic z Reput Mount – przedstawiła się bohaterka.
 - Reput Mount!? To strasznie daleko! – zdziwił się Void – Co tam słychać? Nadal opieracie się moderatorom? – pytał zaciekawiony.
 - Jak opuszczałam osadę to nic szczególnego się nie wydarzyło, tak więc chyba i teraz wszyscy są cali – odpowiedziała czarodziejka.
 - To dobrze, bo mam tam krewnych – uspokoił się gospodarz – A ciebie co sprowadza do tak odległego miejsca?
 - Chyba mogę tobie zaufać... Przybyłam tu z tajną misją dowiedzieć się o planach moderatorów – powiedziała nieśmiało Sic.
- Voidowi na te słowa oczy zaświeciły się z radości.
- Super! Nawet nie wiesz jak się cieszę, że ciebie spotkałem! – krzyczał rozradowany – Teraz opowiem ci wszystko o moich własnych planach!

Bohaterka odetchnęła z wyraźną ulgą.

- Miałaś rację. Do tego społeczeństwa należę tylko oficjalnie. Tak naprawdę już dawno bym stąd zwiął, gdyby ci terroryści nie robili tak pysznych kebabów... - zaczął mężczyzna.
- Jak to? – zdziwiła się czarodziejka.
- Gdy miasto przejmowali moderatorzy to wszyscy jego byli mieszkańcy zostali niewolnikami. Ja uniknąłem tego, gdyż przesadnie się opalam i ci idioci wzięli mnie za swojego, hehe – wyjaśnił Void.
- A jakie są te twoje plany? – pytała dalej Sic.
- Plany są bardzo proste: zabić Demoniczną Duszę, zostać papieżem i nawrócić tych arabów – wytłumaczył gospodarz.
- Dlaczego akurat papieżem?! – zdziwiła się bohaterka.
- To takie moje marzenie z dzieciństwa – odpowiedział Void.
- No chyba, że tak... Ale skoro twoje plany są proste to dlaczego ich jeszcze nie zrealizowałeś?
- Potrzebuję pomocnika... I to właśnie ty pomożesz mi tego dokonać!
- Dlaczego? Co będę z tego miała?
- To proste. Ja zdradzę ci miejsce kryjówki w której spotykają się moderatorzy, a gdy już zrobisz swoje pomożesz mi w moich planach. To uczciwa propozycja.

- Umowa stoi – odpowiedziała po namyśle Sic i podała rękę Voidowi.
- Dobrze. Zaraz cię tam zaprowadzę, tylko przebierz się w tutejszy kobiecy strój, żeby nie rzucać się w oczy – powiedział gospodarz wyjmując z szafy arabski strój ninja.

Czarodziejka wzięła przebranie z rąk mężczyzny i natychmiast magicznym sposobem zamieniło się ono miejscami z szatami, które dotychczas miała na sobie. Tym sposobem przepadła nadzieja Voida na obejrzenie striptizu.

- A więc gdzie jest ta kryjówka? – zapytała bohaterka.
- Chodź za mną – odpowiedział Void.

Sic wyszła z chatki za gospodarzem. Ten prowadził ją przez skąpane w słońcu miasto.

- Cześć Void od kiedy masz żonę? – zapytał jakiś przechodzień.
- A wczoraj kupiłem za worek ziemniaków – odpowiedział Void, żeby nie wzbudzać podejrzeń.

Po tej krótkiej wymianie zdań bohaterowie ruszyli dalej i znaleźli się na krańcu miasta. Nie wyszli jednak pilnowaną bramą lecz szczeliną w murze sprytnie ukrytą za tkaniną w kolorze tegoż muru. Za murem rozpościerały się nieużytki i kolejna pustynia, jednak spoglądając w lewo można było dostrzec w oddali wodę. Prawdopodobnie ocean.

- To tam – rzekł mężczyzna wskazując gigantyczną litą skałę przed nimi.
- Dziwne miejsce sobie wybrali – zdziwiła się czarodziejka – Chyba, że jest tam jakaś jaskinia, albo portal do innego wymiaru?
- Nic z tych rzeczy – odpowiedział Void – To jest jedno w niewielu miejsc, w których może zmaterializować się jeden z najbardziej tajemniczych posłańców ADIHC1...
- Patrz! Ktoś leci! – krzyknęła bohaterka widząc na tle nieba kogoś lecącego na miotle.
- Cii, kryjmy się! – odrzekł towarzysz – Ale przyfarciłaś, to pewnie jakiś moderator przybył na spotkanie.

Bohaterowie położyli się na brzuchu i zakryli roślinkami oraz przysypali się ziemią. Miotła tymczasem wylądowała. Przewoziła jednak dwie osoby, a nie jedną jak to się wcześniej wydawało. Mogło to wynikać z faktu, że osoba prowadząca miotłę nie była największych rozmiarów.

- Misa, myślisz, że to dobry pomysł? – zapytał pasażer miotły.
- Minuś, przecież nie możemy się wiecznie ukrywać, a musimy przekazać Demonicznej Duszy rozkazy od Adiego – odpowiedziała miniaturowa czarodziejka.
- Niech będzie – odpowiedział Minek podchodząc do skały – Ukaż się o pradawny Korridorze! Wzywa Cię pokorny sługa Adiego!

W odpowiedzi na wezwanie zatrzęsała się ziemia, a w skale powstał otwór, przez który mógł przejść dorosły człowiek.

- Oto jestem! – rzekł gromki głos dobiegający z wnętrza skały.

Moderator ze swoją ukochaną weszli do środka. Sic wraz z Voidem przyczołgali się do wejścia, by podsłuchać rozmowę. Bohaterka oniemiała, gdy zajrzała do środka. W skale znajdował się długi korytarz podpierany zdobionymi kolumnami, a rozświetlały go pochodnie przychepione do ścian. Mniej więcej po środku stali Minek z Misą.

- Zdajcie sprawozdanie ze swojej misji! – rzekł ten sam głos dochodzący ze wszystkich ścian korytarza.
- Niestety nie udało nam się zabić Antybristlera... – zaczęła Misa.
- Bo był niesamowicie silny i ciągle poruszał się w eskorcie setki żołnierzy! – wtrącił Minek.
- Adiego to nie interesuje! Dostaliście ważną misję, a nie wykonaliście jej! – mówił korytarz, a moderatora i jego dziewczynę przepęłnił strach przed karą.
- Przepraszamy... - wypowiedziała przez łyzy dziewczyna moderatora.
- Macie niesamowite szczęście, że ADIHC1 jest dzisiaj łaskawy. Możecie olać Antka –

odpowiedział tajemniczy głos korytarza co niesamowicie uspokoiło parę – Musicie jednak bezzwłocznie wyruszyć na Wyspę Piratów, gdy tylko przekażecie dalsze plany przejęcia świata Demonicznej Duszy. Bicek i Baggy zostali tam wysłani na rekonesans, ale coś długo nie wracają. Sprawdźcie co się tam dzieje.

- Tak jest! – krzyknęli Minek z Misą.

- A teraz słuchajcie uważnie – poprosił Koridor – Już 90% powierzchni lądów jest pod naszym władaniem. Główny problem stanowią jednak dwa miasta: Reput Mount oraz Miasto Żółwistów, istnieją właściwie jeszcze inne niezdobyte osady, ale tylko dlatego, że są na takim zadupiu, że nie dotarły tam jeszcze nasze wojska. Miasto Żółwistów należy już praktycznie do nas, wystarczy przekazać naszym agentom, by wykonali procedurę 666. Reput Mount zostawimy sobie na deser. Otoczone naszymi wszystkimi wojskami na pewno się podda... To wszystko, wyjdźcie stąd, żebym mógł się teleportować. Niech Zło będzie z wami!

- I z uchem twoim! – odpowiedzieli słudzy Adiego.

Po podsłuchaniu rozmowy Sic i Void ponownie się ukryli. Misa z Minkiem wyszli z korytarza i odlecieli na miotle w kierunku miasta. W tym samym czasie ziemia ponownie się zatrzęsła, a otwór w gładzie znikł.

- Masz swoje informacje – rzekł towarzysz czarodziejki – Teraz ty mi pomożesz. Wróćmy do mojego domu omówić szczegóły.

Bohaterka zgodziła się i pokonawszy drogę z powrotem znowu znalazła się w mieszkaniu Voida.

- Pora omówić moje plany – zaczął gospodarz – Dzisiaj wieczorem odbywa się konkurs na setną żonę Demonicznej Duszy. Ty go wygrasz i podasz mu do jedzenia tę oto trutkę na moderatorów – wytłumaczył podając maleńką fiołkę z zieloną cieczą – Zgadzasz się, bym został twoim menadżerem i zapisał cię na ten konkurs?

- Niech będzie – odpowiedziała Sic biorąc fiołkę.

- Czy ktoś tu mówi o zabijaniu? A będę mógł wziąć trupaaa? – zapytał głos pochodzący z szafy na ubrania.

- Wyłaż szpiegu! – krzyknął gospodarz, aż się zatrzęsło.

Drzwi szafy lekko się uchyliły, a z niej ostrożnie wychodził metalowiec tłumacząc – Nie jestem żadnym szpiegiem, jestem Soad. Kumple Antka poćwiartowali mojego Lethalka to poszedłem poszukać nowych zwłok do „czarowania”.

- Spotkałeś kogoś z drużyny?! Nie wierzę! Musiałbyś iść ciągle za mną, a na pewno ciebie nie widziałam – krzyczała pełna wątpliwości czarodziejka.

- Niekoniecznie – odpowiedział metal – Spójrz na to! – rzekł wskazując swoje fioletowe kalosze – To moje super butki +8 z bonusem do szybkości. Dzięki nim przebyłem pustynię w połowę potrzebnego czasu!

- No to wyjaśnione – rzekł Void – Zwłoki będą twoje, tylko najpierw musimy je zabić. Nie przeszkadzaj w naszej misji.

- Dzięki ci nieznajomy! – odpowiedział Soad.

Resztę dnia bohaterowie spędzili integrując się przy posiłku w domu Voida. Gospodarz oczywiście poszedł w międzyczasie zarejestrować Sic. Gdy nadeszła pora cała trójka udała się na miejsce, w którym miał się odbyć konkurs. Był to sporej wielkości amfiteatr, gdzie na scenie ustawione były stanowiska dla uczestniczek i prowadzącego. Trybuny powoli zapełniały się kibicami, do których dołączyli Void i Soad. Ponad trybunami stało podium, na którym zasiadł sam Demoniczna Dusza.

- Uczestniczki proszone o zajęcie stanowisk! – nakazał prowadzący, a przy kamiennych pulpitych stanęła Sic oraz dwie inne, lecz równie urodziwe dziewczęta.

Minęły jeszcze dwa kwadransy, a trybuny były pełne. Przybył też Demoniczna Dusza witany ogromnym wiatem. Faktycznie był najczarniejszym murzynem – to z powodu przepelniającego go mroku. Legenda nawet głosi, że za dnia chodzi pod parasolem, gdyż 100% absorpcja słonecznego światła zwyczajnie zamieniłaby go w żywą pochodnię.

- Witajcie drodzy goście oraz Demoniczna Duszo na setnym już konkursie na żonę Waszej Wysokości, który poprowadzę jak zwykle ja czyli Levusek! Główną wygraną w tym jubileuszowym wydaniu dla właściciela kandydatki jest, aż TRZYDZIEŚCI WORKÓW ZIEMNIAKÓW ORAZ DWA WIELBŁADY!!! A dla zwyciężczyni oczywiście długie i szczęśliwe życie jako nałożnica naszego Pana!

Tłum gwizdał, klaskał i szalał na wieść o tak oszołamiająco wielkiej nagrodzie dla właściciela.

- A oto i nasze kandydatki! – zaczął prezentować wskazując publiczności stanowiska z kobietami na co tłum również zawiwatował.

- Naszą pierwszą kandydatką jest Czarnulka! Proszę powiedzieć coś o sobie!

Czarnulka wbrew pozorom była szczupłą blondynką i nie miała nic czarnego co tłumaczyłoby jej imię. Stała przy stanowisku trzymając w ręce kubek z napisem „MFC” i wyjadała z niego frytki oraz inne fast foody.

- Jak już wicie nazywam się Czarnulka... Ciekawe dlaczego, hehe. Lubię dobrze się najeść i często łowię ryby – odpowiedziała przerywając na chwilę posiłek.

Publiczność odpowiedziała aplauzem.

- Dziękuję Czarnulko. Teraz kolej na kandydatkę numer dwa! – rzekł prowadzący wskazując ciemnowłosą piękność na środkowym stanowisku.

- Nazywam się Monia, a moim marzeniem jest poślubienie Demonicznej Duszy! – odpowiedziała dziewczyna.

- Brawa dla Moni! Tymczasem poznajmy naszą trzecią uczestniczkę!

- Nazywam się Sic, jestem czarodziejka, pochodzę z Reput Mount, mam najwięcej expa na świecie i prawie się wygadałam strażnikom, że przysłam tu z tajną misją – odpowiedziała na szybko bohaterka.

- Hehe, ale by było, gdyby się wszyscy o tym dowiedzieli – odpowiedział Levusek.

- No dokładnie – potwierdziła czarodziejka.

- Tak więc skoro poznaliśmy już uczestniczki pora na pierwszą konkurencję!

Publiczność zaklaskała, a chór zaczął nucić motyw muzyczny turnieju.

- Tuuu tu tu, tuuu tu tu, taa taa taa, pam pa ram pam pam!

- Pierwszą konkurencją jest... Ułożenie krótkiego wierszyka na chwałę naszego Pana! Zawodniczki mają minutę! Czas start!

Pierwsza zgłosiła się Monia.

- Już mam!

- Tak szybko?! Proszę o prezentację utworu!

- Jestem zakochana, więc mam natchnienie. Oto mój wiersz prosto z serca: „Demoniczna Dusza, Demoniczna Dusza to imię bardzo mnie wzrusza”.

- Dobry wiersz, co na to sam zainteresowany? – zapytał prowadzący moderatora stojącego na podium.

- Zajebiste! Przyznaję dziesięć punktów! – odpowiedział władca.

Tłum zawiwatował.

- Gratulacje dla Moni! Czas dla pozostałych uczestniczek minął. Proszę Czarnulkę o zaprezentowanie swojego dzieła!

- „Demoniczna Dusza to jest czarna pała, którą po ślubie chętnie bym schrupała!”

- Jak się władcy podoba ten wiersz? – ponownie zapytał obserwującego zmagania

Demoniczną Duszę.

- Również super! Także przyznaję dziesięć punktów!

Tłum zawiwatował.

- Gratulacje dla Czarnulki! Sic, twoja kolej!

- „Demoniczna Dusza to moderator fajny, nawet mimo tego, że jest bardzo czarny”.

- To jest najlepszy wiersz! – odpowiedział moderator – Tak więc daję znowu maksymalne dziesięć punktów!

Tłum również zawiwatował.

- Proszę państwa! To niesłychane! Po raz pierwszy w naszej historii mamy remis! Czas na drugą konkurencję!

Publiczność zaklaskała, a chór zaczął nucić motyw muzyczny turnieju.

- Tuuu tu tu, tuuu tu tu, taa taa taa, pam pa ram pam pam!

- Drugą konkurencją jeeest... Sprzątanie kuchni na czas! Bo co to za żona która nie potrafi sprzątać!

Niewolnicy odsłoniли kurtynę znajdującą się za zawodniczkami odsłaniając trzy identycznie zabrudzone pomieszczenia pozbawione sufitu i jednej ściany tak, by zapewniały dostateczną widoczność dla widzów. Kandydatki dostały zmiotki i szufelki.

- Start! – krzyknął prowadzący, a kobiety pobiegły do swoich kuchni.

Monia sprzątała tradycyjną manualną metodą bardzo szybko, zwinnie, ale i dokładnie. Czarnulka zaś nie mogąc konsumować pyszności ze swojego kubelka jadła śmieci ze swojej kuchni co szło jej bardzo sprawnie. Sic sprzątała za pomocą swoich magicznych sztuczek. Dziwnym trafem wszystkie trzy panie skończyły swoje zadanie równocześnie.

- To wprost niewiarygodne! Znowu mamy remis! – ogłosił prowadzący – Wszystko powinna rozstrzygnąć ostatnia, trzecia runda, która odbędzie się po krótkiej przerwie!

*** TYMCZASEM NA TRYBUNACH ***

- Uff, wreszcie mogę się odlać, przypilnuj mi miejsca Soad! – poprosił Void.

- Spoko luzik – odpowiedział metal swoim ochryłym mrocznym głosem.

- O fajne butki! – rzekł nieznajomy z siedzenia obok – Mogę przymierzyć?

- Pewnie! – odpowiedział Soad.

Soad zdjął buty i pokazał je nieznajomemu. Ten je założył i uciekł korzystając z przewagi bonusu do szybkości. To był ostatni raz kiedy widział je właściciel.

*** WRACAJĄC NA SCENĘ ***

- Oto nasz nowy, wypasiony, Mega Super Hiper Topór! Obrażenia 666! Atak 66,6! celność +6,66%! Dozwolony już od 66 poziomu doświadczenia! Tylko u nas za 666666 sztuk złota! Zapraszamy do KuźniaMarketu! – zachwalał produkt typek wpuszczony na scenę na czas przerwy.

- A weźcie skończcie z tymi debilnymi reklamami! Chcemy konkursu! – wykrzyczał ktoś z widowni.

- Spokojnie, spokojnie! Już wróciłem! – uspokoił sytuację Levusek.

Publiczność zaklaskała, a chór zaczął nucić motyw muzyczny turnieju.

- Tuuu tu tu, tuuu tu tu, taa taa taa, pam pa ram pam pam!

- Oto nadeszła pora na trzecią rozstrzygającą rundę czyli... Robienie loda!

- No to wygraną mam w kieszeni... - ucieszyła się Sic.

- Uczestniczki dostaną potrzebne składniki, by stworzyć deser, który najbardziej zasmakuje

naszemu wielkiemu władcy! – wytłumaczył prowadzący.

- Eee... Jednak nie... - pomyślała rozczarowana bohaterka.

Kandydatki dostały na swoje stoliki potrzebne składniki, prowadzący odmierzał czas dziesięciu minut.

- Czas! Start!

Monia korzystała głównie z kakao, Czarnulka ze śmietany, a Sic, żeby się wyróżnić dodała truskawek. Bohaterce przypomniało się, że w kieszeni ma truczkę na modów, więc nadarzyła się idealna okazja na zamach stanu z którego skorzystała. Gdy uczestniczki były pewne już proporcji składników w swoich lodach Levusek zamroził je za pomocą czarów.

- Czarnulka co ty robisz?! – wykrzyczał prowadzący widząc Czarnulkę konsumującą zrobiony przez siebie deser.

- Jem, a nie widać?

- Ale to było dla Demonicznej Duszy! Zostajesz zdyskwalifikowana! – ogłosił Levusek.

- Nie mogłam się oprzeć... - powiedziała nieśmiało.

- A co to za suwak na plecach Czarnulki? – spostrzegła Sic i natychmiast go pociągnęła.

To co się okazało oszołomiło widownię, pozostałe uczestniczki i samego prowadzącego. Czarnulka okazała się być przebraniem w kobiecą skórę ważącym 160kg murzynem. Natychmiast po zdemaskowaniu wzięła nogi za pas.

- Straż! Na latające dywany i nie spuszczać jej z oczu! – rozkazał Levusek.

- Tak jest! – odpowiedziało dwóch arabskich strażników i przystąpiło do wykonania rozkazu.

- Proszę o nie panikowanie i pozostanie na miejscach. Zaraz lody zaniesione zostaną do Demonicznej Duszy i rozstrzygniemy konkurs!

Słyszając te słowa jeden z niewolników zabrał lody na tacę i wszedł na podium podając je moderatorowi. Kobiety w konsternacji oczekiwały na wynik.

- Lody czekoladowe. Bardzo pyszne, ale takimi nie mogę się nawet pobrudzić – rzekł władca kosztując deseru przygotowanego przez Monię.

- A to lody truskawkowe, moje ulubione... - zaczął Demoniczna Dusza, lecz jeszcze ich nie spróbował.

- To ja je zrobiłam – zaczęła przechwalać się Sic – Bez konserwantów i sztucznych barwników! Mogą zawierać śladowe ilości orzechów arachidowych!

- Dobrze, że mi powiedziałaś! Jestem uczulony na orzechy arachidowe. Ale i tak wygrywasz, bo trafiłaś w mój gust!

- Brawa drodzy państwo! Mamy zwyciężczynię czyli piękną Sic! Jej właściciel, szanowny Void proszony jest o udanie się do magazynu po odbiór nagrody. Moni może następnym razem się uda.

Widownia szalała jak nigdy po tak fascynującym widowisku. Chwilę później odbyła się krótka ceremonia ślubna. Wrócili także strażnicy na latających dywanach.

- Zdajcie raport – poprosił Levusek.

- Niestety uciekła nam. Wskoczyła do morza, a na powierzchni wody znaleźliśmy tylko ślady pyłu iluzji... - tłumaczyli strażnicy.

- A kij z nią. Spocznij! – odpowiedział prowadzący, a strażnicy odmaszerowali na swoje pozycje – Dziękuję państwu, to już koniec. Na następny konkurs zapraszam za tydzień o tej samej potrze!

Publiczność zaczęła schodzić z trybun, a Sic i Demoniczna Dusza zostali odeskortowani do pałacu władcy. Bohaterka żałowała swojego żartu z orzechami arachidowymi, gdyż gdyby nie on miałaby już moderatora z głowy. Martwiła ją także zbliżająca się noc poślubna.

Podczas kolacji ze swoim nowo nabytym mężem wprawdzie zdarzyło się kilka okazji,

by doprawić mu jedzenie trutką na modów, ale trucizna okazała się być już całkiem zużyta do robienia lodów. Innych pomysłów na zgładzenie moderatora brak. Krótko mówiąc nieźle się wpakowała.

Czarodziejce zostały odebrane wszystkie ostre przedmioty, więc będąc już w sypialni myślała, że nie ma szans. Nie chciała jednak patrzeć na moderatora toteż likwidowała wszelkie oświetlenie. Zasłoniła nawet okna. Gdy drzwi się otworzyły, a w futrynie stanął Demoniczna Dusza, Sic zdmuchując ostatnią świeczkę westchnęła.

- Zrobimy to po ciemku...

- NI... - tylko tyle wydał z siebie przerażony moderator zanim całkowicie zgasło światło.

Zdziwiona Sic stworzyła magiczną kulę do oświetlenia pomieszczenia. Nikogo oprócz niej tutaj nie było. Okazało się, że Demoniczna Dusza musiał być tak mroczny, tak czarny, iż po zgaszeniu wszystkich świateł po prostu rozpuścił się w mroku.

- To by nawet tłumaczyło dlaczego opowiadał, że zawsze śpi przy zapalonym świetle o czym wspominał mi podczas kolacji – pomyślała bohaterka.

Nie chcąc wzbudzać podejrzeń straży odsłoniła okno i wyskoczyła przez nie. Spadła na przykutego łańcuchami do podłoża smoka, którego tym samym obudziła. Sic dziękowała losowi, że trafiła właśnie na tę istotę. Znała bowiem smoczy język i miała dobry kontakt ze smokami. Smok uradował się na wieść o śmierci swego nikczemnego pana. Czarodziejka uwolniła go z łańcuchów, a wdzięczny gad pozwolił jej wsiąść na swój grzbiet. Czym prędzej trzeba było powiadomić przyjaciół o tej tajnej procedurze 666, więc Sic natychmiast odleciała na smoku w kierunku Miasta Żółwistów...

Rozdział XII "Tajemnicza wyspa"

Przez morskie dno szło dwóch walecznych wojowników. Pierwszy oddychał tlenem ze słoika, a drugi używał w tym celu z butelki. Szli tak przez trzy dni obserwując przy okazji różną faunę i florę podwodnych głębin.

Uwagę bohaterów zwrócił pewien obrosnięty glonami wrak statku. Z jednej z dziur w jego kadłubie wystawał wielki rybi ogon. Myśląc, że to syrena podeszli przyjrzeć się temu z bliska.

- Pomóżcie mi! Utknęłam! – usłyszeli telepatyczne błaganie w ich głowach.

Mężczyźni spojrzeli na siebie porozumiewawczo. Teraz byli już pewni, że spotkali jedną z najpiękniejszych istot świata i bez zwłoki ruszyli na pomoc. Gestami uzgodnili, że łatwiej będzie ją wyciągnąć niż pchać, więc chwycili za ogon. Z bliska było wyraźnie widać jak łuski tej istoty mieniały się tęczowymi barwami. Używszy jednocześnie całej siły zdołali wyciągnąć biedaczkę z otworu. Uroda syreny przerosła najśmielsze oczekiwania wojowników. Miała błękitne oczy, długie blond włosy falujące zgodnie z ruchem wody oraz duże jędrne piersi ukryte za stanikiem z muszelek.

- Dziękuję wam moi wybawcy! Jestem Czarnulka – przesłała telepatycznie syrena.

- Dlaczego Czarnulka, skoro nie ma nic czarnego? – pomyśleli bohaterowie.

Odpowiedź przyszła błyskawicznie. Kobieta-ryba przemieniła się w jednego z najstraszniejszych morskich drapieżników – wielką czarną orkę.

- A teraz was zjem! – przekazała Czarnulka.

Mężczyźni zawstydzeni, że tak łatwo wpadli w pułapkę próbowali uciekać, lecz woda spowalniała ich ruchy. Ostatecznie zdecydowali, że będą się bronić. Roll wyciągnął swój topór, ale orka machnęła ogonem przewracając bohaterów i jednocześnie pozbawiając broni

Rolla. Gdy Czarnulka podpłynęła, by skosztować nieszczęśników Coni niespodziewanie przebił jej zębatą paszczę swoim Invokerem. Ku szczęściu wojaków okaleczona bestia odpłynęła pozostawiając za sobą smugę krwi. Roll po otrząśnięciu się odszukał swój toporek, a następnie ruszył dalej za Conim. Wkrótce zapadła noc, którą kompani spędzili na marszu, jednak nie natrafili na żadne niebezpieczeństwa. Nad ranem zauważyli, że dno morskie zaczyna się robić coraz bardziej strome. To oznaczało tylko jedno – zbliżają się do lądu. Kolejna godzina marszu i bohaterowie wyszli już na plażę. Pierwsze co zrobili to wzięli głęboki oddech oraz wytrzepali ryby ze swoich pancerzy.

- Myślę, że jesteśmy na miejscu – odezwał się Coni.
- Sam bym na to nie wpadł – odparł ironicznie Roll.
- Więc ciesz się, że masz mnie ze sobą, bo sam byś sobie nie poradził – dodał Coni, który nie zrozumiał słów przyjaciela.

Wojownicy rozejrzeli się. Wszystko wskazywało na to, że znajdowali się na niedużej wyspie. Dookoła rosły palmy i inna tropikalna roślinność. Na górze w centrum wyspy widoczne były jakieś ruiny, a na horyzoncie w odległej części, niedaleko plaży można było dostrzec zakotwiczony statek. Pewnym więc było, że nie są tutaj sami.

- Dobra miejscówka, podexpić można – zauważył Roll – Chodźmy zbadać te ruiny!
- Zgoda. Czuję, że czeka tam nas niezła sieczka – odpowiedział Coni – Lubię dobre sieczki.

Przyjaciele rozejrzawszy się ponownie obrali trasę, którą mieli dotrzeć na szczyt wzniesienia. Drogę urozmaicały im walki z różnej maści bestiami, których nigdy wcześniej nie widzieli. A były to między innymi: mordercze mrówki o długości jednego metra, jeszcze bardziej mordercze skorpiony podobnej wielkości oraz zajebicie mordercze dwumetrowe pająki, których jad może wywołać u dorosłego człowieka śmiertelne zatwardzenie. Trudy tych walk wynagradzało zdobyte w nich doświadczenie. Niestety, mniej więcej w połowie drogi podczas naparzenia w kamiennego golema złamała się rękojeść od rollowego topora.

- Ja piernicze co za shit! – wykrzyczał nieszczęśnik wycofując się z pola walki.

Na miejsce Rolla natychmiast wkroczył Coni, który zgładził potwora potężnym uderzeniem Invokera.

- Jeszcze żeś całego expa zebrał... - wymamrotał Roll próbując złożyć swój oręż w jeden kawałek.
- To ty nie wiedziałeś, że w KuźniaMarkecie bronie mają ostrza osadzone na trzonku od miotły? Byłem pewien, że w końcu ci się to rozklekocze – zadrwił Coni.
- Nie śmieć się! Wydałem na ten topór majątek! – zaprotestował Roll.
- Kiedy wreszcie ludzie zrozumiecie, że dobre itemki to się znajduje w zapomnianych skrzyniach bronionych przez potężne istoty? No i za questy też się czasem dostaje! – zbulwersował się Coni – Żaden szanujący się wojownik nie kupuje niczego w durnym sklepie co promocją kusi!
- Coni nie denerwuj się już. Idź przodem, a ja będę osłaniał tyły – zaproponował Roll wymachując pozostałością trzonka.

Dalsza droga przebiegała już spokojniej, gdyż Coni idąc przed siebie kosił napotkane potwory swoim dopakowanym mieczem jakby były one przeszkadzającą roślinnością w gęstej dżungli. Tuż, blisko szczytu czekała jednak kolejna niespodzianka. Bohaterowie dostrzegli leżącego na ziemi człowieka w kapitańskiej czapce, opasce na oku oraz hakiem zamiast lewej ręki. Jednym słowem spotkali pirata. Pirat ten leżał w towarzystwie pustych butelek po rumie.

- To pewnie jego statek widzieliśmy – spostrzegł Roll.
- Trafne spostrzeżenie. Budzimy go? – zaproponował Coni.
- Pewnie, pijany nic nam nie zrobi.

Pirat kilkakrotnie dźgnięty pozostałością rollowego topora ocknął się.

- Nooo... Co jest? – wymamrotał.

- To my tutaj zadajemy pytania! Kim jesteś i co tutaj robisz?! – powiedział groźnie Coni.

- Jestem Kapitan Pirrat, władca wszelkich wód, wódek i innych alkoholi. To wam powinno wystarczyć – odpowiedział wstając i poprawiając odzież – Czego szukacie na tej zapomnianej Wyspie Piratów?

- Szukamy tu czegoś co pozwoli nam pokonać moderatorów – wygadał się Roll.

- A więc jesteście tu pewnie z tajną misją od Żółwistów! Zgaduję, że ty jesteś Coni, a ty Roll! Wszyscy wam kibicują! Właściwie to w tych ruinach może być coś takiego – powiedział rozentuzjasmowany Pirrat – Chcecie to możemy pójść razem.

- Chętnie! – zgodzili się wojownicy – Ale skąd właściwie wiesz o nas i naszej tajnej misji? – zapytał zdziwiony Roll.

- A w takich kronikach o was piszą... - odpowiedział kapitan – Każdy może je przeczytać.

- Naprawdę każdy? To może być nieciekawie jeśli moderatorzy też mają do nich dostęp... - zaniepokoił się Coni.

- Mają dostęp, ale jestem pewien, że wolą siać zło i zniszczenie zamiast czytać jakieś tam kroniki – odpowiedział pirat – Poza tym zatopiłem niedawno ich statek, który był na kursie na tę wyspę.

- Niezły z ciebie pirat Pirrat – rzekł zdumiony Roll.

- Kapitan Pirrat! Do stu tysięcy ujemnych reputów! Jestem kapitanem! – rozgniewał się Pirrat.

- Kapitan? A gdzie twoja załoga? – zaszydził Roll.

- Myślisz, że ktoś tak zajebisty jak JA potrzebuje załogi?! – zapytał retorycznie kapitan.

- Spokojnie chłopaki, wyżywać się to na moderatorach możecie. Chodźmy, misja czeka – uspokajał Coni.

Bohaterowie usłuchali Coniego i zaczęli iść w kierunku ruin. Po stojącej tutaj niegdyś twierdzy zostały zaledwie fundamenty, fragment muru oraz jedna z wież. Słuchając swojej kobiecej intuicji czy też zwierzęcego instynktu wojownicy zaczęli się wpierw przy ścianie zamiast od razu wkroczyć do tej byłej fortecy. Ich wewnętrzny głos się nie mylił. Wewnątrz murów krzątały się bowiem dwie tajemnicze istoty: skrzydlaty niebieski pokraka oraz towarzyszący mu kostucha o metalowej czaszce. Wyglądali na kochanków. Jak nic Raps i Serafin.

- Nic tutaj nie ma! – krzyczał z niezadowoleniem skrzydlaty potwór. Jego głos był bardziej przesiąknięty złem niż kolor skóry Demonicznej Duszy.

- Baggy, szukaj dokładniej! Tu musi coś być! Jeśli wrócimy z pustymi rękoma to Adi skaże nas na niełaskę! – ponaglał kostucha.

- Cicho bądź Bicek! Czuję coś! – powiedział pokraka, a następnie wziął głęboki oddech przez swój płaski gadzi nos.

- Co masz? – spytał zaciekawiony Bicek.

- Czuję, że w pobliżu są trzy obce osoby! Cuchną dobrem... Ostatnio czułem taki smród od harcerzyka robiącego starszkom zakupy. Musiałem go zabić.

Bohaterowie słysząc to przygotowali się do walki. Moderatorzy ruszyli w ich kierunku. Prowadził Baggy wodząc w powietrzu nosem, by znaleźć trop. Roll chcąc zmylić potwory rzucił za mur pozostałość swojego topora. Modzi odwrócili się na chwilę lecz Baggy natychmiast wrócił ponownie łapiąc zapachowy trop. Konfrontacja była nieunikniona.

- No! Tu jesteście! – zawołał skrzydlaty nakrywając wojowników – To co Bicek? Zabijemy ich od razu czy najpierw będziemy torturować?

- NIIIEEEE!!! – wrzeszczeli bohaterowie. Coni nawet próbował zaatakować lecz ostrze jego

miecza nawet nie zarysowało łuskowatej skóry moderatora.

- Mam lepszy pomysł. Weźmiemy ich jako jeńców! Nie znaleźliśmy żadnego artefaktu, więc może jeśli przyniesiemy Adiemu wojowników dobra to może jego gniew nie będzie tak wielki – zaproponował moderator kostucha.

- Szkoda, bo już dawno nikogo nie zabiłem. Jednak jeśli myślisz, że to uchroni nas od gniewu ADIHC1 to możemy spróbować – zgodził się Baggy.

Moderatorzy zabrali broń mężczyznom, zabronili także ucieczki. Wszyscy zeszedli odrobinę i stanęli przed stromym zboczem góry.

- Nie mamy już statku, zatopili go przekłęci piraci, musimy więc skorzystać z awaryjnego środka transportu – powiedział Bicek – Baggy wezwij Koridora!

- Tak jest! Przybądź o Koridorze! Wzywają cię uniżeni słudzy Przenajświętszego Adiego! – wołał mroczny Baggy w stronę ściany, jednak nic się nie działo.

- Cholera! Nie ma tutaj zasięgu! – westchnął Bicek – A wy jak tutaj się dostaliście? – zapytał zwracając się do jeńców.

- Przyszliśmy na piechotę – odpowiedział Roll.

- Ta jasne – wtrącił się Baggy – Pewnie jeszcze syrenę widzieliście?!

- Dokładnie tak było – dodał Coni.

- Oni są niepoczytalni! – rozłościł się Baggy – Adi nie ucieszy się z takich więźniów!

- Spokojnie. Najpierw musimy znaleźć drogę powrotu. Może popłyniemy statkiem tego pirata? – zaproponował Bicek.

- Nie pozwolę dotknąć wam mojej „Łajby”! – zbulwersował się Pirrat.

- Nie rzucaj się piraciku, bo się jeszcze rozmyślimy i dostarczymy Adiemu tylko wasze głowy – zagroził Bicek.

Upokorzeni bohaterowie prowadzeni byli z powrotem w dół wyspy. Mogli przyglądać się jak Baggy oczyszcza drogę z potworów wyczarowanymi strumieniami płomieni. Jeńców nieco dziwił taki widok, gdyż zawsze myśleli, że złe potwory są posłuszne złym moderatorom. Nie wiedzieli jednak, że są to dwa zupełnie różne od siebie zła. Wprawdzie istnieją bestie, które służą modom, ale to posłuszeństwo wynika najczęściej z tresury. Podczas wędrówki i dalszego oczyszczania drogi z potworów płomień niebiesko-pokracznego moderatora rozprzestrzenił się i spowodował mały pożar. Gdy spłonęła szata roślinna, w zboczu góry odsłoniła się prostokątna szczelina. Wejście wyglądało obiecująco toteż moderatorzy postanowili zbadać dokąd prowadzi. Baggy rozświetlił pomieszczenie magicznym zaklęciem. Wnętrze wyglądało na przedsionek, na końcu którego widniały kamienne drzwi, a nad nimi umieszczona była tablica z wrytymi napisami. Przekaz był napisany w starożytnym języku, który rozumieli tylko moderatorzy. Tabliczka informowała, że za drzwiami znajduje się labirynt, w którym spoczywa artefakt mogący zmienić bieg historii. Wojownicy zrozumieli, że nie bez powodu przywiódł ich tutaj los i zaczęli knuć przeciw moderatorom.

- Skoro tu jest labirynt to z pewnością będzie najeżony pułapkami. Pozwólcie nam iść przodem – poprosił Roll.

- No i jeszcze przydałaby się broń – odezwał się Coni – wam potężnym przecież nie zaszkodzimy, a możemy zaoszczędzić wam brudnej roboty jeśli wyskoczy jakiś szkielet.

- Niech wam będzie. Posłużycie za armatnie mięso, a artefakt i tak będzie dla nas, hehe – zgodził się Bicek.

Bohaterom została zwrócona broń, oczywiście Rollowi nie było czego zwracać, więc został wyznaczony do trzymania pochodni. Przełączenie dźwigni znajdującej się przy kamiennych drzwiach spowodowało ich otwarcie.

Kolejne pomieszczenie było wielką halą z kilkanaściorgiem otwartych drzwi. Na środku

podłogi wryty był kolejny napis, który przeczytał na głos Bicek. Głosił on, że tylko jedno przejście jest bezpieczne. Ponadto znajdowała się tam jeszcze jedna informacja, która wprawiła w zdumienie nawet moderatorów. Labirynt ten zaprojektował sam bóg Tomi! Do wszystkich dotarło, że stoją przed nie lada wyzwaniem. Legenda głosiła, że jeszcze nikt nie przeszedł przez jego pułapki. Wielu śmiazków poległo także tutaj na co wskazywały szkielety znajdujące się w większości z wejść. Prawdę mówiąc zostały tylko dwa przejścia, w których nie było żadnych ludzkich szczątków.

- Które sprawdzamy? – zapytał wszystkich Roll.

- Ja bym wybrał te po lewej – odpowiedział Bicek.

- A kogo tam wyślemy? – zamyślił się Coni.

- To proste – odpowiedział Baggy i rozpoczął swoją ulubioną wyliczankę – Raz, dwa, trzy, bana dostajesz ty! – wypadło na Rolla.

- A niech wam będzie, nie ma co przedłużać – zgodził się Roll i pewnym krokiem wszedł do wskazanego wejścia.

Pół minuty ciszy przerwał wrzask przywodzący na myśl rodzącą kobietę. Ułamek sekundy później z wejścia wybiegł zdyszany Roll.

- AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!

- Co tam było? – zapytała zaciekawiona reszta.

- K-k-kolce ze ścian! – wydusił z siebie nieszczęśnik.

- To jakim cudem cię nie zabiło? – zdziwił się Pirrat.

- Boooo, bo stare były już i przyrdzewiały, więc się chyba zacięły – odpowiedział Roll, który nadal z trudem łapał powietrze.

- Hehe, farciarz – roześmiał się Bicek – znamy już prawidłowe wejście. Idźcie dalej.

Faktycznie. Wybrany korytarz był bezpieczny. Bohaterowie dotarli nim do następnej komnaty z pułapką. Pomieszczenie w większości stanowiły płyty z różnymi literami. Przed pułapką była też inskrypcja, którą przetłumaczył Bicek.

„Imię najwyższego boga to właściwa droga”

- No to chyba każdy głupi wie, że to Jacek! – powiedział Coni i wyrwał się, by zacząć w wariackim tempie stąpać po płytach: „J”, „A”, „C”, „E”... Nikt nie zdążył nawet krzyknąć, gdy wojownik wchodził na płytę z literą „K”. Płyta okazała się zapadnią, która aktywowała się natychmiast, gdy zadziałał na nią ciężar człowieka. Tylko niesłychana zręczność Coniego sprawiła, że w ostatniej chwili zdążył się chwycić krawędzi bezpiecznej płyty. Wszyscy, włącznie z moderatorami złapali się za głowę widząc ten wyczyn.

- Może i każdy głupi wie, że najwyższy bóg to Jacek, ale nie każdy głupi wie, że w języku starożytnych imię Jacek pisze się przez G! Czyli Jaceg! – wypalił w końcu Bicek.

- Oj tam, przecież żyję... - wymamrotał Coni – Chodźmy dalej.

Reszta ekipy przeszła ostrożnie po bezpiecznych polach. Na końcu pomieszczenia znajdowały się kolejne drzwi. Napis na nich głosił:

„Do Komnaty Przetrwania. Teraz to już na bank Wam się nie uda. Pozdrawiam: Tomi”

Komnata przetrwania Tomiego to ustrojstwo spędzające sen z powiek każdego poszukiwacza przygód. Legenda głosi, że żeby ją przejść trzeba by oprócz nadludzkiej zręczności i szybkości posiadać dodatkowo dużo szczęścia.

- Dlaczego tak zbladłeś? – zapytał Rolla pirat.

- To ty nie wiesz? W komnacie przetrwanie trzeba uciekać przed zgniatającą ścianą i przy okazji unikać kolców z podłogi oraz pocisków ze ścian! Nie da się tego przejść! – odpowiedział zrozpaczony wojownik.

- Spokojnie, coś się wymyśli – pocieszył Coni.

Wszyscy wkroczyli do najstraszniejszego pomieszczenia na świecie. Oczywiście

przodem ciągle szli jeńcy moderatorów.

- Hehe, no to przodem pójdzie ktoś z was, ściana go zgniecie, a my bezpiecznie przejdziemy dalej – zaproponował Bicek.

Baggy wykonał swoją ulubioną wyliczankę, która do pójścia na pewną śmierć wytypowała kapitana Pirrata.

- Ahoj! – krzyknął na pożegnanie Pirrat i przeszedł do części z ruchomą ścianą.

Mężczyzna rozejrzał się po korytarzu i dokładnie obejrzał ścianę, która miała ruszyć w pogoń, gdy ktoś wejdzie odpowiednio głęboko w korytarz. Nagle w głowie zaświtał mu pewien pomysł. Nie miał zbyt dużego wyboru, więc postanowił go wypróbować. Małymi kroczkami szedł tyłem w głąb korytarza tuż przy ścianie sąsiadującej z wejściem do Komnaty Przetrwania. W pewnym momencie zatrzęsła się ziemia, pułapki się uruchomiły, a zgniatająca ściana ruszyła z miejsca. Kapitan bez zwłoki pobiegł przed siebie i jak gdyby nigdy nic wrócił do poprzedniego pomieszczenia zanim zagroziła je zgniatająca ściana. Na jego twarzy pojawił się szeroki uśmiech.

- Zawsze chciałem to zrobić! – powiadomił resztę zdumionej ekipy.

Wszyscy zgodnie postanowili poczekać, aż ściana dobiegnie do końca korytarza. Gdy to się stało ucichły też mechanizmy pułapek, więc zgodnie stwierdzono, że można bezpiecznie iść dalej. Obok miejsca do którego dotarła ściana znajdowała się drabinka, a po wejściu na nią można było dotrzeć do kolejnego pomieszczenia.

- Mam nadzieję, że już nie będzie więcej pułapek, dość mam już tego! – westchnął zirytowany Roll.

- I nie będzie – rzekł Bicek – Na tych drzwiach jest napisane, że prowadzą do ołtarza z artefaktem.

Podniecona brygada wkroczyła w progi ostatniej komnaty. W odróżnieniu od poprzednich pomieszczeń to nie było ani zniszczone, ani zakurzone. Kształt tego pokoju oparty był na półkuli. W centrum znajdował się bogato zdobiony ołtarz oświetlany przez promienie słońca docierające tu przez otwór w suficie. Na ołtarzu stał równie pięknie ozdobiony kuferek zamknięty na kłódkę. Bicek dokładnie go obejrzał lecz jego wzrok nie przeniknął ścian skrzynki i nie mógł dostrzec co jest w środku. Zdejmując skarb z ołtarza odsłonił starożytny tekst, który standardowo rozszyfrował.

„Oto artefakt dający władzę nad światem. Kluczem jest Jedyny, Sygnet go wskaże.”

- Cholerka, nie kumam tej zagadki – zmartwił się Bicek – Ale na pewno Adi w swej nieskończonej mądrości da radę to rozgryźć, wracamy do domu!

- A mogę już ich zabić? – zapytał zniecierpliwiony Baggy wskazując na jeńców.

- Mamy już to czego szukaliśmy, więc oni są nam już niepotrzebni – odpowiedział Bicek – Rób co chcesz.

Gdy bohaterowie przygotowali się mentalnie do desperackiej walki o przetrwanie magia tego miejsca zaskoczyła jednak wszystkich raz jeszcze. Promień słońca skierował się na ścianę pomieszczenia oświetlając niezwykłą broń. W blasku słońca lśniło diamentowe ostrze ogromnego topora obosiecznego o tytanowej rękojeści. Światło padało także na napis we współczesnym języku oznaczający *„Weź ten oto prezencik Roll i dował im!”*. Adresat błyskawicznie się do tego dostosował. Przecinane diamentem powietrze tylko świstało, a wokół latały strzępy czarnej szaty Bicka oraz błękitne łuski Baggyego. Coni i Pirrat stali osłupieni obserwując ten niespodziewany zwrot akcji. Jak tylko przeciwnicy runęli na ziemię wszyscy ruszyli do ucieczki zabierając ze sobą tajemniczy kuferek.

Wojownicy migiem ominęli poprzednie komnaty, a po wyjściu na zewnątrz Pirrat zabrał ich na szalupie do swojego statku „Łajba”. Kapitan i wojownicy postanowili bezzwłocznie opuścić wyspę. Żagle rozwinięte, kotwica podniesiona, kurs na kontynent...

Rozdział XIII "Powrót na Reput Mount"

Dzień powoli dobiegał końca. Przez tłoczne ulice Ukraden szli Musaraj i Bloodeye. Wracali oni do zepsutej windy z częściami potrzebnymi do jej naprawy. Nieopodal biurowca Mapyego znowu spotkali czarodziejkę, którą wyrzucili ochroniarze biznesmena. Siedziała na ławce i płakała.

- Co się stało nieznamy? – zapytał nieśmiało nekromanta.
- Zwróciłam się z modlitwą do Jacka i Tomiego, ale nawet oni mnie olali – odpowiedziała Skarlet i natychmiast wróciła do łkania.
- Bogowie? Przecież wiadomo, że oni nie istnieją – wzburzył się geniusz.
- I mówi to osoba żyjąca w świecie, gdzie połowa ludzi potrafi rzucać fireballami, po łąkach biegają trolle, a do jaskini strach wejść, bo można oberwać od mieszkających tam nieumarłych. Dodatkowo sam zdecydowałeś się na misję przeciwko ADIHC1, bogowi zła, który według ciebie nie powinien istnieć – zripostował Blood.
- Nauka może i nie wyjaśnia wszystkiego, ale nikt mi nie wmówi, że stworzyli nas jacyś bogowie. Adi jest tylko bardzo potężnym czarnoksiężnikiem, a nie bogiem – bronił się młodzieniec.
- A pamiętasz może początek maja sprzed dwóch lat? – zapytał Musaraja czarodziej – Gdyby nie boska interwencja zniszczyłbyś świat!
- To zdarzenie nigdy nie miało miejsca! To były zbiorowe halucynacje, które wystąpiły po spożyciu przeterminowanych ogórków! – sprzeczał się dalej geniusz.
- I myślisz, że wszyscy tego dnia jedli przeterminowane ogórki? Przestańmy się już kłócić, dama patrzy...
- Nic nie szkodzi – odezwała się czarodziejka, która najwyraźniej przestała już płakać – Słyszałam, że mówicie o misji przeciwko szefowi modów. Mogę się przyłączyć?
- Pewnie, jest jeszcze miejsce w mojej windzie – odrzekł Bloodeye.
- Windzie? – zdziwiła się Skarlet.
- Tak. Chodźmy, szkoda czasu – ponaglił Musaraj.

Dalszy plan zakładał jednak poczekanie do zmierzchu przed biurowcem Mapyego. Grupa krążyła wokół budynku przez dwie godziny. Nudę zabijano rozmowami, a na końcu komentowaniem przechodniów tego dziwnego miasta. Na szczególną uwagę zasłużył podstarzały osobnik o bujnej czarnej brodzie ubrany w fioletowe szaty taszczyący masę zawiniętych w rulony pergaminów. Miał tego tyle, że nieustannie jakiś wypadał mu z rąk lub kieszeni. W siedzibie biznesmena spędził on niespełna kwadrans, a wyszedł z niej wyraźnie rozgoryczony. Odchodząc upuścił jeden ze swoich zwojów i prawdopodobnie z roztargnienia tego nie zauważył. Rolkę podniosła Skarlet. Czytając tekst ze zwoju czarodziejka o mało nie pękła ze śmiechu. Zapytana o to co ją tak śmieszy przeczytała wszystkim na głos. Napisy, które udało się jej rozszyfrować brzmiały mniej więcej tak:

„Nowe zaklęcie: Miłosny órok.

Magiczna formuła do wypowjedzenia sfojej ofjeże: A umjesz ty coś poza ładnym wyglondem?

Działanie: Ofjara powinna ftedy się zakohać.

Tfurca zaklencia: Starożytny Mag.

Proźba o potfjerdzenie przyjencia patętu: Rozpatrzone odmownie ~ Mapy.”

- W tym przypadku akurat się nie dziwię Mapyemu – skomentował Musaraj.
- To, to może być dobre! – odezwał się Blood i wyrwał czarodziejce kartkę z ręk. Następnie umieścił ją w kieszeni swojego ubrania.
- Chyba wystarczająco się już ściemniło, pokażecie mi tę windę? – zaproponowała Skarlet.
- Masz rację, chyba już czas – zgodził się nastolatek.

Strażnicy w ciemności nie zorientowali się, że wchodzący bohaterowie są już na liście niechcianych gości. Droga do windy stała otworem.

Nekromanta otworzył worek z częściami, a geniusz dokonał oględzin obwodów windy. Naprawa trwała godzinę. Nieznane czarodziejowi moduły naprawił Musaraj, zaś znaną przez siebie resztę urządzeń naprawił Blood. Po ponownym zamocowaniu panelu sterowania zasłonięte zostało tajemnicze światło wnętrza pojazdu, a uruchomiła się standardowa lampa na suficie. Wybrany został kurs na Reput Mount, a winda posłusznie ruszyła w drogę. Po dość krótkim czasie bohaterowie poczuli, że winda znów się zatrzymała. Zdziwieni pasażerowie wyszli na zewnątrz zobaczyć co znów się stało. Winda zakotwiczyła się w starej opuszczonej i zatęchłej chacie. Przez okna widać było miejsce w którym się znajdują.

- Niemożliwe! – krzyknął Musaraj.
- To...! – zająknął się zszokowany nekromanta.
- Reput Mount! – dokończyła Skarlet.
- Ale tak szybko? – zdziwił się Blood.
- Najwyraźniej naprawiliśmy coś co już wcześniej było uszkodzone i w ten sposób zoptymalizowaliśmy twój pojazd! – stwierdził geniusz i przybił piątkę z Bloodeyem.
- To co teraz robimy? – zapytała czarodziejka.
- Dzisiaj już nic, po tak pracowitym dniu należy nam się odpoczynek – odpowiedział mag – Znajdźmy jakiś nocleg.
- Doskonały pomysł, chodźmy już stąd – skwitował Musaraj.

Po naradzie dotyczącej miejsca noclegu zdecydowano, że ekipa prześpi się w miejscu zaproponowanym przez Musaraja, gdyż z całej ekipy to właśnie on najlepiej znał Reput Mount. Z pomysłu na noc w pałacu Antybristlera zrezygnowano, gdyż droga pieszo do niego była zbyt długa. Na windę też nie można było liczyć, bo Blood nie znał dokładnych współrzędnych pałacu. Młodzieniec poprowadził więc przyjaciół przez spowite nocnym mrokiem miasto do idealnego według niego miejsca na odpoczynek.

- To tutaj! – powiedział młodzieniec wskazując na spory zamek, gdy drużyna znalazła się na wysokości około stu reputów.

Zamek wskazany przez bohatera był już zamkiem tylko z nazwy. Swoje funkcje obronne przestał pełnić już lata temu, gdy nastał czas względnego pokoju. Wykupił go pewien szlachcic imieniem Squadron i przerobił go na hotel dla bogatych, podróżujących osób. Ściany zamku pokryte były gładkimi marmurowymi płytkami o jednolitej beżowej barwie. Dzięki temu ściany zamku efektownie odbijały światło księżyca. Brama była szeroko otwarta, a kraty podniesione. Na murach obronnych stali znudzeni strażnicy. Towarzysze przeszli przez bramę i drogą prowadzącą przez dziedziniec dotarli do głównego wejścia budowli. Wewnątrz czekał na nich sam właściciel zamku. Siedział przy swoim biurku, naprzemiennie pisał listy i przeglądał jakieś dokumenty. Gdy usłyszał dźwięk otwierających się drzwi oderwał się od monotonicznej pracy i spojrzał w ich kierunku.

- Musaraj?! Co ty tutaj robisz?! Myślałem, że nie żyjesz! – odezwał się szlachcic.
- Też tak myślałem – zażartował geniusz tekstem z Gothica – Moglibyśmy przenocować?
- Pewnie – odpowiedział – A kogo tu jeszcze przyprorowadziłeś?
- To Bloodeye nekromanta, a to czarodziejka Skarlet – odpowiedział Musaraj wskazując

swoich towarzyszy – Poznajcie pana Hrabiego Squadrona władcę tego zamku i okolicznych ziem.

- Władcą powiadasz? Jeśli sytuacja prędko się nie zmieni wkrótce stracę ten zamek i cały majątek... Już musiałem zwolnić część służb – pożalił się Squadron.

- A co jest nie tak? – zapytał zaciekawiony nekromanta.

- W dzisiejszych czasach sytuacja jest na tyle napięta, że większość woli pozostać w domach. Grozi nam otwarty konflikt z moderatorami. Do tego zdążyłem się już przyzwyczaić, ale ostatnio pojawili się ONI i odstrasząją wszystkich od Reput Mount...

- Jacy oni? – zapytała Skarlet.

- Familia! – odpowiedział wzburzony hrabia - Gdy tylko dowiedzieli się, że Coniego i Antka już tutaj nie ma zapakowali dupska do swojego Tico i przyjechali rządzić się w naszym mieście!

- A nie da się ich po prostu wywalić na zbity pysk? – zdziwił się Musaraj.

- To nie jest takie proste. Wygrali coroczny turniej walk i jako zwycięzcy są teraz honorowymi obywatelami Reput Mount – wyjaśnił Squadron.

- Naprawdę nie ma wyjścia? – dopytywał Bloodeye.

- Właściwie jest jeden sposób... - odrzekł władca – Wedle prawa ktoś musiałby wyzwąć ich na pojedynki o honor. Ale nikt nie jest aż tak walnięty, żeby się na to zdecydować...

- My jesteśmy! – odpowiedzieli zgodnie bohaterowie.

- Droga wolna, ale może najpierw prześpijcie się z tą decyzją – zaproponował hrabia i rzucił w kierunku gości pęk kluczy. Pech chciał, że nekromanta został trafiony nim w oko.

- Ała!

- To klucze do kwater gościnnych. Jak będziecie coś jeszcze chcieli to zagadajcie do kogoś ze służby. Możecie już iść, do jutra! – wyjaśnił Squadron na pożegnanie – a ja tymczasem napiszę sobie list do mojego kuzyna Voida... Ciekawe co tam u niego słychać?

Drużyna udała się w kierunku proponowanych komnat. Po drodze na korytarzu spotkali pewną bardzo ważną osobę. Była nią rudowłosa czarownica o imieniu Ksiliath. Mistrzyni magii znana na całym świecie, wzbudzająca strach nawet u moderatorów. Ubrana była w szaty marchewkowego koloru, a przy pasie miała przymocowaną miedzianą różdżkę z osadzonym na końcu rubinem.

- To ty?! – zapytał BloodEye poważnym tonem próbując ukryć emocje, gdyż nie mógł uwierzyć kogo właśnie spotkał.

- Tak, to ja – odparła spokojnie czarownica.

- A umiesz ty coś poza ładnym wyglądem? – spytał nekromanta w akcie swojej głupoty stosując nowoczesną sztukę podrywu zaczerpniętą ze zwoju Starożytnego Maga. Musaraj i Skarlet cofnęli się krok do tyłu.

- Nie próbuj mnie poderwać... - odpowiedziała lakonicznie Ksiliath. Następnie chwyciła swoją różdżkę i krótkim, płynnym ruchem machnęła nią w powietrze. Na podłogę spadły dwie połówki muchy.

- Wielka mi rzecz – wtrącił Musaraj zagłuszając okrzyk zachwyty Blooda. Odszukał pierwszą lepszą latającą muchę i natychmiast zaczął liczyć jej tor lotu. Machnął następnie mieczem, a przynajmniej próbował. Miecz wrył się w podłogę tak mocno, że geniusz zamiast podnieść go zrobił pięknego fikołka.

Ksiliath parsknęła śmiechem i wyszła szybko z korytarza mijając myjącego podłogę dozorcę. Ten podniósł głowę, spojrzał na stojącą w rogu butelkę i machnął swoim mopem w powietrze. Woda momentalnie zamarzała. Bloodeye natychmiast zapalił w ręce kulę ognia i zapytał wystraszonym głosem:

-K-k-kim jesteś?

- Jestem Mop - odpowiedział sprzątac.
- A naprawdę?
- Mop.

Gdy do nekromanty dotarło z kim ma do czynienia natychmiast zemdłał. Upadającemu na podłogę czarodziejowi wypadł z ręki fireball i podpalił jego odzież. Na szczęście dozorca zareagował w porę i wylał na nieszczęśnika wiadro wody, którą mył podłogę.

- Mop. To mooop... - wyjęczała czerwona na policzkach Skarlet i również zemdłała.
- Co jest? – zdziwił się dozorca – Napiliście się czegoś?
- Nieee – zaprzeczył Musaraj – Oni po prostu nie byli chyba jeszcze w Reput Mount i nie są przyzwyczajeni do spotykania co krok osób światowej sławy – wytłumaczył.
- No chyba, że tak – zrozumiał Mop – Przenieśmy ich lepiej na jakieś łóżka.

Geniusz otworzył drzwi pobliskich pokoiów kluczami od Squadrona, a następnie wraz z dozorcą przeniósł na łóżka nieprzytomnych bohaterów. Wkrótce i Musaraj położył się spać, lecz nie mógł zasnąć co było dziwne po tak ciężkim dniu. Rytuałem innych w takiej sytuacji jest liczenie baranów, ale to nie przystoi takiemu mózgowi. Geniusz zanim zasnął obliczał w myślach logarytmy, pochodne oraz usuwał niewymierności z mianownika. Noc minęła szybko i spokojnie.

- POBUDKA!!! – wołał donośnie sprzątac waląc mopem w kolejne drzwi na korytarzu. Ekipa pobudziła się i spotkała na korytarzu.
- Ale dziwny sen miałem... - odezwał się Bloodeye.
- Zemdlałeś i pewnie to co się wydarzyło przed tym uznajesz za sen – wtrącił Musaraj chcąc popisać się wiedzą.
- A więc naprawdę kochałem się z Ksiliath?! – uradował się nekromanta.
- Aż tak ciekawie to nie było...

Blood od razu posmutniał.

- To jakie są plany na dziś? – zapytała Skarlet z trudem powstrzymując ziewanie.
- To proste – odpowiedział geniusz – dzisiaj wyganiamy z miasta Familię, a następnie ogłosimy mobilizację Reput Mount. Zaraz omówię szczegóły...
- Możesz z tym chwilę poczekać? – przerwał Bloodeye – Muszę iść siku.
- Oj Blood, jak ty mało o sobie wiesz – westchnął Musaraj – W powieściach, szczególnie fantasy nie ma miejsca na potrzeby fizjologiczne inne niż spanie i jedzenie. Nie musisz iść oddawać moczu, uświadom to sobie.
- Faktycznie, działa! Już mi się nie chce! – zdziwił się nekromanta – Ale jaja! Jednak wiele można się od ciebie nauczyć Musaraj.
- Wiadomka – odrzekł geniusz – tak więc wracając do naszych planów. Musimy wyzwać całą Familię na pojedynek...
- Myślisz, że mamy z nimi szansę? – zapytała Skarlet – Może powinniśmy znaleźć jakąś dobrą pomoc?
- Lepiej mieć wsparcie, niż nie mieć wsparcia – zgodził się Musaraj – Blood i Skarlet, wy poszukajcie tutaj na zamku, a ja wybiorę się do „Pudła Krzyków”.
- Tak jest!

Geniusz nie tracąc czasu opuścił zamek i udał się do znanej karczmy w sercu miasta. Atmosfera panowała tam taka sama jaką zapamiętał z ostatniego i właściwie każdego innego pobytu. Stali bywalcy rozmawiając sączyli trunki, a jeszcze inni czas spędzali przy wielkich stołach grając w strategiczne gry planszowe. Jednak coś zaniepokoiło bohatera. Nikogo nie przejęła jego wizyta, a uznany był przecieź za zaginionego. W normalnym przypadku zaraz wszyscy wypytaliby go o przygody, a obecnie byli dziwnie zajęci sobą.

- Dzieńdoberek! – przywitał się młodzieniec – Czy jest tu ktoś chętny na dokopanie Familii?
- Po co? – odezwał się jeden z gości.
- A chociażby dlatego, że jeżdżą Tico i rządzą się w Reput Mount? – zapytał retorycznie bohater.
- Ale oni w odróżnieniu od Antybristlera i Coniego nas nie opuścili! – odezwał się drugi z gości karczmy.
- No właśnie! – poparł go kolejny.
- Ale z was puste łby! – wzburzył się Musaraj – Oni was wcale nie opuścili, tylko wyruszyli na misję ratowania świata! Ja przybyłem do Reput Mount z także inną ważną wiadomością! Musicie przygotować to miasto do wojny moderatorami!
- Wojny?! Na jakiej podstawie mamy ci uwierzyć?
- Długa historia... – odpowiedział geniusz wyciągając z kieszeni błyskotkę – Oto medalion Antka, miałem go pokazać, gdybyście nie uwierzyli.

Wszyscy na widok medalionu dostali wytrzeszczu. Był to dla nich szok, gdyż Antybristler nigdy nie rozstawał się ze swoją pieczęcią. Odkąd wygrał ją w chipsach zawsze była przypięta do jego kurtki.

- To niemożliwe! – wykrzyczał ktoś z tłumu.
- Właśnie! Pewnie go zabiłeś!
- Myślicie, że mógłbym go pokonać? – zapytał wszystkich Musaraj.
- No właściwie piętnastolatek nie miałby szans ze starszym doświadczonym magiem.
- Tak więc pomożecie z Familią?
- No chyba cię pogrzało! Sam sobie ich bij! Już wolimy zająć się fortyfikacją miasta na wypadek tej wojny.
- Naprawdę nikt nie chce? – zapytał młodzieniec ponownie. Odpowiedziała głucha cisza (tak, pierwsza w historii cisza w „Pudle Krzyków”) więc po kilku chwilach opuścił tawernę.
- Phi, ale cieniasy. Dobrze, że chociaż przygotowują się do wojny – pomyślał i zrezygnowany wrócił do zamku.

Na dziedzińcu czekała na niego dwójka pozostałych bohaterów. Oni również nie mieli zadowolających wieści.

- O, cześć Musaraj jak ci poszło? – zapytał Blood.
- Szkoda gadać. Nawet nie wierzyli, że przysłała mnie Antek. W ostateczności powiadomiłem ich jednak o wojnie – odpowiedział geniusz – A wy znaleźliście pomoc na Familię?
- Niestety też nam się nie powiodło – odrzekła Skarlet.
- Cholera, a może wiecie chociaż gdzie się podziewają?
- Podobno przejęli pałac Antybristlera... - odpowiedział Bloodeye.
- No kurczę same przeszkody! Nie chce mi się włączyć tak wysoko tylko po to, by rzucić wyzwanie jakimś kozakom – zdenerwował się Musaraj.
- Może sprawmy, by oni sami do nas zeszli – zaproponowała czarodziejka.
- To niezła myśl – zgodził się geniusz – Tylko jakby ich tutaj sprowadzić?
- Może zdewastujemy im to Tico? – zaproponował nekromanta – Nawet jak nie przyjdą to i tak zrobimy coś dobrego dla ludzkości.
- No! Raz żeś się przydał! – ucieszył się Musaraj – No to chodźmy!

Drużyna ruszyła na miasto w poszukiwaniu pojazdu Familii. Znaleźli go prędko zaraz przy jednej z bram wyjściowych Reput Mount. „Auto” było koloru czerwonego i posiadało napęd typowy jak na te czasy czyli dziura wycięta w podwoziu służąca do poruszania w niej nogami. Nagle jak spod ziemi pojawili się członkowie Familii. Było ich czworo. Wszyscy ubrani byli jednakowo w białe skórzane kurtki, a włosy mieli koloru czarnego.

- Co robicie przy naszym SAMOCHODZIE?! – zapytał z gniewem gość wyglądający na szefa

tego całego gangu.

- O, cześć Praqu! Ty żyjesz! – zawołał Blood do koleśnika podobnego do zaginionego sprzymierzeńca.
- Praqu to mój tępy brat bliźniak, jam jest Otherside – odpowiedział osiłek.
- Nie żeby coś, ale skoro twój brat bliźniak był tępy to zgadnij jaki ty jesteś... - wtrącił Musaraj.
- Yyyyyy. Jaki? – wymamrotał Otherside.
- Tak myślałem – potwierdził swoje przypuszczenia geniusz.
- Co myślałeś? – zapytał zaintrygowany gangster.
- Nieważne! Skończcie te pogadanki! – przerwał ich szef – Po co tu węszyliście? – zapytał w stronę bohaterów.
- Macie się wynosić z Reput Mount! – odpowiedziała krótko Skarlet.
- Hahaha, chcecie rzucić nam wyzwanie? – roześmiał się przywódca - Zgoda! Dawno nikogo nie spraliśmy! Do zobaczenia wieczorem na arenie. Tylko nie stchórzcie i przyjdźcie! – rzucił na odchodne.

Familia w doskonałym nastroju udała się w niewiadomym kierunku.

- A więc wyzwanie mamy już z głowy. Teraz trzeba obmyślić jakąś taktykę... – zaproponował Musaraj – Chodźmy do zamku.

Drużyna zgodnie z radą młodego przewodnika ruszyła w kierunku zamku, w którym nocowali. Po drodze zostali jednak zaczepieni przez zakapturzonego osobnika.

- Pssst!
- Kim jesteś? Czego chcesz? – zapytał nieznanego nekromanta.
- Nie jest istotne kim jestem. Ważne jest natomiast, że wiem jak pokonać Familię – odpowiedział tajemniczy jegomość.
- Tak? No to zamieniam się w słuch – zaciekał się geniusz.
- Widywałem już ich walki w innych miastach i wiem czego możecie się spodziewać. Trzymajcie ten zwój. W nim są zapisane moje wskazówki co do walki – powiedział kapturowiec wręczając Musarajowi kartkę.
- I ty tak po prostu ją nam dajesz? – zdziwiła się Skarlet – W czym tkwi haczyk?
- Nie ma żadnego haczyka – odrzekł nieznanomy – A zapłatą dla mnie będzie oglądanie porażki Familii. Życzę wam powodzenia.
- No skoro tak to dzięki! – opowiedział Bloodeye, lecz nim zdążył dokończyć to zdanie tajemniczy wędrowiec zniknął.
- Jak nie wszystko pod górkę to z górki. Uroki Reput Mount... - westchnął geniusz, po czym poprowadził przyjaciół z powrotem do zamku.

Na zamku bohaterowie załapali się akurat na obiad. Na wielkim stole ustawione były wielkie wazy z ziołową zupą, dziczyzna oraz słynne ciasteczka reputowe na deser. Ciastka te występowały w trzech podstawowych wariantach: słodkie zielone o smaku jabłka, pikantne czerwone o smaku papryki oraz orzeźwiający szary o smaku mięty. Musaraj pod pretekstem diety zjadł tylko deser. Przegryzając smakowite ciasteczka zabrał się za studiowanie kartki od tajemniczego nieznanego. Porady dotyczące walki z gangiem były tak nietypowe, że aż zafascynowały młodzieńca. Po obiedzie wytłumaczył reszcie jaką taktykę mają przyjąć. Czas do wieczora nekromanta i Skarlet wykorzystali na treningu u swoich idoli czyli u Ksiliath i Mopa. Tylko Musaraj nie miał żadnej osoby, od której mógłby się czegośkolwiek nowego nauczyć, ponieważ był już najmądrzejszym człowiekiem na tym świecie. By nie marnować niepotrzebnie czasu przeszedł się do zamkowej biblioteki z zamiarem przeczytania do wieczora wszystkich książek.

Naszedł wieczór. Bohaterowie prosto z treningu ruszyli w kierunku areny walk. Razem

z nimi poszła również większość mieszkańców miasta chcąc obejrzeć zmagania. Po drodze przyjaciele zauważyli, że przy murze obronnym miasta ustawione są rusztowania, których rano jeszcze nie było. Wniosek z tego taki, że ostrzeżenie Musaraja przyniosło pożądany skutek i miasto przygotowuje się do walki.

Kilka minut marszu i ekipa była już na miejscu. Arenę otaczało wysokie ogrodzenie, z nad którego walki oglądała widownia. Na samej widowni zbudowane było wyraźne podium dla vipów i osoby prowadzącej turniej. Prowadzącym okazał się tajemniczy nieznajomy, który przekazał rady bohaterom. Na jego słowa obie drużyny ustawiły się naprzeciwko siebie.

- Witam państwa na dzisiejszym turnieju, który poprowadzi nie kto inny jak ja czyli Venom! Tłum zaklaskał jak na koncercie Rubika, a gdy nastała względna cisza sędzia kontynuował swoje przemówienie.

- Dziś naprzeciwko siebie staną dwie potężne drużyny. Pierwszą z nich Familia, w której skład wchodzi: wojownik Terens, wojownik Kampaj oraz magowie Otherside i Cewnik... znaczy Czervik.

Po prezentacji składu Familii kibice zagwizdali jak w kanikułach.

- Z Familią zmierzy się drużyna... MFO Zjeby! Czyli nekromanta Bloodeye, czarodziejka Skarlet oraz geniusz Musaraj!

Po tej prezentacji tłum także zgodnie wzniósł aplauz.

- Co tu więcej gadać? Możecie się już napierdalać! – zawołał Venom dając jednoznaczny sygnał do rozpoczęcia walki. Widownia zawrzała.

Mordercza Familia natychmiastowo rzuciła się do natarcia. Uformowali się w rząd i zbliżali się do drużyny Musaraja. Od dwumetrowej dzidy Terensa, wielkiej siekiery Kampaja i piorunów kulistych w rękach Czervika najbardziej grozą napawała masywna różdżka Otherside'a, którą użytkownik nie miał zamiaru wytwarzać zaklęć, lecz użyć ją jako broni obuchowej. Tajemnicza strategia zapewniała wygraną, ale wymagała także niezawodnej współpracy. MFO Zjeby trzymali się blisko siebie, a Skarlet otoczyła ich magiczną barierą. Trojkę otaczała świetlista sfera chroniąca przed ciosem i magią. Musaraj wymachiwał na zewnątrz swoim mieczem, by nie dopuścić do zbliżenia się wrogów do magicznej tarczy. Był to zabieg mający dać czas na przygotowanie specjalnego zaklęcia przez Blooda. Za pomocą swoich czarów Czervik próbował osłabić osłonę Skarlet, lecz czarodziejka tak łatwo nie dawała za wygraną ponownie wzmacniając swoje zaklęcie. Terens stał spokojnie wyzywając swoich przeciwników od tchórzy. Nierozważny Otherside zaszedł przeciwników od tyłu i jak szalony zaczął uderzać swoją różdżką o sferę z nadzieją, że ta się rozpadnie do jego ciosów. Musaraj zaczął obliczać coś w głowie i ułamek sekundy później zrobił salto do tyłu wystawiając miecz za barierę najmocniej jak się dało. Trysnęła krew. Geniusz odwrócił się i zauważył skulonego Otherside'a z raną w sercu. Tłumy na widowni zaczęły szaleć.

- Uff. Już się martwiłem, że miało nie być tam tego pierwiastka i nie trafię – pomyślał zadowolony młodzieniec.

Familia widząc stratę towarzysza na chwilę oniemiała, ale zaraz potem wpadła w niespotykaną furję. Terens i Kampaj skoordynowali ruchy i uderzając ogromną siłą w barierę rozbili ją na drobne kawałeczki. Kibice ponownie zaczęli krzyżeć. Bohaterom pozostała tylko nadzieja, że nekromanta wywiąże się ze swojego zadania.

- No to teraz pomścimy naszego kochanego kolegę! – rzekł Terens i razem ze swoją ekipą rzucili się na drużynę Musaraja.

Skarlet po nieudanej próbie wytworzenia nowej tarczy postanowiła rzucać kulami ognia w Familię, lecz zaklęcia neutralizował Czervik. Sam Musaraj był zdolny tylko blokować ciosy dwójki rozwścieczonych wrogów, by bronić Bloodeya. Siły bohaterów zaczęły powoli

słabnąć. Najpierw padła Skarlet od ciosu Kampaja. Następnie Musaraj został przebity włócznią Terensa. Głodna zemsty Familia ruszyła w kierunku nekromanty.

- Macie co chcieliście! – krzyknął Terens przymierzając się do ostatecznego ciosu.
Z twarzy Blooda zniknął wyraz skupienia i ku zdziwieniu wrogów pojawił się lekki uśmiech.
- I co się tak szczerzysz?! – zdziwił się przywódca gangu – Zaraz zginiesz! A masz!

Nekromanta także padł. Dostał z dzidy w oko. Widownia zaczęła szaleć i bić brawo. Na arenie stała się natomiast niespodziewana dla większości rzecz, do której sędzia Venom był już przyzwyczajony oglądając wcześniejsze walki Familii. Wszyscy jej członkowie stanęli jakby byli słupami soli. A prawda była jeszcze ciekawsza. Tłumaczy się to bowiem tym, że z podniecenia wygraną przestały przechodzić impulsy z mózgu do reszty ciała co doprowadza do całościowego paraliżu okres dwóch godzin. W tym właśnie momencie z martwych powstała drużyna bohaterów i jak gdyby nigdy nic powalili nieruchomych wrogów.
- Opóźnione ożywienie, hehe. Stara sztuczka nekromantów – skomentował sędzia. To była właśnie ta tajemna strategia na pokonanie Familiady.
- Uroczycie ogłaszam, że ta oto trójka jest nowymi mistrzami Reput Mount! – zwięźczył Venom.

W kibiców wstąpiła ogromna radość, ponieważ nigdy jeszcze nie widzieli tak emocjonującego starcia. Bili gromkie brawa przez całe dziesięć minut. Na końcu drużyna ukłoniła się, a Musaraj wygłosił długie i nudne przemówienie dotyczące przygotowań miasta do bitwy. W tym czasie ciała członków Familii odniosła służba areny do punktu respawnu. Następnego dnia wsiedli w Tico i już nigdy nie wrócili na Reput Mount.

Po zwycięskiej walce bohaterowie zostali odprowadzeni do zamku przez rzeszę nowych fanów. Sam Squadron obiecał wyprawić wielkie przyjęcie na ich cześć następnego dnia. Powrót do miasta Żółwistów odłożono na dzień po owym balu.

Skarlet i Bloodeye spali w najlepsze zmęczeni potyczką na arenie. Musaraja jednak dopadła bezsenność. Jako znawca nauki nie mógł dopatrzeć się u siebie przyczyny tej dolegliwości, co go trochę przerażyło. Nie mogąc nic wskórać wstał ze swojego łóżka, a następnie opuścił zamek. Przez całą noc błądził po polanach pod Reput Mount. Doczekał nawet widowiskowego wschodu słońca zastanawiając się nad teorią względności. Gdy już był bliski wytknięcia w niej błędów potknął się i runął twarzą na ziemię. Uderzył w dziwny metalowy przedmiot. Błyszczał on delikatnie srebrem i był twardy w dotyku. Musaraj podniósł go do słońca i wyczytał wygrawerowane na nim litery. Świadomość prawdy uderzyła w jego mózg tak, że bohater złamał nos uderzając o ziemię po raz kolejny. Nie zważając na ból geniusz natychmiast pobiegł do zamku szukając nekromanty i rozważając wszystkie myśli jakie kotłowały się w jego głowie. Po pięciu minutach dotarł do sypialni Blooda. Załomotał w drzwi.

- Soad debilu daj mi spokój!
- Tu nie Soad.
- Daj mi spokój, nie ożywię ci kolejnych zwłok!
- To ja! Musaraj!
- Spadaj Soad!

Geniusz nie mogąc znieść lenistwa współtowarzysza usiadł na ławce naprzeciwko drzwi i zaczął wycierać nos w rękaw. Drzwi otworzyły się i stanął w nich wyraźnie niewyspany Bloodeye.

- Co cię wzięło? Nie chcę znowu wysłuchiwać tych problemów ofermi...
- Fermiego – poprawił natychmiast Musaraj – Ale mi chodzi o coś zupełnie innego. Musimy udać się na Polankę Testową!
- No masz... - odparł nekromanta wyklinając swój los, że kazał mu iść z takim dzieciakiem –

- Przecież to bajka, a nawet jeśli istnieje naprawdę to nie mam potrzebnych współrzędnych.
- Przeczytałem wczoraj wszystkie książki z tutejszej biblioteki. Na podstawie zawartych tam informacji obliczyłem współrzędne!
 - Nie mamy na to czasu – spierał się Blood.
 - Ty nic nie rozumiesz! Tylko idąc tam możemy wygrać wojnę z moderatorami!
 - Co masz na myśli?
 - Spójrz prawdzie w oczy. Może i zmobilizowaliśmy Reput Mount, ale to nie wystarczy. Moderatorzy mają o wiele większe wojska i są zwyczajnie za silni. Przegramy tę wojnę. Potrzebujemy pomocy Jedynego.
 - A co ma do tego Polanka Testowa i kto to jest Jedyny? No i co ze Skarlet?
 - Skarlet niech zostanie tutaj i nadzoruje budowę fortyfikacji. Zostawimy jej list. Resztę wyjaśnię ci po drodze.
 - Niech będzie, tylko najpierw zameldujmy się jeszcze u Żółwistów, że wykonaliśmy ich zadanie. Ale można wiedzieć co cię tak nagle opętało?
 - Odnalazłem SYGNET...

Rozdział XIV "Tajemnica Sygnetu"

Miasto Żółwistów. Tajemna prywatna komnata kapłanki Rosalyn. Trzy godziny przed wyborem Sic na setną żonę Demonicznej Duszy.

Kapłanka chodziła w kółko po swoim pokoju wyraźnie podenerwowana. Antyczne lustro wiszące na ścianie z trudem wytrzymywało odbijanie jej szpetnej twarzy. Wkrótce na jego powierzchni zaczęły samoistnie pojawiać się rysy przeradzające się w coraz większe pęknięcia. Odłamki szkła zamiast spaść na podłogę zanurzyły się nieco w powstałą za nimi ciemną otchłań, wykonały kilka obrotów i wróciły do ramy zwierciadła odwrócone o 180 stopni wokół pionowej osi. W lustrze pojawiła się mroczna twarz Demonicznej Duszy.

- No nareszcie! Ile można czekać?! – wykrzyczała zdenerwowana kapłanka w stronę lustra.
- Po pierwsze nie krzycz na mnie. Jedno moje słowo wystarczy, żeby rozmazać ci makijaż – pogroził zza lustra moderator – A po drugie chcę przekazać najnowsze plany od ADIHC1.
- Mianowicie? – pytała zniecierpliwiona Rosalyn.
- Możesz rozpocząć już procedurę 666 – powiedział Demoniczna Dusza z zadowoloną miną.
- W końcu! – ucieszyła się kapłanka, a na jej ustach zagościł złowrogi uśmiech – Ja również mam ważną wiadomość.
- Raportuj więc – poprosił moderator.
- Cztery dni temu byli u mnie Bloodeye i Musaraj. Zmobilizowali siły Reput Mount, odnaleźli Sygnet i udali się na Polankę Testową!
- To oburzające! Dlaczego ich nie powstrzymałaś?
- Mogłam się zbyt wcześnie przez to zdradzić – tłumaczyła zdenerwowana Rosalyn.
- Głupia kobieto! Przecież mogłaś wymyślić coś, żeby poczekali, albo ich zamknąć w celi i reszcie powiedzieć, że już wyruszyli na polankę. Ale już kij z tym i tak mamy większe siły niż to nędzne Reput Mount. Do pozostałych modów wyślę zaraz telepatycznie rozkaz, by odbili Sygnet, a ty zrób swoje w tym mieście.
- Tak jest! – zgodziła się z ulgą kapłanka.

- Jeszcze jedno – dodał Demoniczna Dusza na pożegnanie – Niech Zło będzie z tobą!
- I z uchem twoim! – odparła Rosalyn drugą częścią moderatorskiego pozdrowienia. Gdy rozmowa się skończyła odłamki na lustrze wróciły na swoje pierwotne miejsca.

Dalsze wydarzenia potoczyły się już bardzo szybko. Zła kapłanka zorganizowała w świątyni wielkie przyjęcie, na które zaprosiła wszystkich moderatorskich agentów z najbliższej okolicy. Napoje przygotowane przez nią dla pozostałych członków Zakonu doprawione były jej własnym śmiertelnie trującym łupieżem. Brunhilda, Godric, Bxp i młodszy podopieczni nie mieli szans. Nazajutrz ich ciała zostały wywiezione na środek pustyni i nabite na pal. Rozkładając się w słońcu marzyły tylko o tym, by nie znalazł ich Soad.

Pozostali mieszkańcy widząc kolejne śmierci tych, którzy postanowili się przeciwstawić w trosce o własne życie poddali się. W przeciągu niecałej doby Miasto Żółwistów było już pod całkowitą kontrolą moderatorów. W ostatecznym akcie znieważenia zdrajczynie straciła posąg Żółwia Najwyższego z tronu znajdującego się w Najświętszej Komnacie i sama zajęła jego miejsce. Siedząc tam czekała na powrót wysłanych w różne strony świata bohaterów.

Jako pierwsi w stronę miasta jechali elfickim powozem Antybristler i Wojok, towarzyszył im również ambasador rasy elfów.

- Dlaczego nad miastem unosi się dym? – zdziwił się złodziejaszek.
- Pewnie grillują ciesząc się na nasz powrót – odpowiedział Antek.
- Mmm, chyba ukradnę im parę kiełbasek – postanowił Wojok oblizując swoje usta.

Gdy karetą dojechała do bramy została zatrzymana przez strażników. Widząc przed sobą płonące budynki i spanikowanych gaszących je ludzi bohaterowie zaczęli obawiać się najgorszego.

- Stać! Kim jesteście? – zapytał jeden ze strażników.
- Jestem Antybristler, co się tutaj stało? Moderatorzy was zaatakowali?
- Niekoniecznie – odpowiedział drugi ze strażników – Chodźcie do świątyni, a dowiedziecie się o co chodzi, kapłanka Rosalyn już na was czeka.

Antybristler ucieszył się na wieść, że Rosalyn żyje. Nie był świadom jednak czekającej go strasznej prawdy. Wraz z Wojokiem i ambasadorem został odeskortowany przez strażników do świątyni. Po przejściu kilkuset metrów i minięciu kilku komnat świątyni stanęli przed obliczem zajmującej tron kapłanki.

- Witaj Antek, cześć Wojok! – przywitała się radośnie – Długo na was czekałam.
- Cześć Rosalyn, przyszliśmy zameldować, że wykonaliśmy swoją misję – przywitał się czarodziej – Ale co tutaj się stało i gdzie reszta zakonu?
- Jesteś zbyt dociekliwy... Można powiedzieć, że się teraz opalają, hehehe – odpowiedziała kapłanka i wykonała ręką jakiś gest, po którym strażnicy natychmiastowo obezwładnili i zwięzali bohaterów. Antybristler i Wojok próbowali się wyrwać, ale bezskutecznie – A ten zielony nie jest mi potrzebny, wiecie co z nim zrobić – dodała wskazując na elfa. Strażnicy wykonali rozkaz. Jeden z nich przytrzymał ambasadora, a drugi poderżnął mu w tym czasie gardło. Prerażony elf został wypuszczony z rąk sługusów i skonał na oczach równie prerażonych bohaterów.

Rosalyn wstała z tronu i podeszła do Antybristlera. Po drodze zdążyła kopnąć leżące zwłoki narzekając, że ubrudziły krwią posadzkę.

- Coś ty najlepszego narobiła... - rzekł załamany Antek.
- Zdradziłam was – odpowiedziała w pełni uśmiechu – Od początku byłam po stronie

moderatorów.

- Naprawdę?! Dlaczego?! – zapytał Wojok.
- A żeby dodać trochę dramatyzmu tej i tak już zjechanej opowieści.
- Jesteś nikim!!! – wykrzyczał wściekły Antybristler.
- A wy będziecie moimi prezentami dla Adiego – zripostowała zdrajczyni – Do lochów z nimi!

Sic leciała na grzbiecie smoka, ale nie zaznała jeszcze spokoju. W pościg za nią ruszyło dziesięciu najlepiej wyszkolonych terrorystów na latających dywanach. Rzucali bombami w stronę skrzydłatego gada. Wybuchy nie szkodziły twardej skórze smoka, lecz mogły ranić bohaterkę. Dzielne zwierze było najwyraźniej wprawione w takich bojach, gdyż wszystkie eksplozje zdołało przyjąć na siebie. Jedna z bomb, która szybko odbiła się od smoczego skrzydła zdążyła strącić z dywanu jednego z przeciwników jeszcze przed eksplozją. Kolejny spadł z dywanu uderzony przez ogon smoka, gdy podleciał do niego zbyt blisko. Napastnika, który natomiast zbliżył się z przodu smok po prostu skonsumował.

- Tfu! Same kebaby! – westchnął gad w swoim języku po czym wypluł przeżutego mężczyznę.

- Jeszcze siedmiu! – kibicowała Sic.

Strażnicy chcąc zdezorientować potwora okrążyli go, ten jednak w odwecie wykonał kilka szybkich powietrznych akrobacji, dzięki którym pozbył się kolejnych dwóch przeciwników. Terrorystom skończyły się bomby, więc przerzucili się na kolejną broń – włócznie. Jeden z nich rzucił swoją dzidą w gada, ale ta tylko się od niego odbiła. Kolejny w ogóle spudłował. Pozostało trzech uzbrojonych. Oni w odróżnieniu od swoich kolegów woleli nie ryzykować. Trzymali się blisko smoka, ale nie na tyle daleko, by móc się ich pozbyć. Gdyby Sic próbowała zdjąć któregoś z nich zaklęciem prawdopodobnie spadłaby z grzbietu gada. Pozostało tylko czekać i mieć się na baczności. Jeden ze strażników się zniecierpliwił i rzucił swoją włócznią. Mało brakowało, a czarodziejka dostałaby nią w plecy. Zdenerwowany smok wykonał szybki obrót i zionął ogniem. Płomieniami zajęły się dywany wszystkich pozostałych łowców. Sic odetchnęła z ulgą, a jej skrzydlaty przyjaciel ustabilizował lot i pofrunął w stronę Miasta Żółwistów.

Miasto pojawiło się już na horyzoncie, gdy Sic poczuła jakby smok dostał nagłego skurczu. Okazało się, że pod nimi leciał jeszcze jeden terrorysta, który dźgnął gada w miękką skórę szyi. Ranny smok wylądował na piasku pustyni najdelikatniej jak mógł, żeby uchronić przed upadkiem czarodziejkę. Rozgniewana Sic rzuciła w kierunku latającego przeciwnika potężną burzę błyskawic, które rozdarły na strzępy jego dywan. Pilot spadł z wysokości około stu metrów.

Czarodziejka opatrzyła ranę gada, ale było już za późno. Smok zakrył się skrzydłami i zeszytywniał. Rozgoryczona stratą Sic udała się do miasta. Niestety spotkało ją tam to samo, co Antybristlera i Wojoka, a następnie dołączyła do nich w lochu.

- Do pełnej kolekcji brakuje mi tylko Coniego i Rolla! – powiedziała uradowana Rosalyn osobiście zamykając celę.

- Kapitanie! Łąd na horyzoncie! – krzyknął Roll z bocianiego gniazda.

- Co będziesz się przejmował jakimś głupim łądem, zejdź do nas! – odkrzyknął Coni zachęcając słoikiem rumu. (Tak słoikiem, gdyż wcześniej przelał go tam z butelki twierdząc,

że picie z niej to zniewaga)

Roll skuszony zszedł po linie na pokład. Tam dołączył do libacji z Conim i Pirratem. Kilka godzin później bohaterów zbudził potworny wstrząs.

- Coooo jeeeeeeest? – zdziwił się Roll odgarniając od siebie fragmenty desek.

- O nie, znowu to samo! – wyjęczał kapitan.

Coni wszedł na maszt, a raczej na to co z niego zostało. Po rozejrzeniu się dookoła westchnął słowami doskonale obrazującymi sytuację.

- O kurwa, ja pierdołę...

Albowiem widok, który ujrzał to długi na wiele mil rów w ziemi znajdujący się za statkiem oraz z przeciwnej strony wieżę Miasta Żółwistów, o którą roztrzaskał się przód okrętu.

- Ale czy to w ogóle możliwe? – zapytał zszokowany tymże widokiem Roll, który dołączył do przyjaciela.

- Zapomniałem opuścić kotwicy – opowiedział Pirrat – Bez niej nawet ląd jest mojej łajbie nie straszny.

- Przynajmniej jesteśmy na miejscu – ucieszył się Coni.

- A ja znalazłem kuferek – oznajmił po chwili Roll – Nawet nie zadraśnięty.

- Zabierz go i chodźmy, reszta pewnie już na nas czeka – ponaglił Coni.

- Chyba też z wami pójdę – powiedział kapitan – Z naprawą statku to jeszcze poczekam.

I tym sposobem trójka bohaterów udała się do miasta. Odprowadzeni przez strażników stanęli przed Rosalyn.

- Oooo! Widzę, że macie dla mnie jakiś prezent! – powiedziała kapłanka widząc tajemniczy kuferek w rękach wojownika.

- To nie dla ciebie! – odpowiedział Roll – Gdzie jest reszta naszych ludzi?!

- Mówiąc w skrócie teraz ja tutaj rządzę, a z kolegami się już niedługo zobaczysz – wyjaśniła zdrajczyni – Kuferek oczywiście, że jest dla mnie. Straż!

Mężczyźni pojmując sytuację i widząc zbliżających się strażników chwycili za swoje bronie.

W krótkiej wymianie ciosów posiekali swoich wrogów na plastry.

- Stawiacie opór? – zapytała kapłanka udając zdziwienie – Macie pecha, bo to akurat też przewidziałam!

Rosalyn pstryknęła palcami, a na wojowników spadła sześcienne klatka zawieszona na suficie. Roll próbował przeciąć pręty swoim toporem, ale chroniła je jakaś dodatkowa magiczna tarcza. Kobieta zabrała sprzed klatki kuferek, który Roll musiał upuścić, by zająć się walką.

- Dawać klucz! – zawołała po nieudanej próbie otwarcia skrzyneczki.

- Do tego nie ma klucza! – wykrzyczał Coni przy okazji próbując opluć kapłankę.

- Gadać kto ma klucz, bo was pozabijam! – pogroziła Rosalyn.

- Kluczem jest jakiś Jedyny – odpowiedział obawiający się groźby Roll – Nie wiem kto to, ale jestem pewien, że niedługo przyjdzie po swoją własność i ci dokopie!

- Jedyny? Przecież to bajka dla dzieci... - zamyśliła się kapłanka – Chociaż... Straż! Zabrać ich stąd, bo muszę w spokoju pomyśleć!

Na rozkaz przyszedł nowy oddział złych strażników. Pod klatkę wsunęli pokrywę i zanieśli ją do lochów z pozostałymi bohaterami.

W tym samym czasie Musaraj i Bloodeye błądzili po lodowym pustkowiu.

- Nie, żeby coś drogi kompanie Musaraju, ale mi to wcale na Polankę Testową nie wygląda –

opowiedział swoje wątpliwości nekromanta.

- Od tysięcy lat tutaj nikogo nie było, może przykrył ją lodowiec? – zamyślił się geniusz.
- Błądzimy tu już ze cztery dni i nic. Może wrócmy do mojej windy i tam sobie na spokojnie pomyślisz – zaproponował Blood.
- Ale misja, ale Sygnet – sprzeczał się młodzieniec.
- Ale mi tu zimno! – pożałił się czarodziej.
- No niech ci będzie, ale po odpoczynku przeszukamy teren jeszcze raz – zgodził się Musaraj.

Podczas drogi powrotnej bohaterowie ku swojemu zdziwieniu kogoś spotkali. Nie było to jednak przyjemne spotkanie. Osobnikiem, którego spotkali był czarny jeździec na czarnym koniu. Bił od niego straszny mrok. Nie był oczywiście tak mroczny jak moderator, ale wystarczająco mroczny, by przestraszyć.

- K-kim jesteś? – zapytał przerażony mag.
- Jestem Nazgulem i szukam Pierścienia – odpowiedział jeździec swoim mrozącym krew w żyłach upiornym głosem – Oddaj mi go Frodo!
- Ale ja nie jestem Frodo, tylko Musaraj i nie mam Pierścienia tylko Sygnet!
- O w cholere, chyba się zgubiłem! – odpowiedział upiór.
- To tak jak my... – powiedział ze zrozumieniem Blood.

Na wszelki wypadek towarzysze jednak uciekli od jeźdźca. W windzie, która zadokowała w lodowej jaskini było całkiem przyjemnie i ciepło w porównaniu do zewnętrznych warunków. Załamany Musaraj kolejny raz przeglądał swój notes szukając błędów w wyliczeniach. Praca była daremna, bowiem wszystko się zgadzało. Geniusz wiedział to od początku, bo nie robił przecież nigdy błędów.

- To jest do dupy! – krzyknął w akcie rozpaczy – Przecież wszystko się zgadza!

Bloodeye chcąc pomóc zabrał notes z rąk przyjaciela. Niestety na widok takich liczb jednak po prostu zemdlał. Gdy już się ocknął, zrezygnowany i pogodzony z porażką Musaraj poprosił go o powrót do Miasta Żółwistów. Nekromanta zaczął przygotowywać pojazd do podróży.

Młodzieniec będąc już na granicy płaczu oparł się głową o panel do wpisywania współrzędnych. Z nudów wciskał losowe klawisze. Widok, który ujrzał po otarciu łez spowodował, że natychmiast powstrzymał Blooda przed startem.

- Jednak się nie myliłem! Zobacz! – krzyknął jak nigdy pobudzony i wskazał na klawiaturę z numerami.
- No i co ma do tego ten numpad? – zapytał czarodziej.
- Wszystko! Pamiętasz jak były ułożone w nim cyfry zanim go naprawiliśmy?
- No chyba tak samo...
- Otóż nie! Układając ponownie klawisze dokonałeś ich transpozycji!
- Ja nic takiego nie robiłem! – bronił się nekromanta słysząc nieznaną mu słownictwo.
- Nie kłóć się tylko słuchaj! Obecne ułożenie to:

```
| 1 | 4 | 7 |  
| 2 | 5 | 8 |  
| 3 | 6 | 9 |  
| 0 | Enter |
```

- No przecież widzę, ale jak wyglądały poprzednio?
- Spójrz na moją retrospekcję, albo lepiej narysuję ci w notesie:

1	2	3
4	5	6
7	8	9
0	Enter	

- A no faktycznie mogło być i tak... - powiedział Bloodeye.
- Widzisz?! To ty złamałeś, bo wpisując nie sprawdziłeś jakie liczby pojawiły się na rejestrze!
- wygarnął pełen gniewu Musaraj – Przez ciebie straciliśmy cztery dni!
- Spokojnie – rzekł mag – Przecież jesteśmy tylko w powieści...
- Mam gdzieś to czy to powieść, czy nie powieść! Nie można pozwolić, żeby moderatorzy wygrali! – krzyczał geniusz, a Blood spokorniał.

Gdy przyjaciele ochłonęli po kłótni zabrali się za przywrócenie klawiszy na pierwotne miejsca. Tym razem to młodzieniec wprowadził współrzędne i sprawdził czy zgadzają się z tymi na kartce. Jak tylko upewnił się, że wpisane zostały prawidłowo poprosił czarodzieja, by ten uruchomił windę. Maszyna ruszyła. Musaraj niecierpliwie czekał, aż dotrze na miejsce. Kilkanaście minut i w końcu ruch ustał. Serce geniusza zaczęło bić szybciej.

- To na pewno tutaj! – pomyślał.

Okazało się, że winda trafiła do namiotu. Od windy w jaskini zabawniejsza mogła być już tylko winda w namiocie. Bohaterowie wyszli na zewnątrz namiotu. Po obejrzeniu okolicy można było śmiało nazwać to miejsce Polanką Testową. Zielone łąki sięgały aż po horyzont, a dookoła namiotu stały dziesiątki przeróżnych maszyn. Geniusza interesowała jednak ta jedna jedyna, o której była mowa w „Najnudniejszej księżce świata”, którą przeczytał w bibliotece zamku Squadrona.

Lektura ta opowiadała historię o wielkiej wojnie na początku świata. Około dziesięć tysięcy lat temu najwyższy bóg Jacek stworzył ten świat. Świat wydał się nudny pusty, więc stworzył boga Tomiego obdarzonego równą mocą, który udekorował i zaludnił ten świat. Ludzie jednak nie słuchali się bogów, więc Jacek zmuszony był do powołania jeszcze jednej boskiej istoty, która by ich upilnowała. Tak powstał ADIHC1. Współpraca bogów na początku się udawała, ale z czasem bogowi Adiemu zaczęło dokuczać lenistwo. Gdy przestał zajmować się ludźmi, oni wymknęli się spod kontroli i stali się źli. Rozgniewany lenistwem swojego wytworu Jacek znacznie osłabił jego moce oraz stracił na ziemię, gdzie miał wieczność na odpokutowanie zaniedbania swoich obowiązków. Na początku ADIHC1 chcąc ponownie wkupić się w łaski bogów stworzył moderatorów – istoty, którym przekazał część swojej mocy i których zadaniem było pilnowanie porządku za niego. Niestety wraz z mocą przekazał im także część swojego lenistwa i nieupilnowani ludzie zaczęli mieć coraz większy wpływ na moderatorów. Przez złych ludzi moderatorzy stali się źli, a złym moderatorom uległ w końcu sam ich szef. Zły Adi stworzył armię i rozpoczął wojnę z ludźmi. To powtarza się właśnie teraz, dziesięć tysięcy lat po tamtych wydarzeniach. Legenda wspomina jednak o zwycięstwie tej wojny przez siły dobra. Bogowie widząc panujący na świecie chaos zgodnie postanowili stworzyć Jedynego – osobę, która stanie na czele sił dobra. Jedyne posiadał moc Jacka oraz mądrość Tomiego. Jedyne narodził się na legendarnej Polance Testowej. Dzięki jego męstwu i odwadze udało się zaprowadzić pokój na długie lata. Podobno wraz z powrotem wielkiego zła ma także powrócić Jedyne, by znowu przywrócić pokój i rządzić światem w blasku swojej chwały... Tajemnicze zdanie na końcu księgi brzmi „Jedynego Sygnet wskaże”.

Większość ludzi, w tym Musaraj uważała tę historię za zwykłą fikcję i bajkę dla dzieci. Odnalezienie Sygnetu jednak całkowicie zmieniło poglądy bohatera. Zrozumiał, że to właśnie Sygnet pozwolił się jemu odnaleźć, a nie odwrotnie. To Sygnet spowodował u niego

bezsenność swoim wołaniem. O autentyczności Sygnetu świadczy wygrawerowane na nim imię Jedynego. Polankę Testową pozwoliły odnaleźć zapisane w księdze dokładne daty i ustawienia planet. Na ich podstawie udało obliczyć się współrzędne tego miejsca. Maszyny, które widzieli bohaterowie prawdopodobnie pomagały Tomiemu w zapewnianiu świata. Była maszyna wysypująca z siebie góry pieniędzy, była maszyna wypluwająca broje i oręż, których nie widział ten świat, była maszyna usprawniająca ciało i umysł, była maszyna powiększająca moc magiczną. Bloodeye i Musaraj nie mogli oprzeć się, by z nich nie skorzystać. Młodzieniec spowodował wybuch jednej z maszyn, gdy chciał usprawnić sobie umysł. Widocznie inteligentniejszym już być nie można. Po drodze spotkali jeszcze niedające się otworzyć pudełko z napisem „Annihilatory”. Ciekawą maszyną była też ta podpisana jako „Wytwarzacz rzeczy, które za chwile będę Ci potrzebne”. Skuszony czarodziej chwycił i pociągnął jej dźwignię. Nagle zaczęło strasznie cuchnąć, a przyjaciele zauważyli, że mają pod stopami setki martwych ciał.

- Brr, chyba ta maszyna jest zepsuta – powiedział Blood.

- Tak, pomyliła nekromantę z nekrofilem – zażartował Musaraj.

Bohaterowie opuścili pole zwłok i zajęli się dalszym poszukiwaniem maszyny, która miała im pomóc. Nekromantę popukał ktoś w plecy. Gdy odwrócił głowę ujrzał Minka, Misę, Bicka oraz Baggiego.

- Uciekaj, moderatorzy! – krzyknął ostrzegawczo do geniusza sam jednocześnie biegnąc. Moderatorzy ruszyli w pościg.

Wściekła banda rzucała w stronę kompanów różną gamą zaklęć takimi jak błyskawice, kneble, ataki głazami, kule banowe, kule ogniste, sople lodowe, podmuchy wiatru i zatrute pociski. O dziwo aura tego miejsca sprzyjała siłom dobra i pozwalała unikać ciosów.

- Zwłoki! – zawołał Musaraj – Ożyw zwłoki!

Nekromanta w tym momencie zrozumiał dlaczego maszyna podała mu masę trupów. Mógł teraz stworzyć armię, która zatrzyma moderatorów... na jakiś czas. Geniusz nadal szukał odpowiedniej maszyny. Bloodeye w tym czasie koncentrował się nad kolejnymi zaklęciami ożywienia. Pościg został na trochę spowolniony.

Młodzieniec pobiegł przed siebie. Dotarł do ołtarza, na którym stał automat.

- To musi być ten – pomyślał i przyjrzał się dokładnie maszynie.

Zmieniacz, bowiem tak nazywał się automat miał otwór z podpisem „Tu należy wrzucić Żeton”. Bohater zamarł. Miał Sygnet, ale skąd tu teraz wytrzasnąć jakiś żeton?! Rozejrzał się po polu bitwy i rzucił w stronę czarodzieja kierującego swoją armią zombie na moderatorów.

- Potrzebuję żetonu!!!

To już był koniec. Przez taki niewielki szczegół przegrali całą wojnę. Tyle podróży i planowania poszło na marne.

Wtem odezwał się Blood:

- Medalion Antybristlera! Może on będzie pasował! Wrzuć go!

- O, rzeczywiście – odparł geniusz i wrzucił medalion do automatu. Rozległy się grzmoty i huki. Bitwa na chwilę się przerwała i wszyscy spojrzeli na młodzieńca, gdy ten klikał siedem kolejnych liter na klawiaturze automatu.

Musaraj ryknął: TRANSFORMACJA!!!

Błysnęło oślepiające złote światło. Wszyscy stanęli jak oniemiały. Moderatorzy po jednej stronie, a nekromanta ze swoimi pupilkami po drugiej. Geniusz uniósł się trzy metry nad ziemię. Jak na zwolnionym filmie z jego wielkiej głowy wysunęły się długie siwe włosy, a na twarzy pojawiły się zmarszczki. Jego członki wydłużyły się lekko, a sam kręgosłup

delikatnie się wygiął. Groteskowo wielką głowę przykryła czapka przywodząca na myśl beret z fresków przedstawiających Jedyne.

Po chwili tajemnicza postać wyładowała z cichym tąpnięciem na ziemi.

- Nie wierzę! Czy to... - niedowierzał Bloodeye.

- Niemożliwe! – krzyknęła Misa.

Minek nic nie powiedział, bo zemdłał.

Nowy Musaraj rozejrzał się. Jego wzrok na chwilę zatrzymał się na moderatorach.

Powoli zlustrował całe otoczenie. Twarz postaci nawiedził charakterystyczny, nieco szyderczy uśmiech.

- BENERIT!!! – wrzasnęli pozostali moderatorzy.

Benerit uśmiechnął się.

- Tak to ja – odparł i wziął głęboki oddech jakby chciał coś mówić przez najbliższe piętnaście minut. Nad Polanką Testową po raz pierwszy zaświeciło słońce.

Rozdział XV "Bitwa pod Reput Mount"

Gdy emocje już opadły wszyscy moderatorzy stanęli blisko siebie. Bloodeye przestał podtrzymywać energię swojej armii nieumarłych, więc bezwładnie przewrócili się na ziemię.

- Co się tak gapiacie? – zaczął Benerit – Powróciłem jak zostało przepowiedziane.

Pytanie boskiego posłańca pozostało oczywiście bez odpowiedzi, więc kontynuował swoją mowę.

- Przez tyle wieków od naszego ostatniego spotkania nie zdążyliście się jeszcze nauczyć, że to dobro zawsze wygrywa? Na tym prostym dogmacie opiera się cały wszechświat. Zapewne myślicie, że zło tym razem zwycięży, bo udało wam się zebrać potężnych sojuszników, albo zniszczyć wielkie siły broniące dobra lub też po prostu bardziej się postaracie. Nic bardziej mylnego – ta wiara znów was zawiedzie. Zawiedzie, albowiem dobro przyzwało swoją największą broń w postaci wielkiej mądrości i heroicznej siły zawartych w mojej osobie. W tym momencie daję wam szansę, byście zawrócili ze złej drogi póki jeszcze nie jest za późno...

- No niech bę... - próbował odpowiedzieć Bicek, ale Baggy natychmiast go zagłuszył.

- NIE! Zło tym razem zwycięży, bo my się nie poddamy! Zgromadziliśmy tak potężną armię, która się jeszcze nikomu nie śniła! Zgładziliśmy Zakon Żółwistów i przejęliśmy tę twoją skrzynię w której trzymasz swoją broń! Bez niej nawet ze swoim Sygnetem jesteś NIKIM!!!

- Tak jak wspomniałem nadal wygłaszacie tę samą gadkę. Wie ktoś może chociaż czym jest ta „moja skrzynia”?

- Trzymasz tam swoją sekretną broń, do której prędzej czy później my się dostaniemy! – odparł Baggy.

- Tylko i wyłącznie ja mogę ją otworzyć – wyjaśnił Jedyny – Nie wiecie nawet z czym macie do czynienia. Słyszeliście może legendę o ciPuszcze Pandory?

- Każdy moderator ją zna! – odezwał się Minek – W ciPuszcze zamknięto wszelkie zło i nieszczęścia...

- Zło i nieszczęścia w rozumieniu moderatorów – wyjaśnił Benerit – A teraz powiążcie fakty. Prośba o odrobinę myślenia zablokowała zgraję na dobrych kilka minut. Nekromanta chciał uciec wykorzystując tę okazję, ale gestem powstrzymał go jego odmieniony towarzyszy.

- Yyyy... Twoja skrzynka to ta ciPuszka? – zapytała niepewnie Misa po głębokim

zastanowieniu.

- Tak, to prawda. Kobieta uratowała wasz honor... - odpowiedział Jedyny.
- A ty staruszkę byś tylko gadał, gadał, gadał – przerwał Baggy - Niestety mamy ważniejsze rzeczy do zrobienia niż wysłuchiwanie twojego głędzenia. Na przykład poprowadzić armię zła na ostatnią ostoję dobra. TELEPORTACJA NA REPUT MOUNT!!!

Niebieski stwór zabrał tymi słowami swoich ziomków do moderatorskich wojsk stacjonujących na polanach nieopodal najwyższej góry świata. Benerit widząc rozplywających się w błękitnym świetle wrogów zaklął szpetnie, ale natychmiast rozpoczął swoje własne działania.

- Blood, odpalaj windę. Jedziemy do Miasta Żółwistów! – rozkazał starzec – Wyczuwam, że to właśnie tam znajdziemy ciPuszkę.

- Nie słyszałeś co mówił Baggy? Zniszczyli Zakon Żółwistów! Nie wiadomo czego można tam się spodziewać, ale na pewno nie czeka nas powitanie chlebem i solą... - odrzekł pełen wątpliwości nekromanta.

- Nie zauważyłeś, że spośród nas dwóch to ja jestem tutaj Beneritem? Dobrze wiem co robić, a brak powitania chlebem z solą też mi nie straszny, bo kanapki i tak jadam z Nutellą.

- Niech ci będzie, ale jakbyśmy zginęli to będzie na ciebie. OK?

- Ze mną nie ma się czego obawiać. W drogę!

Nowy Musaraj i czarodziej wsiedli do magicznej windy i opuścili Testową Polankę. Piekiło, które zastali w Mieście Żółwistów przerosło jednak ich najśmielsze oczekiwania...

Rosalyn przechadzała się wokół klatki z uwięzionymi bohaterami i upajała się widokiem ich niemocy.

- Jesteście jak takie małe robaczki, które w każdej chwili można zgnieść, hehehe!

- No to na co czekasz głupia wiedzmo?! – wykrzyczał Coni.

- Niestety musicie troszeczkę się wstrzymać z umieraniem, gdyż będziecie moim prezentem dla samego Adiego! Dzięki temu awansuję ze "Złej Agentki" na "Bardzo Złą Agentkę" i dostanę naklejkę z logo ADIHC1!

- Też chcę taką naklejkę! – wyjęczał z drwiną w głosie Roll przepychając się z wnętrza klatki.

- Idiotka – stwierdził Antybristler – Zdradzić przyjaciół dla głupiej naklejki...

- No właśnie, przecież wystarczyłoby ją ukraść – dodał Wojok.

- Cicho być! – krzyknęła rozgniewana zdrajczyni – Zazdrościcie mi, ale dla was jest już za późno! Nie dostaniecie naklejki! Dzisiaj upadnie Reput Mount i już nic, ani nikt nie

powstrzyma moderatorów przed wprowadzeniem Mrocznego Nieładu! Hahahahahaha!

- Na pewno? – zapytał nieznajomy głos pochodzący zza pleców kapłanki.

Rosalyn odwracając się niemal dostaje zawału widząc Bloodeya i dziwnie znajomego starca. Próbuje jednak zachować zimną krew.

- Was jest tylko dwóch! Nie zdołacie powstrzymać mojej tysięcznej armii! STRAŻ!!!

Przez drzwi wmaszerowała grupa ubroczonych krwią wojowników.

- Co jest?! – zapytała zdziwiona tym widokiem wiedzma.

- Siedząc cały czas w świątyni z pewnością nie zdążyłaś zauważyć, że ta twoja armia została wysłana na Reput Mount. W naszym mieście zostali nieliczni strażnicy, więc wybuchło powstanie i prędko się nimi zajęliśmy – wyjaśnił wojownik wyglądający na przywódcę – zostałaś sama, a teraz wymierzmy ci sprawiedliwość!

-PIERDOLCIE SIĘ! – wykrzyczała Rosalyn, by zaraz po tym zapełnić pomieszczenie czarnym magicznym pyłem. Gdy kurz opadł jej już nie było.

- I tak prędzej czy później ją dorwiemy... - westchnął przywódca rebeliantów. Następnie rozkazał swoim ludziom rozmontować klatkę z więzionymi bohaterami. Kilka minut roboty i kraty się rozdzieliły.

- Niemożliwe! – wykrzyczał Antybristler przyglądając się z bliska starcowi – To Benerit!

- Tak to ja – odpowiedział mędrzec – Cieszę się, że zdołaliśmy was uwolnić.

- Uwolnić? – zdziwił się najmniej podniecony ze wszystkich Wojok – Już prawie udało mi się ukraść tę całą klatkę. Wtedy też byłibyśmy wolni.

- Wojok daj już spokój. Blood, skąd wzięłeś Benerita i gdzie się podział Musaraj? – zapytał Coni.

- Musaraj przemienił się w Benerita na Polance Testowej – wyjaśnił Nekromanta.

- COOO?! – wykrzyczeli chórem wszyscy.

- Nie traćmy czasu – przerwał Jedyny – musimy odnaleźć moją skrzynię.

- Zdrajczyni próbowała otworzyć ją w swojej prywatnej pracowni – powiedział Antybristler – I chyba pamiętam drogę.

- A więc chodźmy! – zawołał starzec – A wy wojownicy pilnujcie miasta.

- Tak jest! – odpowiedzieli salutujący wojownicy

Biegiem przez korytarze świątyni pędzili wszyscy bohaterowie prowadzeni przez Antka. Dotarli do ślepego z pozoru korytarza, a czarodziej zapomniał jak kapłanka przechodziła dalej.

Na ścianie kończącej korytarz wisiał wahadłowy zegar o drewnianej obudowie i srebrnej tarczy ze złotymi cyframi. Wahadło zakończone było sporym diamentem. Wojok działając instynktownie pociągnął za wahadło i ku zdziwieniu wszystkich ściana przed nimi się zdematerializowała ukazując tajną komnatę znajdującą się za nią. Pomieszczenie było ogromne dzieliło się na trzy strefy, które wyznaczały cienkie ściany. W jednej wisiało lustro komunikacyjne i stało uścielone puchem łóżko. Drugą częścią była miniaturowa sala tortur. Do ściany przymocowane były żelazne kajdany, a na półkach leżały ubrudzone krwią rozmaite narzędzia tortur: od piórek po te zakończone ostrzami, hakami i fallusami. Ostatni przedział był podobny do poprzedniego. W centrum znajdował się prostokątny stół, a półki wypełniały narzędzia o bardziej badawczym i laboratoryjnym charakterze. Na stole tym stał obiekt poszukiwań czyli tajemniczy kufer.

- Co tam jest? – zapytała zaciekawiona Sic.

- Zaraz zobaczycie – odpowiedział Jedyny.

Benerit zbliżył się do skrzyni, a ozdobne wzory zaczęły świecić seledynowym światłem. Gdy tylko położył na wieku swoją rękę kłódka zachrobotła i rozpadła się. Na twarzy starca pojawił się uśmiech. Otwierał pokrywę powoli i delikatnie, a światło i syczący dym wydobywające się z wnętrza kufra zaczęły wypełniać pomieszczenie.

- Super efekty specjalne! – krzyknął zdumiony Roll.

Benerit włożył rękę do skrzyni i chwycił znajdujący się tam przedmiot. Jak tylko go wyjął światło i dym zniknęły. Wygląd tajemniczego artefaktu zaskoczył wszystkich bohaterów, nikt z nich nie przypuszczał, że akurat tak niepozorna rzecz może wpłynąć na losy tego świata.

- Co TO jest? – zapytał Antybristler ujrzawszy trzymany w ręku mędrca skórzany woreczek zawiązany białą wstążką.

- To jest mój Wymysł – Tak ja go nazywam – odpowiedział Benerit – A pozostali mówią na to Wymysł Benerita.

- I TO ma nam niby pomóc? Jak?! Trzymasz w nim jakąś magiczną broń? – zapytał Coni.

- Dowiecie się w swoim czasie – odpowiedział krótko Jedyny – Teraz musimy wrócić na Reput Mount pokonać w bitwie moderatorów.

- Nie słyszałeś, że armia stąd i pewnie też z wielu innych miejsc właśnie tam wyruszyła? Zanim wrócimy zastaniemy tam tylko gruzy o ile już nie jest za późno... – zaniepokoiła się Sic.
- Spokojnie, razem z Musarajem ostrzeżliśmy i zmobilizowaliśmy siły Reput Mount – uspokajał nekromanta – Nie poddadzą się tak prędko.
- To jak tam wrócimy? – zapytał Roll – W windzie jest miejsce na maksimum cztery osoby, a Antek słabo teleportuje...
- Mam pomysł! – odezwał się Wojok – Ukradnę stąd trochę miejsca i wyjmę je we wnętrzu windy!
- Genialne! – podsumował Benerit – A więc do dzieła!

Przez te kilka dni wykarczowano dużą część lasów Reput Mount, a mur obronny wokół miasta urósł do wysokości piętnastu metrów. Dodatkowo ze szczelin w jego zewnętrznej części wystawały kilkumetrowe zaostrome pale uniemożliwiające proste sforsowanie muru. Pale były nabite tak gęsto, aż sprawiały wrażenie, jakby były wielokrotnie powiększonymi kolcami z pleców jeża.

Przed miastem zbierały się wojska sił dobra. Większość stanowiły dwudziestotysięczne wojska elfów dowodzone przez Jana Saryusza oraz dziesięcioletnia armia Reput Mount prowadzona przez generała Jeahoka – najmężniejszego rycerza tej krainy. Zawsąd napływało też mniejsze, ale nie mniej ważne wsparcie z innych miejsc. Z Ukraden przybyło siedem setek złodziei pod wodzą samego Damiana C. Śledząc wojska moderatorów dotarło tu też pięćdziesięciu wojowników z Miasta Żółwistów. Wieści o bitwie rozeszły się też dalej o czym świadczyło przysłane przez papieża Voida dwa tysiące jednostek piechoty, pięćset na latających dywanach oraz setka zamachowców samobójców.

Niebywałą niespodzianką sprawił również fakt, że z pomocą przybyli też mieszkańcy góry Reput Mount. Okazało się, że od wieków znajdowała się wewnątrz niej kopalnia krasnoludów i dziwnym trafem ci niewielcy górnicy dokopali się na powierzchnię pięć dni temu. Od razu po nawiązaniu porozumienia zaczęli produkować uzbrojenie dla stacjonującej armii i udzielili jej wsparcia w postaci tysiąca swych uzbrojonych po zęby żołnierzy.

Tak wielkie wojska budziły respekt i podziw, ale na horyzoncie, pod czarnymi sztandarami z białą kwadratową spiralą zbierała się armia zła, która liczyła się w setkach tysięcy. Mieszkańcy, którzy ją widzieli przez lunety niekiedy w panice opuszczali miasto.

Dla kobiet i dzieci zorganizowano widownię, gdzie za pomocą systemu wielu pryzmatów i lusterek przekazywany był obraz pola bitwy na jedną ze ścian góry

Z inicjatywy głównej rady strategów przeprowadzonej przez Muszyniankę zbudowano wysoką wieżę, z której będą obserwować bitwę i za pomocą wcześniej omówionych sygnałów świetlnych przekazywać armii nadrzędne rozkazy.

Winda zatrzymała się na polu namiotowym przy Reput Mount, gdzie stacjonowała armia. Z kabiny wybiegli: Benerit, Bloodeye, Antybristler, Coni, Roll, Pirrat, Wojok oraz Sic. Rozejrzeli się dookoła i westchnęli na widok tyłu żołnierzy. Naprzeciwko nich stanął wojownik w lśniącej zbroi z peleryną, której mógł pozazdrościć nawet Coni. Człowiek ten przybiegł, gdy tylko ujrzał windę.

- A więc już jesteście! – przywitał się nieznajomy – Całe Reput Mount o was huczy!

- A ty to kto? – zapytał Pirrat.
- Ach tak, zapomniałem się przedstawić. Jestem generał Jeahok i będę prowadził te oto wojska przeciwko nieprzyjacielowi.
- Wiadomo coś o siłach wroga? – spytał Benerit.
 - Na to pytanie twarz wojownika zbladła. Inni tego oczywiście nie widzieli, bo przywódca miał założony hełm z maską. W innym wypadku przedwcześnie wybuchłaby panika.
- W najbardziej optymistycznej wersji jest ich trzysta tysięcy, w najgorszej zaś z pół miliona... - odpowiedział Jeahok.
- Hmm... A ilu my mamy żołnierzy? – pytał dalej starzec.
- Prawie czterdzieści tysięcy.
 - Rozmowę przerwało pojawienie się biegnącej w kierunku bohaterów znajomej czarodziejki prowadzącej równie znajomą gromadkę.
- Generale! Generale! – krzyczała w biegu Skarlet.
- Co jest?
- Przybyło nowe wsparcie! – odpowiedziała czarodziejka.
- Kimże oni są? – zapytał przywódca patrząc w stronę pięknych i nagich kobiet stojących po lewej stronie Skarlet.
- Jesteśmy Ruchałkami – odpowiedziała Lady Karen – Wrogami w większości są mężczyźni postanowiliśmy więc, że będziemy ich rozpraszać w trakcie walki wykorzystując nasze wdzięki.
- Dobry plan – pochwalił kobiety Jeahok – A kim są ci z drugiej strony Skarlet?
- Jestem Eldoth, o panie! Wraz z moim synem Kamilem przyprowdziliśmy z Gimbusowego Lasu wsparcie dla twojej potężnej armii!
- A ilu wojowników przyprowadziłeś tutaj ze sobą? – zapytał z nadzieją generał.
- Pięciu – odpowiedział krótko były moderator.
- PIĘCIU?! – krzyknął z rozpaczą przywódca.
- Spokojnie Jeahok. Głupota gimbusów nieograniczona i może okazać się potężną bronią. Uwierz mi, ale mam przeczucie, że się przydadzą – pocieszał Benerit.
- Jaki macie plan? – zapytał Coni.
- Jak to jaki plan? – zdziwił się generał – Będziemy się nawalać dopóki ich wszystkich nie zabijemy.
- A co z przewagą liczebną wroga? – zainteresowała się Sic.
- No fakt, mają niewielką przewagę... - westchnął Jeahok.
- No to co robimy? – zirytował się Roll. Wszyscy wymownie spojrzeli na Jedynego.
- Nawet nasza wielka armia nie zdoła powstrzymać tak potężnej fali ciemności – zaczął mędrzec – Chyba, że...
- Chyba, że CO?! – zapytali wszyscy zgromadzeni.
- Chyba, że ktoś zniszczy źródło zła, czyli samego Adiego – dokończył Benerit.
- No chyba cię pojebao! – wyraził swą dezaprobatę Pirrat – Może i jesteśmy debilami, ale nie jesteśmy samobójcami!
- Ktoś musi iść, na pewno są tu jacyś śmiałkowie – powiedział starzec – Na zachętę dodam, że ja będę przewodnikiem po piekle. Potrzebuję jeszcze przynajmniej dwóch ochotników.
- No to ja się zgłaszam! – zawołał Antybristler.
- Ktoś następny? – pytał Jedyny.
- A dużo będzie punktów doświadczenia za pokonanie Adiego? – zapytała nieśmiało Sic.
- Tego to nawet ja nie wiem – odpowiedział zgodnie z prawdą mędrzec.
- A to nie idę – mruknęła zrezygnowana czarodziejka.

- Ale za to ja idę! – zgłosił się Coni.
- Pozostała jeszcze kwestia transportu – rzekł Benerit spoglądając na nekromantę.
- O nie! Nie! Nie! Nie! Nie! Nie! Nie! – wykrzyczał Bloodeye – Nie pójdę do żadnego piekła!
- Jak pokonamy ADIHC1 to będziemy sławni! – zachęcał Antybristler.
- I bogaci – dodał Coni – Będzie cię stać na każdą sukienkę!
- No dobraaa – zgodził się Blood.
- I załatwione! – skwitował z uśmiechem Jedyny – Ale mam też coś dla pozostałych...

Po tych słowach Benerit sięgnął do kieszeni po swój Wymysł. Rozwiązał wstążkę, a wszyscy wokół poczuli lekki wicher. Starzec sięgnął prawą ręką do wnętrza woreczka i wyciągał z niego po kolei kilka sztuk zbroi i rozdawał je wzywając po kolei: Sic, Rolla, Wojoka i Pirrata. Na koniec wyciągnął z woreczka garść jakiegoś błyszczącego pyłu i posypał nim Jeahoka.

- To są nieszablonowe zbroje z odpornością na Banhammera czyli główną broń moderatorów. Jeśli ich pokonacie to z pewnością złamiecie wolę walki wojsk zła. Jeahoku, twoją zbroję wzbogaciłem o tą odporność manualnie, bo za dużo czasu straciłbyś na przebieranie. Powodzenia!

- Dziękujemy! I również życzymy powodzenia! – krzyknęli na pożegnanie pozostali bohaterowie odchodzącym w stronę windy.

Kilka minut później winda zniknęła. Spokój nie potrwał jednak zbyt długo, bo gdy minęło południe z wieży strategów wystrzelono pierwsze race. Oznaczało to tylko jedno – wroga armia ruszyła.

Tak oto w pochmurny dzień zaczęła się wielka bitwa, od daty której zaczęto liczyć kalendarz od nowa.

Muszynianka wraz z innymi strategami ze swej wieży obserwowali jak czarna fala wroga zalewa zielone łąki Reput Mount niosąc za sobą tumany kurzu. Wydano rozkaz do przygotowania katapult umieszczonych na murze obronnym, a wojska przed murem zaczęły ustawiać się w pierwszą formację, na której przedzie znaleźli się elfi łucznicy potrafiący prowadzić daleki ostrzał.

Na przedzie armii zła szły wojska złożone z podległych moderatorom trolli. Byli to najgłupszy, najsłabszy i najmniej potrzebni wojownicy toteż wykorzystywano je jako mięso armatnie. Żeby znieważać i zakpić sobie dobra oddziały trolli uformowane były w kształt męskich członków. W stronę Reput Mount szło piętnaście takich oddziałów, a w każdym znajdowało się po tysiąc dwieście tych bestii. To jednak nie wszystko. Flagowy oddział trolli wydawał się dwukrotnie większy i szedł pod flagą, która wyróżniała się wśród innych swoimi barwami – czerwonym krzyżem na żółtym tle. Wiadomo było więc, że trolle prowadzi Mhl. Prawdopodobnie wypuścił je ze swojego więzienia i już od dawna szkolił na tę bitwę. Trolle prowadził też przywódca z ich własnej rasy – Krystian MO.

Euforię na widowni wywołał fakt, gdy w połowie drogi wojska trolli wpadły w zastawioną pułapkę. Przed bitwą wykopano głębokie doły i zakamuflowano cienką warstwą roślinności, aby teraz wewnątrz kotłowały się w spadające do nich setki bezmózgich kreatur. Ośmieszające formacje fallusów rozpadły się, ale reszta trolli i ich przywódcy wciąż parli na przód. Część pozostała przy życiu zwarła się w nową ciasną grupę. W odpowiedzi otrzymali ostrzał z katapult stojących na murze. Katapulty używały jako amunicji głazów przyniesionych z kopalni krasnoludów. Wraz z każdym strzałem kolejne kilkutonowe kamienie były wciągane przez robotników na mur. Strzały w większości okazały się celne, więc ku uciesze publiczności rozgrywały kolejnych wojowników z armii zła. Rozproszonych niedobitków pozbyli się elfi łucznicy. Janowi Saryuszowi udało się ranić, a za drugim

strzałem zabić Krystiana MO. Mhl zdążył uciec z powrotem w stronę swoich ziomeków. Kilka uzbrojonych w maczugi trolli przedarło się do szyków wojska Reput Mount. Nie zdołały wywołać większego zamieszania, ale jednak kilka osób musiało zostać przeniesionych do szpitala polowego. Ludzie obserwujący bitwę z bezpiecznej odległości odetchnęli z ulgą i zaczęli nastawiać się coraz bardziej optymistycznie. Jednak takie coś zakładał plan moderatorów. Trolle były od początku spisane na straty i miały pozbyć się właśnie takich pułapek lub w przypadku ich braku przerzedzić nieco wojska nieprzyjaciela.

Moderatorzy postanowili iść na całość. Z wieży strategów wystrzelono kolejne ognie oznaczające nadciągnięcie drugiej fali. Tym razem do ataku ruszyły wszystkie wojska moderatorów. Zatrzęsła się ziemia. Z przodu nadciągali najemnicy na koniach, którzy w krótką chwilę znacznie wyprzedzili piechotę. Kolejnym rodzajem żołnierzy były wielotysięczne hordy orków. Silnych orkowych wojowników posiada każda szanująca się armia zła, więc i u moderatorów nie mogło ich zabraknąć. Za orkami maszerowali prowadzeni przez Minka, Baggiego, Bicka i Misę zdegenerowani ludzie żyjący w krainach będących od dawna pod jarzmem moderatorów. Na tyłach tej armii prowadzono ogromne maszyny oblężnicze przerażające swoim wyglądem.

Jak tylko konni jeźdźcy przekroczyli miejsce dołów, do których pospadały trolle wznowiono ostrzał z katapult. Szkody wyrządzone przez katapulty nie były już tak efektowne na szybkiego i poruszającego się w mniej zwartej grupie przeciwnika. Łucznicy elfów zadali większe straty wykonując kilkanaście strzałów w stronę pędzących wrogów. Gdy wróg był niebezpiecznie blisko udali się na tyły wojsk Reput Mount, dając teraz pole do popisu grubo uzbrojonym krasnoludom. Oczywiście pozostało wśród elfów paru śmiałków, którzy nadal chcieli expić na jeźdźcach, ale szybko zostali przez nich rozgnieceni. Krasnale jako zwinni i niewielcy wesoło maszerowali pod nogami koni i podcinałi je swoimi toporami. Później wykańczali jeźdźców odcinając im głowy i inne części ciała. Elfy strzelały sobie do orków zza pleców wojsk dobra, a katapulty nadal prowadziły ostrzał w chmurę wrogów. Wkrótce jednak armie się wymieszały i trudniej było wymierzyć cel tak, aby nie ranić nikogo ze swoich.

Największe szkody wrogom wyrządzali teraz obwieszeni dynamitem zamachowcy samobójcy. Zakradali się w głąb wojsk moderatorów i efektownie wybuchali unicestwiając wszystkich w promieniu kilkunastu metrów.

Oddział złodziei Ukraden też był niczego sobie. Potrafili w błyskawicznym tempie ogołocić setki przeciwników z uzbrojenia. Rozbrojeni w ten sposób orkowie i ludzie służący złu albo zostali szybko pokonani, albo stratowani podczas ucieczki z pola bitwy. Ruchałki okazały się bronią obosieczną, ponieważ odwracały uwagę od bitwy także mężczyzn ze swojej armii. Jednak ku szoku obu stron potrafiły zabić nieprzyjacielskich samców jednym plaśnięciem w policzek.

Na murze obronnym pomiędzy katapultami znajdowali się też magowie, czarodziejki, druidzi i wszystkie pozostałe istoty posługujące się magią. Między innymi byli tam Ksiliath, Mop, Sic i Skarlet. Ich zadaniem było zdalne leczenie przyjaciół, magiczne wzmacnianie ich obrony i obrażeń, a także używanie niszczycielskich zaklęć obszarowych na wrogu. Większość tych zaklęć neutralizowali magowie znajdujący się na tyłach armii zła. Postanowiono wysłać przeciw nim eskadrę na latających dywanach. Wojownicy papieża choć strącani przez wrogie strzały i zaklęcia zdołali prędko pozbyć się większości magów ciemności. Tym oto sposobem czarodzieje z Reput Mount mogli siać zniszczenie w szeregach armii zła. Pozostali piloci dywanów atakowali wrogów z powietrza.

Bitwa sobie mijała w akompaniamencie wrzasku i huku, a w powietrzu fruwały jelita, mózgi i wszelkie inne wnętrzności, które trudno zgadnąć do kogo należały. Dzielni rycerze

dobra doskonale radzili sobie w bitwie, ale wróg napierał zewsząd i jego szeregi zdawały się nie mieć końca.

- Ja pierdzielę, ile jeszcze?! – zapytała na głos sama siebie Sic zsyłając na orków deszcz meteorów – Nabiłam już ze dwadzieścia poziomów, a ich ciągle pełno!
- Nie marudź, bo za to expa się nie dostaje! – powiedział Mop, który właśnie odkrył ciekawy sposób na zabijanie. Wyciągnął w stronę wrogich żołnierzy dłoń, wyobraził sobie, że są właśnie tacy malutcy jak ich widzi z daleka i posyłał ich w powietrze pstryknięciem palców przy okazji łamiąc im wszystkie kości.
- Może stracą swoje siły, gdy zabijemy moderatorów! – pomyślała na głos Sic.
- Zwariowałaś?! Tutaj jesteśmy bezpieczniejsi! – wykrzyczała Skarlet, która stawiała krótkotrwałe niewidzialne ściany przed biegnącymi przeciwnikami, którzy nieświadomie roztrzaskiwali sobie o nie facjatę.
- Mam ochronną zbroję, nie zabiją mnie tak łatwo! – wyjaśniła czarodziejka.
- Niech ci będzie... Ale jak umrzesz to nie przychodź do nas z płaczem. Powodzenia! – powiedziała Ksiliath. Ksil akurat pokonywała wrogów swoim tradycyjnym sposobem posyłając w ich stronę błyskawice.

Sic zeskoczyła z muru i łagodnie opadła wykorzystując jako spadochron swoją pelerynę. Zgrabnie ominęła zaostrome pale, ale przy lądowaniu o mało nie nadziała się tyłkiem na pionowo wbity w ziemię pikę jakiegoś poległego rycerza.

- Uff, było blisko... – westchnęła.

W sercu bitwy walczyli Pirrat, Jeahok i Roll. Roll oczyszczał sobie drogę wymachując swoim toporem. Ciało wroga, nawet te w pełnej zbroi nie potrafiły oprzeć się ostrzu z diamentów. Trzydziestu wojowników ciemności padało w każdej minucie od jego ciosów. Wszyscy z przerażeniem patrzyli jak rannym od jego topora odpadają nogi, ręce, głowy czasami też i mniejsze członki.

Chodząc tak sobie i przerabiając wrogów na krwawe plastry Roll dotarł w końcu to starego znajomego. Moderator o ziemniaczanej twarzy tak jak niegdyś Coniego zamieniał w pył każdego rycerza, który chciał stawić mu czoła. Traf chciał, że bohater zaszedł Mhla, od tyłu. Ziemniakoid nawet nie zdążył zauważyć kto go przerabia na frytki. Jego ostatnim słowem było wyraźne "AŁA!!!". W wojowników, którzy widzieli śmierć moderatora, którego uważali za niepokonanego wstąpiła nowa wola walki. Adrenalina sprawiła, że stali się wielokrotnie sprawniejsi w walce.

Pośród walczących w środku bitwy spotkali się także Baggy i Jeahok. Z równoważną wściekłością rzucili się do walki. Baggiego przeraził fakt, że jego Banhammer nie robi najmniejszej krzywdy jego oponentowi. Niebieski potwór wzleciał w powietrze i wyrzucił swoją broń w walczący tłum trafiając nią jakiegoś nieszczęśnika. Z jego czterech palców na każdej ręce wysunęły się ostre jak brzytwa pazury. Wylądował i dla zademonstrowania mocy machnął kilka razy swoją dłonią w jednego z elfów, który natychmiast po tym się rozpadł na drobne mięsiste kawałeczki.

- Jestem niepokonany! – wykrzyczał moderator – Nic mi nie zrobisz marny człowieczku!
- Jak cię pokonam to nie będziesz już taki niepokonany! – zripostował Jeahok.

Baggy, by ponownie pokazać swoją siłę znów zaatakował żołnierza z armii dobra. Pycha moderatora okazała się jednocześnie jego zgubą, bo zamiast zająć się swoim głównym celem, wolał popisywać się zabijając innych. Generał wykorzystał tą słabość i jednym zamachem miecza pozbawił potwora prawej ręki i części skrzydła. Pograżonego w bólu Baggiego dobili pozostali wojownicy.

- Niepokonany, taa... - zakpił Jeahok i poszedł zabijać kolejnych przeciwników.

Pirrat i Wojok pracowali zespołowo. Wojok jak inni złodzieje kradł wrogim rycerzom

broń, by następnie mógł ich z łatwością zabić Pirrat. Wkrótce jednak spotkała ich śmierć... Oczywiście nie umarli, tylko spotkali moderatora Bicka, którego postać często brano za uosobienie śmierci. Moderator wyglądał bardziej przerażająco niż zwykle. Jego czarna szata była postrzępiona prawdopodobnie od przechadzania się pośród dzikich ostrzy walczących armii, ale mogła być też taka od nowości w celu wzbudzenie większego strachu. Bicek jako szanujący się kostucha nie był uzbrojony w Banhammera, lecz w kosę, której zamachem powalił na ziemię Pirrata. Bohater dostał tylko obuchem, więc nie zginął i od razu się ocknął. Leżąc widział nad sobą zakapturzoną trupa czaszkę spoglądającą na niego. Od razu zrozumiał skąd śmierć przedstawiana w dziełach ma taką, a nie inną postać.

- Jakies ostatnie życzenie? – zapytał bezcielesnym głosem moderator.

Pirrat w ułamku przeanalizował wszystkie znajome mu fakty o tym moderatorze i chyba przypomniał sobie jego największą słabość.

- Tak – odpowiedział bohater – Mam ostatnie życzenie.

- Więc się streszczaj, bo inni do zabicia czekają! – ponaglił Bicek.

- Chcę, żebyś mi zarapował zanim umrę – poprosił Pirrat.

- No i takie życzenia lubię! – ucieszył się kostucha. Oczywiście oczyszczona ze skóry i mięsa czaszka jest wiecznie uśmiechnięta, ale radość można było usłyszeć w jego mrocznym głosie.

- Joł, joł! Madafaka! Słuchaj swego ostatniego w życiu rapu o tym jak Bicek zgniecie Pirrata jak robaka! Joł, joł, madafaka, zło jest fajne, a ta cała bitwa to jedna wielka draka! Joł, joł! Madafaka! Zaraz zginiesz, a twoich kumpli też wykończę na pewniaka! Joł, joł, jebać zasady joł!

Podczas, gdy moderator wyrażał swoją twórczość Wojok ukradł mu kosę oraz elementy odzieży. Okazało się, że szkielet ma zawieszony na szyi złoty łańcuch, więc on też stał się łupem złodziejaska. Gdy Bicek spostrzegł dokonanej na nim grabieży było już za późno. Rozwścieczeni wojownicy rozmontowali każdą jego kość. Pirrat odetchnął z ulgą.

Bohaterowie poszukiwali jeszcze moderatora VaanDee, Minka i Psotki, lecz daremnie. Najprawdopodobniej zostali oni przy Adim w piekle. Benerit ma teraz z pewnością ciężki orzech do zgryzienia.

Sic natrafiła na niezwykły widok. Powiększona magicznie Misa całkiem nieźle radziła sobie z licznymi przeciwnikami. W tym samym czasie spostrzegła też Sic.

- Dostałam moc moderatora! – krzyknęła – Teraz już nic mnie nie powstrzyma!

- To się jeszcze okaże! – odkrzyknęła Sic i wielkim susem zbliżyła się do złej czarownicy. Misa rzuciła w przeciwniczkę serię magicznych pocisków. Sic odbijając je obmyśliła wyjątkowy plan na odwrócenie jej uwagi.

- Czary mary! Stare gary! Niech się stanie prezent dla tej młodej damy! – powiedziała bohaterka, a przy Misie wylądowała książka, która byłaby większa od wiedźmy, gdyby ta się magiczną mocą moderatorską nie powiększyła do ludzkich rozmiarów.

Księga ta miała czarną okładkę, a tytuł na niej brzmiał "Zmierzch". Zafascynowana Misa zaczęła ją czytać i nie zwracała już uwagi na to co dzieje się dookoła niej. Sic wyczarowała sopel lodu, który chwilę później wylądował w klatce piersiowej wiedźmy. To całe zajście zobaczył Minek. Wściekły i poruszony stratą rzucił się na bohaterkę.

- NIEEEEEEEEEEEEEEEEEEE!!! – krzyczał okładając czarodziejkę swoim mieczem. Pech chciał, że zbroja podarowana przez Benerita miała odporność wyłącznie na Banhammera.

Najmądrzejszy człowiek świata przegapił tak drobny szczegół, że przez tyle milleniów moderatorzy mogli przerzucić się na inne rodzaje broni.

- NIEEEEEEEEEEEEEEEEEEE!!! – krzyknął Roll biegnąc co sił w nogach chcąc uratować Sic.

Moderator wykonał zwinne salto w tył i ugodził wojownika w plecy. Zbroja Rolla także

nie miała odporności na miecz.

- NIEEEEEEEEEEEEEEEEE!!! – krzyknął biegnący wojownik, którego nikt nie spodziewał się ujrzeć w bitwie. Wszyscy myśleli, że zaszył się w swoim zamku. Squadron, by dotrzeć do tego zamieszania szarżował zabijając po drodze dziesiątki przeciwników swoimi mieczami trzymanymi w obu dłoniach. Minek chciał go zgładzić takim samym sposobem jak Rolla, ale ten konający chwycił ostatni raz swój diamentowy topór i wbił go w zadek moderatora. No bo niby co mógł zrobić jak leżał ciężko ranny? Po wykonaniu ostatniej zasługi zamknął oczy i odszedł w zaświaty.

Squadron porzucił swój oręż i wziął na ręce ranną Sic. Z największą możliwą prędkością ruszył w kierunku bramy miasta.

Coś poszło nie tak. Wszyscy dowodzący moderatorzy zginęli, a duch armii ciemności nie został złamany. W niebo poszybowały ogniste pociski katapult wroga. W starciu z głodnymi płomieniami mur obronny Reput Mount zaczął upadać. Wojska sił zła zaczęły się wdzierać do miasta. Na widowni wybuchła ogromna panika. Ludzie uciekali w popłochu, choć nie mieli dokąd. Z wieży strategów wystrzelono czerwone race oznaczające rozkaz odwrotu. Cała nadzieja pozostała w bohaterskiej czwórce, która w piekielnej otchłani miała ostatecznie przekreślić zło. Ale i ta nadzieja szybko gasła...

Rozdział XVI "Ostateczne starcie"

To już ostatnia opowieść o odwiecznej wojnie między moderatorami stojącymi po stronie zła, a zwykłymi ludźmi walczącymi po stronie dobra. Grupa śmiałków, która z chęci przeżycia przygody opuściła Reput Mount będzie teraz walczyć o przyszłość świata. Było uwalnianie przyjaciela z największego więzienia, było spotkanie potężnego Zakonu Żółwistów, który zdążył już obrócić się w pył, był Prorok, była Przepowiednia, był Nekromanta, była podróż w nieznane, Sygnet był i zdrada była. W przeddzień roku zerowego wielka bitwa pod największą górę świata się zaczynała, a grupa czterech śmiałków odważyła się iść tam, skąd nawet wrząca lava w popłochu ucieka. Te wszystkie przygody nie mają się nic do tego co będzie teraz czekać Antybristlera, Benerita, Coniego i Bloodeya. Czas na największe dotąd wyzwanie ich życia – ostateczne pokonanie Zła!

- Przymknij się narrator, bo się skupić nie mogę! – wygarnął zdenerwowany nekromanta majstrujący przy windzie.

- Jakiś problem? – zapytał Benerit.

- No właśnie jest problem! – odpowiedział Blood – Nie wiem którądy do piekła!

- Wpisz we wszystkie współrzędne 666 – odpowiedział Jedyny.

- Lepiej 667 – wtrącił Coni – W miejscu 666:666:666 na pewno jest tron ADIHC1, a na nim wylądować byśmy nie chcieli.

- Mądrze pomyślane – pogratulował starzec – A więc w drogę!

Tymczasem w piekle...

Wśród płomieni nic nie widać prócz niewyraźnych cieni postaci.

- Panie, bitwa się już rozpoczęła! – poinformował głos sługi.

- Doskonale! Doskonale! – odpowiedział grzmiący, przepętniony złem i nienawiścią głos –

Zrób podgląd.

- Ależ panie! Przecież ty jesteś w posiadaniu Panelu mój panie! – odpowiedział głos tego samego sługi.

- To podnieś go z podłogi i mi podaj! – rozkazał Władca – Spadł mi, a jakoś NIE CHCE MI SIĘ wstawać z tronu, by go podnosić.

- To dla mnie zaszczyt o panie! Oto Panel!– odpowiedział sługa podając swojemu zwierzchnikowi coś płaskiego przypominającego pilot do telewizora.

Władca Ciemności nacisnął coś na panelu, a przed nim rozpostarł się obraz bitwy pod Reput Mount.

- VaanDee! Przynies popcorn! To będzie świetna zabawa! – rozkazał Najmroczniejszy...

Winda pojawiła się w zaciemnionym pomieszczeniu wyglądającym na piwnicę, albo zamieszkałą jaskinię. Antybristler używając magii rozświetlił jego wnętrze. Z jednej strony znajdowały się schody prowadzące na górę, a z drugiej zamknięte drzwi. Namalowana na ścianie strzałka z napisem "Piekło" wskazywała właśnie te drzwi. Drzwi były zamknięte i nie miały klamki co doprowadziło bohaterów do przekonania, że znaleźli się w swoistym domu dla obłąkanych.

- Może pójdźmy jednak tymi schodami – zaproponował Bloodeye.

- I co? Chcesz się cofać? – zapytał Coni – Każde drzwi da się jakoś otworzyć. Dajmy Beneritowi pomyśleć.

- Może to na nie zadziała! – krzyknął rozpędzony Antybristler zanim kopnął w drzwi. Gdy oddał już swój cios natychmiast złapał się za nogę i skulił się w kącie próbując wytrzymać ból. Drzwi nie pokonał, ale udało mu się sprawić, że możliwe będzie ich przejście.

- A co to? – zapytał nekromanta pokazując litery nad wrotami, które do momentu kopnięcia drzwi przez Antka zakrywała gruba warstwa kurzu.

- To jakaś wskazówka – spostrzegł Coni - Albo zagadka...

- Zagadka? Uwielbiam zagadki! – ożywił się Benerit.

"Zła sześć liter znak zły tworzy

I choć gwiazda jasna świeci dookoła

W środku zawsze będzie D..."

- Tak zagadkowej zagadki to nawet ja jeszcze nigdy nie spotkałem – stwierdził Jedyny.

- Jakie są te litery zła... - zastanawiał się Coni – Czyżby ADIHC1?

- 1 to litera? Hahahahaha! Mnie tam ciekawi czym jest ten zły znak? – rozmyślał Bloodeye – I to D w środku, czyżby chodziło o to co ja myślę?

Nad głową Antybristlera pojawiła się żarówka, ale jeszcze nie był w stanie nic powiedzieć, bo masował swoją siną stopę.

- O, Antek coś wie! – powiadomił ujrzawszy to Coni.

- Wykrztuś to z siebie!!! – kibicował Blood.

- Peeeee... Pentagram... - wymamrotał czarodziej i natychmiast wrócił do trzymania się za stopę.

- Dobra robota. Ja już od początku wpadłem na rozwiązanie, ale chciałem sprawdzić czy sami na to wpadniecie, hehehe – ucieszył się starzec – Znak zła to pentagram, a tworzy go pięć liter V i pięciokąt na środku.

- Nie rozumiem – powiedział Coni – Przecież miało być sześć liter..

- Już wyjaśniam – odparł Benerit – Szóstą literą jest D, która może powstać poprzez zmodyfikowanie pięciokąta. Litery V i D są skrótem od imienia moderatora VaanDee, czyli są

bardzo złe.

- Aaaaa, już wszystko rozumiem – wyjąkał wojownik – Jak Antek na to wpadł?
- Widocznie przy tak bliskim kontakcie z drzwiami coś go oświeciło – wyjaśnił Jedyny – Albo po prostu jest inteligentniejszy od was.
- No to co teraz robimy? – zapytał Bloodeye.
- Narysuję ten znak na drzwiach i zobaczymy co się stanie – odpowiedział mędrzec wyciągając ze swojego Wymysłu białą kredę i jakiś przedmiot, który wręczył Antybristlerowi.
- Co to? – zapytał krótko zmagający się z bólem mag.
- To magnetyczna opaska doktora Levina. Powinna uśmierzyć twój ból – wytłumaczył starzec.
- Dzięki! Od razu mi lepiej! – ucieszył się Antek.

Benerit przystąpił do rysowania zmodyfikowanego pentagramu. Gdy dorysował ostatnią linię ziemia się zatrzęsała, a wrota z wolna się otworzyły wypuszczając na zewnątrz podmuch gorącego powietrza. Tunel znajdujący się po ich drugiej stronie rozświetlały kryształy o czerwonym pulsującym świetle. Prawdopodobnie były bardzo gorące, ale jakoś nikt nie chciał ich dotykać w celu upewnienia się co do prawdziwości tego przypuszczenia. Podróż zapowiadała się naprawdę niebezpiecznie.

- No to w drogę – powiedział Jedyny prowadząc ekipę do tunelu.

Tymczasem w piekielnej sali tronowej...

- Panie. Mamy intruza! – zawołał kobiecy głos, ale na tyle złowrogi, że można było śmiało stwierdzić, iż należał on do moderatorki.
- Któż śmie przeszkadzać mi w oglądaniu apokaliptycznej bitwy?! – zapytał z boskim gniewem w głosie Pan Ciemności.
- Nie wiadomo kto o mój panie, ale Pierwsze Wrota zostały otwarte! – odpowiedziała moderatorka.
- To zajmij się nim! – rozkazał Władca.
- Ale kochanie! – odezwał się głos męskiego sługi – Może ja pójdę zamiast ciebie?
- VaanDee misiu pysiu... przecież wiesz, że sobie poradzę. Kimkolwiek jest ten intruz to na pewno mu się napsocę, hehehe – odrzekła kobieta – A jak przebiega bitwa? – zapytała na odchodne.
- Bitwa ma się świetnie. Trolle już zginęły jak przypuszczaliśmy – odpowiedział Najmroczniejszy – Wszystko idzie zgodnie z moim planem. Hahahahaha! Czyż to nie cudowne?! Czyż nie jestem genialny?!
- Zaiste panie – przytaknął VaanDee.

- Dlaczego tu jest tak gorąco?! – marudził nekromanta.
- W piekle widocznie musi być gorąco – powiedział Coni.
- Masz rację Coni – odezwał się Benerit – Adi to wielki leń, który nigdy nie rusza się ze swojego tronu przez co nie wytwarza własnego ciepła. Gdyby piekło nie było podgrzewane to w krótkim czasie Pan Ciemności zwyczajnie by zamarł.
- To piekło ktoś ogrzewa? – zdziwił się Antybristler - No to je zgaśmy i będziemy mieli już wszystko z głowy.
- Za łatwo byśmy mieli – odrzekł Jedyny – Piece ogrzewające to piekło znajdują się wiele mil

pod naszymi stopami. Prędzej znajdziemy samego ADIHC1.

- Właściwie jak mamy go pokonać? – zapytał Coni.

- Myślę, że pomoże nam w tym to cudeńko – odpowiedział mędrzec demonstrując grupie niewielką prostokątną płytkę z przyciskami wygrzebaną z czeluści Wymysłu.

- A co to takiego?! – zapytali wszyscy.

- Panel Władzy – wyjaśnił starzec – To boskie narzędzie do naginania rzeczywistości. Adi ma taki sam, choć jego Panel nie ma wielu możliwości.

- Czyli możesz zrobić wszystko co ci się podoba?! – zapytał rozentuzjasmowany Antek.

- Gdybym mógł wpływać na wszystko czy musielibyśmy teraz tędy przechodzić? – zapytał retorycznie Benerit – Moc Panelu jest subtelna i trzeba potrafić ją umiejętnie wykorzystać.

Bohaterowie szli przed siebie dalej. Tunel zdawał się pochylać w dół, a powietrze zrobiło się na tyle gorące, że wszyscy zrzucili swe płaszcze, kapoty, swetry lub ewentualnie sukienki. Po kilkunastu minutach dalszego marszu tunel zakończył się kolejnymi drzwiami.

- Znowu drzwi? – zdenerwował się Coni – To już jest przegięcie.

- Będą jeszcze trzecie – pocieszył Jedyne – Ale one zaprowadzą nas już prosto do piekielnej komnaty tronowej.

- A jak te się otwierają? – zapytał Bloodeye.

- Spójrz! – zawołał Antybristler – Tu też jest zagadka i już od początku czytelna!

"Rozwiń skrót imienia Pana"

- Zawsze się zastanawiałem co oznacza to ADIHC1... - wymruczał Antek widząc napis – Czyżby: ADI HCe 1, bo nie chciało mu się odrobić zadania?

- Albo Adi od imienia Adrian, HC od Hard Core i 1 jako symbol bycia najlepszym? – próbował Blood.

- Nie, to głupie i bez sensu – skomentował Coni.

- A jak Arogancki, D jak Diaboliczny, I jak Inteligentny, H jak Humorzysty, C jak Chciwy, a Jedyne to było niegdyś odwrócone L jak Leniwy – powiedział spokojnie mędrzec, a mechanizm blokujący drzwi się dezaktywował.

- Benerit, ty to masz łeb! – pochwalił Antybristler – No to chodźmy dalej.

Drzwi z lekka się uchyliły ukazując oczom bohaterów jezioro lawy. Nekromanta widząc je spanikował.

- To ja może pójde popilnować windy! – zawołał i kilka sekund później zniknął z pola widzenia reszty ekipy.

- Nie ma czasu się po niego wracać. Każda sekunda zwłoki zbliża nas do upadku Reput Mount! – odezwał się Coni – Gdy już zwyciężymy wszyscy dowiedzą się jakim był tchórzem!

- Nie narzekaj Coni – odparł Antek – I tak cud, że się zgodził zabrać nas tutaj tą swoją windą.

- Niech mu tam będzie. Poradzimy sobie bez niego – odpowiedział Coni – Lepiej już chodźmy...

- Zaczekajcie momencik, muszę coś zrobić, bo jeszcze zapomnę – poprosił starzec i skupił się chwilę nad wciskaniem przycisków swojego Panelu – Gotowe! Możemy już iść.

- A co ty tam robiłeś? – zapytał zaciekawiony czarodziej.

- Robiłem save'a – wyjaśnił krótko Benerit.

- Że co?! – zdziwili się pozostali.

- W razie gdyby coś poszło nie tak, to czas się cofnie do tego momentu – wytłumaczył Jedyne – Jak to mawiają "przezorny zawsze ubezpieczony". A poza tym każdy głupi wie, że trzeba to zrobić przed finałowym starciem!

- Sprytne! – skomentował Coni.

- Genialne! – pogratulował Antybristler.

Uszczuplona o nekromantę drużyna ruszyła dalej na przód. Dalszą drogą wiodła wąskim i pokręconym skalnym mostem nad jeziorem lawy. Żeby było bardziej przerażająco z jeziora strzelały w górę słupy tej gorącej cieczy, które w mig mogły spalić bohaterów. Gdyby szedł z nimi Bloodeye prawdopodobnie dostałby w oko. Most nad lawą tak jak poprzedni tunel chylił się ku dołowi. Prowadził on do wejścia jaskini, które znajdowało się nie więcej niż dwa metry nad poziomem lawy. Dzielna grupa pokonując trud utrzymania równowagi i zwyciężając wewnętrzną walkę ze strachem cudem dotarła na drugi koniec strasznego mostu. Na samą myśl o drodze powrotnej, która przecież czekała ich w przypadku zwycięstwa robiło im się niedobrze. Jaskinia była stabilna, aczkolwiek bardzo ciemna. Czarodziej pstryknął palcami, a wokół niego pojawiły się cztery świetliste kule, które szybując w górę oświetliły znaczną część tego miejsca. Podczas, gdy ekipa chciała ruszyć dalej przed siebie usłyszała odgłos kroków dobiegających z ciemnego wnętrza jaskini. Dźwięk z każdą sekundą stawał się coraz głośniejszy. W końcu bohaterom ukazała się odziana w lśniącą złotą zbroję i hełm kobieca postać. Zanim rzuciła się do ataku zdążyła powiedzieć.

- Cześć intruzi! Jestem Psotka i przysłałam wam napsocić!

Drużyna śmiertelnie przerażona, gdy usłyszała z kim ma do czynienia. Psotka była bowiem moderatorem kontrolującym handel na całym świecie. Od wieków każdy handlarz nie mógł zmrzyć w nocy oka przez natarczywe myśli o tym, że nagle zjawi się Psotka i mu "napsoci" - co w jej mniemaniu oznaczało najczęściej zamknięcie działalności kupieckiej, a czasem nawet zabójstwo handlarza. Kobieta ta była też nazywana Czarną Wdową od sposobu w jaki zdobywała swą władzę. Otóż rozkochiwała w sobie coraz potężniejszych mężczyzn i ich zabijała, by krok po kroku dojść do swojego ostatecznego celu czyli moderatora VaanDee i u jego boku włączyć światem.

Coni wyobraziwszy sobie ogrom zła jakie wyrządziła Psotka z całej siły uderzył w przeciwniczkę swoim Invokerem. Miecz bohatera w starciu z tak szlachetną zbroją po prostu popękał i rozpadł się.

- Ojoj! – zaśmiała się moderatorka - Może gdybyś miał lepszy miecz to uratowałbyś przyjaciół.

Antek próbował zaatakować naładowanym silniej niż kiedykolwiek pociskiem magicznym, lecz i energie jego czar rozproszyła zbroja Psotki.

- No to chłopcy pora umierać! – zawołała kobieta, by po chwili uśmiercić wszystkich bohaterów.

- AAAAA!!! Ale odlot! – zawołał czarodziej wstając na nogi przed Drugimi Wrotami. Tuż obok niego odzyskiwali przytomność Coni i Benerit – Miałeś super pomysł z tym save'm!

- Tak, tylko nadal mamy Psotkę na swojej drodze – przypomniał Coni – I widzieliście do czego jest zdolna! Jak ją niby mamy pokonać?

- Przecież sama ci powiedziała jak – odezwał się Jedyne – Musisz mieć lepszy miecz.

- A skąd ja ci tu wezmę lepszy miecz?! – zbulwersował się Coni – Nie ma lepszego miecza od mojego Invokera! Może trochę się zużył, ale nadal jest najlepszy!

- Tak myślisz? – zapytał z lekkim uśmiechem starzec i zaczął grzebać w swoim Wymyśle. Wyciągnął z niego młot kowalski oraz słoik. Następnie chwycił w swoje ręce młot i zrobił to co Coniemu śniło się do tej pory tylko w nocnych koszmarach – rozbił słoik.

- Coś ty najlepszego narobił potworze?! – krzyczał wściekły wojownik – Przez ciebie zginął niewinny SŁOIK!!!

Benerit zachował spokój, a zaraz potem stała się tutaj rzecz niesłychana. Ze szczątków szkła i pociętego dekielka oddzieliła się słabo widoczna błękitna mgiełka. Tajemnicza energia uniosła się nad ziemią w postaci kuli, podleciała w stronę wojownika i wchłonęła się do jego miecza.

- Teraz masz Invokera+8! – wyjaśnił mędrzec – Dusza tego słoika będzie już na zawsze połączona z twym mieczem.
- Dzięki Benerit, wybaczam ci tę zbrodnię – odpowiedział ucieszony z ulepszonej broni Coni.
- Chodźmy już, bo straciliśmy więcej czasu niż poprzednio – ponaglił Antybristler.

Jak tylko Jedyne rozwarł z powrotem Drugie Wrota wszyscy bohaterowie zaklęli w duchu widząc most nad lawą przez który "znowu" musieli przejść. Tym razem po przejściu piekielnego mostu byli już przygotowani na spotkanie Psocki. Gdy tylko Antek postawił stopę na pewnym gruncie jaskini natychmiast zawołał w stronę Benerita.

- Weź zrób tutaj save'a, bo nie ręczę za siebie jak jeszcze raz przegramy i będziemy musieli kolejny raz przechodzić przez ten pier*olony most! A jeszcze ta droga powrotna...
- A co to za rozmowy? Przeszkadzam w czymś panom? – zapytał znajomy głos Psocki. Coni bez zastanowienia ruszył do ataku i swoim wypasionym mieczem z niebywałą łatwością przebił serce moderatorki.
- Zło i tak zwycięży... - wymamrotała Psocka żegnając się ze światem.

Drużyna bez zbędnego zastanawiania ruszyła dalej. Jaskinia prędko skończyła się, a po wyjściu z jej drugiej strony bohaterowie trafili do czegoś, co można by określić mianem "Piekiła Właściwego" i to nie tylko z powodu przerażającego gorąca. Sala w której się znaleźli zdawała się nie mieć końca jeśli spojrzano się w prawo lub w lewo. Niebo tutaj stanowiło sklepienie z litej skały, zobaczyć je można było, gdyż wszędzie dookoła płonął wieczny ogień. Przez centrum, którym poruszała się ekipa przebiegała szeroka droga prowadząca do wielkich wrót znajdujących się kilkaset metrów dalej. Na nieskończonym terenie rozstawione były kotły z gotującą się smołą. Każdy kocioł posiadał opiekującego się nim diabła, który dokładał do ognia i mieszał zawartość naczynia dwumetrową łyką. W każdym z kotłów gotowali się ludzie, a ich było tutaj miliony. Przerażających krzyków potępionych nie było końca.

Coni widząc to zastanawiał się za jakie grzechy oni wszyscy tutaj trafili. Antybristler przyrzekł sobie, że już więcej nie będzie się masturbował, a Benerit wiedział, że tak będzie wyglądał cały świat jeśli zwyciężą moderatorki. O dziwo droga wyglądała w nad wyraz spokojnie jeśli wziąć pod uwagę straszność tego miejsca. Każdemu z bohaterów drogę próbował zagrozić jeden diabeł z widłami. Coni "swojego" zwyczajnie pociął, Antek używając magii zamroził drugiego, a Jedyne załatwił ostatniego z diabłów jednym z Bombów, których garść wyciągnął chwilę wcześniej z Wymysłu. Trójka dotarła do ostatnich drzwi i nadszedł moment prawdy. Nie było już żadnych zagadek tylko stalowy przycisk z wyżłobionym symbolem kwadratowej spirali Adiego, który wystarczyło nacisnąć, by brama została otwarta.

Starzec obiecał prowadzić bohaterów przez piekło, więc to on postanowił otworzyć ostatnie wrota. Dwie masywne kamienne płyty rozsunęły się powoli cicho zgrzytając. Komnata tronowa piekieł była mroczna, ale jednocześnie bardzo schludna. Ściany ozdobiono freskami przedstawiającego sceny bitew i portretami ADIHC1. Z sufitu zwisały złociste żyrandole płonące wiecznym ogniem. Główny motyw podłogi stanowiły krwistoczerwone kwadratowe kafelki z prostymi wzorami. Od wejścia, w którym pojawiła się drużyna, aż do końca pomieszczenia przebiegała ścieżka wyznaczona jakby świecącymi na czerwony płytkami. Wzdłuż tej drogi z obu stron znajdowało się po sześć złotych kolumn, każda z nich była dosłownie napchana drogocennymi kamieniami. Wojok powinien żałować, że tego nie

- Teraz kolej na ciebie! – zawołał do Mrocznego Władcy wojownik.
- Na mnie? Hahahahahahaha! – roześmiał się ADIHC1 i posłał w kierunku Coniego śmiercionośny promień, który wojownik na szczęście odbił swoim mieczem. Odbita wiązka wypaliła w ścianie głęboką na wiele metrów dziurę.
- Jestem wszechmocny i potrafię to! – kontynuował Diabeł majstrując przy Panelu.
- Niemożliwe! – krzyknął przerażony Benerit spodziewając co zrobi Władca Zła – Przecież mówiłeś, że twój Panel nie ma takich możliwości!
- To była tylko wymówka starcze! Tak naprawdę mogę robić wszystko, ale zwykle mi się nie chce! Dzisiaj robię wyjątek, bo doprowadziliście mnie do ostateczności!

Pan Mroku pstryknął palcami, a przed bohaterami zmaterializowała się kompletna grupa wskrzeszonych moderatorów: VaanDee, Potka, Mhl, Bicek, Baggy, Minek, Misa, a nawet Demoniczna Dusza i zła strona Eldotha. Wszyscy z nich pamiętali jak zostali zabici i pałali żądzą zemsty. Benerit próbował powstrzymać to przywołanie, ale jego Panel nie mógł sprostać nieograniczonej mocy piekielnej. Klęska zbliżała się nieuchronnie.

- Hahahahahaha! Mogę powołać nawet setkę nowych moderatorów, ale myślę, że moja stara dobra ekipa wystarczy! – śmiał się Władca – Pamiętacie co wam zrobili? – zwrócił się do swych sług podjudzając ich – Możecie się zemścić!
- Rozgryzłem Cię Adi! – krzyknął Coni - Tej setki nowych moderatorów tak naprawdę nie chce ci się stworzyć!
- Kiepskie ostatnie słowa! – skomentował bóg zła.

Sytuacja była naprawdę beznadziejna. Reput Mount prawie zdobyte, a śmiałkowie, którzy mieli zniszczyć zło za chwilę zginą. Wściekli moderatorzy z wyciągniętymi ostrzami szli w kierunku drużyny delektując się ich strachem, a ADIHC1 coraz głośniej się śmiał. Wrogowie otoczyli bohaterską trójkę i przyłożyli ostrza do ich ciał. Z dalszym ruchem czekali tylko na słowo swojego Pana.

- Mroczny Nieład niedługo ogarnie cały wasz świat! Chcecie coś powiedzieć na pożegnanie?
- zapytał w istic ceremonialnym tonie Adi.

Sparaliżowani strachem przyjaciele nie mogli wydusić z siebie słowa. Władca Ciemności jednak cierpliwie czekał, aż coś przerwie tę niezręczną ciszę. I przerwało ją... pukanie do drzwi.

- Kto tam?! – zapytał zaskoczony Najmroczniejszy.
- A ja! – krzyknął Bloodeye z impetem otwierając kamienne wrota. W duszach nie mniej zaskoczonych bohaterów zapłonęła ponownie iskierka nadziei.
- Phi! Kolejny marny człowieczek! – zakpił Diabeł – Brać go!
- Nie przyszedłem tu bez wsparcia! – powiedział nekromanta.
- Co ten Blood plecie... – wymruczał pod nosem Antek.

Ku ponownemu zaskoczeniu wszystkich zza pleców Bloodeya pokazał się jeszcze jeden człowiek. Grubawy biznesmen w okularach niósł na plecach jak plecak przypiętą pasami wielką drewnianą skrzynię. Spokojnie zdjął ją i postawił na podłodze.

- Mapy?! – zdziwił się Benerit.
- Benerit?! – krzyknął zaskoczony Mapy – A skąd tu się wzięłeś?!
- Z Musaraja – odpowiedział mędrzec – Ale skąd TY się tutaj wzięłeś?!
- Ha! Miałem rację co do Musaraja, coś tak mi świtało, że jesteście jedną osobą! – rzekł zadowolony biznesmen – A aktualnie znajdujemy się głęboko pod Ukraden, a wasza winda stoi w piwnicy mojego biurowca. Powiąż fakty i dowiesz się skąd przyszedłem.
- CO TO ZA POGAWĘDKI???! – przypomniał o sobie Adi – Psujecie dramatyczność tej sceny elementami jak z telenoweli!!! Zapłacisz mi Mapy za swoją zdradę! Jego też brać!
- To raczej ty mi zapłacisz! Od roku hałasujecie w tym piekle tak, że się nie mogę skupić

nam moimi projektami!

- Bo co mi zrobisz? Hahahahaha! – zakpił ADIHC1 – Co masz niby w tej skrzyni?

- Po pierwsze to nie jest byle jaka skrzynia, tylko mój najdoskonalszy projekt DEPOZYT, a po drugie to JESZCZE nic tam nie ma – odpowiedział biznesmen otwierając zamek - Blood! Benerit! Trzymajcie się! – krzyknął podnosząc wieko.

Wnętrze Depozytu zaczęło wysysać drobne rzeczy znajdujące się w sali tronowej. Bloodeye chwycił się najbliższej kolumny, a Benerit wyciągnął z Wymysłu linę z hakiem i zaczepił ją także o kolumnę. Antybristler i Coni również trzymali się liny. Moderatorzy za późno zareagowali i ślizgając się w stronę skrzyni zostali poprzewracani. Moc zasysająca otoczenie przybierała na sile i do depozytu zaczęły wpadać coraz większe rzeczy. Wleczeni po posadzce moderatorzy bezwładnie wpadli do tej bezdennej czeluści. Z przeciwnej strony zaczęły też nadlatywać przyciągnięte diabły, ich kotły i ogień, które tuż przy skrzyni kurczyły się do rozmiarów pozwalających na wpadnięcie do niej. W ciągu kilku minut wciągnięte w bezgraniczną pustkę zostało niemal całe piekło. Bohaterowie trzymali się dzielnie, a ze wściekłością patrzył na to wszystko Adi. Pan Ciemności, jako że nigdy nie ruszał się ze swojego tronu przyrósł do niego i mógł oprzeć się mocy depozytu. Coni postanowił się poświęcić i puszczając linę chwycił Invokera i wbił go w podłogę. Pęknięcia rozeszły się promieniście i oddzieliły podest z tronem od posadzki.

- JESZCZE TU WRÓCĘ!!! – krzyknął standardowym tekstem Pan Ciemności wpadając w śmiercionośny wir.

Wojownik trzymał się miecza całą swoją siłą, ale ostrze wymknęło się ze szczeliny w podłodze. Bohater lecąc w ostatniej chwili zdążył złapać się wyciągniętej do niego przez nekromantę ręki. Po chwili wicher ustał, a Mapy zamknął wieko skrzyni.

- I po robocie – westchnął zamykając kłódkę na klucz.

Lewitujący Coni trzymający się nadal ręki Blooda przypomniał o istnieniu grawitacji i spadł na ziemię.

- To już koniec – powiedział z uśmiechem Benerit.

- Hurra! Wygraliśmy! Dobro zwyciężyło! – ucieszył się Antybristler.

- A co z Reput Mount? – zmartwił się Coni.

- Po tym jak Adi został zgładzony jego armia z pewnością rozpadła się w pył – odpowiedział Jedyne – Mam tylko nadzieję, że się nie spóźniliśmy.

- Nie ma co gdybać, jedźmy sprawdzić! – zaproponował Bloodeye.

Jak tylko bohaterowie zaczęli iść w stronę wyjścia usłyszeli czyjś głos.

- Oooooooo. Przegapiłem coś? – zapytał obudziwszy się Samael.

- Tak. Pokonaliśmy zło i takie tam... - odrzekł Antek i machnięciem ręką otworzył klatkę.

Demon bez podziękowania opuścił ciasne więzienie i odleciał do jeziora lawy, w którym postanowił się utopić. Dlaczego? Nie wiadomo. Samaela nikt nie zrozumie.

Zwycięska ekipa postanowiła wrócić się do windy. Biznesmen z powrotem wziął skrzynię na plecy.

Sala w której cierpieli potężni była teraz kompletnie opustoszała i spowita w mroku. Dalej czekało już tylko zniechęcone jezioro lawy. Marudzącej przez całą drogę drużynie udało się je w końcu przejść. Na koniec Mapy zawiesił Depozyt nad lawą zahaczając pasami o most, a klucz do niego wrzucił do magmowego jeziora. Potem wrócił do swojego biurowca, a reszta udała się windą na Reput Mount..

Ku ucieście wszystkich miasto zbudowane u podnóża największej góry świata zostało

ocalone. W decydującym momencie, gdy mury obronne zostały przerwane wszyscy najpotężniejsi magowie zawołali gimbusów. W desperackiej próbie udało im się ucieleśnić bezgraniczną głupotę tych dzieciaków, co stworzyło nieprzeniknioną barierę dookoła miasta. Niewielkie grupy wroga, które zdołały przedostać się przed stworzeniem magicznej osłony zostały szybko pokonane. Ocalałą przez Squadrona Sic zajęli się prędko najlepsi druidzi. W takim stanie miasto przeczekało do momentu zgładzenia Władcy Ciemności.

Na bitwę o Reput Mount zostały wysłane niemal wszystkie siły zła, więc w podbitych przez moderatorów miastach na całym świecie wybuchły zwycięskie rewolucje takie jak w Mieście Żółwistów.

Na skażone złem ziemie wkrótce powróciła przyroda.

Benerit, Coni, Bloodeye i Antybristler po swoim powrocie zostali przywitani jako bohaterowie. Każdy dowiedział się także o dokonaniach Mapyego i od tej pory jego projekty cieszyły się niebywałym zainteresowaniem. Każdy biorący udział w bitwie został odznaczony medalem za odwagę. Zwycięstwo nad siłami ciemności świętowano przez długie tygodnie.

Królestwa elfów, krasnoludów i ludzi zostały zjednoczone pod berłem króla Benerita I Mądrego. Antybristler poślubił ruchałkę Fausis, z którą zamieszkał w swoim pałacu. Coni otworzył własną fabrykę słoików, a Bloodeye własną szkołę magii.

Nastała złota era w dziejach krainy, a wszyscy jej mieszkańcy żyli długo i szczęśliwie. Koniec.

Podziękowania dla wszystkich, którzy dotrwali do końca :D