



Kroniki Mrocznych Kruków
czyli pożoga w Anwarze

Praca zbiorowa

Julia Naamah Szulikowska
Agrisho

Artur Woltomir Chabrowski



Kroniki Mrocznych Kruków
czyli pożoga w Anwarze

Praca zbiorowa

Julia Naamah Szulikowska
Agrisho

Artur Woltomir Chabrowski

**KRONIKI MROCZNYCH KRUKÓW, CZYLI POŻOGA W ANWARZE, spisane przez
kronikarzy klanowych Harap Serapel Agrisho, Naamah, Woltomira
na podstawie gry MMORPG anwar.pl**

okładka:

Robert Ratajczak

mapka:

oryginał znajduje się na stronie gry przeglądarkowej MMORPG anwar.pl

przekształcenie mapki: Artur Chabrowski

wydanie drugie poprawione

ISBN: 978-83-7853-459-4

Spis treści

Rozdział 1 Uwolnienie.....	4
Rozdział 2 Wskrzeszenie.....	5
Rozdział 3 Pierwsze ataki.....	8
Rozdział 4 Wyprawa.....	10
Rozdział 5 Antysakrament.....	12
Rozdział 6 Zwycięska obrona.....	14
Rozdział 7 Wieści.....	17
Rozdział 8 Obóz cyganów.....	19
Rozdział 9 Dymowi ludzie.....	23
Rozdział 10 Przeszpiegi.....	27
Rozdział 11 Źródło Życia.....	34
Rozdział 12 Początki.....	37
Rozdział 13 Poselstwo.....	39
Rozdział 14 Narada.....	41
Rozdział 15 Krypta żywołów.....	43
Rozdział 16 Bitwa.....	44
Rozdział 17 Mroczne przymierze.....	46
DODATEK A.....	51
DODATEK B MAPA.....	58

Rozdział 1 Uwolnienie

Agrisho

Dzisiaj Agrisho, nekromanta klanu Mrocznych Kruków, spędził kilka godzin w bibliotece w twierdzy, szukając księgi czarów magii powietrza. Mistrzynie Xan uznała, że nikt w klanie nie zna i nie używa magii powietrza, a podczas bitwy wróg może jej użyć i klan nie będzie mógł się niczym osłonić. Postanowiła więc, że wszyscy członkowie klanu mają się nauczyć tej magii przy pomocy starożytnej księgi.

Nie było to łatwe zadanie, bo biblioteka miała dwa piętra, każde piętro miało piętnaście regałów, co daje trzydzieści regałów do przeszukania. Podczas szukania natknął się na dziwną księgę - nie miała tytułu, nie miała zapisanego autora, a okładka nie miała ilustracji, była szara. Zainteresowany Agrisho spojrzął do środka i ku jego zdziwieniu odkrył, że nie ma kartek. Było to po prostu pudełko ucharakteryzowane tak, żeby wyglądało jak książka. W środku znajdował się prostokątny guzik. Zaskoczony Agrisho, mimo zdrowego rozsądku, nacisnął go bez wahania.

Regał, przed którym stał, wsunął się w ścianę, odkrywając tajne schody w dół. Były zaniedbane, brudne, a na niskim suficie wisały małe pajęczyny. Zszedł na dół i zobaczył pomieszczenie, w którym był grób, a na podłodze wałały się szczątki ludzkich szkieletów. Poczuł tajemnicze przyciąganie, które opanowało jego całe martwe ciało. Podeszedł do grobu, zdmuchnął z niego kurz, a pokrywa się sama otworzyła. Odkrycie krypty było największym błędem w jego życiu.

Z grobu wyleciał duch dziwnie znajomego mu mężczyzny. Wtedy przypomniał sobie opowieści Naamah i Xan. Z całą pewnością był to Baal Hanan. Agrisho zaczął znowu myśleć racjonalnie. Duch wrzasnął: „JAM JEST BAAL HANAN, ZAŁOŻYCIEL I DOWÓDCA KLANU MROCZNYCH KRUKÓW... A TY JESTEŚ ŚMIERTELNIKIEM, KTÓRY WYBUDZIŁ MNIE Z MEGO WIECZNEGO SNU!”, po czym podniósł ręce w górę, z których wyszły promienie. Rzuciły go o ścianę. Uderzył o nią głową, stracił przytomność i zsunął się na podłogę.

Minęło trochę czasu zanim Mistrzynie Xan go zbudziła. Była roztrzęsiona i zaskoczona, zupełnie jak Agrisho. Z trudnością wstał i opowiedział co się stało.

Krótką naradą wyjaśniła, że przypadkowo odkrył kryptę Baala Hanana, który najprawdopodobniej udał się siał zniszczenie wśród wrogów klanu, bo nikt inny nie widział go w twierdzy tego dnia.

Rozdział 2 Wskrzeszenie

Naamah