

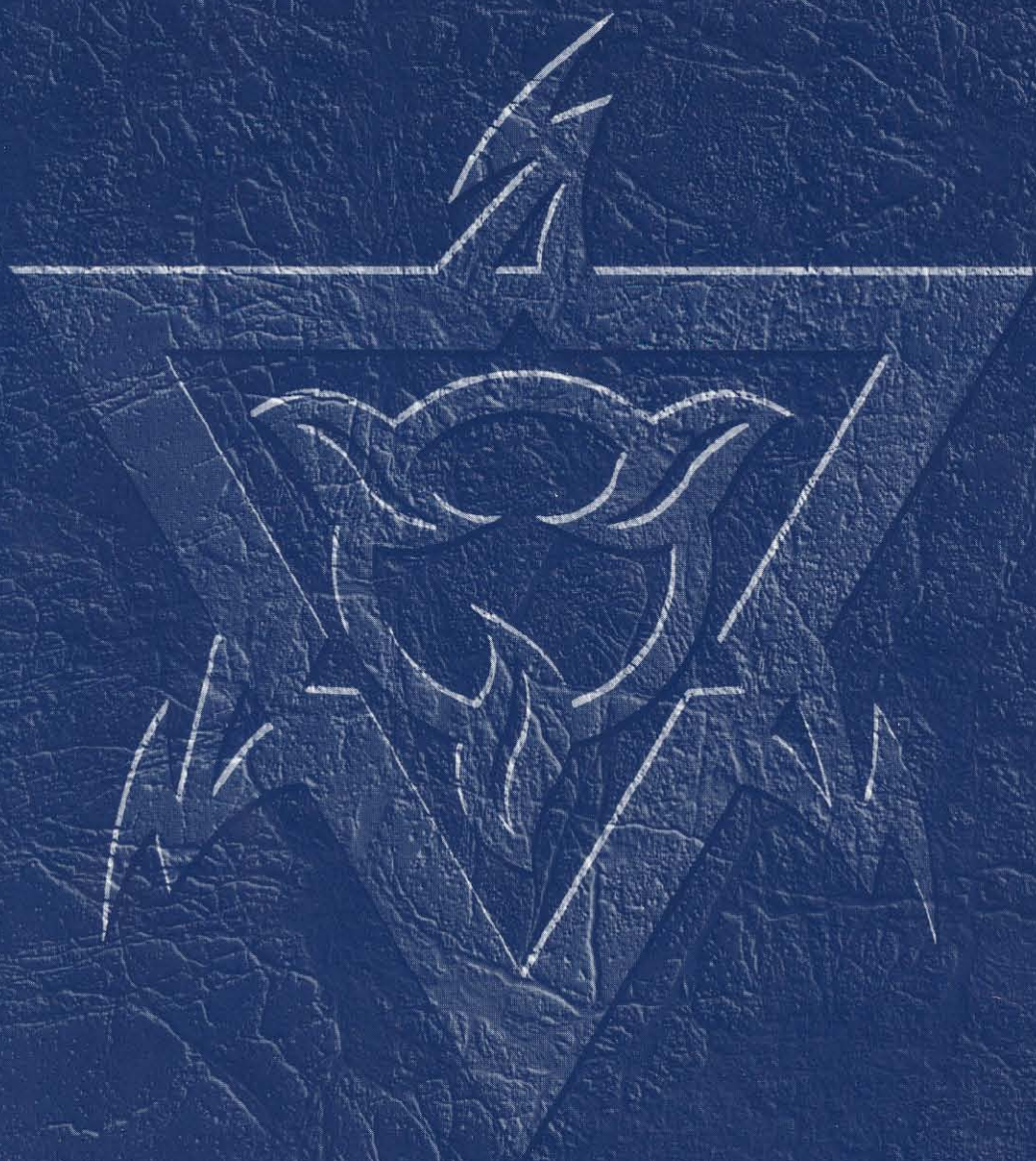
harfista

TEAM DMR
EBOOKS - COMICS - RPG

www.dmr.cb.info

EARTHDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI

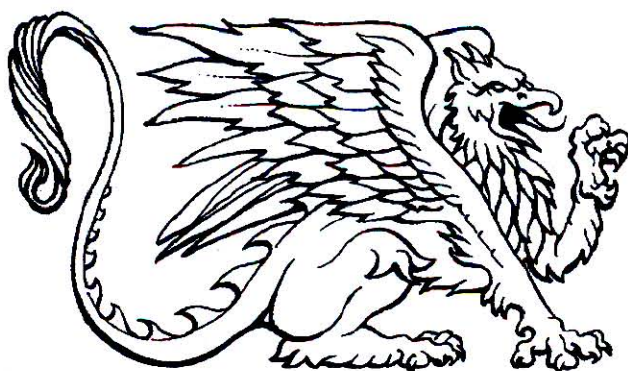


PRZEMODNIK PO BARSAMII

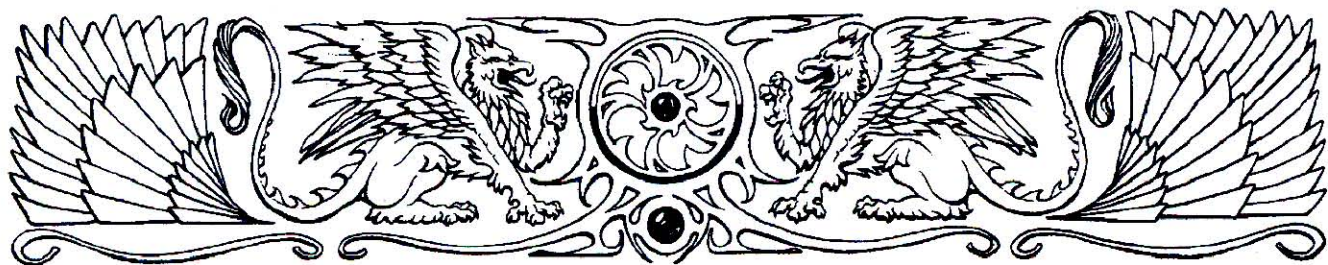


FASA
CORPORATION

BARSAWIA: PRZEWODNIK PO BARSAWII

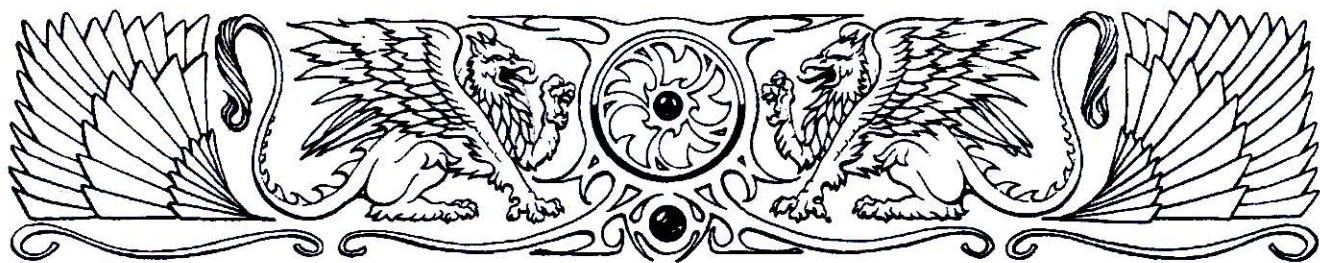


**NAPISANY PRZEZ
KRÓLEWSKICH BIBLIOTEKARZY
KOMNATA REJESTRÓW
THROAL**



O NATURZE PRZEWODNIKA PO BARSAWII	4	O MIESZKAŃCACH BARSAWII	50
O SPORZĄDZANIU PRZEWODNIKA PO BARSAWII	5	O rasach Dawców Imion	50
O POCHODZENIU BARSAWII	6	O różnorodności pozostałych mieszkańców Barsawii	58
O ZIEMI I ZAMIESZKUJĄCYCH JĄ LUDACH	6	Plemiona i klany	62
O Therze i Pogromie	7	O MIASTACH I OSADACH	76
O POGROMIE	11	O wioskach i osadach	76
O Pogromie i o jego skutkach	11	O wielkich miastach	78
Księgę Cierpienia	11	O ZIEMI I REGIONACH BARSAWII	90
O budowie schronień	13	O krajobrazie i klimacie	90
O życiu w czasie Pogromu	16	O florze i faunie	90
O zakończeniu Pogromu	17	O zwierzętach Barsawii	92
O tym, w jaki sposób Pogrom nas zmienił	18	O morzach i szlakach wodnych	92
O spuściznie Pogromu	20	O górach Barsawii	94
O ŻYCIU W BARSAWII	21	O ciekawych bezdrożach	99
Rozprawka o życiu codziennym	21	O krainach legendarnych i niebezpiecznych	103
BARSAWIA NASZYCH CZASÓW	21	O KRÓLESTWIE THROALU	109
O RÓŻNYCH ZWYCZAJACH W BARSAWII	22	O pierwszym wrażeniu, jakie wywiera królestwo Throalu	109
O NASZYCH RÓŻNORODNYCH JĘZYKACH	25	Rozprawka o historii najnowszej	110
O HANDLU I PRZEPŁYWIE DÓBR	28	O osiągnięciach throalskiego prawa	110
ROZPRAWKA O TAJEMNYCH		Wewnątrz krasnoludzkiego królestwa	111
STOWARZYSZENIACH	29	O KRWAWEJ PUSZCZY	114
O TYM, GDZIE ŻYJE LUDNOŚĆ BARSAWII	30	O strasliwym pięknie Krwawej Puszczy	114
O NATURZE MAGII	31	Jak powstała Krwawa Puszcza	115
O używaniu magii	31	O IMPERIUM THERY	120
O naturze magicznej myśli	34	O dumnej Therze i Barsawii	120
O naturze magicznych żywiołów	36	O ludności Thery	121
O prawach magii	37	Rozprawka o rządzie Thery	121
O PODRÓŻACH PO BARSAWII	38	O obecności Thera w Barsawii	122
O niebezpieczeństwach i rozkoszach podróży	38		
O podróżach lądem	38		
Rozprawka o mapach	40		
O radościach i zagrożeniach podróży drogą rzeczną	42		
O dziwach podróży statkami powietrznymi	45		

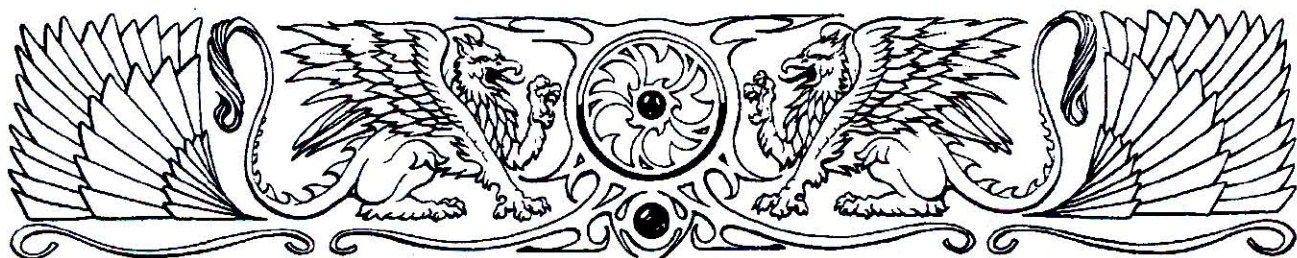




KLUCZ DO SYMBOLI ARCHIWISTÓW

-  **Ardinn Tero**
Uczony Biblioteki Throalu
-  **Daron Fenn**
Uczony Biblioteki Throalu
-  **Derrat**
Czarodziej z miasta Yistaine
-  **Jaron z Bethabel**
Uczony Biblioteki Throalu
-  **Jerriv Forrim**
Skryba i uczony Biblioteki Throalu
-  **Karon Foll**
Elficki uczony
-  **Kern Czerwonoręki**
Historyk z Throalu
-  **Merrox**
Mistrz komnaty rejestrów
-  **Thom Edrull**
Archiwista i skryba komnaty rejestrów





O NATURZE PRZEWODNIKA PO BARSAWII

Żyjemy w magicznych czasach. Możemy swobodnie manipulować powietrzem, którym oddychamy, wodą, którą pijemy, ziemią, po której kroczymy i ogniem, przy którym się ogrzewamy. Znam ludzi, którzy potrafią ożywić stos kości za pomocą ruchu dłoni. Podróżowałem w towarzystwie trollowych łupieżców w ich magicznych statkach, lecąc tuż pod kłębiącymi się chmurami. Widziałem człowieka rozerwanego od wewnątrz na strzępy, ponieważ jego wróg zdołał za dużo się o nim dowiedzieć. Magia włada wszystkimi istotami, zmianami i przeznaczeniami.

Nie wiem czy nasz świat zawsze był tak przepełniony magią jak dzisiaj. Badania Therań wskazują na to, że nie. Ja sam jestem przekonany o nieuchronności i mocy zmian wszystkich rzeczy. Byłem świadkiem tego, jak zdewastowana kraina pełna brunatnej ziemi i gruzu przemienia się w lesisty krajobraz tętniący życiem. Widziałem jak Horrorysty ustępowały, dając miejsce nieśmiałej ludzkiej nadziei. Krasnoludy Throału zjednoczyły ludność miast i wiosek Barsawii, żyjącą niegdyś w izolacji, dzięki handlowi i zręcznej dyplomacji. Pamiętam także widok latających okrętów Therań, niweczających wysiłki Throału i dążących do odzyskania utraconej przed laty prowincji. Życie pełne jest przemian, a ich przyływy i odpływy tworzą wzorzec, którego nikt z żyjących nie może ogarnąć umysłem.

Magia pozwala nam wywierać wpływ na los naszego świata, jako że poprzez nią potrafimy poznawać i przekształcać zjawiska. Prowadzi ona dzielnych poszukiwaczy przygód ku błyszczącym skarbowi ukrytym w Smoczyc Górach. Zasilą także ogień, jakim plują ogniste działa parostatków, walczących na Wężowej Rzece. Można się nią posługiwać, aby mordować politycznych rywali, manipulować uczuciami wrogów i przyjaciół lub kraść klejnoty z rąk uspiętego księcia. Magia daje Horrorystom moc wdzierania się do umysłu swych ofiar. Wyznacza wynik bitwy stoczonej przez orkową kawalerię. Fechtmistrzowie, złodzieje, trubadurzy, czarodzieje i inni uprawiają swą sztukę wykorzystując magię – żywą siłę napędzającą nasz świat.

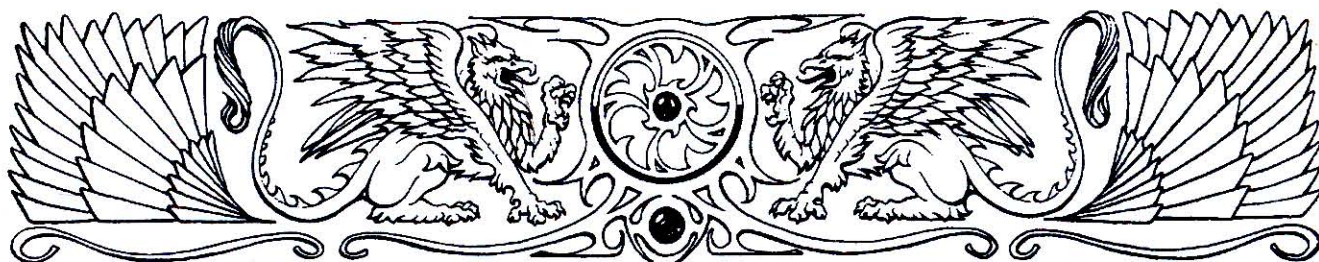
Ile trwać będzie ten okres wzmożonej magii? Tego nie wiem. Nie potrafię także przewidzieć, co przyniesie przyszłość. Wierzę jednak, że ten magiczny wiek kiedyś się skończy. Zatem aby ci, którzy przyjdą po nas, mogli pamiętać nasz świat, rozkazałem Merroxowi, mistrzowi komnaty rejestrów, stworzyć to dzieło.

Nasza historia jest częścią legend świata i kolejne pokolenia powinny ją poznawać. W naszych czasach chłopcy walczą, broniąc swych rodzin przed potworami straszniejszymi niż najgorsze koszmary ze snów, a królestwo Throału nieustannie zabiega o odrzucenie jarzma Therań. Obok cudów i piękna istnieją przemoc i rozpacz.

Barsawia, jaką znam, jest światem tyranów i skorumpowanych królestw, lecz również magicznych skarbów i fantastycznych stworzeń. Tutaj podziw i strach idą w parze, a rozpacz i nadzieja stanowią dwie strony tego samego medalu. Ty, który czytasz te słowa, nie myśl o nas źle. Niezależnie od tego, czy pozostawiliśmy ci świat, który ci się podoba, czy nie, jesteśmy twoją przeszłością, a nasza opowieść niesie naukę o twojej przyszłości.

– Varulus III, król Throału
12 gahmil, 1505 TH





O SPORZĄDZANIU PRZEWODNIKA PO BARSAWII

Historia powstawania tego dzieła zaczyna się w dniu, który niczym szczególnym się nie wyróżniał. Co prawda zostałem wówczas wezwany przez samego króla, zdarzało się to jednak już wielokrotnie przedtem. Jako mistrz komnaty rejestrów Biblioteki Throalu byłem czasami wzywany przed oblicze władcy, który rozkazywał mi, abym zebrał pewne informacje lub wykonał jakieś badania. Tego dnia jednak zadanie, które mi przedstawił król, przewyższało złożonością i trudnością wszystkie poprzednie.

Znalazłem władcę w jego komnacie. Głowę opierał na rękach. Wyglądał, jakby zastanawiał się nad następnym ruchem w partii gry *pratee*, w którą grywał ze swym najstarszym synem. Spojrzał na mnie, gdy wszedłem, i pozdrowił serdecznym uśmiechem.

– Merroxie, zamierzam powierzyć ci wykonanie zadania niezwykle dla mnie ważnego – zaczął, przechodząc od razu do meritum sprawy, jak zwykł to czynić. – Pragnę, żebyś spisał dzieło opisujące Barsawię tym, którzy o niej nic nie wiedzą. Wielu mieszkańców naszej krainy nie zna wszystkich jej cudów i niebezpieczeństw. Nie powinno tak być. Chce, żeby poznali lepiej ziemię, na których żyją. W naszej bibliotece powinien znaleźć się przewodnik po Barsawii.

Chwyciłem poręcz krzesła, aby się na niej oprzeć. Poczułem, jak rzeźbione w drewnie wzory wbijają mi się w dłoń. Mój dzień obrał nieoczekiwany, fantastyczny przebieg.

– Dostaniesz wszystko, czego zażadasz, w granicach rozsądku – ciągnął król. – Nie szczędź trudu, Merroxie. Ten dokument jest dla mnie bardzo ważny.

Zadziwiony, lecz nie onieśmielony rozkazem króla, wróciłem do siebie i wezwałem swych doradców. Siedzieliśmy do późna w nocy, próbując ustalić, jak najlepiej wywiązać się z tak trudnego zadania. Minęło wiele dni zanim powróciłem do króla z gotową listą niezbędnych prośb. Wszystkie prócz jednej spełnił. Nie zgodził się, abym odwiedził Wielką Bibliotekę Thery, przypominając, że wielka wrogość między Therą i Throalem nie pozwala na to, by obywatel jednego państwa korzystał z usług jakiegokolwiek instytucji drugiego. Chociaż pragnąłem zbadać ich archiwa, zrozumiałem mądrość mego króla i rozpocząłem pracę nad dziełem.

Nareszcie, wiele lat po tym, gdy król Varulus wezwał mnie do siebie, moi pomocnicy i ja zakończyliśmy to wiekopomne dzieło. Wszystkie informacje zawarte w tej księdze zostały zdobyte przez badaczy i podróżników, którzy przemierzali Barsawię w poszukiwaniu wiedzy. Każda drużyna odwiedzała inny zakątek Barsawii i wracała złożyć raport o różnych miastach, górach, rzekach, lasach i innych ciekawych miejscach napotkanych po drodze. Moi towarzysze archiwiści i ja zredagowaliśmy ich opowieści tak, aby powstało ciekawe i kompletne dzieło, dostępne dla każdego, kto odwiedzi Wielką Bibliotekę Throalu.

Każda część tej książki opisuje dokładnie pewien aspekt życia w Barsawii. Każdy rozdział zaczyna się od wstępu napisanego przez autora danej części. Dodatkowo moi koledzy archiwiści i ja dodaliśmy, na marginesach poszczególnych rozdziałów, nasze własne komentarze, dotyczące realiów życia w Barsawii oraz cytaty z dzienników poszukiwaczy przygód, by skonfrontować czytelnika z rzeczywistymi przeżyciami bohaterów, którzy sami zetknęli się z cudami i niebezpieczeństwami naszej ojczyzny.

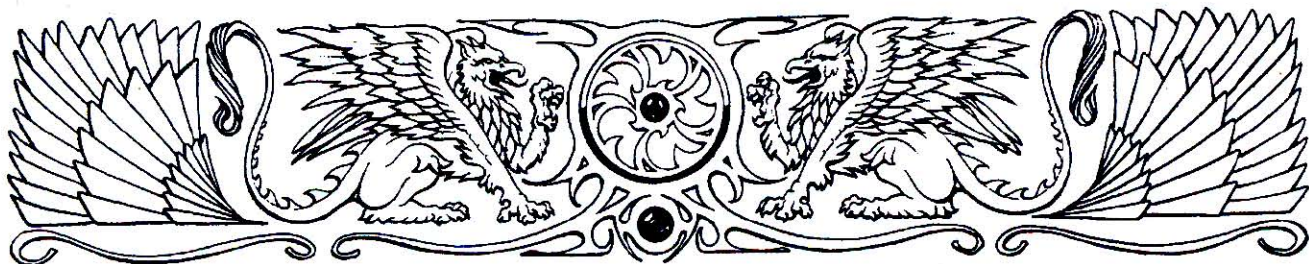
Wy, którzy przeczytacie to dzieło, pamiętajcie, że każdy patrzy na świat na swój własny sposób. Chociaż staraliśmy się przekazać tylko prawdziwe informacje, przyznajemy jednak, że niektóre mogą okazać się niedokładne chociażby, z powodu indywidualnych punktów widzenia poszukiwaczy, którzy dostarczali wiedzę.

Następujący archiwiści przyczynili się do dzieła w wyszczególnionych rozdziałach:

Mistrz Merrox: O pochodzeniu Barsawii. Daron Fenn: O Pogromie. Ardinn Tero: O życiu w Barsawii. Derrat: O naturze magii. Thom Edrull: O podróżach po Barsawii. Jerriv Forrim: O mieszkańcach Barsawii. Kern Czerwonoreki: O osadach i miastach. Thom Edrull: O ziemi i regionach Barsawii. Jaron z Bethabel: O królestwie Throalu. Karon Foll: O Krwawej Puszczy. Merrox: O imperium Thery.

– Merrox, mistrz komnaty rejestrów
Wielka Biblioteka Throalu
14 rua, 1505 TH





O POCHODZENIU BARSAWII

Biorąc pod uwagę znaczenie tego zagadnienia, zdecydowałem, że sam najlepiej wywiążę się z zadania napisania zwięzłej historii Barsawii. Moje sprawozdanie, poparte licznymi materiałami zebranymi do tej książki, wydaje mi się tak kompletne, jak to tylko możliwe, biorąc pod uwagę ograniczony czas i przestrzeń, jakimi dysponowałem. Osobiście ręczę za dokładność zawartych tu informacji. Nie potrafiłbym sam napisać słów wstępnych, które lepiej by oddały istotę cudów i barwnej przeszłości Barsawii niż ten cytat z dziennika podróżnika.

– Pokornie ofiarowane przez Merroxa, mistrza komnaty rejestrów, i z łaski Pasji wiernego sługi jego królewskiej mości króla Throalu



– Z dziennika Torgaka, 1665 TH (spisanego przez Lorina z Throalu)

Po niezliczonych dniach podróży moi towarzysze zaczęli wierzyć, że zgubiliśmy się całkowicie. Chociaż trzymaliśmy się dokładnie wytycznych otrzymanych w Throalu, wciąż nie mogliśmy znaleźć Zapomnianego Miasta.

Byłem zdeterminowany, aby odnaleźć miasto, i zdecydowałem, że będę kontynuował poszukiwania sam, jeśli zajdzie taka potrzeba. Na szczęście nie musiałem podejmować tak ostatecznej decyzji, bowiem trzy dni później ujrzelśmy nasz cel.

Przemierzaliśmy zalesione wzgórza. Gdy dotarliśmy na szczyt wzniesienia, dostrzegliśmy rozciągające się u naszych stóp szpice wieńczące budowle Parlainth, układające się w wydumane mozaiki. Czytałem przed wyruszeniem opisy piękna Zapomnianego Miasta w dzienniku Złodzieja J'role'a i innych dziełach w Bibliotece Throalu. Wówczas jednak niemądrze sądziłem, że są one przesadzone. Wzrost ruin uzmysłowił mi, że słowa nie potrafią ująć hipnotyzującego smutku, jaki budził się w moim sercu, gdy patrzyłem na dawne Parlainth.

Miasto zadusiły rozrośnięte pnącza i inne rośliny. Monumentalne niegdyś piramidy leżały w gruzach, stanowiąc nieme świadectwo niszczycielskiej mocy Horrorów.

Parlaint nie przypominało żadnego znanego mi miasta. Od lat podróżowałem przez Barsawię i odkryłem niejedną zniszczoną metropolię lub opuszczony kaer, lecz żadne miejsce nie wydawało mi się tak wspaniałe jak to. To miasto przepojone było splendorem zbyt wielkim, by mógł on zostać zniszczony przez Horrorzy lub nawet upływ czasu. Lecz, mimo swej urody, promieniowało chłodną odstraszałą aurą...

O ZIEMI I ZAMIESZKUJĄCYCH JĄ LUDACH

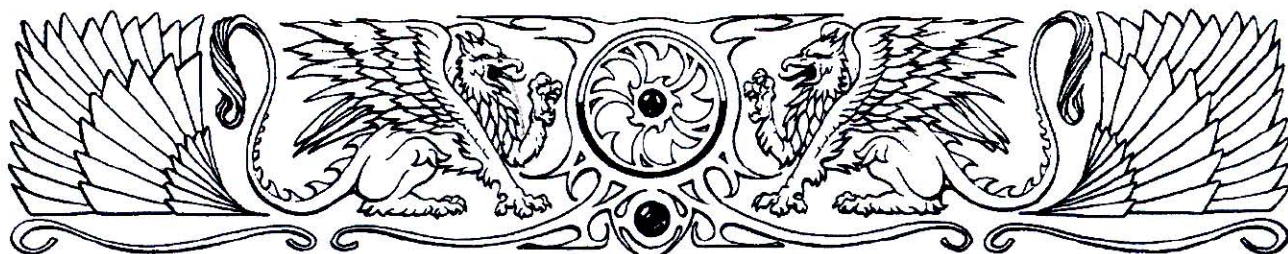
JEŚLI O MNIE CHO-
DZIŁ TO ZGADZAM
SIĘ. MUSZĘ JED-
NAK DODAĆ, ŻE
ZWIEDZAŁAM WIE-
LE LAT TEMU
KRWAWĄ PUSZCZĘ
I POMIMO STRA-
SZNEGO CIOSU, JA-
KI ELFY SOBIE ZA-
DAŁY W CZASIE
POGROMU, POZO-
STAJĄ ONE WCIĄŻ
PIĘKNYM. CHOĆ
I STRASZNYM
NARODEM.
– KARON FOLL

Theranie nadali imię prowincji Barsawii sześćset lat temu, jeszcze przed rozpoczęciem Pogromu. Nawet dzisiaj Theranie uważają Barsawię za część swego cesarstwa, chociaż większość Barsawian poczuwa się do lojalności wobec Throalu. Ta różnica między odczuciami mieszkańców a zamiarami ich byłych władców jest podstawą konfliktu między Therą a Throalem.

Barsawia jest rozległą krainą; pokonanie dystansu z jednego jej krańca na drugi zajmuje wiele tygodni nawet na grzbiecie bojowego rumaka. Podróż z północnych rubieży Barsawii na samo południe zajmuje 40 dni na piechotę lub 25 konno; podróż ze wschodu na zachód trwa 60 dni na piechotę lub 38 dni konno.

Południową granicę Barsawii stanowi Morze Śmierci, olbrzymi zbiornik wrzącej lawy tak gorącej, że tylko żywiołaki, Horrorzy i istoty chronione magicznie mogą je przemierzać. Żar bijący od morza zamienił okoliczne tereny w nagie pustynie skał i piasku. Legendy mówią, że odpowiednia ilość krwi rozlana na brzegu morza ugasi ogień i zamieni lawę w wodę.

Na północnej granicy znajduje się Krwawa Puszcza, wybujały las, ciągnący się nieprzerwanie przez wiele dni jazdy konnej. Tu znajduje się siedziba elfiej królowej i jej dworu. Wiele elfów spoza Krwawej Puszczy nie służy już królowej, uważając ją za takiego samego potwora jak Horrorzy. Splugawione elfy jednak nigdy nie utraciły zdolności do uprawiania skomplikowanej magii. Zamek królowej, podtrzymywany przez osiem olbrzymich drzew, należy do cudów świata.



Na zachodzie znajdują się Pustkowia, dokąd mało kto zawędrował. Nie dotarła tam magiczna iskra odnowy i zdrowienia. Większość uczonych twierdzi, że na tym obszarze Horrorom udało się zniszczyć wyjątkowo wiele kaerów i dlatego tak mało ludzi, którzy przeżyli, zaludniło ten teren. Obecnie, oprócz potworów, Horrorów i nędznej roślinności, niewiele żywych stworzeń zasiedla Pustkowia. Wiele osób przypuszcza, że znajduje się tam też więcej zamkniętych kaerów niż gdziekolwiek indziej w Barsawii. Z powodu reputacji tego regionu, mówiącej o bogactwie nie odnalezionych skarbów i cudów, wielu poszukiwaczy przygód, ryzykując życiem, wyrusza po sławę i bogactwo, kryjące się pośród ruin. Niestety niewielu powraca.

Morze Aras stanowi wschodnią granicę Barsawii. Ten słony ocean łączy Barsawię z odległymi krajami i terytoriami Imperium Therańskiego. Z miasta Urupa i innych przybrzeżnych osad wyruszają statki morskie handlujące barsawiańskimi dobrami z innymi krajami.

Wiele znaczących portów handlowych znajduje się nad Wężową Rzeką. Ten wspaniały szlak wodny przecina Barsawię na dwie nierówne części podczas swej wędrówki z północnych rubieży Pustkowia aż do Morza Śmierci. Przez większość swego biegu rzeka jest tak szeroka, że przemierzenie jej wszerek zajmuje parostatkowi godzinę. Wokół jej brzegów rozciągają się najżyźniejsze ziemie w Barsawii, a na stokach dolin, które tworzą jej meandry, znajdują się niezliczone wioski i osady. Gadopodobni t'skrangowie, żyjący w miastach na rzece i przy jej brzegu, zajmują się handlem i niemal całkowicie go zmonopolizowali. Wielu z nich zawiera umowy handlowe z Throalem i wspiera jedność plemion żyjących nad Wężową Rzeką. Inni wykorzystują swe łodzie do piractwa i rabunku.

Wężowa Rzeką wije się wokół Gór Throalskich, wielkiego pasma górskiego, którego szczyty nikną w chmurach. Góry te są siedzibą wielu wędrownych plemion, polujących na dziką zwierzynę, która żyje na tym obszarze. Tam też znajduje się królestwo Throalu, w którym krasnoludy znalazły schronienie w czasie Pogromu i skąd udało im się po jego zakończeniu zjednoczyć Barsawię przeciwko najazdowi Thera. Wielu mieszkańców krainy podejrzliwie przygląda się poczynaniom krasnoludów, jednak z obawy przed Thera, żyją w przyjaźni z Throalem. Krasnoludom trudno jest utrzymać nawet tak niepewną lojalność Barsawian wobec siebie. Gdyby Thera nie zostali kiedyś całkowicie pokonani, z pewnością dotychczasowi sojusznicy opuściliby ich bez zastanowienia.

Niezliczone ludy, fortece, wioski, lasy i inne cuda wypełniają terytorium Barsawii. Therański posterunek Powietrzna Przystań znajduje się na południowej granicy Barsawii, niedaleko Vivane, miasta kontrolowanego przez Thera. Wędrownie plemiona orkowych nomadów przemierzają nie zbadane ziemie na swych dziwacznych rumakach. Niektóre z tych plemion są tak prymitywne, jak myśliwi żyjący w Górach Throalskich, inni, zwani orkową kawalerią, tworzą zorganizowane bandy najemników. Sprzedają swe usługi każdemu, kto zaproponuje odpowiednią cenę. Na niebie Barsawii pojawiają się czasem powietrzne statki trollowych łupieżców, szukających wiosek do zrabowania i therańskich statków do złupienia. Te i inne dziwaki zostały opisane w późniejszych rozdziałach niniejszego dzieła.

O THERZE I POGROMIE

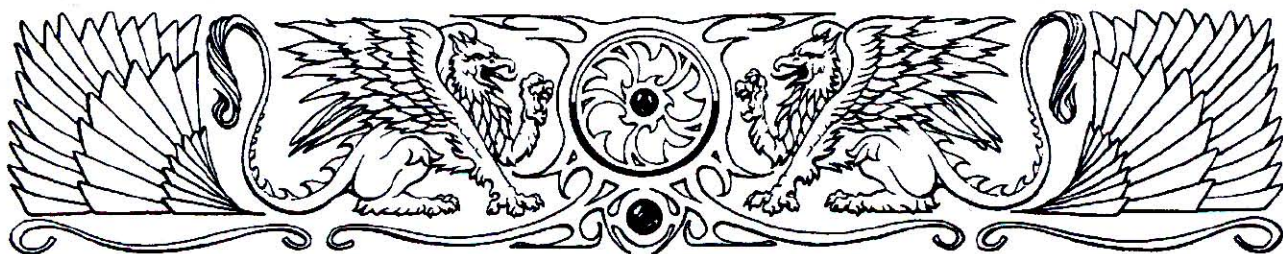
Nie zamierzam tutaj przedstawiać szczegółowej historii naszego świata ani opisu starożytnej cywilizacji zamieszkującej te ziemie, zanim nie nadano im imienia. Zamiast tego postanowiłem dostarczyć czytelnikowi fragmenty historii potrzebne do zrozumienia dzisiejszej Barsawii. Pragnę utrwalić dzisiejszy obraz kraju i objaśnić, w jaki sposób ukształtował się tak, a nie inaczej. Do opisu nadchodzącego Pogromu dodałem fragment z „Traktatu o historii”, tekstu ciągle uaktualnianego przez bibliotekarzy z Throalu. Czytelnicy zainteresowani szczegółową historią Barsawii i poprzedzających ją starożytnych królestw powinni zainteresować się tą pozycją. Równie szczegółowe sprawozdanie stanowią spisane przemowy Mistrza Opowieści Jallo Czerwonobrodego, które przechowywane są w Bibliotece Throalu.



– Pokornie ofiarowane przez Merroxa, mistrza komnaty rejestrów

Zgodnie z opowieściami Thera, wiele tysięcy lat temu elfi uczony – Elianar Messias – odkrył starożytne teksty, przepowiadające najazd stworzeń z innej płaszczyzny astralnej. Dokumenty twierdziły, że potwory będą pustoszyć świat przez pięćset lat, a potem, nasycone, powrócą do siebie. Ta okrutna prawda doprowadziła Elianara do szaleństwa i krwawej śmierci. Lata po jego odejściu, inny uczony – Kearos Navarim – założył szkołę mającą na celu badanie przepowiedni.





Siedzibą jej stała się wyspa na Morzu Selestreńskim. Przez kolejne sto lat do szkoły dołączało wielu utalentowanych czarodziejów i adeptów wielu dziedzin. Nauczano zarówno licznych odmian magicznej praktyki, jak i teorii, lecz koncentrowano się na obmyśleniu sposobu zatrzymania inwazji astralnych potworów.

W owych czasach na obszarze zwanym dziś Barsawią żyło wiele różnych ras: krasnoludy w górach, t'skrangi wzdłuż Wężowej Rzeki, orki i trolle na równinach, elfy w lasach, ludzie w kamiennych osadach i nielicznych miastach oraz kilka innych plemion. Różne społeczności nie utrzymywały stałych kontaktów, a języki różniły się w poszczególnych regionach tak bardzo, że komunikacja była wręcz niemożliwa. Handel między regionami, a nawet miastami, pozostawał szczątkowy. Mimo izolacji, jaka panowała w krainie, podróżnicy nieśli wieści o zadziwiającej magicznej szkole i wielu czarodziejów i adeptów decydowało się na podróż na dalekie południe, aby szukać wiedzy.

Po wieku istnienia szkoła rozrosła się tak bardzo, że jej starsi członkowie zdecydowali o zbudowaniu miasta zwanego Thera, zdolnego pomieścić wszystkich należących do wspólnoty. Z ludnością składającą się w połowie z czarodziejów i adeptów, Thera, która później stała się Imperium Therańskim, zaczęła rościć sobie pretensje do miana najpotężniejszego miasta świata.

Wieści o nadchodzącym ataku astralnych stworzeń, teraz nazywanych Horrorami, zaczęły rozprzestrzeniać się na ziemiach graniczących z Therą. Gdy odległe elfie królestwo Shosara dowiedziało się o nadchodzącym niebezpieczeństwie, przysłało posła mającego zapytać Therańców, czy znają sposoby zapobieżenia zagrożeniu. Therańcom rzeczywiście udało się, dzięki wieloletnim badaniom, opracować kilka metod obrony przed Horrorami. Zamiast jednak udostępnić tę wiedzę wysłannikowi elfów, zażądali w zamian korzystnych umów handlowych. Elfy zgodziły się na proponowane warunki i wkrótce inne królestwa zaczęły wyzbywać się swych bogactw w zamian za sposoby ochrony przed najazdem znane magikom z Thery.

Umowy z Shosarą stanowią początek Imperium Therańskiego. Wkrótce wysłannicy czarodziei zaczęli wyruszać w świat, by ogłaszać innym plemionom nadejście kataklizmu i sprzedawać, tym których było na to stać, sposoby ochrony. Z każdą kolejną transakcją siła wyspy rosła i niebawem ich wpływy zaczęły opłacać cały świat.

W miarę jak handel się wzrósł, regiony tworzące przyszłą Barsawię ujednoliciły się. Plemiona żyjące na tym samym obszarze łączyło teraz o wiele więcej: strach przed Horrorami, potrzeba budowania podziemnych schronień i niechęć do therańskiej tyranii. Ta niechęć do wspólnego wroga związała ze sobą różne grupy ściślej niż cokolwiek innego. Therańcy próbowali mieszkańcom innych terenów narzucać swój kalendarz, swe stroje i architekturę. Wprowadzili też barbarzyńskie niewolnictwo. Wielu mieszkańców Barsawii obawiało się, że sami zostaną kiedyś zniewoleni i sprzedani. Niektórzy współpracowali, by znieść niewolnictwo, inni jednak wspierali je, płacąc daniny za utrzymanie wolności.

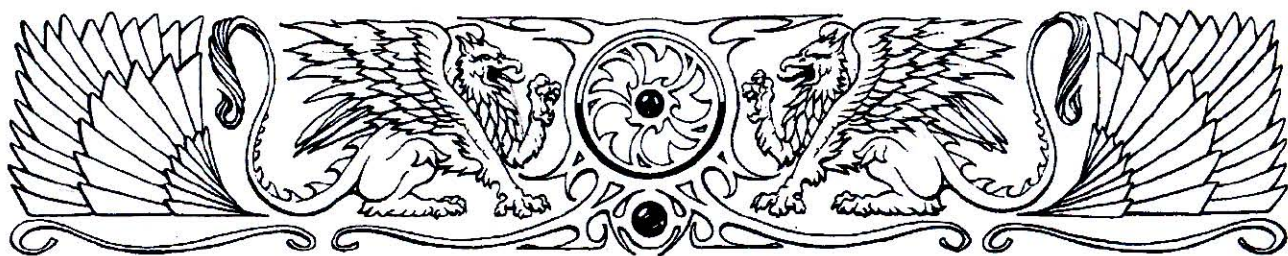
Gdy Therańcy wkroczyli do Barsawii, królestwo Throalu było największym państwem w tej krainie. Oddelegowali więc dużą część władzy administracyjnej właśnie tam. Język krasnoludów stał się oficjalnym dialektem handlowym, bardziej popularnym od narzecza Therańców. Krasnoludy zdobywały coraz więcej władzy w regionie.

Przez sto lat potęga Therańców rosła. Używając swej magicznej sztuki, by połączyć podbite obszary, stworzyli prowincję Barsawii, nadając jej to właśnie imię. Przeszukali Barsawię w poszukiwaniu przedmiotów wzorca. Wiedzieli bowiem, że studiowanie tych przedmiotów da im panowanie nad wszystkimi jeszcze nie nazwanymi obszarami krainy. Podobnie jak w Barsawii, na całym świecie Therańcy nadawali imiona regionom i obiektom, aby lepiej nimi władać.

Na północno-wschodnim krańcu Barsawii Therańcy zbudowali monumentalne miasto Parlaint, mające być zarówno prowincjonalną stolicą Barsawii, jak i wrotami ku nieznanym ziemiom – stąd po Pogromie mieli przewodzić całej krainie. W czasie gdy zabezpieczali swoją wyspę przed atakiem Horrorów, ludność całej Barsawii budowała podziemne schrony, zgodnie z planami dostarczonymi przez therańskich magów. Nazywano je kaerami. Większe siedziby budowane na powierzchni ziemi ochrzczono mianem cytadela. Wiele miast zamieszkałych przez ludzi zamieniono w cytadele.

W miarę jak zbliżał się czas najazdu, dziwne potwory zaczęły przemierzać krainę. Te diabelskie stworzenia, o wiele straszniejsze od gryfów, ognistych ogarów i olbrzymich węży, wzbudzały przerażenie i zwątpienie u wszystkich, którzy je spotkali. Atakowały każdego, zdając się rozkoszować cudzym cierpieniem. Niektóre z tych pierwszych Horrorów wyglądały jak chodzące groby pokryte mchem. Były też stworzenia o ciałach składających się z tuzina trupów absurdalnie





ze sobą zlepionych. Innym wyrastały z ciała skomplikowane narzędzia tortur. Dwunastometrowe zniekształcone gady nie stanowiły rzadkości. Jedne rzuciły się na swe ofiary klami i pazurami, inne atakowały umysł.

– Z dziennika króla Cardoka ze Scytii

...Pasje nie wysłuchują już moich prośb. Czym zawiniłem? Jestem dobrym królem. Wiem o tym, ponieważ moi poddani kochają mnie. Nigdy, mówią, przenigdy Scytia nie miała tak mądrego i kochającego monarchy jak król Cardok Niosący Pokój.

Przynajmniej tak kiedyś mówili. Dzisiaj wznoszą oczy ku niebiosom i skarżą się na niesprawiedliwość świata, błagając Pasję, by wskazały im, w jaki sposób zgrzeszyli. A ja sam, władca, nie potrafię nic zdziałać; mogę tylko dołączyć do ich skarg swój głos. Nie potrafię zwalczyć zła, które ogarnęło Scytię. Nie potrafię ochronić ich dzieci przed śmiercią.

Nie umiem uratować swojego syna.

Codziennie mój jedyny syn, którego matka rodząc go, o mało nie umarła, oddała się ode mnie. Choroba zaczęła się już w tydzień po jego narodzinach. Miał w wysuszoną skórę. Później pojawił się kaszel, suchy i ciężki, jak gdyby pustynny piasek zasypał jego dziecięce gardło. Płacze z bólu, lecz nie roni łez, ponieważ nie ma w swym drobnym ciałku dostatecznie dużo wody, by mógł zapłakać. Jego wyschnięte oczy wpatrują się w sufit. Na rzesach widać grudki soli po wyschniętych ostatnich łzach, jakie dawniej uronił. Jego głos wydobywa się cienkim jękiem z biednych ust i często przerywany jest kaszlem. Krew wypłuta z płuc zastygła na wargach, a z gardła wydobywa się przy każdym oddechu odgłos grzechotki. Podobnie brzmią stare kości, gdy wskrzesza Ksenomanta, bezdusznie drwiąc z życia. W ciągu ostatniego tygodnia jego skóra zaczęła się marszczyć. Siodło skórzane mojego szambelana, po wieloletnich wojnach i trudach, jest w dotyku gładkie i miększe od ciała mego synka. Musnąłem wczoraj jego włosy, aby uspokoić go w płaczu, lecz zaczęły się kruszyć, więc cofnąłem dłoń.

Mój syn żyje dopiero trzy tygodnie. Wygląda jak zeschnięty korzeń, jak umierający starzec.

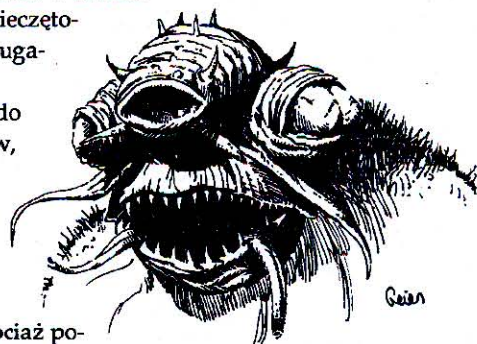
Z wszystkich dzieci urodzonych w Scytii od ostatnich żniw, żadne nie przeżyło miesiąca. Coś wyszło z nich życie. Jakaś złowroga siła tkwiąca w samym powietrzu. Przy każdym oddechu mego dziecka słyszę kroki owej złowrogiej potęgi. Z każdym mijającym dniem czuję jej zbliżającą się obecność. Umieramy i nie wiemy dlaczego...

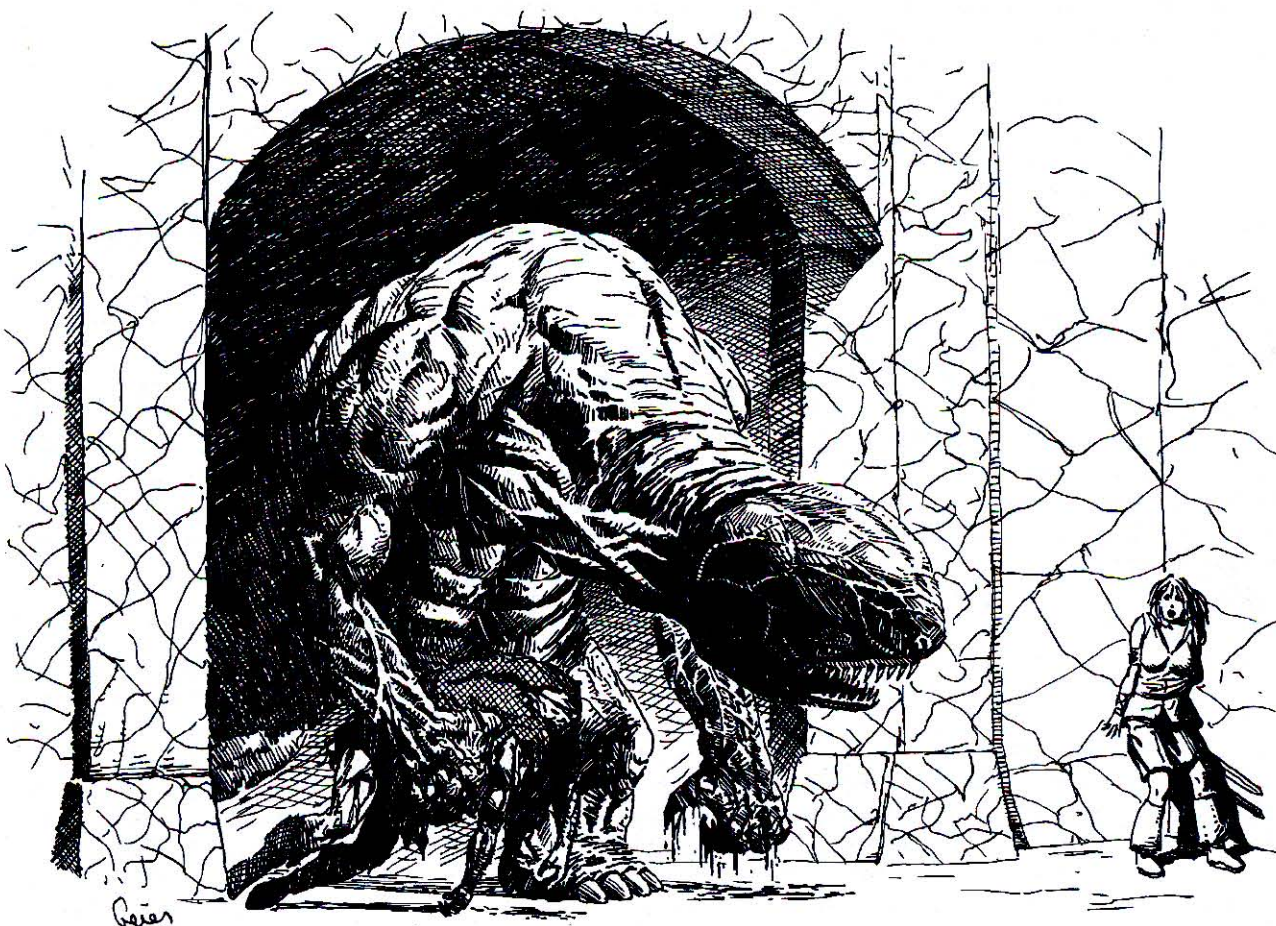
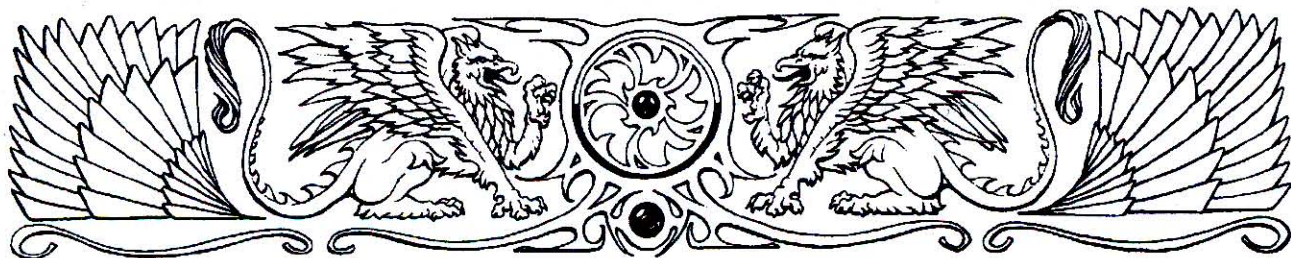
Z czasem ataki Horrorów stały się śmielsze i częstsze. Potwory napadały na wioski. Mniejsze z nich grasowały w lasach i na wrzosowiskach, niszcząc wszystko na swej drodze. Stada ptaków uciekały natychmiast. Stada bydła znikają, pożerane przez potwory. Mieszkańcy Barsawii próbowali się bronić, lecz żywotność, agresja i przeważająca liczba Horrorów skłoniły ich w końcu do schronienia się w gotowych kaerach i cytadelach. Zamknęli się w zapieczętowanych magicznymi runami siedzibach podobnych do grobów. Tam też mieli pozostać przez czterysta lat.

Wewnątrz kaerów magiczne światło rozpraszało podziemne ciemności, a magiczne zbiory pozwalały wyżywić mieszkańców. Przez czterysta lat pokolenia rodziły się, żyły i umierały pod ziemią, czekając, aż będą mogły powrócić na świat przodków. Po czterystu latach, cały wiek wcześniej niż przewidzieli to therańscy czarodzieje, magiczne artefakty stworzone przez Theran, mające oznajmić koniec Pogromu, wskazały, że oczekiwana chwila nadeszła. Pod ziemią i w ufortyfikowanych miastach Barsawianie czekali, obawiając się, by nie wyjść za wcześnie. W końcu, pragnąc czym prędzej zakończyć przymusową niewolę, ludzie zaczęli odpieczętowywać bramy do swych schronień. Na zewnątrz odkryli spustoszony i splugawiony świat.

Niektóre kaery i cytadele nie przetrwały Pogromu. Horrorzy wkroczyły do nich, niszcząc fizyczne bariery lub wkradając się do umysłów mieszkańców, przejmując nad nimi kontrolę i zmuszając ich do wykonywania rozkazów. Gdy tylko udawało się tym stworzeniom wdrzeć się do wnętrza, zawsze zaspokajały swój głód. Ofiary nie miały dokąd uciec i nie pozostawało im nic innego, jak umrzeć.

Ludzie, którzy wyszli z ukrycia, zaczęli zasiedlać krainę i za pomocą magicznych sposobów zamieniać świat z powrotem w zielony i żywy. Chociaż potwory opuściły świat całe stulecie przed planowanym przez Theran czasem, wiele potężnych Horrorów pozostało. Do dziś starają się zniszczyć kruchy spokój Barsawii.





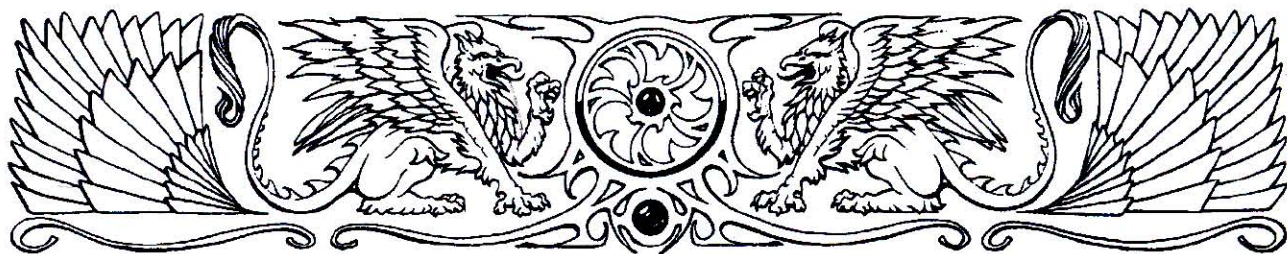
Przez pierwsze pięćdziesiąt lat po otwarciu kaerów krasnoludy z Throalu pracowały nad zjednoczeniem nielicznych wiosek i osad Barsawii za pomocą handlu. Przez cały ten czas nie nadeszły żadne wieści o Theraanach. Wielu sądziło, a nawet miało nadzieję, że wyspa została zniszczona w czasie Pogromu. Niestety, te nadzieje się nie spełniły. Czterdzieści lat temu Theraanie powrócili, aby siłą zdobyć z powrotem swą prowincję. Powrót imperium zapoczątkował wojnę therańską, która zakończyła się oblężeniem Throalu. Po raz pierwszy jednak armia Theraan nie miała druzgocącej przewagi. Ludy Barsawii zjednoczyły się i odepchnęły najeźdźcę aż na samo południe Barsawii, gdzie wciąż znajdują się jego osady.

Dzisiejsza Barsawia wciąż leczy się z ran zadanych jej przez potworny najazd. Jej mieszkańcy dopiero zaczynają odyskiwać swój świat. Throal i Thera wciąż pozostają w stanie wojny. Theraanie wprowadzili z powrotem niewolnictwo do nowego rodzącego się pod idealistycznymi rządami krasnoludów świata; handlarze przemierzają Barsawię w poszukiwaniu ofiar. Wciąż wiele kaerów pozostaje zamkniętych, a ich mieszkańcy nie wierzą, że Pogrom się zakończył.

Na tej scenie, z tymi aktorami i rekwizytami zostanie rozegrana walka o Barsawię i być może o kształt przyszłego świata. Zwycięstwo Theraan oznaczać będzie, że świat obierze jedną drogę, przewaga Throalu poprowadzi go w innym kierunku. Pomiędzy tymi dwiema potęgami wybuchają wciąż małe konflikty, które pozostawiają swój ślad na przeznaczeniu naszego świata.

Co do was, naszych potomków, którzy czytacie te słowa, mamy nadzieję, że uznacie nasze czyny za godne.





O POGROMIE

Przypadło mi trudne zadanie zebrania informacji o Pogromie, o tym, jak go przetrwaliśmy i w jaki sposób zmienił on ziemię Barsawii. Z dwóch powodów uznałem je za nielatywne. Po pierwsze, sam temat jest mniej konkretny niż wiele innych w tym dziele. Mam na myśli to, że zupełnie inaczej podchodzi się do opisanie różnych osad lub krajobrazu Barsawii, a całkiem inaczej do opisu zjawiska, które bezpowrotnie odmieniło cały świat. Szczególnie trudno jest w tym ostatnim przypadku oddzielić fakty od opinii i domniemań. Każda osoba, którą pytałem, dała mi zupełnie inną odpowiedź, jakie Pogrom przyniósł Barsawii.

Drugą trudnością, jaką napotkałem, był fakt, że Pogrom nie tylko zmienił krajobraz naszej krainy, lecz także odmienił nas samych – mieszkańców Barsawii. Nasi przodkowie, pragnący przede wszystkim przetrwać, w ukryciu się w kaerach widzieli jedyne rozwiązanie i nie przewidywali, w jaki sposób takie długie przymusowe zniewolenie wpłynie na ich potomków.

Niestety, skutki stały się aż nadto widoczne. Nie możemy zignorować faktu, że Barsawia sprzed Pogromu już nie istnieje. Oprócz geograficznych cech, na które nawet czas nie ma wielkiego wpływu, niewiele zostało z tamtych czasów. Szerszym zamierzeniem tego dokumentu jest utrwalenie dzisiejszej Barsawii tak, aby nasza przeszłość i teraźniejszość stały się częścią przyszłości.

– Zakończone pierwszego dnia strassa roku 1505 przez archiwistę Darona Fenna z Throalu



O POGROMIE I O JEGO SKUTKACH

Nie da się zrozumieć Barsawii dnia dzisiejszego bez zapoznania się z naturą Pogromu i zrozumienia jego wpływu na ziemię i ludność. Zarówno groźba Pogromu, jak i jego nadejście zmieniły Barsawię w sposób, którego żaden z naszych przodków nie potrafiłby sobie wyobrazić. Ze zróżnicowanego kraju wielu plemion i królestw, Barsawia stała się prowincją gnębiącego ją Imperium Therańskiego. Zawdzięcza ono swą pozycję temu, że dostarczyło światu potężnej magii, gdy tego potrzebował, aby przetrwać najazd Horrorów. Sam Pogrom sprawił, że mieszkańcy zaszyli się w podziemnych norach, a ziemia została trwale zdewastowana.

Ten rozdział opowiada o Pogromie. Aby w pełni go zrozumieć, musimy przypomnieć sobie, w jaki sposób nasi przodkowie żyli w tych strasznych czasach.

KSIĘGI CIERPIENIA

Od pradawnych czasów, gdy elficki uczony Kearos Navarim ustalił, że stworzenia z innej płaszczyzny astralnej będą pewnego dnia przemierzać i pustoszyć nasz świat, nazywano ten najazd Pogromem.

Pierwsze szczątki wiedzy o istnieniu Horrorów zostały odkryte przez Elianara Messiasa, dziś zwanego powszechnie Uczonym Męczennikiem. Odnalazł on zagrzebane w katakumbach starożytnego klasztoru w Górach Delaryjskich *Księgi Cierpienia*. Po przestudiowaniu sześciu tomów tego dzieła Messias odkrył naturę Horrorów i oszalał. Nie wiadomo czy zabiło go szaleństwo, czy jakaś inna zewnętrzna siła. Zanim umarł, zdołał zostawić krótką notatkę:

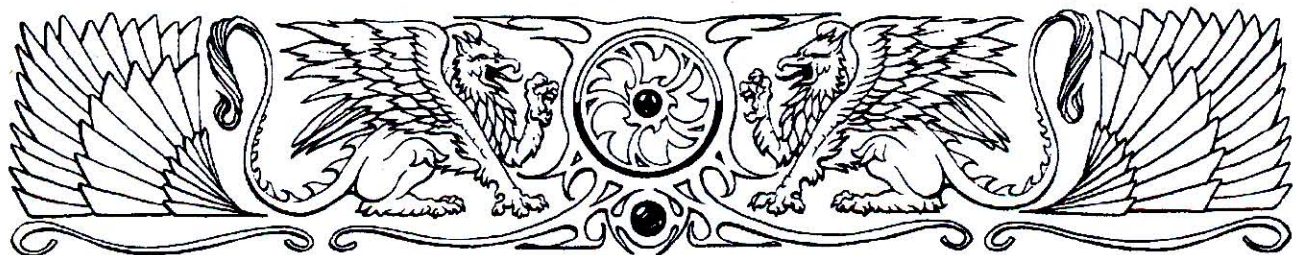
Oto są *Księgi Cierpienia*.

Oto nasza zguba i nasze wybiawienie

Poznajcie je dobrze, albowiem inaczej wszyscy zginiemy.

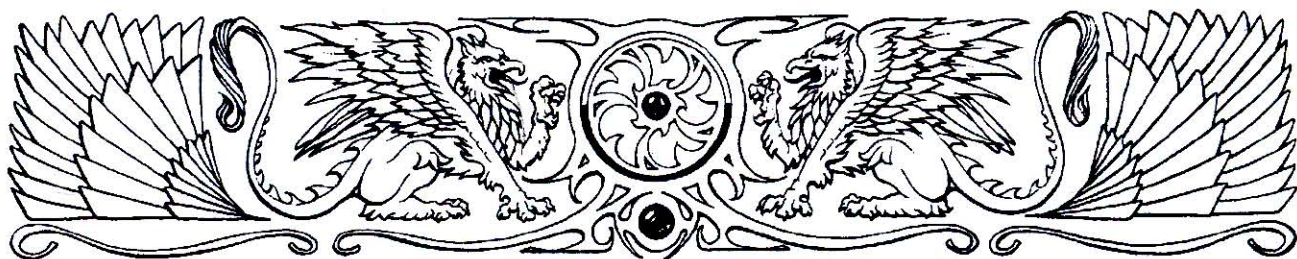
Ta ponura i niepokojąca wiadomość była przyczyną pierwszych przypuszczeń o nadejściu Pogromu. Po śmierci Elianara Messiasa jego przyjaciel, elficki uczony Kearos Navarim zabrał *Księgi Cierpienia* i wraz z kilkoma innymi mędrkami udał się na pewną wyspę na Morzu Selestreńskim. Uwięzieni z własnej woli na wyspie, która miała w przyszłości zostać Thera, mędrcy spędzili wiele lat, zgłębiając tajemnice zawarte w księgach.





Całkowite tłumaczenie *Ksiąg Cierpienia* zostało ostatecznie zakończone w półtora wieku po ich odkryciu. Ujawniono wtedy, że ilość magii w świecie wzrosła aż do maksymalnego poziomu. Wówczas stado krwiożerczych stworzeń z przestrzeni astralnej wdrze się do naszego świata i spustoszy go. Navarim i jego towarzysze, wszyscy będący członkami nowo powstałej Szkoły Cieni, dowiedzieli się także, kiedy wydarzy się ten przerażający najazd i obliczyli, ile mają czasu, by zabezpieczyć się przed jego skutkami. Po dodatkowych badaniach nad *Księgami Cierpienia* uczeni opracowali rytuały ochrony i przetrwania. Z planami podziemnych schronień i z opracowanymi zaklęciami mającymi chronić je przed Horrorami Theranie mogli doradzać reszcie świata, jak przeżyć.





O BUDOWIE SCHRONIEŃ

Therańskie rytuały ochrony i przetrwania nauczyły mieszkańców Barsawii budowania dwóch rodzajów schronień: kaerów i cytadel. Chociaż mają podobne cechy, są to dwie odmienne budowle.

CYTADELE

Słowo cytatela ma dwa znaczenia. Starsze znaczenie, którego znów powoli zaczęliśmy używać po zakończeniu się Pogromu, to duże ufortyfikowane miasto, pełniące rolę fortecy. W Barsawii istnieje wiele takich budowli, z reguły pozostałości sprzed Pogromu. Niektóre bardzo ucierpiały z powodu wojen, upływu czasu i najazdu Horrorów, lecz inne, nie zniszczone, stanowią dowód niezwykle rozwiniętej sztuki budownictwa i zręczności rzemieślników dawnych dni. W dzisiejszych czasach wielu Dawców Imion zasiedliło te wielkie warownie.

Drugie znaczenie pojawiło się wraz z Pogromem i wskazuje na miasto zbudowane i wzmocnione tak, aby oprzeć się Horrorom. Te osiedla z reguły położone były pod gigantycznymi kopułami z wrytymi znakami runicznymi. Niektórzy budowniczy tworzyli kopuły z esencji magicznych żywiołów ziemi i ognia. Aby przeszkodzić Horrorom, którym udało się przedarzyć przez pierwszą barierę ochronną, czarodzieje ustawiali na obrzeżach miast pułapki i magiczne mury.

Therańscy czarodzieje budowali cytadele z esencji żywiołu ziemi, ponieważ łatwiej jest pracować nad kamieniem i pyłem niż nad esencjami żywiołów wody, powietrza, ognia i drewna. Podobnie jak z łatwością wbudowywali esencję żywiołu powietrza w swe latające statki, tak też włączali w konstrukcje murów żywioł ziemi. Ponadto duże zasoby ziemi i kamienia pozwalały na tworzenie większych schronień, które mogłyby pomieścić nawet całe wioski.

Zamki i inne schrony wzniesione z esencji żywiołu powietrza, ognia, wody i drewna istnieją do dziś, lecz metody ich konstrukcji dawno zostały zapomniane. Niewiele z tych cytadel przetrwało Pogrom i mało kto widział je na własne oczy. Wiele sądzi, że Horrorzy w szczególności lubowały się w niszczeniu tych wymyślnych budowli, czerpiąc radość z tępienia pyszałków, którzy szczylic się władzą nad żywiołami.

Mieszkańcy cytadel, które przetrwały Pogrom, pozostali w nich po zakończeniu najazdu Horrorów. Ich miasta stały się częścią nowej Barsawii. Cytadele, które zostały zniszczone przez Horrorzy pozostają do dziś ponurymi nekropoliami, w których gruz przysypuje kości i skarby ich mieszkańców. W takich miejscach, schowanych głęboko w dżungli, z dala od bystrych oczu podniebnych żeglarzy, często znajdują schronienie bandy złoczyńców lub Horrorzy pozostałe na naszej płaszczynie po zakończeniu Pogromu.

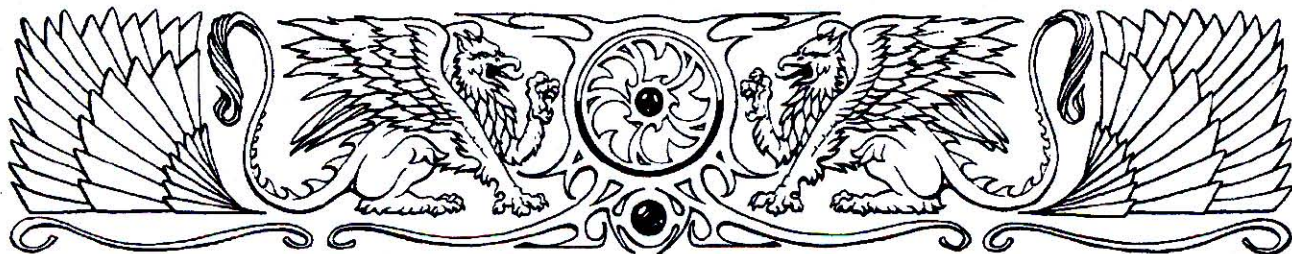
KAERY

Kaery składały się z pomieszczeń mieszkalnych i innych komnat wykutych w skale gór lub wykopanych w ziemi. W odróżnieniu od mieszkańców cytadel, ludzie żyjący w kaerach opuścili je, gdy tylko uznali, że jest to bezpieczne. Kaery w Barsawii bardzo różniły się od siebie w zależności od narzędzi i środków, jakimi dysponowali ich budowniczowie i od czasu, jaki im został przed nadejściem Horrorów. Wszystkie jednak były tak skonstruowane, aby starczyły na wiele pokoleń. Skomplikowane labirynty komnat niektórych z nich wgrzyzały się głęboko w trzon góry lub we wnętrze ziemi. Niektóre schronienia miały wiele poziomów, podczas gdy inne tylko jeden, lecz rozciągający się na dużym obszarze. Jedne były wykopane niedbale, jak szczurze nory, z korytarzami o krywych ścianach i nierównym podłożu, ale istniały również kaery o płaskich posadzkach i prostych korytarzach, zbudowane przez lud Throalu.

Większość z nich była podzielona na wspólne obszary i prywatne komnaty. W większych, każda rodzina miała swą izbę, podczas gdy w mniejszych wszyscy spali w jednej komnacie. Mieszkańcy używali największego pomieszczenia w kaerze jako izby spotkań całej społeczności. Inne komnaty, wypełnione stołami i ławami, służyły jako wspólne jadalnie. Przylegała do nich kuchnia, zdolna obsłużyć setki ludzi i pracująca w dzień i w nocy. Wspólne posiłki pozwalały również przywódcy kaeru kontrolować racjonowanie żywności.

Podobnie jak w cytadelach, tak i w kaerach, istniały magiczne bariery i pułapki, mające przeszkodzić Horrorom we wdarciu się do środka. Wiele kaerów przetrwało, jednak niektóre z nich wciąż pozostają zapieczętowane, gdyż mieszkańcy boją się wyjść na powierzchnię. Inne magicznie zamknięte kaery chronią tylko trupy i bogactwa swych dawnych mieszkańców.





Pomieszczenia mieszkalne (1)

Duży obszar podzielony na małe komnaty, gdzie każda rodzina miała swe miejsce do spania. W większości przypadków znajdowały się tu także łaźnie publiczne (1A).

Środkowa komnata (2)

W tym wielkim pomieszczeniu oświetlonym przez magiczny mech, tworzący złudzenie dnia i nocy, ludzie spotykali się podczas narady lub święta. Na jego obrzeżach kupcy ustawiali stragany. Znajdują się tam również siedziby urzędników zarządzających kaerem (2A).

Pomieszczenie jadalne (3)

W tym miejscu mieszkańcy gromadzili się w godzinach ustalonych przez przywódcę wioski, aby spożywać wspólne posiłki. Każdy członek społeczności uczestniczył w przygotowaniu jedzenia i w utrzymywaniu czystości.

Pomieszczenie do produkcji żywności (4)

Tutaj mieszkańcy produkowali żywność, gdy kończyły się dostępne zasoby. Większe kaery zawierały dostatecznie duże sale do hodowli inwentarza (4A), lecz w większości uprawiano tylko warzywa i owoce. Pokolenia ogrodników pracowały nad dostarczeniem ludności żywności, eksperymentując z cyklami dnia i nocy oraz

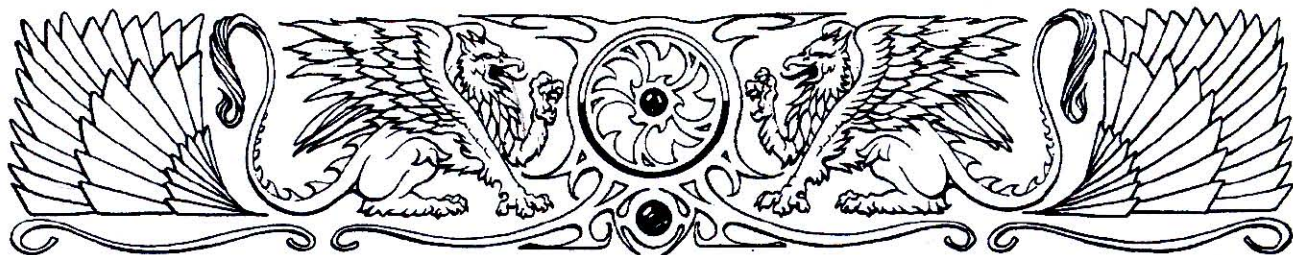
krzyżując odmiany, aby lepiej przystosować je do warunków podziemnego schronienia.

Źródło wody (5)

Woda, utrzymująca mieszkańców kaeru przy życiu, często pochodziła z podziemnego źródła. Niektóre wioski czerpały ją z płaszczyzny żywiołu wody za pomocą wybudowanych magicznych ujęć.

Posąg Garleny (6)

Pasja ogniska domowego i leczenia, Garlen, przemawiała szczególnie silnie do serc i umysłów ludzi żyjących w czasach Pogromu. Niemal każdy kaer w Barsawii stawiał Garlen posągi, które bardzo różniły się wyglądem.



O RYTUAŁACH OCHRONY

Therańskie rytuały ochrony i przetrwania dostarczyły ludności Barsawii wielu sposobów na zabezpieczenie się przed inwazją Horrorów. Każdy Horror posiada zarówno postać astralną, jak i fizyczną. Ludziom ukazują się jednak w różny sposób: jedne obierają tylko astralną formę, podczas gdy inne przebywają w fizycznej postaci. Z powodu dwoistej natury Horrorów, bariery ochronne Therań musiały zabezpieczać kaery zarówno przed ich postacią astralną, jak i fizyczną.

Każdy człowiek ma swoje własne wyobrażenie na temat tego, jak wygląda pasja.
- MERROX

Ochrona astralna

Therańskie rytuały zabezpieczały przed atakiem istot astralnych na dwa sposoby. Pierwszą linią ochrony były mury budowli, wykonane z odpowiedniego materiału. Druga – runiczne napisy odstraszaające stworzenia z płaszczyzny astralnej. Opiszę teraz sposoby działania obu barier.

Każda żywa istota, łącznie ze zwierzętami, roślinami i ziemią, jest w sposób cielesny odzwierciedlona w przestrzeni astralnej. Astralne zjawy nie potrafią przejść przez inne astralne stworzenia lub astralne odzwierciedlenia ziemskich żywych istot. Z tego powodu ściany kaerów, zbudowane z naturalnych tworzyw takich jak ziemia, kamień i drewno, stanowiły barierę niemal nie do przebycia dla Horrorów, przyjmujących postać astralną.

Nie zadowalając się jednak jedną ochroną przed tak straszliwymi potworami, Therań odzyskali także najskuteczniejsze runy przeciwko Horrorom, tworząc z nich magiczne bariery zwane wartowniami, które miały powstrzymać napastników. Mieszkańcy Barsawii zapisywali te runy na zewnętrznych murach kaerów i na kopułach cytadel. W wielu miejscach umieszczali magiczne napisy również na wewnętrznych murach uważając, że w ten sposób będą jeszcze bezpieczniejsi. Uratowało to wiele kaerów, w których Horrorom udało się przebić przez pierwszą linię zabezpieczeń.

Z reguły najsłabszym, więc najlepiej strzeżonym miejscem w schronieniu były wrota. Wejścia, niestety, nie można było wykonać z esencji żywiołu ziemi. Budowniczzy zabezpieczali je więc szczególnie uważnie, zdobiąc bramy skomplikowanymi zaklęciami runicznymi i czasami wzmacniając orichalkiem.

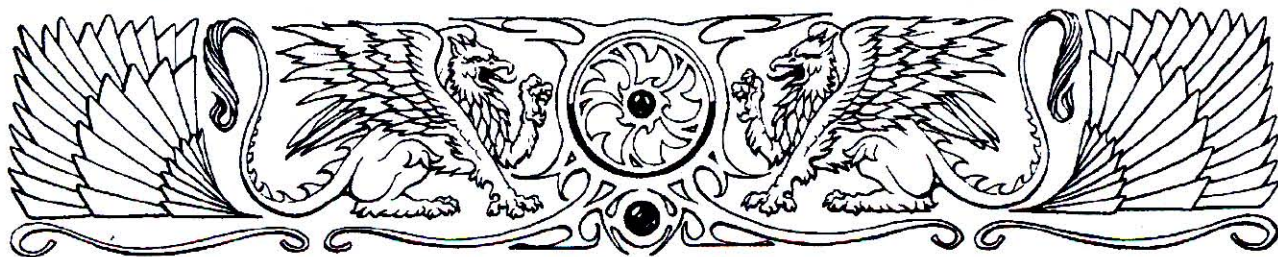
Ochrona fizyczna

Fizyczną ochronę przed Horrorami stanowiły grube i silne mury z ziemi i kamienia, wzmocnione magicznymi sposobami. Twórcy cytadel i kaerów wzmacniali kopuły i fortyfikacje żywiołem ziemi, mającym oprzeć się sile Horroru. Niestety, takie wzmocnienie było bardzo kosztowne. Budowniczowie kaerów, którzy nie dysponowali wystarczającymi środkami finansowymi, korzystali po prostu z naturalnych siedzib o wzmocnionych ścianach, które przekształcali w swe schronienia. Wiele kaerów wybudowano w opuszczonych kopalniach i pieczarach położonych głęboko pod ziemią. Uzyskiwano wówczas solidne zabezpieczenie bez wydawania zawrotnych sum na esencję ziemi. Stosowano ją jednak prawie zawsze do umacniania wejść do kaerów i cytadel.

Dodatkowo, mieszkańcy kaerów umieszczali zwykłe pułapki wewnątrz murów, które miały stanowić dodatkową warstwę ochronną na wypadek, gdyby Horror wdarł się do środka.

Wzniesienie chociażby najmniejszego schronienia stanowiło niezwykle wyzwanie. Niektóre kaery i cytadele budowano przez ponad dwieście lat. Pomimo wymyślnych zabezpieczeń, Horrorom udało się wdrzeć do przerażająco dużej liczby schronień. W wielu przypadkach potwory okazały się po prostu silniejsze od mających je odeprzeć barier. Inne Horrore, zatrzymane przez astralne zapory, miały dosyć cierpliwości, by przez wiele lat nacierać i powoli niszczyć mury kaeru. Inne jednak potrafiły użyć swych magicznych mocy, by zablokować czary ochronne, wdrzeć się do kaeru i zmasakrować jego mieszkańców.





O ŻYCIU W CZASIE POGROMU

Jak można było się spodziewać, ukryci pod ziemią mieszkańcy Barsawii zaczęli prowadzić życie zupełnie inne niż to, jakie wiedli na powierzchni. Przystosowanie się do nowych warunków stanowiło trudną próbę. Aby sprowadzić całą cywilizację pod ziemię i nie doprowadzić do chaosu należało zmienić zwyczaje i obyczaje. Wiele nie przeszło tej próby pomyślnie.

posłużyłem się
słowami dawno
zmarłego człowie-
ka. który żył w cza-
sie pierwszych lat
ukrywania się pod
ziemią. aby stwo-
rzyć wiarygodny
obraz życia w czasie
pogromu. zostawił
po sobie dziennik.
z którego zaczerp-
nąłem ten cytat. ja-
ko historyk jestem
wdzięczny za to
świadcstwo prze-
życia.

- DARON FENN

- Z dziennika Drahcida, Fechtmistrza z Genve

...Minęły już trzy tygodnie od kiedy dobrzy ludzie z Ar Dham wpuszcili mnie do swego kaeru. Wciąż jednak czuję się tak samotny, jak w czasie najmroczniejszych dni mych wędrówek. Gdy próbuję kogoś zagadnąć, odpowiadają mi półsłówkami, rzucając podejrzliwe spojrzenia. Matki usuwają dzieci z mej drogi, gdy przechadzam się po wąskich uliczkach tego podziemnego świata. Mimo to jestem bezgranicznie wdzięczny tym ludziom, że pozwolili mi znaleźć tu schronienie. Nie mogę przecież dziwić się ich strachowi przed nieznanymi dotkniętymi przekleństwem Horrora. Przypominam sobie czasami opowieści o kaerach, gdzie podejrzliwość doprowadza do nienawiści między długoletnimi sąsiadami i do ukamienowania niewinnych ludzi. Wówczas uważam mieszkańców Ar Dham za nadzwyczaj miłosiernych, a siebie samego za wybrańca Pasji.

Pomimo samotności, moje życie tutaj nabrało dziwnie spokojnego rytmu. Codziennie otrzymujemy porcję warzyw z troskliwie uprawianego podziemnego ogrodu. Na specjalne okazje starsi kaeru pozwalają na zabicie jednego z cennych kozłów i wszyscy dostają wówczas kawałek mięsa podczas uczty. Spaceruję alejkami w spokojnym świetle świecącego mchu, który porasta ściany kaeru. Wydaje mi się, że mój spacer przypada codziennie o tej samej porze. Później dołączam do innych, którzy przyglądają się naczyniu z esencją magicznego żywiołu wodą i kuli żywiołowej ziemi unoszącej się nad taflą płynu. Patrzymy w milczeniu, marząc o odległym dniu, gdy ziemia z wody nareszcie się spotka i nastanie koniec Pogromu. Te straszne czasy staną się wówczas tylko bolesnym wspomnieniem.

Jednakże moją ulubioną porą dnia są wieczory. Po kolacji tłum zawsze zbiera się wokół ognia w pomieszczeniu w centrum kaeru, aby posłuchać opowieści. Matki kotyszą niemowlęta w ramionach, dzieci siedzą w napięciu, a młodzi kochankowie tulą się do siebie czule, i wszyscy słuchają. Bazarz zaczyna wówczas rozstaczać przed nami historie chłodnych górskich potoków, gorących letnich bryz, szmaragdowych łąk, cichych sadów, płonących wschodów słońca, śpiewu ptaków, łagodnych jesiennych wieców, gdy księżyc rozlewa po złotych polach swą bladą poświatę...

O ŻYCIU POZA SCHRONIENIAMI

Życie w kaerach toczyło się dalej, mimo że Horrory pustoszyły powierzchnię ziemi. Czeredy potworów przetoczyły się przez kraj, niszcząc i pożerając wszystko, co napotkały na swej drodze. Tam gdzie niegdyś stały lasy, Horrory pozostawiły niewiele więcej poza martwymi korzeniami i drzazgami. Pożywiały się tak żarłocznie, że odgłosy dokonywanych przez nie spustoszeń docierały nawet do schronień. Po tym nieznośnym huku nastawała złowroga cisza. Milczenie było tak całkowite, że przekonało kilku śmiałków, że Pogrom się skończył, a Horrory odeszły.

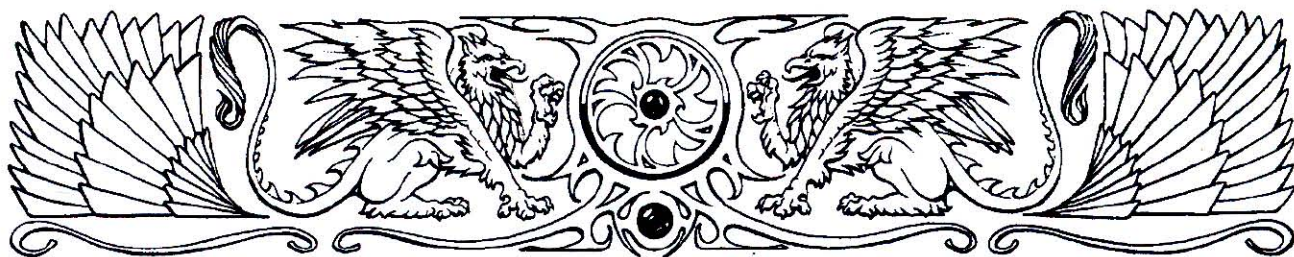
Niektórzy opuszczali kaery przed zakończeniem Pogromu po to, by zaczerpnąć świeżego powietrza, zjeść prawdziwy posiłek lub po prostu z chęci ujrzania słońca. Spośród tych bezmyślnych śmiałków do schronień wróciło tylko kilku. Większość stała się posiłkiem Horrorów. Innych potwory splugawiły i odesłały do kaeru, aby zdobyć więcej łatwych ofiar. Wiele dokumentów odnalezionych w kaerach świadczy o tym, że otwarcie wrót było ostatnią czynnością, jaką wykonali ich mieszkańcy. Ten fragment z dziennika opisuje los takiego właśnie schronienia, które otwarło swe wrota za wcześnie.

- Z dziennika Mallema, 1401 TH, manuskrypt odnaleziono w ruinach kaeru Frohn nieopodal Tylonów

...Dopiero długo po śmierci Jaro dowiedzieliśmy się, że został splugawiony. Gdy czarodzieje ogłosili, że Pogrom się skończył, on, ja i trzech naszych towarzyszy zerwaliśmy pieczęcie wrót i wyszliśmy na zewnątrz. Mieliliśmy nadzieję ujrzeć nowy świat, lecz ten, który rozstaczał się przed naszymi oczami, omal nie złamał nam serc.

Przed nami ciągnął się ogołcony, pustyński krajobraz, niemal całkowicie pozbawiony życia. To, co nasi bazarze opisywali jako kwitnącą dolinę, wyglądało jak smętne pobożowisko, gdzie tylko kilka owadów i drobnych roślin walczy o przetrwanie.





Gdy rozglądaliśmy się, pojawił się głos. Wszyscy usłyszeliśmy go w umysłach, a nie w naszych uszach. W mgnieniu oka niebo zasnuło się mrocznymi potworami. Ich atak omalże nas nie unicestwił. Walczyliśmy, cofając się do kaeru. Powróciło nas tylko dwóch, Jaro i ja.

Sądziliśmy, że za wrotami jesteśmy już bezpieczni. Niestety, szybko okazało się, że Horror zawładnął umysłem Jaro i w ten sposób wkraść się do wewnątrz...

O ZAKOŃCZENIU POGROMU

Chociaż theraniścy mędrcy przewidzieli, że Pogrom trwać będzie pięć wieków, skończył się z niewytłumaczalnego powodu o sto lat wcześniej. Poziom magii po prostu obniżył się bez żadnych przewidywanych przez Theran zapowiedzi. Odnotowały to wymyślone przez Theran wskaźniki poziomu magii znajdujące się w kaerach i cytadelach. Czarodzieje i uczeni wciąż nie potrafili wyjaśnić niezgodności terminu zakończenia Pogromu z przewidywaniami. Podejrzewa się, że źle zinterpretowano *Księgi Cierpienia*.

Studiując *Księgi Cierpienia*, pierwsi uczeni Wiecznej Biblioteki Thery stwierdzili, że magiczna energia świata wyznacza przybycie i odejście Horrorów. Gdy poziom magii wzrósł, Horrorzy mogły przełamywać barierę astralną między ich płaszczyzną a naszą. Gdy opadł, nie mogły już utrzymywać połączenia między dwiema światami i powróciły do swego rodzimego wymiaru.

Czarodzieje żyjący w schronieniach czujnie obserwowali, jak poziom magicznej energii powoli opada. W pewnym momencie zdali sobie sprawę, że proces ten został zahamowany na poziomie tylko nieco wyższym od przewidywanego. Chociaż zgadywali, że był on tak niski, iż wiele Horrorów musiało opuścić naszą płaszczyznę, słusznie przypuszczali, że najpotężniejsze z nich mogły oprzeć się opadającej fali energii i pozostać nieproszonymi gośćmi na naszym świecie.

Za radą czarodziejów i przywódców wiosek coraz więcej kaerów i cytadel ogłaszało koniec Pogromu i powracało na powierzchnię, aby odzyskać i na nowo oswoić swój świat. Wreszcie zaczynamy wygrywać tę trudną wojnę. Mimo to wiele kaerów i cytadel wciąż nie wierzy w zakończenie Pogromu. Ci ludzie pozostają w ukryciu, czekając cierpliwie na znak, że mogą wrócić do świata, zostawionego im przez przodków.

ROZBIEŻNOŚĆ MIĘDZY
PRZEWIDYWANYM
A FAKTYCZNYM CZASEM
ZAKOŃCZENIA
POGROMU SPRAWIAŁA,
ŻE WIELE UCZONYCH
Z THROALU ZACZĘŁO
PODWAŻAĆ WIARYGODNOŚĆ
INNÝCH „ODKRYĆ”
THERAŃSKICH CZARODZIEJÓW.
– MERROX, MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW

OPUSZCZANIE SCHRONIEŃ

Chociaż Pogrom się zakończył, dla wielu bitwa o wolność miała dopiero się rozpocząć. Większość ludzi znała tylko życie w kaerach i cytadelach i obawiała się opuszczenia bezpiecznych schronień i stawienia czoła niebezpieczeństwu.

Barsawianie opuszczali schronienia powoli. Stopniowo podziemne siedziby pustoszały, a ludzie zasiedlali kraj. Gdy krasnoludy z Throalu wysłały armię posłańców, aby ogłosić światu koniec Pogromu, większość kaerów została już opuszczona. Barsawian powitał krajobraz niewiele przypominający opisywany w legendach. Pogrom być może się zakończył, lecz cztery lata niszczenia zmieniło świat nie do poznania.

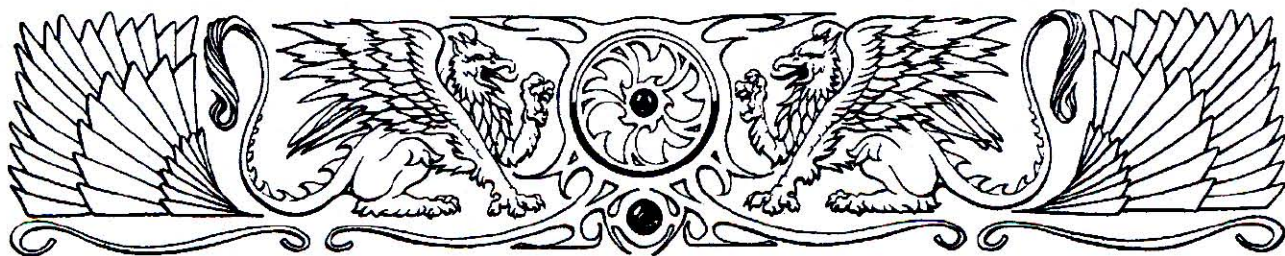
– Z dziennika Me’gana z kaeru Lowilla, 1495 TH

...Byłem jednym z pierwszych, którzy opuścili kaer. Przez całe życie tęskniłem za świeżym powietrzem, za widokiem gór i pragnąłem czym prędzej opuścić ciasne, duszne schronienie. Pierwsze spojrzenie na świat zewnętrzny zniweczyło wszystkie moje nadzieje na lepsze życie. Z początku sądziłem, że opowieści naszego bajora były tylko legendą. Po chwili jednak dostrzegłem prawdę. To nie historie nas okłamywały. To świat się zmienił.

Olbrzymie dęby stały się martwymi skorupami, potworną parodią dawnych drzew. Góry, niegdyś imponujące zielenią porastających je lasów, teraz stały się wyjąłowionymi skałami. Wziąłem głęboki oddech, mając nadzieję, że przynajmniej powietrze nie zostało zanieczyszczone. Miało ostry, gorzki smak i parzyło w gardło. Upadłem na ziemię, mając nadzieję, że zapach, który czułem, pochodził z gnijących drzew. Myliłem się...

DWA LATA TEMU
ODKRYŁEM ZAPIECZĘTO-
WANY KAER, KTÓREGO
MIESZKAŃCY NIE
WIEDZIELI, ŻE PO-
GROM DOBIEGŁ KOŃ-
CA. JESTEM PEWIEŃ,
ŻE TO SCHRONIENIE
NIE JEST OSTATNIE.
– J’ROLE, SZLACHEŃNY
ZŁODZIEJ





O TYM, W JAKI SPOSÓB POGROM NAS ZMIENIŁ

Pogrom nazaczył każdy aspekt życia w Barsawii. Fizyczne zniszczenie stanowiło najbardziej widoczny jego efekt. Niegdyś tętniące życiem lasy zwiędły i zgniły, miasteczka i miasta zrównano z ziemią, wioski nawiedziły Horrory. Pogrom zmienił także ludzkie serca. Barsawianie stali się tchórzliwym narodem, który wołał kryć się przed trudnościami przyszłości niż stawiać im czoło. Takie zachowanie jest zrozumiałe po czterystu latach życia w ukryciu, lecz źle wróży odbudowie naszej krainy.

Możliwe że Pogrom nigdy się naprawdę nie zakończy, ponieważ zmienił on mieszkańców Barsawii na każdy możliwy sposób: fizycznie, psychicznie, duchowo i magicznie.

O ZMIANACH KRAINY

Fizyczne zniszczenia Barsawii są najłatwiej zauważalne, gdyż oblicze kraju zostało zmienione nie do poznania. Spustoszenie dokonane przez Horrory pozostawiło za sobą zrujnowane miasta i osady. Większość z nich zostało zburzonych w czasie Pogromu, lecz wiele zniszczyły Horrory pozostałe na naszym świecie. Całe wioski zostały zrównane z ziemią. Przyroda także ucierpiała z powodu najazdu potworów. Przetrwały tylko rośliny i zwierzęta zbyt małe, by zwrócić na siebie uwagę Horrorów. Resztki życia zostały na zawsze skażone. Na pozostałych skrawkach lasów drzewa są przykurczone i powykrecane, niczym skrzywione odbicie swej dawnej urody. W kilku miejscach nawet powietrze jest zatrute, powodując śmierć tych, którzy nim oddychali.

NIE MOŻNA TAK
ŚMIAŁO WYGŁASZAĆ
SĄDÓW O ZŁOZIEMIU
I ZBYTNIO UOGÓL-
NIAĆ. PŁOTKA GŁOSI
BOWIEM, ŻE GÓRSKI
CIEŃ MA SWĄ SIEDZI-
BĘ W TYM REGIONIE.

— MERROX

Najgorsze szkody zaistniały na obszarach zwanych dzisiaj Pustkowiec i Złoziemem. Pogrom zmienił te tereny nieodwracalnie, przemieniając żyzne ziemie w wypaloną pustynię, na której żyją tylko Horrory i posłuszne im stworzenia.

Kraina niegdyś pełna osad i miast stała się pustą, omiataną wiatrem równiną, ocienianą przez chmury gęstego dymu.

Skutki Pogromu na tych terenach uczą nas, jaką moc posiadamy jako Dawcy Imion. Nazywając je Pustkowiec i Złoziemiami, stworzyliśmy trwały wzorzec tych obszarów, który ukazuje je takimi, jakie są dziś, a nie jakimi były niegdyś lub jakimi mogłyby się stać. W miarę jak bohaterowie badają te tereny i dowiadują się o nich coraz więcej, ich prawdziwy wzorzec staje się trwalszy. Zatem gdy uczeni i czarodzieje szukają sposobu uleczenia tych regionów, nazywając je Pustkowiec i Złoziemiami, jednocześnie wzmacniają ich prawdziwy wzorzec i bardziej szkodzą niż pomagają.



— Derrai

O ZMIANACH W SPOSOBIE ŻYCIA I MYŚLENIA

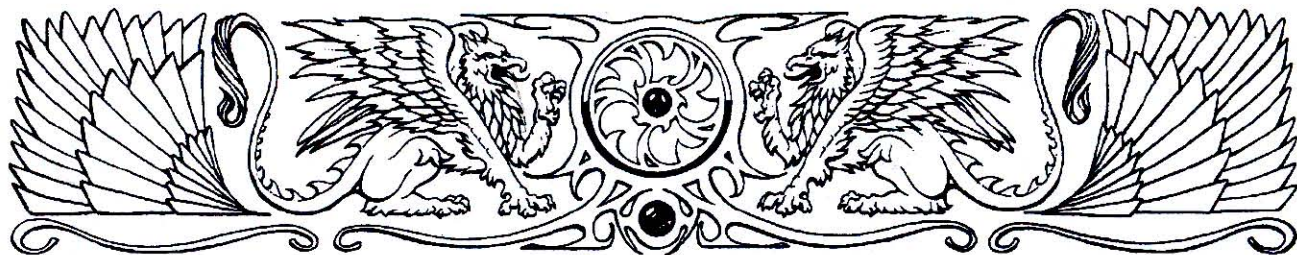
Zmiany w sposobie życia i myślenia mieszkańców spowodowane przez Pogrom są mniej oczywiste niż fizyczne zniszczenia. Jednakże pod wieloma względami są ważniejsze. Można je podzielić na dwie grupy: zmiany w kulturze i w zachowaniu.

O zmianach w kulturze

Może nas zadziwić, że Pogrom przyniósł coś pożytecznego dla kultury Barsawii. Przed najazdem Horrorów rasy Dawców Imion pielegnowały odmienne kultury. Koniec Pogromu doprowadził do tego, że przedstawiciele wielu ras zaczęli tworzyć jedną wspólnotę. Gdy mieszkańcy powrócili na powierzchnię, zdali sobie sprawę, że życie w większych społecznościach jest bezpieczniejsze. Wówczas w jednej osadzie znajduje się więcej potencjalnych wojowników. Gdy grupy mieszkańców przemierzały Barsawię w poszukiwaniu miejsca na osadę, ludzie uświadomili sobie, że od różnic rasowych ważniejsze jest stworzenie silnej, zjednoczonej społeczności, mogącej się bronić. Wybrali stosunki dobrosąsiedzkie zamiast wojen.

Poza tym czterysta lat odosobnienia stworzyło wiele różnorodnych zwyczajów i tradycji. Przed Pogromem społeczności, które ze sobą handlowały lub miały inne kontakty, powoli wytwarzały wspólne zwyczaje, ubiory, folklor, legendy





i wierzenia. Przez cztery wieki izolacji, każda grupa stworzyła swoją własną oryginalną kulturę. Wynikające z tego bogactwo zwyczajów, stylów i legend nadało Barsawii niepowtarzalny koloryt. Pomógł on pokonać ciemność pozostawioną przez Pogrom. Posiadamy teraz tak wiele kultur, że wędrowiec przemierzający kraj nigdy nie wie, czego się spodziewać, gdy przybywa do nieznanej wioski.

O zmianach w zachowaniu

Szeroko rozumiana różnorodność kulturowa, którą przyniósł nam Pogrom, zdaje się być pożyteczna. Jednak nowy sposób myślenia jednostek nie jest już tak pozytywny. Mieszkańcy Barsawii o wiele łatwiej akceptują różne rasy i kultury niż ich przodkowie, ponieważ strach sprawia, że chcą trzymać się razem. Barsawianie nie ufają jednak nikomu obcemu.

Lata uwięzienia spowodowały wzrost podejrzliwości u większości ludzi. Niezliczone opowieści opisujące niebezpieczeństwa stwarzane przez Horrory miały nauczyć mieszkańców kaerów zachowywać ostrożność, lecz wielu popadło w paranoję. Członkowie tej samej rodziny często byli traktowani jak obcy, a każdy, kto wykazywał chociaż najmniejsze odchylenie od „normalności”, ryzykował, że zostanie ukamienowany przez towarzyszy z kaeru.

Opuszczając swe schronienia, ludzie zabierali ze sobą lęki. Podejrzliwość stała się częścią życia codziennego w Barsawii. Małe osady i wioski nie witają życzliwie nieznajomych. Przypadkowy podróżny, który pragnie zatrzymać się na kilka dni, staje się obiektem wścibskich pytań i podejrzliwych uwag. Tak też dzieje się w większych miastach, których mieszkańcy robią wszystko, by nie dać się zwieść wysłannikom Horrorów. Podróżni często mają wrażenie, że są bacznie obserwowani przez mieszkańców odwiedzanych przez nich społeczności.

W pewnym sensie obawa przed Horrorami i pragnienie uniknięcia ich wpływu wyrządziły Barsawii więcej szkód niż same potwory. Po pierwsze, Horrory nie wykonały rytuału cierni na elfach z Krwawej Puszczy. Elfy dworskie same wybrały to rozwiązanie, aby uniknąć zniszczenia i wyrządziły sobie w ten sposób większą szkodę, niż mogłyby uczynić to Horrory. W podobny sposób magia krwi często ocalała kogoś od Horrorów, lecz cena, jaką trzeba było zapłacić za tak potworne praktyki, często była przerażająca.

O ZMIANACH W NATURZE PASJI I ICH WYZNAWCÓW

Pasje, niezdolne do powstrzymania Pogromu, stały na uboczu i przyglądały się bezczynnie, jak Horrory pustoszą ich świat i zabijają ich ludzi. Wielu uczonych twierdzi, że nawet gdyby miały możliwość zapobieżenia kataklizmowi, nie skrzywałyby z niej. Spośród dwunastu Pasji dziewięć przetrwało Pogrom. Pozostałe trzy – Dis, Raggok i Vestrial – oszalały z powodu rozprzestrzeniającego się zła. Te trzy, nazywane dziś Szalonymi Pasjami, miały duży wpływ na duchowość swych wyznawców. Mimo tego, że niegdyś wszystkie Pasje żyły w zgodzie, teraz trzy szalone patronki pragną doprowadzić pozostałe do zguby, siejąc niezgodę i zmuszając swe przeciwniczki do odpierania ataków.

Ten rozłam wśród Pasji doprowadził do tego, że ich głosiciele stworzyli pierwsze organizacje mające popierać idee swych patronek.

O ZMIANACH W MAGII

Zmiany w zakresie magii, przyniesione przez Pogrom, są być może najgłębsze, chociaż mniej widoczne niż zmiany krajobrazu i mniej odczuwalne dla ogółu niż zmiany duchowe.

Przed Pogromem czarodzieje mogli czerpać energię do swych czarów prosto z przestrzeni astralnej bez większego ryzyka. Zdarzały się oczywiście wypadki, lecz doświadczony mag mógł z powodzeniem używać surowej magii bez szkód dla zdrowia. Horrory zmieniły i splugawiły przestrzeń astralną, gdy podróżowały przez nią w czasie Pogromu. Czarodzieje chcą uniknąć kontaktu z tą niezdrową energią i szukają innych źródeł mocy. Ci, którzy ryzykują i używają surowej magii, mogą zostać dostrzeżeni i naznaczeni przez Horrora.

ZMIANY W BARSAWII
SPRAWIŁY, ŻE STAŁA
SIĘ ONA CIEKAWSZYM
KRAJEM, JEDNAK KUL-
TURALNE ZRÓŻNICO-
WANIE SPOWODOWA-
ŁO, ŻE MOŻEMY
NATKNĄĆ SIĘ NA ZWY-
CZAJE DLA NAS NIE
ZNANE.

– DARON FENN

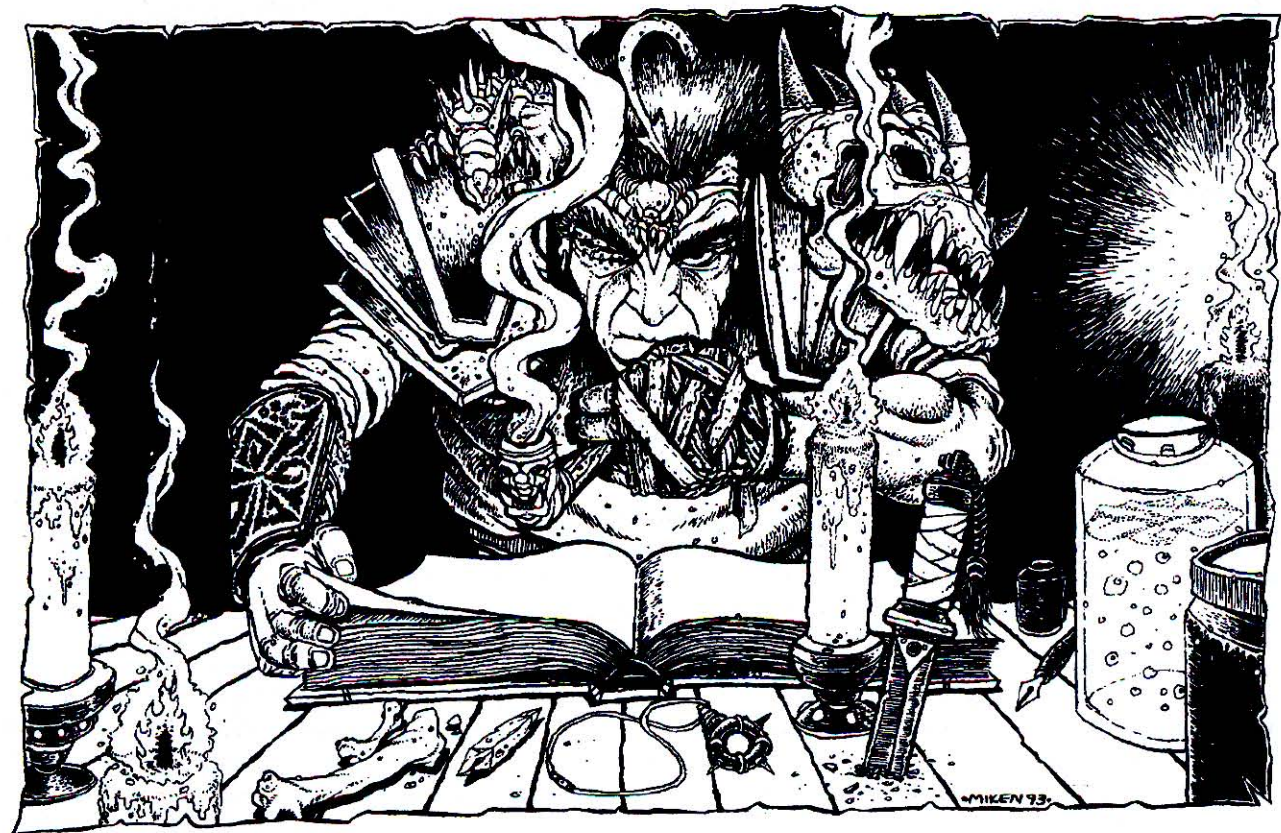
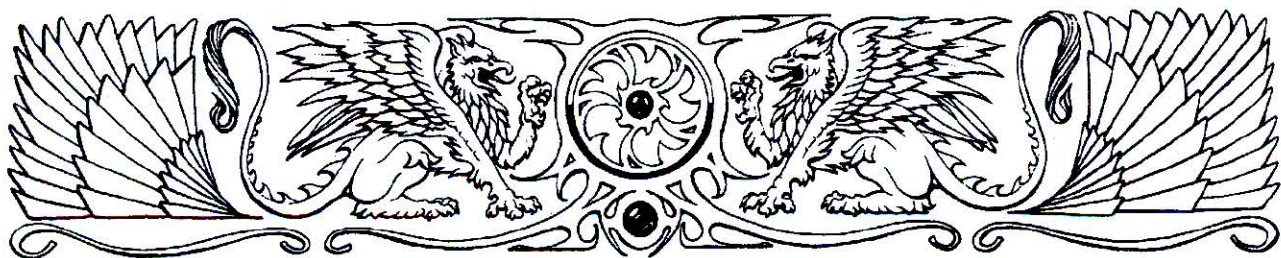
IRONIĄ LOSU JEST SY-
TUACJA, W KTÓREJ
PODRÓŻNI, SKARŻĄCY
SIĘ NA PODEJRZLI-
WOŚĆ MIESZKAŃCÓW
OBCYCH WIOSEK, NAJ-
CZĘŚCIEJ SAMI U SIE-
BIE KRZYWO PATRZĄ
NA NIEZNAJOMYCH.

– MERROX

NIEKTÓRZY CZARO-
DZIEJE TWIERDZĄ, ŻE
DZISIEJSZY STABILNY
POZIOM MAGII JEST
SKUTKIEM POGROMU.
TA TEORIA MA MAŁO
ZWOLENNIKÓW, CHO-
CIAŻ ŻADEN Z JEJ WRO-
GÓW NIE POTRAFI JEJ
SKUTECZNIE OBALIĆ.

– DERRAT



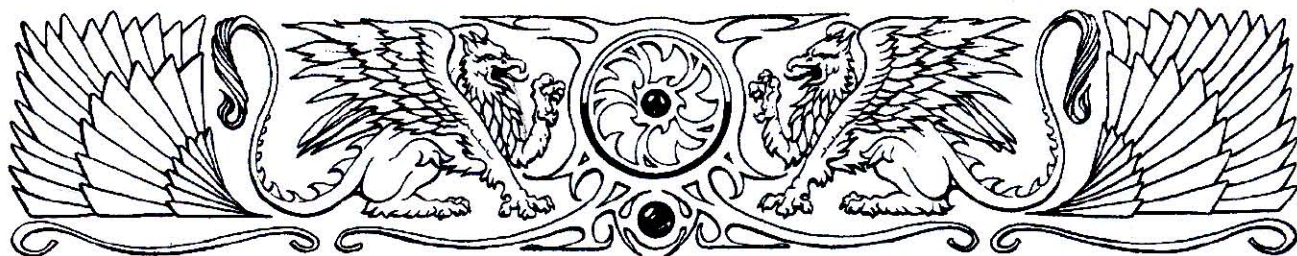


O SPUŚCIZNIE POGROMU

Pogrom pozostawił trwały ślad na naszym świecie. Jesteśmy zdeterminowani, by odzyskać i odbudować krainę. Lecz wspomnienia o Pogromie i jego skutki sprawiają, że jest to niezwykle trudne zadanie.

Wielu trubadurów i historyków twierdzi, że therańskie przewidywania pięciusetletniego najazdu były prawdziwe. Ludność wyszła co prawda ze swych schronień, lecz ten ostatni wiek może z powodzeniem być uważany za końcową część Pogromu. Dopiero teraz, po stu latach odnowy i leczenia, wydaje się nam, że wymknęliśmy się spod cienia tej przerażającej katastrofy. Dopiero teraz możemy zacząć odbudowę naszego świata, mając nadzieję przywrócić mu dawne piękno i chwałę.





O ŻYCIU W BARSAWII

Cóż za szczęście. Trafił mi się temat, o którym nie śmiałem nawet marzyć: opisanie różnorodności i oryginalności życia w Barsawii. Ta fraza może znaczyć tak wiele, pomyślałem. Po wielotygodniowych zmaganiach z planem tego rozdziału doszedłem do wniosku, że powinienem najpierw zebrać informacje, a dopiero później kłopotać się ich uporządkowaniem. Niestety, im więcej czasu mijało, tym bardziej złożone okazywało się to zadanie.

Co gorsza, w miarę jak praca nad innymi rozdziałami postępowała, dowiadywałem się o coraz to nowszych informacjach, które powinienem tutaj umieścić. W końcu całkowicie znerwicowany i sfrustrowany zdecydowałem napisać ten fragment w najprostszy sposób. Mam nadzieję, że stworzyłem ciekawy tekst, który będzie się czytało o wiele przyjemniej niż mi przyszło jego napisanie.

– Napisane ręką Ardinna Tero, uczonego Wielkiej Biblioteki Throalu.



ROZPRAWKA O ŻYCIU CODZIENNYM

Ten rozdział stanowi wstęp do opisu Barsawii – pewnego rodzaju niezbędnik dla czytelnika, pragnącego przemierzać naszą krainę. Jest zwięzły i rzeczowy, więc nie powinien sprawić żadnego kłopotu. Opisy barsawiańskich języków, zwyczajów, wierzeń religijnych itp. pozwolą czytelnikowi przewidzieć, co może go spotkać w różnych miastach i ukażą mu bogactwo barsawiańskich kultur.

Na początku znajdziecie ogólny opis dzisiejszego życia w Barsawii. Dalsze części zajmą się bardziej szczegółowymi zagadnieniami.

SĄDĘ, ŻE ARDINN,
MIMO SWOICH OBAW,
ŚWIETNIE SOBIE PO-
RADZIŁ, KLAROWNIE
PORZĄDKUJĄC RÓŻ-
NORODNE INFORMACJE,
KTÓRE MUSIAŁY ZNALEZĆ SIĘ W TEJ
CZĘŚCI.

– MERROX

BARSAWIA NASZYCH CZASÓW

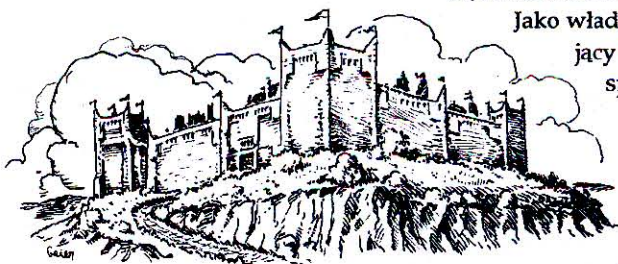
Rozległa kraina Barsawii jest ograniczona na południu przez Morze Śmierci, na wschodzie przez Morze Aras, na północy przez Krwawą Puszczę i na zachodzie przez Pustkowia. Drugie Imperium Thery, które graniczy z Barsawią na południowym wschodzie, żąda przyłączenia prowincji do swego terytorium. Ludność Barsawii jednak zdecydowanie przeciwstawia się takiemu najazdowi. Theraanie muszą wpierw zdławić nasz opór, aby rozszerzyć swe imperium na północ.

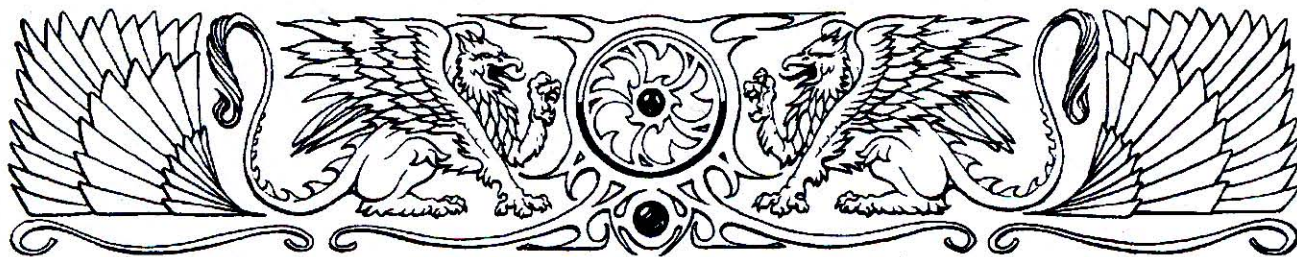
Prawie sześćset lat temu Barsawia otrzymała swe imię od Pierwszego Imperium Thery, dzięki czemu powstał jej prawdziwy wzorzec. Theraanie nadali Barsawii imię, uczynili swoją, po czym pozwolili wewnętrzna polityka prowincji rozwijała się samodzielnie, o ile nie przeszkadzało im w realizowaniu własnych planów.

Jako władcę i strażnika Barsawii Theraanie ustanowili gubernatora. Zajmujący tę pozycję człowiek miał za zadanie kształtować wewnętrzne sprawy prowincji tak, aby ich bieg odpowiadał planom Theraan.

Według Theraan, gubernator Kypros włada obecnie całą Barsawią. W rzeczywistości jednak ma on nadzór tylko nad skrawkiem krainy na południowym wschodzie, rozciągającym się wokół posterunku Powietrznej Przystani i miasta Vivane, będącego pod władzą Theraan. Powietrzna Przystań stanowi fortecę Kyprosa i centrum theraanśkiej strefy wpływów.

Działalność gubernatora polega w dużej mierze na wysyłaniu powietrznych statków w głąb Barsawii, aby napadały na osady i chwytaly niewolników. Chociaż oficjalnie żaden barsawiański władca nie uznaje autorytetu Kyprosa, to jednak zdarzają się wyjątki. Okazuje się bowiem, że gubernatorowi udało się skłonić przywódców miast i regionów, leżących na południowym zachodzie, do zawarcia umowy o handlu i dostawie niewolników.





Polityczne układy pozostałej części Barsawii dają się ująć prostym porzekadłem:

Trolle najeżdżają krasnoludy,
Krasnoludy nie znoszą elfów,
Elfy nie mają cierpliwości do ludzi,
Ludzie walczą między sobą.
Jednak wszyscy nienawidzą Theran.

Większość miast Barsawii nie ma nic przeciwko sąsiadom lub mieszkańcom innych ras, lecz w każdej wspólnocie znajdują się rasiści. Największą potęgą prowincji jest królestwo Throalu, które zachęca przedstawicieli wszystkich ras do osiedlania się na jego terytorium i buduje domy dla imigrantów. Tuż za nim plasują się elfy z Krwawej Puszczy i t'skrangi z Wężowej Rzeki, które, niestety, marnują dużo energii na walki między sobą. Dalsze potęgi to kilka miast rozrzuconych po całej krainie oraz samodzielne grupy bojowe, jak, na przykład, kryształowi łupieżcy lub orkowi nomadowie.

Ludność Barsawii nie pozostaje lojalna wobec tych samych potęg. Niektórzy służą królestwu Throalu, które pragnie rozciągnąć swój egalitarny system prawa na wszystkich obywateli. Inni sądzą, że z czasem krasnoludy mogą stać się równie uciążliwe jak tyrani z Thery. Elfy z Krwawej Puszczy chcą zdobyć o wiele więcej władzy, niż posiadają dzisiaj. Plotki głoszą, że zamierzają opuścić swój las i podbijać okoliczne tereny. Także wiele miast pragnie rywalizować z Throalem, a trolle od dawna próbują zjednoczyć swe skłócone szczepy, żeby stać się polityczną siłą.

W ciągu kilku najbliższych lat powstaną nowe stronnictwa polityczne, z których każde będzie zawierało sojusze z innymi, aby zdobyć upragnioną władzę.

O RÓŻNYCH ZWYCZAJACH W BARSAWII

Chociaż w Barsawii współistnieje wiele kultur, niektóre obyczaje, jak na przykład obchodzenie Dnia Nazw, wiara w Pasje lub używanie kalendarzy Theran i Throalu, pozostają wspólne dla wszystkich społeczności. Instytucja niewolnictwa została niegdyś narzucona Barsawii i nie jest tradycyjną praktyką. Jednak biorąc pod uwagę zakorzenienie tego zwyczaju w niektórych regionach Barsawii, powinien on zostać uwzględniony w tym rozdziale.

O PRZEMIJANIU DNI I MIESIĘCY

Ludność Barsawii liczy czas zgodnie z jednym z dwóch kalendarzy: therańskim lub throalskim. Throalski sposób datowania był używany przed Pogromem i pozostał w użyciu w większości miejsc. Mieszkańcy terenów zajmowanych przez Theran używają, często pod przymusem, ich kalendarza. W mieście Vivane, największym skupisku barsawiańskiej ludności pod rządami Theran, kalendarz Throalu został zakazany. Ktokolwiek zostanie przyłapany na używaniu go musi zapłacić wysoką karę.

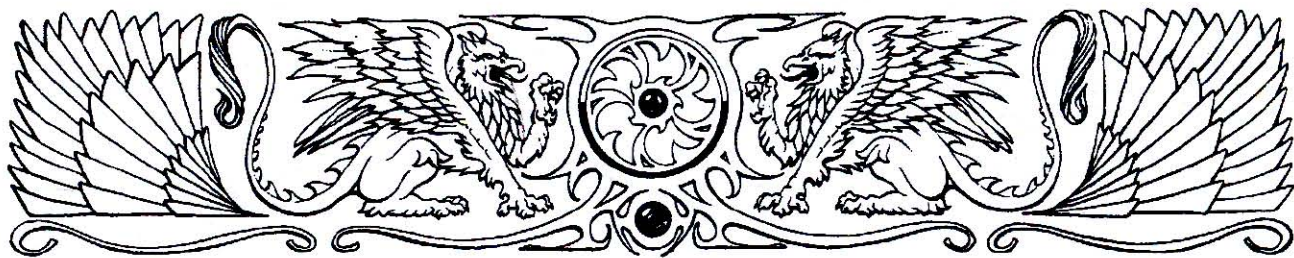
Kalendarz throalski

Kalendarz throalski dzieli rok na dwanaście miesięcy po trzydzieści dni każdy. Każdy miesiąc zaczyna się na początku lub blisko początku cyklu księżycowego. Miesiące noszą nazwy: strassa, veltom, charassa, rua, mawag, gahmil, raquas, sol-lus, riag, teayu, borrum i doddul.

Miedzy miesiącami gahmil i raquas kalendarz ustala pięć wyodrębnionych dni ku czci Ziemi. To pięciodniowe święto odzwierciedla krasnoludzkie pochodzenie kalendarza. Krasnoludy używają cyklów Księżyca do liczenia czasu, pragną jednak także oddać cześć swej prawdziwej ojczyźnie, ziemi. Mieszkając z reguły pod jej powierzchnią, nieczęsto widują księżyc. Tak więc ten wybór jest raczej praktyczny i nie wynika z żadnego głębszego znaczenia.

W Barsawii ludzie w różny sposób spędzają te pięć dni. Throal urządza święto, podczas którego odbywają się konkursy rzemiosła; na przykład w konkurencjach szlifowania cennych kamieni lub rzeźby. Zwycięzca jest zawsze przez swą traktowany z wszelkimi honorami społeczność. W miastach często organizuje się w te dni imprezy charytatywne. Bogaci, na przykład, organizują ucztę dla biedaków. Osady i wioski rolnicze także świętują, oddając cześć ziemi. Koncentrują się





jednak na ceremoniach związanych z płodnością gleby. Odbývające się procesje i rytuały są celebracją wszystkich faz, przez które przechodzimy: narodzin, wzrostu i śmierci.

Kalendarz throalski zaczyna liczyć czas od założenia królestwa Throalu. Według niego jest dziś rok 1506 TH.

Kalendarz Thery

Każdy theraniński dzień przebiega zgodnie z cyklem słonecznym. Theranie dzielą rok na 73 tygodnie po pięć dni każdy. Nie oddają czci Słońcu, obrali taki sposób liczenia czasu dla własnej wygody. Każdy tydzień ma numer, a nie nazwę. Dzień określa się jego kolejnością w tygodniu, na przykład „piąty tydzień, drugi dzień”. Taką datę zapisuje się jako 5/2 i czasami następuje po niej rok. Theranie zaczęli liczyć czas od założenia Thery. Według ich kalendarza mamy rok 1063.

O ŚWIECIE DNIA NAZW

Cechą, która odróżnia nas, Dawców Imion, od reszty stworzenia jest właśnie nadawanie imion. Zatem dzień, w którym nazywamy nasze potomstwo jest dla nas bardzo ważnym wydarzeniem. Każda kultura i rasa w Barsawii i na całym świecie przeprowadza rytuały Nadania Imion swym dzieciom. Nawet Theranie obchodzą tę ceremonię. Ponadto niewolnicy przywiezieni do Thery i Barsawii z reszty świata opisują podobne święta obchodzone w ich krainach.

Nadanie imienia sprawia, że osoba staje się ważna dla naszego świata. Każda osoba, miejsce i rzecz posiada swój wzorzec, który pozwala mu współdziałać z magią. Nazwanie stwarza jednak prawdziwy wzorzec, w którym skupia się magia świata. Przez nadanie imienia Dawcy Imion oddzielają się od bezkształtnej masy wszechświata.

Większość rytuałów Nadania Imienia ma miejsce w czasie pierwszych tygodni życia dziecka, chociaż w niektórych kulturach następuje to w czasie okresu dojrzewania. Wszystkie dzieci otrzymują jednak po urodzeniu przynajmniej krótkie przezwisko. Dzieci, które przechodzą ceremonię Nadania Imienia w późniejszym okresie życia, otrzymują wówczas drugie imię, które ma oznaczać, że zostały poddane rytuałowi.

Większość wspólnot, wyodrębniając specjalne miejsce do rytuału Nadania Imienia, stwarza dla niego prawdziwy wzorzec. Rodzina dziecka, które ma otrzymać imię, przygotowuje owo miejsce zgodnie z lokalną tradycją. Rankiem trzeciego dnia życia dziecka rodzice przyprowadzają je do miejsca nadania imienia, z reguły pomieszczenia bez okien. Wnoszą niemowlę do środka i zamykają drzwi, topiąc komnatę w ciemnościach. Zapach kadzidła rozprzestrzenia się w pomieszczeniu, pozwalając obecnym skoncentrować uwagę na mającym odbyć się obrzędzie.

Czarodziej zapala świeczkę za pomocą magii lub bez niej. Jedyne źródło światła oświetla twarze wszystkich obecnych: dziecka, rodziców, czarodzieja (który z reguły zapala światło) i przyjaciół lub rodziny. Ich oświetlone twarze i ciała zdają się unosić w otaczającej ciemności i wszyscy obecni kierują swe myśli ku dziecku.

Jedno z rodziców mówi do dziecka:

– W dniu nadania twego imienia, nazywam cię tak, abyś mógł być poznanym. Twoje imię nie symbolizuje tego, czym jesteś, lecz czym się staniesz. Nie jest dla ciebie ograniczeniem, lecz pucharem, który wypełnisz.

Drugie z rodziców mówi wówczas:

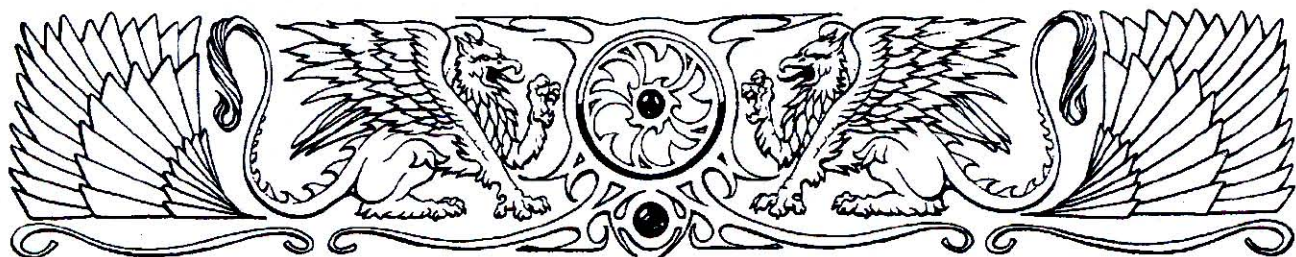
– Gdy inni będą myśleć o tobie, nie przypomną sobie twego imienia, lecz Pasję, które w nim zawrzesz. Nie jesteś tym imieniem związany, ponieważ jesteś Dawcą Imion. Ofiarujemy ci je. Od dziś posiadasz moc nadawania imion.

Rodzic, który nie trzyma dziecka, bierze do ręki nową świeczkę i zapala ją od świecy czarodzieja. Gdy knot zaczyna się jarzyć, rodzice wymawiają razem pierwszą sylabę imienia dziecka. Potem stawiają świeczkę na stoliku pośrodku pomieszczenia. Zapalają kolejne świece i wymawiają dalsze sylaby imienia, póki nie wymówią całej nazwy. Gdy zapalą już tyle świec, ile imię ma sylab, czarodziej otwiera drzwi. Wówczas wszyscy zebrani razem wymawiają imię dziecka. Światło z zewnątrz wdziera się do komnaty, dołączając do blasku świec i wyganiając ciemność.

NA ŻADNYM TERYTORIUM POD WŁADZĄ THERAN, ANI W ŻADNYM TAKIM MIEŚCIE, ŁĄCZNIE Z VIVANE I IOPOS, NIE OBCHODZI SIĘ PIĘCIU DNI ŚWIĄTECZNYCH.
– KERN CZERWONORĘKI

WIĘKSZOŚĆ OBYWATELI BARSAWII TWIERDZI, ŻE RZĄD THERY OBRAT TAKI WŁAŚNIE KALENDARZ, ABY MÓC CZĘŚCIEJ NAKŁADAĆ PODATKI NA SWYCH PODDANYCH. W IMPERIUM LUDNOŚĆ PŁACI PODATKI CO CZTERY TYGODNIE, CZYLI CO DWADZIEŚCIA DNI.
– ARDINN TERO





O ROZPOWSZECHNIONYCH WIERZENIACH DUCHOWYCH

Barsawianie wierzą, że Pasje są ucieleśnioną siłą życiową wszechświata. Podobnie jak adepci czerpią z magii świata, tak głosiciele, wyznawcy Pasji, czerpią moc od swych patronek. W zamian za ofiarowaną moc, głosiciele żyją wedle przykazań swych Pasji. Przyczyniają się także do rozpowszechniania ich ideałów na świecie.

Głosiciel poświęca swe życie propagowaniu idei patronującej mu siły i wprowadzaniu w czyn jej zamierzeń. Większość głosicieli dysponuje mocą podobną do czarodziejów i adeptów. Nie czerpią jej jednak bezpośrednio ze wszechświata, tylko otrzymują w darze od swych Pasji. Życie zgodne z zaleceniami jednej Pasji skupia energię głosiciela, podobnie jak wybór jednej Dyscypliny pozwala adeptom dokonywać niezwykłych czynów. Życie wyznawcy Pasji staje się odzwierciedleniem głoszonych przez nią idei.

Głosiciele spędzają swe życie na wykonywaniu misji. Rodzaj powierzonego im zadania zależy od temperamentu i światopoglądu wybranej patronki. Podobnie jak czyny adeptów i czarodziejów, tak i działania głosicieli dodają światu kolorytu.

O THERAŃSKIM GRZECHU NIEWOLNICTWA

Zło, jakim jest niewolnictwo, przybyło do Barsawii wraz z Pierwszym Imperium Thery, które zaczęło handlować niewolnikami jako cennymi „narzędziami pracy.” W tamtych czasach niewolnik był wykształcony, miał pewną pozycję społeczną i mógł z czasem zarobić na wykup wolności. Chociaż nikt wtedy nie zazdrościł niewolnikom, to ich sytuacja wydaje się o wiele korzystniejsza niż w dzisiejszych czasach.

Therańskie niewolnictwo wywarło duży wpływ na nację Barsawii, w szczególności zaś na krasnoludy Throalu. W czasie Pogromu krasnoludy zdecydowały się potępić i zakazać praktyki niewolnictwa w jakiejkolwiek formie. Zaprzysięgły też walczyć z tym zwyczajem, gdziekolwiek się pojawi, po zakończeniu najazdu Horrorów. To postanowienie oznacza, że Throal kiedyś najedzie na Therę, lecz na razie król Varulus ma ręce pełne roboty z wytrzebieniem niewolnictwa w Barsawii.

W odróżnieniu od dawnych Theran, mieszkańcy Drugiego Imperium odmawiają niewolnikom duszy, którą zapewnia im przynależność do Dawców Imion. Uważają oni, że nie może zdarzyć się, aby Pasja obdarzyła łaską niewolnika. Postrzegają niewolników jako rzeczy gorsze od narzędzi. Podczas gdy Theranie dbają o narzędzia, których używają, to niewolników traktują podobnie jak węgiel lub drewno wrzucone do paleniska. Gdy te surowce spełnią swą rolę, znikają, zamieniając się w pył i popiół.

Therańskie prawa określają okoliczności, w których ktoś może zostać niewolnikiem. Najważniejszą z nich jest popełnienie przestępstwa. Kradzież, morderstwo, napad i zniszczenie mienia należą do wykroczeń karanych zniewoleniem.

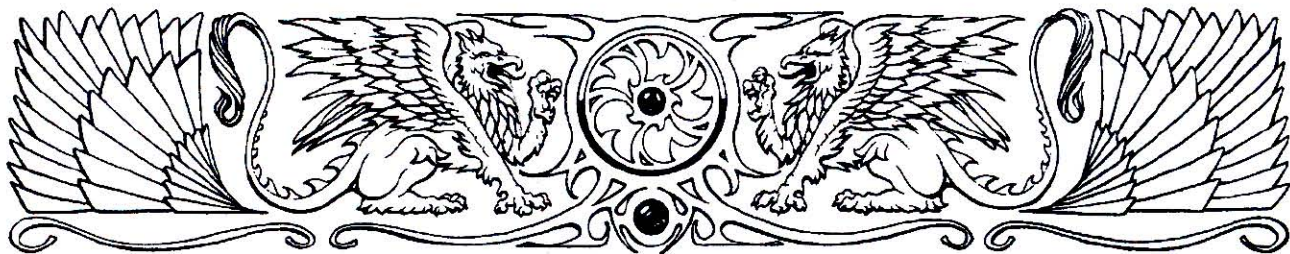
W przypadkach oskarżonych Theran to sąd Thery określa los złooczyńcy. Gdy chodzi o Barsawian, decyzję pozostawia się lokalnym organom sprawiedliwości. Theranie zostają skazani na niewolnictwo tylko wówczas, gdy popełnią jedno z wymienionych przestępstw wobec innego obywatela Thery. Natomiast oskarżeni nie będący obywatelami Thery mogą otrzymać taką karę za jakiejkolwiek przestępstwo, niezależnie od motywu i ofiary.

Krótko mówiąc, therańskie prawo stanowi odwrotność throalskiego, gdzie panuje zasada, że im zamożniejszy przestępca, tym większa kara.

Theran nie biorą także pod uwagę faktu, że w Barsawii niewiele społeczności prócz Throalu posiada tak rozbudowany system prawny jak oni sami. Gdy zatem do Powietrznej Przystani lub Iopos przybywa statek pełen niewolników, a kapitan twierdzi, że to mordercy, nikt nie próbuje dojść prawdy i dowiedzieć się, czy ci ludzie zostali sprawiedliwie osądzeni.

Takie podejście zachęca łowców niewolników do przemierzania ziem w poszukiwaniu bezbronnych i odizolowanych osad, które można złupić, a ich mieszkańców zniewolić. Wielu Barsawian zaczęło sprzedawać swych współplemieńców





Theranom, gdyż skusiły ich łatwe zarobki i niewielkie ryzyko, związane z tym procederem. Ludność wiosek, nomadzkich obozów lub innych społeczności rozpaczliwie oskarża się nawzajem o zbrodnie dokonane w celu zdobycia łatwego zysku lub uniknięcia niewolnictwa.

Therańscy niewolnicy wykonują prace domowe, są osobistymi służącymi, żołnierzami, farmerami, górnikami, wioślarzami na powietrznych galerach, budowniczymi statków i domów lub i innymi robotnikami bądź pomocnikami. Z powodu niedożywienia, braku, wody i odpoczynku, do jakich mają prawo, większość niewolników umiera w trakcie pierwszych lat swej niewoli.

Theranie zapobiegają buntom wśród niewolników, wysyłając ich do pracy z dala od miejsca, w którym zostali schwytani. W większości przypadków do niewoli trafiają nieszczęśnicy z małych wiosek, którzy nie mówią nawet po throalsku. Mimo to Theranie dbają starannie o to, aby w jednej grupie nie było dwóch ludzi mówiących tym samym językiem, należących do tej samej kultury lub pochodzących z sąsiednich regionów.

Posiadacze niewolników z reguły przekupują niektórych z nich, oferując szansę odzyskania wolności w zamian za wyjawienie planów buntu lub ucieczek. Nie wiemy jednak, czy Theranie dotrzymują swych obietnic i uwalniają zdrajców.

Niezależnie od moralnych wątpliwości, jakie wzbudza niewolnictwo, jego istnienie w Barsawii jeszcze przez następne kilka lat wydaje się nieuniknione.

O NASZYCH RÓŻNORODNYCH JĘZYKACH

Ludność Barsawii posługuje się wieloma językami. Niektóre z nich są bardziej rozpowszechnione, a inne mniej. Następujący tekst omawia najważniejsze z nich.

O JĘZYKU THROALSKIM

Throalski to najczęściej używany język w Barsawii. Wywodzi się ze starożytnego narzecza używanego dawniej przez krasnoludy z Gór Throalskich. Gdy Pierwsze Imperium Thery podbiło Barsawie, jego przywódcy zachęcali krasnoludy z Throalu do wyznaczenia szlaków handlowych w prowincji. Z wszystkich społeczności Barsawii tylko krasnoludy mogły równać się bogactwem z Theranami. Theranie zdali sobie sprawę, że krasnoludy nawiązywały więzi handlowe w Barsawii, które wzmacniały wpływ Thery w prowincji. Nie ograniczali zatem zbyt swobody mieszkańców Throalu.

Przez setki lat krasnoludscy kupcy przemierzali Barsawie, nawiązując kontakty handlowe. W końcu ich język stał się oficjalną mową kupców. Throalskie słowa opisywały jednostki długości, wagi, pieniędzy oraz powszechnie akceptowane terminy negocjacyjne. Rozpowszechnienie języka miało również wpływ na jego wzbogacenie. Załatwiając interesy w całej prowincji, krasnoludy dołączały do swej mowy wiele obcych słów.

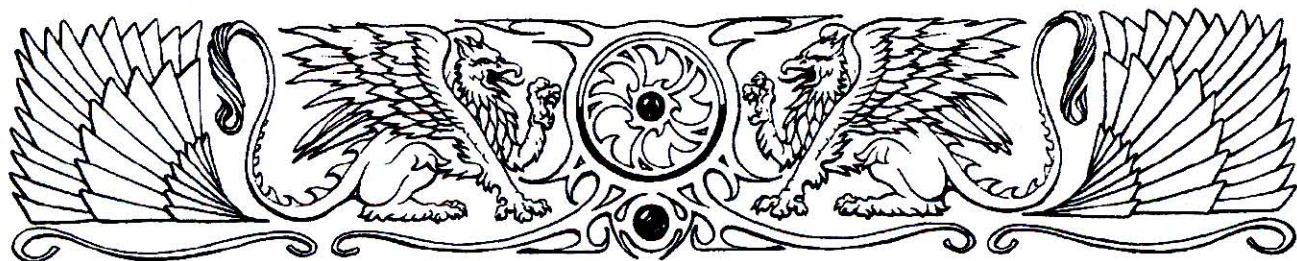
O throalskim jako języku wspólnym

Throalski jest językiem stosunkowo łatwym do opanowania, posiadającym liczne zapożyczenia z dialektów całej Barsawii. Dlatego też wielu ludzi uznało go za dobry środek nie tylko do komunikacji związanej z handlem. Za czasów Pierwszego Imperium Thery podróżowanie i handel stały się proste i bezpieczne, wielu ludzi z wszelkich zawodów i o różnym pochodzeniu zaczęło spotykać się na drogach lub w zajazdach. Jedyne wspólne język, jakim mogli się porozumieć, to throalski. W ten sposób stał się on najbardziej rozpowszechnionym dialektem w Barsawii. W późniejszym okresie krasnoludy zaczęły opisywać i ujednolicać swój język, zapewniając w ten sposób jeszcze szybszy jego rozwój. Język throalski stał się wspólnym narzeczem Barsawian i przyczynił się do promocji krasnoludzkiej kultury.

WIELE LAT TEMU, GDY
BYŁEM NIEWOLNI-
KIEM, WIOŚLOWAŁEM
NA THERAŃSKIM
STATKU WYDOBYW-
CZYM. OBOK MNIE
SIEDZIELI LUDZIE,
KTÓRYCH SŁÓW NIE
ROZUMIAŁEM. NIE
WIEDZIAŁEM, IŁU
Z MOICH TOWARZYSZY
NIEDOLI POCHODZIŁO
Z BARSAWII, A IŁU ZO-
STAŁO TU PRZYWIE-
ZIONYCH Z INNYCH
CZĘŚCI ŚWIATA.
- J'ROLE SZLACHETNY
ZŁODZIEJ

KRASNOLUDY Z THRO-
ALU ZAWSZE BYŁY MI-
STRZAMI WE WZBOGA-
CANIU SWOJEJ
KULTURY O OBCE
ZWYCZAJE, SŁOWA
I POMYSŁY. POTRAFIĄ
INSTYNKTOWNIE
CZERPAĆ TO, CO
UCZYNI ICH KRÓLE-
STWO I LUD BARDZIEJ
ATRAKCYJNYMI DLA
INNYCH NACJI. KRA-
SNOLUDY CZĘSTO
NIEFRASOBLIWIE
PRZYPISUJĄ SOBIE
ZASŁUGI ZA NOWE
ODKRYCIA. NIE ZWA-
ŻAJĄC NA TO, ŻE SĄ
ONE DZIEŁEM INNYCH
KULTUR. NIE MOGĘ
TEMU ZAPRZECZYĆ.
- MERROX





Jak powstała *Księga Jutra*

W tamtych czasach grupa lingwistów pod kierownictwem legendarnego krasnoludzkiego skryby Mabbona Destroggusa zebrała wiedzę o języku i napisała *Księgę Jutra*, mającą być spisem wszystkich throalskich słów w powszechnym użyciu w Barsawii. Uzupełnili leksykon regułami gramatycznymi zgodnymi z tradycją krasnoludów. W miarę jak zbliżał się Pogrom, przeznaczenie księgi uległo zmianie. Miała ona teraz przedstawiać historię Barsawii i Thery, legendy i opowieści prowincji i wiedzę, jaką posiadają jej mieszkańcy o Pogromie. To, co miało być podręcznikiem języka, stało się *Księgą Jutra* – poradnikiem dla Barsawian o tym, jak przetrwać Pogrom i jak pewnego dnia powrócić do świata, by odbudować swe dawne życie po odejściu Horrorów.

Król Varulus II wynajął wielu skrybów, by przepisali dzieło. Miało ono znaleźć się w posiadaniu wszystkich społeczności w Barsawii – w miastach, w osadach handlowych i rolniczych, we wspólnotach załóg t'skrangów, w wioskach, w plemionach orków itd.

Większość otrzymała *Księgę Jutra* tuż przed Pogromem i zabrała ją ze sobą do kaerów i cytadel. Przez kolejne czterysta lat dzieło stało się symbolem nadziei dla mieszkańców Barsawii, więzią z dawnym światem i obietnicą lepszego jutra.

My, którzy żyjemy w dzisiejszej Barsawii, powinniśmy uświadomić sobie, że ludzie, którzy zamknęli się w schronieniach – nawet ci, którzy już się w nich urodzili – nigdy nie uznali tego stanu rzeczy za naturalny. Ludzie schowali się przed Horrorami. Horrorzy były straszne, zatem życie w ukryciu również musiało wydawać się straszne. Każde pokolenie przekazywało swym dzieciom opowieści o świecie zewnętrznym, gdzie świeci złote, ciepłe słońce, zielenią się łąki i lasy, niebo jest bezkresne i błękitne, a białe, puszyste chmury unoszą się nad nim, ocieniając nieskończone pola i żyzną ziemię.

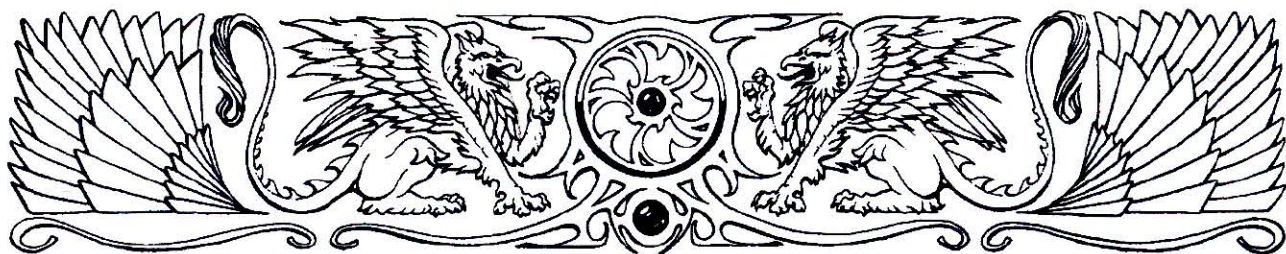
Księga Jutra przypominała mieszkańcom o tym co utracili i ile mogą odzyskać. Słowo „słońce” zostało w księdze dokładnie zdefiniowane, aby wszyscy potrafili sobie uzmysłowić, co oznacza. Na co dzień mieszkańcy kaerów mogli zatem otwierać księgę i czytać o zjawiskach, jakich nigdy nie doświadczyli, i które stracili nim Horrorzy najechały świat. Niebo. Góry. Gospodarstwa. Statki powietrzne. Kwiaty. Parostatki. Nie zapomniano także o rasach, których przedstawiciele nie żyli w kaerach: elfach, krasnoludach, orkach, wietrznikach itd. Chociaż mieszkańcy kaerów nie mieli wiadomości z pierwszej ręki o świecie zewnętrznym, *Księga Jutra* sprawiła, że niewiele zostało zapomniane. W miarę jak mijały pokolenia, słowa oznaczające zjawiska nieznane pod ziemią zyskiwały magiczne znaczenie talizmanów. W końcu u Barsawian powstało głębokie oddanie i cześć dla Ziemi, której nigdy nie widzieli.

Kolejne pokolenia uczyły się języka Throalu. *Księga Jutra* zyskiwała mityczne znaczenie a całe wspólnoty zaczynały mówić w cudownym języku, który opowiadał o straconej ziemi obiecanej, która zostanie odzyskana po powrocie Horrorów na ich płaszczyznę istnienia. W ten sposób throalski stał się językiem wspólnym dla całej Barsawii. Wymowa pozostawała oczywiście bardzo zróżnicowana, ponieważ każda grupa mówiła po swojemu. Mimo to, gdy ludzie zaczęli wychodzić spod ziemi, wspólny język ułatwił im w dużej mierze wkroczenie na długą drogę uleczenia prowincji.

Kilka ciekawostek

Ponieważ pismo throalskie jest trudną do opanowania sztuką, składającą się ze skomplikowanych rysunków ozdobionych dziwnymi symbolami, tylko kilku wykształconych obywateli w każdej społeczności potrafiło czytać i pisać. Ci bardziej wprawni w tej sztuce podjęli się zadania nauczania języka mówionego wśród pozostałej części wspólnoty. Niezdolność większości do czytania throalskiego wzmogła mistyczną atmosferę stworzoną wokół *Księgi Jutra*.

Niemal powszechny dostęp do księgi wywołał jeszcze jeden niespodziewany skutek. Książka opisywała bowiem wiele tradycji i wierzeń krasnoludów. Mieszkańcy kaerów po wyjściu na powierzchnię byli już obeznani z kulturą krasnoludzką i nie wydawała im się ona obca i nieprzyjazna. Przez wiele pokoleń rasy nie kontaktowały się ze sobą, krasnoludy jednak były znane wszystkim i stanowiły część nadziei na powrót dawnego świata. Dzięki takim wpływom, podziemny lud z Throalu mógł odegrać ważną rolę w jednoczeniu plemion Barsawii po zakończeniu Pogromu.

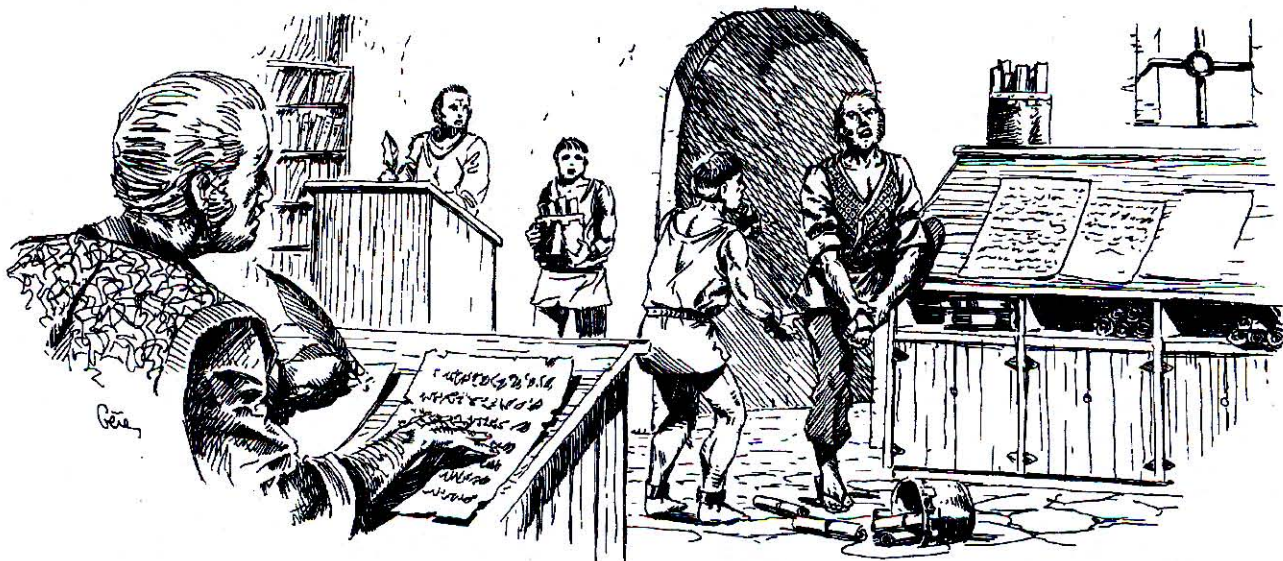


O JĘZYKU THERAŃSKIM

Przed Pogromem Theranie poczynili próby nauczania swego języka zamożnych i wykształconych obywateli Barsawii. Źródła mówią, że kilkaset lat temu język ten cieszył się dużą popularnością. Jednakże to *Księga Jutra* pobudzała ludzi do nadziei w czasie Pogromu. Język therański szybko został zapomniany. Tylko nieliczne opowieści mówią o wspólnotach, które po wyjściu na powierzchnię mówiły po therańsku.

Oprócz nielicznych słów therańskich włączonych do języka Throalu, w Barsawii rzadko słyszy się dźwięk imperialnej mowy. Próbując na nowo podbić nasz kraj, Theranie jeszcze raz podejmują próby nauczania Barsawian swego narzecza. Takie przedsięwzięcie spotyka się jednak z dużym oporem Barsawian. Za czasów dominacji Pierwszego Imperium Thery w Barsawii nie istniał wspólny język. Dziś Theranie muszą walczyć ze zjednoczoną kulturą, do powstania której sami się na swą zgubę przyczynili.

Z reguły tylko biurokraci Thery uczą się throalskiego, po to, by łatwiej porozumiewać się z miejscową ludnością. Mimo to imperium Thery nie zapomniało o idei włączenia Barsawii do swego mocarstwa i wprowadzenia tam oficjalnie języka therańskiego.



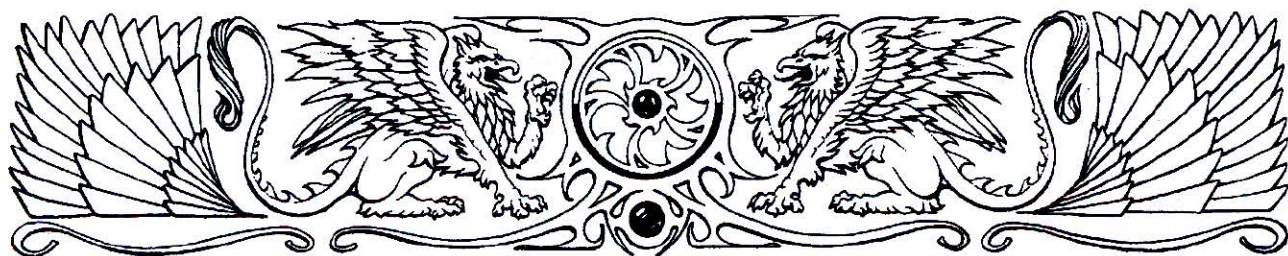
O JĘZYKACH POSZCZEGÓLNYCH RAS I O LOKALNYCH DIALEKTACH

Zjednoczenie Barsawii doprowadziło do zniknięcia większości lokalnych narzeczy i języków poszczególnych ras. Mimo to kilka z nich przetrwało. Niezliczone wioski rolnicze, nieraz odcięte całkowicie od politycznego zamieszania ostatnich lat, wciąż kultywują dawne mowy. Z braku kopii *Księgi Jutra* społeczności te nie mogły nauczyć się throalskiego, więc pozostały w czasie Pogromu przy języku swych przodków. Nawet nasi najbardziej wszechstronni poszukiwacze przygód nie potrafią dogadać się z przedstawicielami tych wspólnot. Niektóre z nich używają kilku języków. Kryształowi łupiecy i orkowi nomadzi mówią swymi własnymi starożytnymi dialektami, a czasami używają także throalskiego.

T'skrangowie z Wężowej Rzeki, elfy z Krwawej Puszczy i inne wspólnoty rasowe także zachowały swe języki. Używają ich jednak przy szczególnych okazjach, w czasie rytuałów lub oficjalnych rozmów. Tylko elity uczą się tych narzeczy i wielu obawia się, że mogą one zostać z czasem zapomniane.

Języki te pozostają bez zapożyczeń tylko w społecznościach czystych rasowo. Wspólnoty załóg t'skrangów i cierniste elfy wierne królowej są przykładami dwóch takich hermetycznych społeczeństw. Stanowią one wyjątki od reguły, jaką stała się integracja kulturalna w Barsawii. W dzisiejszych nowoczesnych czasach większość Dawców Imion bardziej utożsamia się z miejscem, w którym żyje, niż z rasą, do której przynależy.





O HANDLU I PRZEPŁYWIE DÓBR

Chociaż wiele odizolowanych wiosek wciąż znajduje się w oddali od szlaków handlowych, to wymiana towarów stała się w Barsawii najbardziej rozpowszechnionym sposobem zdobywania pieniędzy. Od czasu wyjścia z kaerów handel doprowadził do zróżnicowania poziomu życia – od nędzy do bogactwa.

– Z dziennika Torkela, karawaniarza z północnej Barsawii

Kupieckie wyczyny Torkela z Barsawii
spisane przez
Theloniusa, skrybę z Wielkiego Targu,
pierwszego dnia raquas, 1506 TH

(Smutny to czas, Theloniusie, gdy uczony skryba, taki jak ty, musi spisywać wypociny zwykłego kupca. Lecz w końcu sam jesteś sobie winien. Nie martw się, Łamacz Kości nie może być wiecznie wściekły na ciebie. Za parę tygodni Fechtmistrz uspokoi się i z pewnością przyjmie do wiadomości twoje tłumaczenie. W sumie, skąd miałeś wiedzieć, że ta młoda dama była jego siostrzenicą? Tymczasem na czym skończyliśmy? Ach tak, na Torkelu).

Szczodry kupiec Torkel wyruszył spod bram Wielkiego Targu o świcie, prowadząc karawanę trzech wielbłądów, dwóch wołów i wioząc ze sobą istne zatrzęsienie cennych towarów, prawdziwy róg obfitości...

(Doprawdy było w czym przebierać: długi miecz, dwie tarcze, trzy cenne krasnoludzkie kobierce, ozdobne ostrza włóczni, tygodniowy zapas krasnoludzkich racji, zaplesniata beczka, której zawartości nie chciałem poznać, 27 miedziaków i stary, zużyty w wielu bitwach trollowy hełm zrobiony z czaszki grzmotorożca. Handlowiec wydawał się szczególnie dumny z tego ostatniego przedmiotu).

W połowie dnia karawana dotarła do Larken, małej wioski u podnóża Gór Throalskich. Kilkoro dzieci wybiegło nam naprzeciw, aby nas powitać. Torkel dumnie wypiął pierś niczym zwycięski wojownik powracający triumfalnie z bitwy. Mały tłumek zebrał się na placu w środku wioski. Przynieśli ze sobą owce, wełnę, bawełnę, skóry egzotycznych stworzeń i różne różności. Ostrza włóczni i kobierce natychmiast przyciągnęły uwagę wieśniaków. Po zawitych pertraktacjach Torkelowi udało się wymienić sześć ostrzy i jeden kobierzec za futro z małej espagry, dwie bele bawełny i kosz świeżych jabłek i orzechów z okolicznych sadów. Wieśniacy nalegali, abyśmy zostali na positek i uczcili naszą transakcję.

(Torkel zgodził się natychmiast. Wiadocznie nigdy nie odmówiłby darmowego posiłku, nieważne jak dziwna byłaby miejscowa kuchnia.)

Później nasz hojny kupiec w napadzie nieposkromionej rozrzutności poczęstował wszystkich „najlepszym krasnoludzkim piwem”...

(Jeden członek jego drużyny nalewał trunek z tajemniczej beczki pokrytej pleśnią. Wieśniacy najwyraźniej nie potrafili poznać napoju lub wstydzieli się przyznać, że nigdy

nie próbowali rzadkiego krasnoludzkiego browaru, ponieważ delektowali się podłą ciecżą, jak gdyby była najlepszym winem i skrangów).

...Reszta dnia minęła

bez szczególnych

wydarzeń. Zatrzy-

maliliśmy się jeszcze w dwóch

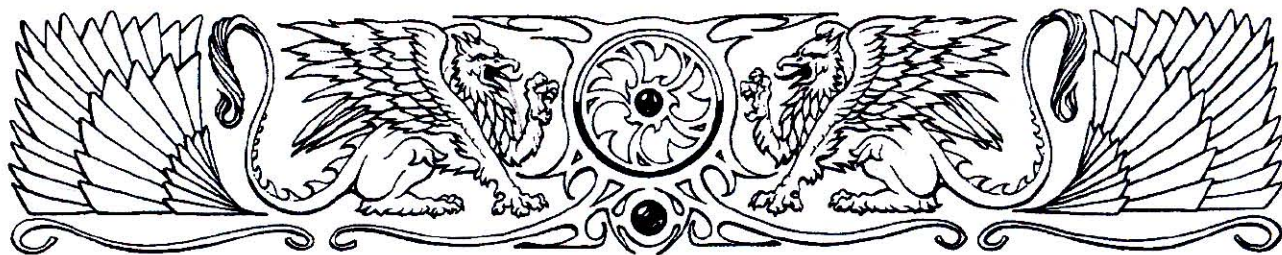
wioskach. Torkel przehandlował kilka ostrzy

włóczni za kadzidła, owoce i orzechy i parę prymitywnych, lecz niebrzydkich klejnotów.

W południe następnego dnia dotarliśmy do jednej z żyznych dolin otaczających dopływ Rzeki Wężowej. Jechaliśmy drogą, która witała się między winnicami pokrywającymi stoki wzgórz, aż dotarliśmy do osady krasnoludów i trolli położonej na brzegu rzeki. Przez całą resztę dnia Torkel pertraktował i do wieczora udało mu się wymienić dwa woły, pozostałe dwa kobierce, bele bawełny i kolejne ostrza na sześć dużych beczek mocnego miejscowego wina.

Później Torkel, w kolejnym napadzie szczodrości, zaprosił skrybę, załogę karawany i kilku krasnoludzkich i trollowych klientów na ucztę w miejscowym zajeździe z pieczoną na ruszcie świnia...





(Cóż, łatwo moglibyśmy pomylić ten wystawny posiłek z kolejnym napadem hojności. Gdy Torkel zaczął przemawiać, wyprowadził wszystkich z błędu. Jego mowa przeszła w niekończącą się rozprawę o szczególnym znaczeniu klasy średniej i kupców w życiu Barsawii. Niektórzy z uczestniczących najwyraźniej słyszeli ją już wcześniej, jako że zaczęli instynktownie częściej sięgać po kieliszki. Pod koniec wieczoru wszyscy – prócz gorliwego kupca – mieli zamglone spojrzenie).

...Trzeciego dnia wędrowaliśmy wraz z biegiem rzeki na południe, gdzie jej koryto stopniowo się rozszerzało. Wędrowaliśmy po dobrze widocznym szlaku. Wielbłądy dźwigały ciężkie beczki wina. Wreszcie dotarliśmy do małego portu rzeczno Nowe Parlainth. Miasteczko nie robiło na nas wrażenia do momentu, w którym dotarliśmy do doków. Na brzegu t'skrangowie przycumowali swe dziwne barki napędzane kołami topatkowymi i wyładowali towary. Cudowne zapachy trikelli, ustanadru lub pestainy i innych przypraw t'skrangów wypełniały powietrze, ryby piętrzyły się w stosach wyższych niż dorosły troll, a finezyjnie wyszywane jedwabie trzepotały na wietrze. Kilku z chępliwych jaszczurów powitało Torkela, wykrzykując pozdrowienia i oferując od razu srebrne i złote monety, egzotyczne szaty i ozdoby, rzeźbione flety, krzyczące statuetki, pierścienie-kameleony i inne nowości magii t'skrangów w zamian za pojemniki z winem.



Torkel, który był sprytnym handlarzem, tylko uśmiechnął się i skinął głową. Gdy wysłał już załogę na spoczynek, wytłumaczył, że poczeka do następnego dnia, aż cena jego towaru wzrośnie dwukrotnie. Później udaliśmy się do oberży leżącej na brzegu rzeki i Torkel zaprosił mnie na posiłek przekraczający jeszcze swymi rozmiarami ten z poprzedniego wieczoru.

(Szybko wyszedłem, tłumacząc się zmęczeniem po podróży, gdy Torkel zagadnął jedną z tancerek t'skrangów czy zdaje sobie sprawę z wkładu kulturowego, jaki wnosi sztuka kupiecka w rozwój duchowy Barsawii).

...W południe czwartego dnia Torkel opuścił triumfalnie Nowe Parlainth. Niestychanym trafem – jak to określił – spotkał poprzedniego wieczoru pewną t'skrangową tancerkę, której ojciec, tak się składa, jest w posiadaniu ostatniego zapasu prawdziwych t'skrangowych kalidosfer w Nowym Parlainth! Torkel zawarł zatem układ z tancerką tego samego wieczoru, obawiając się, że ktoś mógłby rano przywłaścić sobie jego cenny łup. Zakupił więc magiczny skarb za jedyne sześć beczek wina, dwie tarcze, miecz i kilka różnych drobniaków.

I następnego dnia nasza karawana opuściła port t'skrangów. Nasze wielbłądy dźwigały teraz 600 kul esencji magicznego żywiołu wody, które zmieniały kolor przy każdym ruchu...

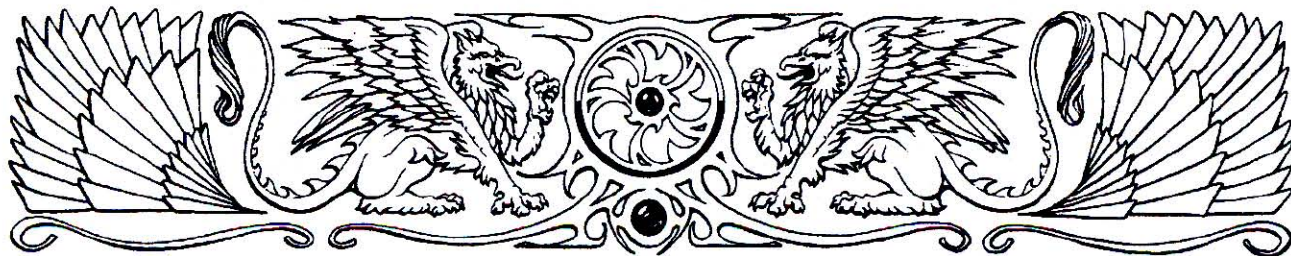
ROZPRAWKA O TAJEMNYCH STOWARZYSZENIACH

W każdym społeczeństwie istnieją grupy ludzi podzielających te same wierzenia i poglądy. W Barsawii takie stowarzyszenia przybierają różne formy i stawiają sobie różne cele. Niektóre to gildie, założone przez osoby trudniące się tym samym zawodem. Inne stanowią zgromadzenia duchowe, mające na celu na przykład oddawanie czci jednej Pasji. Jeszcze inne gromadzą osobników rządnych zysku lub niezadowolonych ze sposobu, w jaki są rządzeni. Wiele takich grup utrzymuje swe istnienie w tajemnicy. Informacje o pięciu tajemnych stowarzyszeniach, podane dalej, zostały zebrane z różnych, mniej lub bardziej godnych zaufania, źródeł.

PLUGAWA DŁOŃ

Plugawa Dłoń nie ma nic wspólnego z Horrorami, mimo, tego co sugeruje nazwa. Ta grupa uważa, że Horrory splugawiły świat i należy go oczyścić, wszystko stworzyć od nowa. W tym celu zalecają zagładę wszystkich Dawców Imion. Wówczas świat będzie mógł narodzić się ponownie. Nasze źródła wskazują, że Plugawa Dłoń ma swych członków w licznych miastach w całej Barsawii. Jej organizacja jest wielowarstwowa. Niestety, podróżnicy, z którymi rozmawialiśmy, nie mogli dostarczyć nam więcej informacji poza kilkoma domysłami i plotkami.





KLUCZE ŚMIERCI

To stowarzyszenie morderców ma na celu przelać nie dostatecznej ilości krwi, by uwolnić samą Śmierć. Legenda opowiada, że Pasję uwięziły Śmierć pod dnem Morza Śmierci. Pozostanie ona tam dopóty, dopóki dostateczna ilość krwi nie zostanie przelana. Wówczas Śmierć będzie mogła zerwać swe więzy i wyjść na wolność. Klucze Śmierci oferują swe usługi w całej Barsawii każdemu, kto gotów jest zapłacić właściwą cenę.

KULTY ŻYWYCH LEGEND

Tego rodzaju zgromadzenia powstają z reguły w małych wioskach, gdzie czci się jakiegoś bohatera. Mają swe źródło w przekonaniach, że można wyleczyć zło uczynione Barsawii, wskrzeszając jej legendy. Każda grupa obiera sobie magiczny artefakt lub bohatera z przeszłości. Na przykład jedna z nich poszukuje Zabójcy Horrorów, legendarnego miecza, za pomocą którego można by wypędzić pozostałe Horrory z Barsawii. Inne stowarzyszenie, elficy Poszukiwacze Serca, zdecydowało poświęcić się naprawie zła, jakie wyrządziły sobie elfy z Krwawej Puszczy i przywróceniu królowej jej dawnego majestatu.

Chociaż członkowie takich grup wydają się nieszkodliwymi maniakami, niektórzy mogą stanowić prawdziwe zagrożenie, gdyż ci najbardziej zaangażowani uważają każdego, kto nie popiera ich celu odnalezienia danej legendy, za wroga. W tak różnorodnym świecie jak nasz mają kogo podejrzewać.

ŚWIETLIŚCI

Świetliści poświęcają swe życie uwolnieniu naszego świata od pozostających na nim Horrorów i skutków ich pobytu. Zamierzają z powrotem sprowadzić światło w postaci Pasji na świat i w ten sposób wypędzić potwory ciemności, jakimi są Horrory.

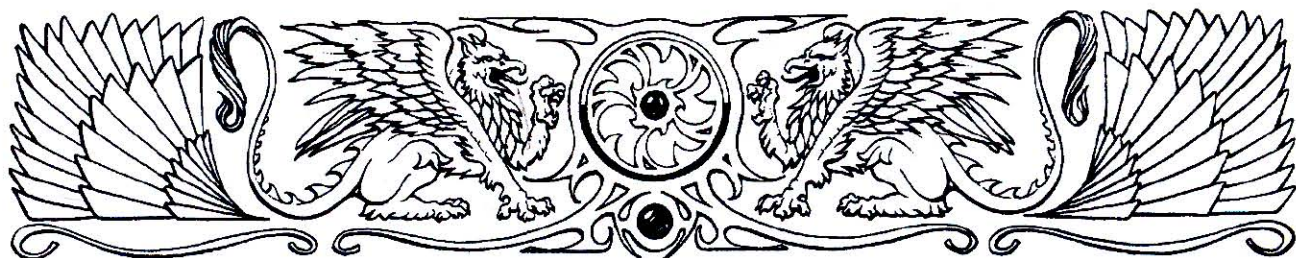
Podobnie jak Plugawa Dłoń, Świetliści tak doskonale zacierają za sobą ślady, że mało kto wie o ich istnieniu, a niektórzy nawet w nich nie wierzą.



O TYM, GDZIE ŻYJE LUDNOŚĆ BARSAWII

Każda rasa ma wpływ na kształtowanie się kultury Barsawii. Wpływ poszczególnych plemion zależy od liczebności ich przedstawicieli na określonym obszarze. Prowincję Barsawii można podzielić na trzy regiony: królestwo Throalu, wraz z niedawno zbudowanymi miastami, niziny, w których skład wchodzi dżungla i Wężowa Rzeka, i wyżyny, w skład których wchodzi wszystkie góry i płaskowyże. Wszystkie miasta Barsawii poza królestwem Throalu znajdują się na nizinach. Ponadto kilka wiosek i osad położonych jest na wyżynach.

Oto procent ludności Barsawii w każdym z wymienionych trzech regionów: Throal – 33 procent; niziny – 50 procent; wyżyny, 17 procent. Warto zwrócić uwagę, że aż jedna trzecia ludności mieszka w górskim królestwie Throalu. Jedna druga ludności mieszka na nizinach, a połowa tej liczby w miastach. Oznacza to, że wielkie dżungle Barsawii zamieszkuje tylko jedna czwarta wszystkich Barsawian. Chociaż Pogrom się zakończył ponad 80 lat temu i można teraz podróżować bezpiecznie, to większość ludzi woli wyruszać w większych drużynach.



O NATURZE MAGII

Żyjemy w magicznych czasach. Ten okres może się jednak zakończyć i magia może zniknąć z naszego świata. Zdecydowaliśmy zatem opisać tutaj, w jaki sposób rozumiemy magię w Barsawii. Czytelnika poszukującego szczegółowych rozpraw o magii odsyłam do „Concordii myśli” Verciana lub „O sztuce magii mieczy” króla Varulusa I z Throalu. Oba te dzieła przyczyniły się do powstania tego rozdziału. Autorzy obu ksiąg to teoretycy, pragnący przekazać nam swoje spojrzenie na magię.

– Spisane przez Derrata, czarodzieja z miasta Yistane



O UŻYWANIU MAGII

Wszechświat składa się z wielu płaszczyzn istnienia prócz tej, którą postrzegamy. Niektóre, na przykład płaszczyzny eteryczne, stanowią lustrzane odbicie naszej rzeczywistości. Można z nich czerpać magię, a energia magiczna zdolna jest przemieszczać przez nie.

Używamy magii na dwa sposoby: jako czarodzieje i jako adepci. Czarodziej uczy się magii podobnie jak adept dyscypliny, lecz istnieje między nimi pewna różnica. Zrozumienie tego rozróżnienia ułatwi pojęcie obu metod uprawiania czarów.

O PRAKTYKACH CZARODZIEJÓW

Czarodzieje używają magii, czerpiąc magiczną moc i kształtując ją za pomocą zaklęć. Ci praktycy magii pragną zrozumieć swoje poczynania, wszelkie teoretyczne opracowania o magii pochodzą więc od nich.

Czarodzieja łatwo rozpoznać dzięki kolorowej, bogato wyszywanej szacie. We wczesnych dniach po zakończeniu Pogromu każdy odczuwał potrzebę pokazania, że nie jest skażony przez Horrora. Czarodzieje czynili to doskonaląc rzemieślniczą umiejętność wyszywania. Ciągłe poprawiali i zmieniali wzory na swym odzieniu. Wyszywane symbole oznaczały różne aspekty życia w Barsawii, rozumiały tylko dla nich. To, co mag umieszcza na swej szacie, często mówi wiele o jego osobie. Czasami wybierają oni geometryczne figury, na przykład złote trójkąty na tle błękitnych kwadratów. Inni skłaniają się ku bardziej codziennym wzorom: podobiznom rolników zbierających plony, rzeki płynącej przez żyzną dolinę itd. Skomplikowane detale tych rysunków sprawiają, że tkanina wydaje się lekko poruszać, jak gdyby była żywa.

Czarodzieje czerpią swą moc z płaszczyzny astralnej, więc są szczególnie narażeni na wpływ Horrorów, które istnieją zarówno na płaszczyźnie fizycznej, jak i astralnej. Potwory często poszukują nieostrożnych magów czerpiących z zasobów astralnych, by ich naznaczyć i opanować.

Gdy tylko czarodzieje zdali sobie sprawę z niebezpieczeństwa, jakie im grozi podczas czerpania magii z innej płaszczyzny, zaczęli gromadzić swe zaklęcia w przedmiotach i szatach. Okazało się to jednak mało skuteczne, bowiem magowie tracili zaklęcia wraz z zawierającymi je przedmiotami. Dalsze poszukiwania dostarczyły lepszego rozwiązania tego problemu: wymyślono matryce czarów.

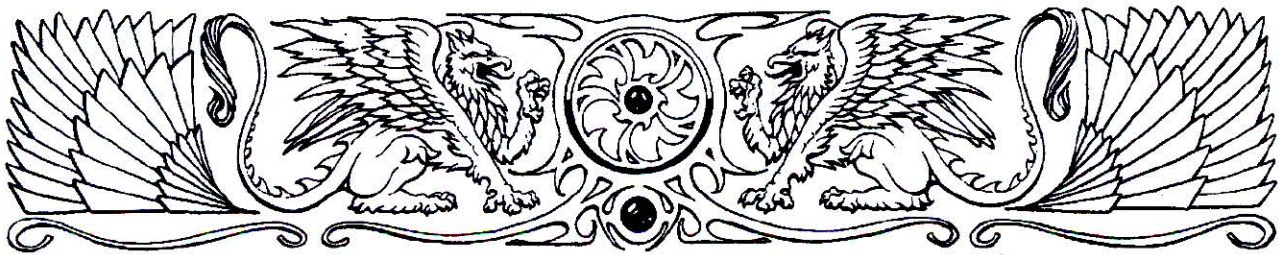
O RZUCANIU CZARÓW

Mag, który chce rzucić czar, musi stworzyć wzorec przedstawiający zaklęcie w płaszczyźnie astralnej i ściągnąć go do świata fizycznego. Czarodzieje uczą się tego w najwcześniejszym okresie studiów nad swą dyscypliną. Najbezpieczniejszym i najczęściej używanym sposobem sprowadzenia magii do świata fizycznego jest stworzenie matrycy czaru.

Matrycą nazywamy astralny twór połączony z czarodziejem i stworzony do przechowywania wzorców zaklęć. Gdy czarodziej stworzy już wzorec czaru i umieści go w matrycy (nazywamy tę czynność dostrajaniem czaru), może ściągnąć wzorec czaru z płaszczyzny astralnej do naszego świata i wywołać odpowiedni efekt w płaszczyźnie fizycznej.

Czarodziej pragnący uzyskać kulisty piorun musi najpierw ukształtować wzorec odpowiadający piorunowi. Przeciąga wzorec czaru przez matrycę do naszego świata i kieruje go na wybrany cel. Gdy energia magiczna dociera do ofiary, uderza ją z siłą pioruna.





Mag może również zrezygnować z używania matrycy. Musi jednak wówczas przepuścić energię magiczną przez swe ciało. Z powodu zanieczyszczeń astralnej przestrzeni naraża się na fizyczne szkody i na to, że dostrzega go Horror. Osoba czerpiąca energię za pomocą swego ciała wygląda jak promienisty punkt energii na płaszczyźnie astralnej.

Wysoki poziom magii naszego świata pozwala nam dostrzec przekaz energii magicznej. Czar kulistego pioruna wygląda jak cień pioruna, gdy leci przez przestrzeń. Takie cienie są często przezroczyste i mienia się różnymi kolorami.

O PRAKTYCE ADEPTÓW

Każda osoba, która używa magii bez posługiwania się czarami jest adeptem jakiejś dyscypliny. Natura magii adeptów jest niejasna. Czarodzieje uważają adeptów za gorszych od siebie. Adeptci potrafią uzyskiwać niesamowite efekty magiczne nie dowiedziawszy się nigdy o istnieniu płaszczyzny astralnej.

Nawet najwięksi czarodzieje mogą co najwyżej spekulować na temat sposobu działania magii adeptów. Wy tłumaczenie przedstawione przez Ystana z Chorlath wzbudziło najmniej kontrowersji i jest najtrudniejsze do obalenia. Niektórzy twierdzą jednak, że dzieje się tak dlatego, że trudno jest dyskutować o teorii równie płynnej jak woda. Następujący wywód pojawia się we wstępie do jego dzieła „Wszechświat, a sztuka magiczna”.

„Wszechświat żyje magią. Nasze życie, życie Dawców Imion, karmi magię. Nadajemy światu kształt i znaczenie. Bez Dawców Imion świat byłby zlepkiem światła, ziemi, drzew i zwierząt. Życie toczyłoby się dalej lecz nie byłoby tajemnic, ponieważ nikt by o nie nie pytał. Istniałyby piękne widoki, lecz nikt by się nimi nie zachwycił. Wszechświat tętniłby życiem, lecz nie miałoby to żadnego znaczenia. Bez Dawców Imion na świecie nie byłoby pasji, miłości, tęsknoty, radości, zagubienia. Sam świat chce zostać wypełniony namysłem, cudami, żądzami, miłością, wesołością i zagubieniem ponieważ dzięki tym cechom staje się cenny.

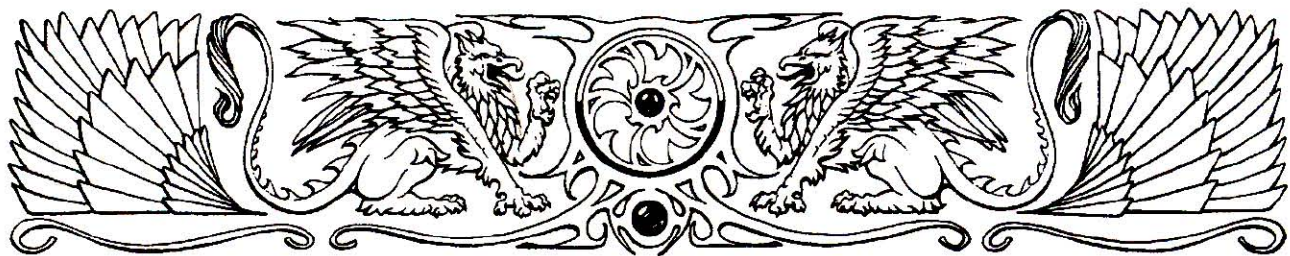
Świat karmi nas magią, aby utrzymywać nas przy życiu. Jesteśmy przecież Dawcami Imion, najbardziej wartościowymi istotami wszechświata. Istnieje symbioza pomiędzy uniwersum a Dawcami Imion, dzięki czemu wiemy, iż stanowimy część wszechrzeczy, jednocześnie będąc poza nią. Podobnie jak wiewiórki i drzewa, które są wewnątrz świata, także i my się w nim mieścimy. Stoimy jednakże też poza nim, ponieważ w odróżnieniu od wiewiórek i drzew mamy świadomość swego istnienia. Jako istoty inteligentne jesteśmy oddzieleni jedni od drugich i od wszechświata.

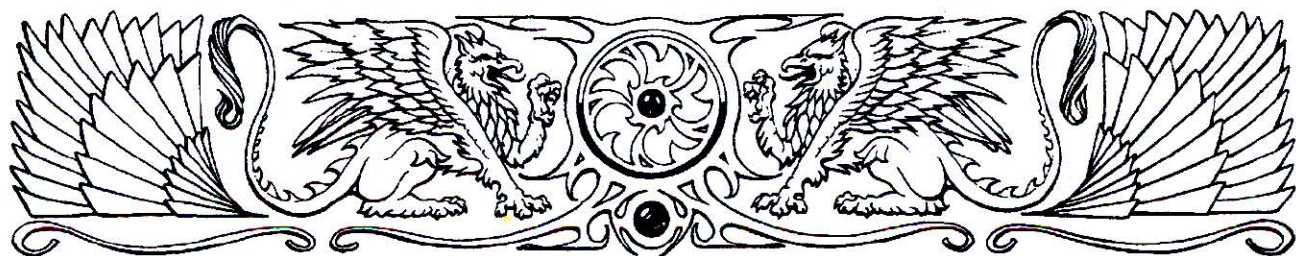
Wszechświat karmi magią tych, którzy są zafascynowani życiem, uczuciami i sztuką. Nagradza tych, którzy stawiają sobie wyzwania, sami podważają swe opinie, wyruszają w poszukiwaniu przygód, pragną stać się kimś lepszym niż byli poprzedniego dnia. Lecz korzystanie z magii niesie ze sobą także zagrożenia. Aby rzeczywiście korzystać z energii magicznej należy całkowicie oddać się uprawianej dyscyplinie. Istnieje ich wiele: łucznictwo, złodziejstwo, szermierka, żeglarstwo. Każda dyscyplina stanowi metaforę życia. Wybór jednej z nich pozwala poznać jeden rodzaj związku ze światem, lepiej zrozumieć jeden aspekt swej osobowości, i osiągnąć mistrzostwo w jednej dziedzinie, wykorzystując w pełni swe predyspozycje.

Osoba, która poświęca się jednej dyscyplinie i poprzez nią widzi swoją rolę we wszechświecie, nadaje sobie prawdziwe imię. Taką osobę nazywamy adeptem. W Barsawii mieszka wielu łuczników, lecz nie wszyscy są adeptami. Zwykły łucznik wie, jak strzelić, może nawet posiadać wyjątkowe zdolności strzelnicze, lecz nie uważa swego fachu za filozofię życia. Gdy łucznik adept wyceluje strzałę, rozumie, że celuje w całe swe życie naraz. Dzięki dokładnemu celowaniu zawsze trafi w cel. Złodziejski adept nie tylko umie skradać się i chować w ciemności jak inni złodzieje. Wie, że jego cichy chód i zdolność do owijania się ciemnością są metaforą jego życia. Cichy i oddalony od swych towarzyszy, pozostaje ukryty i nierozpoznawalny. Nie potrafi innym zaufać w pełni podobnie jak inni ludzie, niezależnie czy wiedzą o jego fachu czy nie, nie mogą czuć się całkiem swobodnie w jego towarzystwie.

Taka jest droga, która podąża adept. Życie wewnątrz swej dyscypliny pozwala mu ujrzeć świat w jaśniejszym świetle. Niektórzy uważają tę możliwość patrzenia w oczy przeznaczeniu za ograniczającą. Jednakże takie ograniczenie wyboru sprawia, że życie staje się prostsze. Osoba bez swej dyscypliny po prostu daje się ponieść zachciankom i celom innych. Adept jest ograniczony tylko przez moc wszechświata”.







O NATURZE MAGICZNEJ MYŚLI

Według Ystana z Chorlath, wszechświat karmi Dawców Imion magią, aby mogli doświadczać jego cudów. Twierdzi on nawet, że wszyscy Dawcy Imion, a nie tylko czarodzieje i adepci, używają magii.

Uczeni często nazywają to współdziałanie magiczną myślą. Teoria magicznej myśli głosi, że świat żyje magią. Dawcy Imion są częścią świata, więc magia wpływa na ich działania, myśli i życia. Ulegają wpływom magii świata, przez co patrzą na życie z innej perspektywy. Ten zmieniony punkt widzenia wpływa na magię i stwarza nowy magiczny świat, w którym Dawcy Imion działają i żyją.

O DZIAŁANIU MAGII

Współdziałanie magii świata i Dawców Imion polega na skomplikowanym związku między imionami, Dawcami Imion, przedmiotami wzorca i wiedzą. Ci, których interesuje teoria magii, powinni zapoznać się z „Zapiskami Jarona”, znajdującymi się w Bibliotece Throalu. W sposób prosty i skrócony wytłumaczę idee zawarte w tym dziele.

O naturze imion i Dawców Imion

Dawcy Imion, o których mówi Ystan z Chorlath, to inteligentne ludy Barsawii: wszystkie rozumne i odczuwające stworzenia, które nazywają siebie i swe otoczenie. Każda żywa istota, miejsce lub przedmiot może zostać nazwany. Gdy otrzyma już imię, jednoczy się za pośrednictwem magii z wszechświatem. Pomiędzy zwykłym koniem a wszechświatem nie ma takiej więzi, lecz pomiędzy rumakiem nazwanym Szerer Rączy już tak. Zwykły kamień nie jest, ale Kamień Varness jest. Więzienie nie jest, ale Dół w Krwawej Puszczy jest.

Osoby, które odnajdują, rozpoznają i studiują wątki związane ze stworzeniami, miejscami lub przedmiotami dowiadują się o nich ważnych rzeczy. Poznają prawdziwy wzorzec obiektu, którym się zajmują. Gdy ktoś używa magii w stosunku do obiektu, którego prawdziwy wzorzec zna, ta wiedza wzmacnia energię magiczną. Adept lub czarodziej rzuca skuteczniejszy czar.

Najtrudniejszym aspektem nazywania, z jakim spotyka się czarodziej lub adept, jest rozróżnienie pomiędzy dwiema pokrewnymi rzeczami. Na przykład, czarodziej, który studiuje wątki związane z królestwem Throalu, nie będzie mógł łatwiej czarować w komnacie rejestrów. Powód takiego stanu rzeczy wyjaśniam dalej.

Każde nazwane miejsce zawiera w sobie inne nazwane miejsce, które z kolei mieści w sobie jeszcze jedno itd. Działa to podobnie jak kilka pudełek powkładanych jedno w drugie. Na przykład, Throal znajduje się w Barsawii, a komnata rejestrów mieści się w Throalu. Informacje, które adept posiada, działają na miejsce, którego dotyczy, nie dotyczą jednak pudełka mniejszego i większego, wobec których okazują się bezużyteczne.

Adept, który studiował wątki Throalu, może wykorzystać swą wiedzę, gdy porusza się po nienazwanych korytarzach tego państwa. Żeby wpływać jednak na komnatę rejestrów, adept musiałby zacząć naukę o wątkach związanych z tym nazywanym miejscem. Adept zaznajomiony z wątkami Barsawii, który wyruszy z królestwa Throalu i trafi w nienazwane miejsce, pragnąc użyć tam magii, będzie mógł uczynić to skuteczniej, jako że posiada wiedzę o całej prowincji.

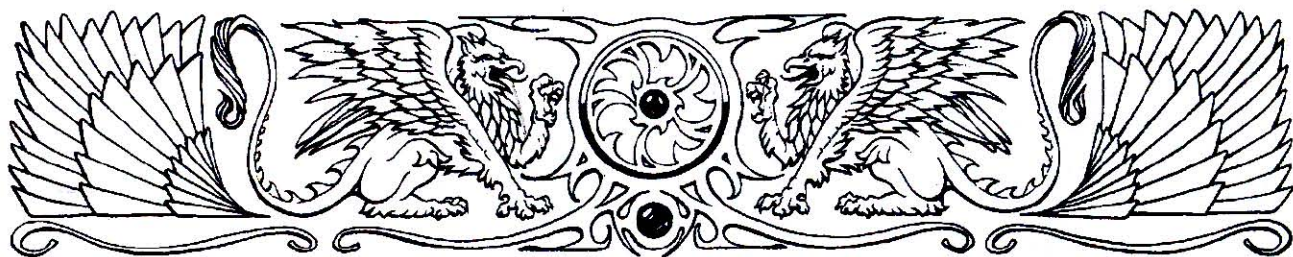
Wątki przedmiotów zachowują się podobnie. Na przykład dzwon Vanthairn w Wieży Challi ma oddzielny wzorzec od budynku, w którym się znajduje, ponieważ został nazwany.

Dawcy Imion stanowią wyjątek od tej reguły. Rzadko kiedy bywają oni nazywani grupowo. Siła życiowa każdego osobnika jest zbyt potężna, aby móc podlegać ogólnym nazwom. Chociaż grupa 15 orków może podróżować pod wspólną nazwą Najemników Yoarkalla, nie sprawia to, że czarodziej lub adept mogą wywierać wpływ na wszystkich członków bandy, poznając tylko imię ich grupy. Każdy ork ma swój własny wzorzec. Istnieją jednak rytuały pozwalające na grupowe nazywanie. Pomimo ryzyka związanego z tym rytuałem, wiele drużyn poszukiwaczy przygód używa tego środka, aby wzmocnić towarzyszącą im magię.

Wiedza i przedmioty wzorca

Każda informacja o istocie, miejscu lub przedmiocie jest związana z przedmiotem wzorca. Na przykład sławny orkowy złodziej Garlthik Jednooki został tak nazwany, ponieważ stracił jedno oko w walce ze złym czarodziejem, który posłużył się jego okiem jako źródłem wiedzy o nim. Będąc częścią jego samego, oko stanowiło przedmiot wzorca Garlthika.





Czarodziejowi udało się zapoznać z wiadomościami zawartymi w oku i mógł on skuteczniej używać swej magii przeciwko Garlthikowi.

Kamień z murów obronnych zamku stanowi przedmiot wzorca tego zamku i może pomóc czarodziejowi w studiowaniu wzorca fortyfikacji. Wiedza o kościach zwierząt, które pierwsze weszły do Krwawej Puszczy, pozwoliłaby czarodziejowi lepiej używać magii w obrębie lasu. Dziennik maga stanowi niewątpliwie jeden z jego przedmiotów wzorca.

Przedmioty wzorca są jednak z reguły o wiele trudniejsze do odnalezienia niż te przedstawione w powyższych przykładach. Ci, którzy pragną użyć przedmiotów wzorca do wzmocnienia magii wobec przeciwnika lub ułatwić sobie użycie magii w konkretnym miejscu, muszą spędzić wiele czasu na poszukiwaniach i na badaniu przedmiotów. Od pochodzenia przedmiotu wzorca zależy zawarta w nim wiedza i liczba wątków. Zazwyczaj nawet najwytrwalsze poszukiwania nie doprowadzą do ujawnienia więcej niż jednego przedmiotu wzorca należącego do jednej osoby, miejsca lub obiektu. Mało komu udaje się odnaleźć wszystkie przedmioty wzorca należące do jednego obiektu badań.

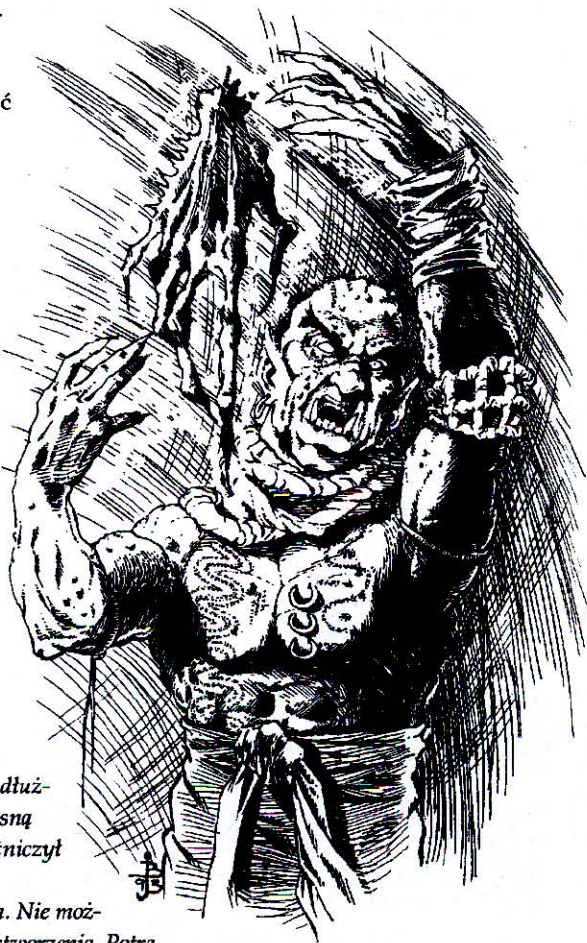
– Z dziennika Ketsh Ara Shet, ucznia Czarodzieja

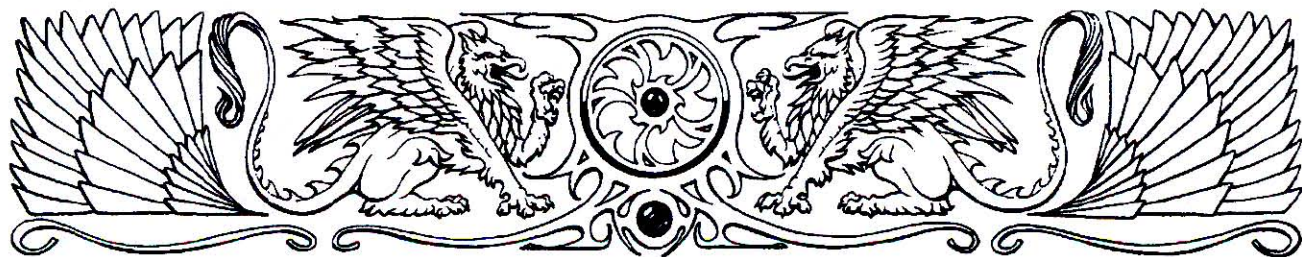
Mój mistrz mówi, że to proste: wzorec odzwierciedla całość. Kształtuje ją, definiuje i utrwała. Fizyczna struktura określa daną rzecz w zwykłym świecie. Lecz wzorec owej rzeczy, który stanowi most nad płaszczyzną astralną, znajduje się za nią i jednocześnie wewnątrz niej. Definiuje zarówno jej fizyczną, jak i mistyczną strukturę. Wzorcy kształtują się poprzez współdziałanie z magicznymi siłami świata. Wzorec nie poddany działaniu magii będzie słaby i prosty. Taki, który nurzał się w odmetach magicznej energii, stanie się jasny i potężny. Mistrz opowiada o tym tak, jak gdyby dyktował mi listę zakupów na targu. A ja rozmyślam od wielu lat o tych jego opowieściach i dopiero od kilku dni wydaje mi się, że zaczynam je rozumieć.

Wyobraź sobie, jeśli możesz, że wzorce potrafią mówić. (Ach, gdyby rzeczywiście przemawiały. Jakże łatwiejsze stałoby się moje zadanie). Co by ci powiedziały? Podobnie jak ludzie, opowiedziałyby ci o miejscach, które odwiedziły, o ludziach, których poznały, i o tym, czego dokonały. Wzorcy, które nie mają nic do powiedzenia są nudne i otepiałe. Nigdzie nie były, niczego nie obejrzały i w związku z tym nie warto o nich gadać. Lecz wzorce czarodziejów i bohaterów i wzorce artefaktów, jakimi się posługują, mają wiele wspaniałych historii do przekazania. Im dłuższa opowieść, tym potężniejszy wzorec. Podobnie jak legendy, wzorce rosną wraz z rozpowszechnianiem opowieści o ich czynach. Miecz, który uczestniczył w wielkiej bitwie, nie okaże się potężniejszy nazajutrz.

Opowieść każdego stworzenia i rzeczy jest schowana w głębi jego wzorca. Nie można zmusić go do opowiedzenia gdzie był, co robił i kto doprowadził do jego stworzenia. Potrafiemy jednak snuć wątki, które odkrywają skrytą opowieść. Daje to możliwość uzyskiwania nowej wiedzy. A z wiedzą przychodzi potęga.

Po odnalezieniu przedmiotu wzorca badacz musi utkać magiczny wątek. Czarodziej powinien w tym celu posiadać przedmiot przy sobie. Zmusza go to często do wynajmowania drużyn bohaterów, by dla niego odnaleźli i zdobyli pożądany artefakt. Może także osobiście wyruszyć na poszukiwanie. Przedmiot wzorca z reguły należy do kogoś, odebranie go posiadaczowi może zatem okazać się kłopotliwe. Na przykład: czarodziej Tylaser odkrywa, że jego własne serce jest przedmiotem wzorca. Zdając sobie sprawę z tego, jak łatwo można taki przedmiot odnaleźć, mag zdecydował poświęcić wiele lat na opracowanie rytuału, który pozwoli mu wyjąć serce z ciała i schować w amforze z orichalku. Wiem również, że elfia królowa uzyskała dwa przedmioty wzorca Krwawej Puszczy i trzyma je w swym pałacu pod strażą.





Za każdym razem, gdy bohater dowiaduje się więcej o przedmiocie wzorca, tka silniejszy wątek, co sprawia, że magia działa skuteczniej wobec poznanego obiektu lub w odkrytym miejscu. Na przykład, gdy trubadur zapozna się z przedmiotem wzorca Krwawej Puszczy i utka wątek dla tego przedmiotu, wywrze większy efekt swojej magicznej pieśni.

Poznanie własnych wzorców jest równie trudne, jak poznanie wzorców innych ludzi. Znam dwa swoje przedmioty wzorca, ale tylko dlatego, że dwie osoby odnalazły je i próbowały użyć przeciwko mnie. Na szczęście udało mi się odzyskać artefakty i dobrze je schować. Nie było sensu ich niszczyć. W końcu wszyscy jesteśmy umocowani we wszechświecie pewną liczbą wątków. Zniszczenie jednego przedmiotu sprawia po prostu, że wątek przywiązuje się do innej rzeczy. Zatrzymując swe przedmioty wzorca, udało mi się trochę lepiej zabezpieczyć. Odesłanie wątków z powrotem w świat pozbawiłoby mnie tej odrobiny pewności.



– Derrat

O NATURZE MAGICZNYCH ŻYWIÓŁÓW

Magia świata przenika Dawców Imion, powietrze, którym oddychamy, wodę, którą pijemy, ziemię, po której kroczymy. Magia ożywia i przenika każdą cząstkę świata. Łatwiej jest manipulować energią magiczną, jeśli ma się do dyspozycji podstawowe jej składniki: powietrze, ziemię, wodę, ogień i drewno. Te surowce mogą zostać wydobyte w miejscach, gdzie płaszczyzny astralna i fizyczna stykają się. Łatwo później wydestylować z żywiołów podstawową substancję magiczną.

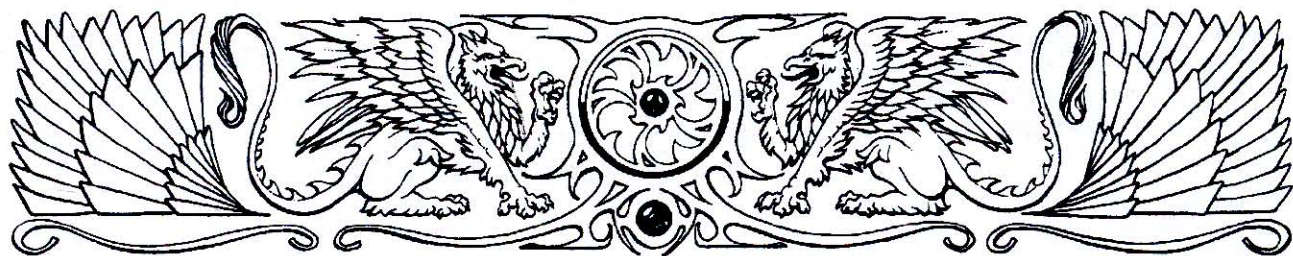
ROZPRAWKA O PŁASZCZYZNACH ŻYWIÓŁÓW



W skład płaszczyzny astralnej wchodzi wiele innych płaszczyzn istnienia. Pięć płaszczyzn żywiołów – powietrza, ziemi, wody, ognia i drewna – tworzy pięć oddzielnych światów wewnątrz przestrzeni astralnej. W odróżnieniu do naszej płaszczyzny istnienia, w której żywioły się mieszają, każda płaszczyzna żywiołu składa się tylko z jednego z nich. Na

przykład płaszczyzna żywiołu ognia ciągle stoi w płomieniach. W tym świecie trudno o grunt pod nogami, ponieważ żywioł ognia nie toleruje ziemi. Woda czasami pojawia się, lecz natychmiast wyparowuje. Płaszczyzna żywiołu ziemi to zwarta masa kamienia, w której znajdują się nieliczne bąble wody, powietrza lub ognia. Mogą tam żyć jedynie dziwne stworzenia, zdolne do przenikania przez skałę.

Na płaszczyznach żywiołów pojawiają się żywe istoty. Z powodu przystosowania do życia w osobliwym środowisku nie można spotkać ich w naszym świecie, a swych kryjówek zazdrośnie strzegą.



Tam, gdzie stykają się wymiary

Z nowych badań wynika, że światy wewnątrz przestrzeni astralnej czasami zbliżają się do siebie. Określenie to stanowi metaforę, ponieważ nie można rozważać kryterium odległości w wymiarze astralnym. Mimo to czasami przestrzenie żywiołów stykają się z naszym światem. Powoduje to przechodzenie stworzeń z tamtych światów do naszego i umożliwia nam przedostanie się do wymiaru żywiołów. W Morzu Śmierci, na przykład, znajduje się wiele przejść do płaszczyzny ognia. Jako że ten płomienny ocean tak bardzo przypomina świat ognia, stworzenia z płaszczyzny ognia mogą w tym jednym miejscu swobodnie żyć na naszym świecie. W Wężowej Rzece za to spotkać można żywiołaki wody, w głębokich jaskiniach barsawiańskich gór żyją żywiołaki ziemi, a w chmurach – mieszkańcy świata powietrza. Mieszkańcy naszego świata nie są dostosowani fizycznie do podróży po płaszczyznach żywiołów. Nikt zatem nie wyrusza taką podróż w formie cielesnej, ponieważ czekałaby go niechybna śmierć. Mimo to czasami tworzymy sztuczne portale wiodące do światów żywiołów, aby wydobywać magiczne esencje.

O ZBIERANIU MAGICZNYCH ŻYWIOŁÓW

Przy zachowaniu odpowiedniej ostrożności można wydobywać wszystkie pięć esencji żywiołów – powietrze, ziemię, ogień, wodę i drewno – ze środowiska odpowiadającego każdemu z nich. Esencja żywiołu powietrza zbierana jest na niebie, esencja żywiołu ognia z Morza Śmierci itd.

Magiczne żywioły nie istnieją w naszym świecie, lecz pomiędzy nim a płaszczyznami żywiołów. Zatem esencja ognia istnieje zarówno w naszej rzeczywistości, jak i na płaszczyźnie ognia.

Wydobywanie żywiołu oznacza wyodrębnianie go z tamtej płaszczyzny i przeciąganie do naszego świata. Ten proceder wygląda inaczej w przypadku każdego z żywiołów. Morze Śmierci, na przykład, połączone jest z płaszczyzną ognia Prądem Podobieństwa. Każda kropla esencji żywiołu wody wpuszczona do płonących odmetów powoduje wybuch, który uwalnia esencję ognia z jego macierzystej płaszczyzny. Jego odłamki przechodzą do naszej rzeczywistości. Ludzie łapią wówczas unoszące się nad powierzchnią lawy kawałki esencji ognia do sieci wzmocnionych orichalkiem. Nigdy nie widziałem, jak wydobywa się inne esencje żywiołów. Ci, którzy się tym parają, okazali się niestety wyjątkowo mało mówni. Zaryzykuje jednak stwierdzenie, że związki pomiędzy żywiołami mają wpływ ich na sposób wydobywania. Te związki jednak są tak zawile, że teoretykom wciąż jeszcze nie udało się wszystkich wyodrębnić.

Orichalk to wyjątkowe tworzywo magiczne, które powstaje, gdy wszystkie pięć żywiołów wpływa na siebie w odpowiedni sposób. Od sposobu jego wytworzenia zależy, czy przewodzi magię, czy ją więzi. Magiczne esencje są z reguły przechowywane w zapieczętowanych słojach z orichalku. Orichalk jest elastycznym surowcem i daje się łatwo rozpląszczać na cienkie blaszki lub kształtować w wytrzymałe nitki. Mała ilość orichalku wystarcza więc, żeby wpleść go w postaci sznurków w sieci rybackie, służące do wylawiania kawałków esencji ognia.

W wielu zrujnowanych kaerach można odnaleźć zapasy orichalku i magicznych bogactw służących do odstraszenia Horrorów. Bohaterowie często ryzykują wyprawy w takie miejsca, aby odzyskać surowce, które z łatwością można sprzedać za wysoką cenę.

O PRAWACH MAGII

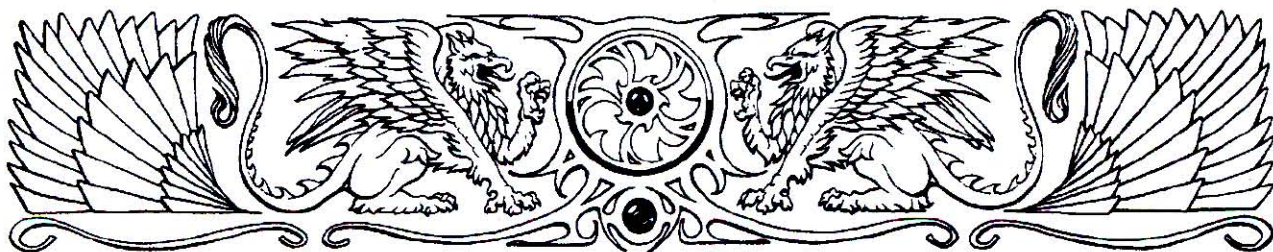
Prawo Połączenia i Prawo Podobieństwa rządzą magią powstałą z tworzywa wszechświata. Leżą one u podstawy magicznej myśli. Czarodzieje używają ich, gdy rzucają czary. Mają one jednak także wpływ na inne aspekty naszego życia.

Prawo Połączenia głosi, że gdy dwie rzeczy zostały ze sobą połączone, pozostają razem na zawsze. Smocza łuska pozostanie na zawsze częścią smoka, nawet jeśli ją zgubi. Miejsce urodzenia Dawcy Imion zawsze pozostanie związane z jego legendą, nawet jeśli odjedzie, daleko.

Prawo Podobieństwa twierdzi, że rzeczy, które są do siebie podobne rzeczywiście mają wiele wspólnego. Przedmioty, które działają tak samo, są takie same. To prawo pozwala statkom powietrznym unosić się na niebie, ponieważ zachowują się jak okrety pływające po wodzie.

Prawa Połączenia i Podobieństwa można ominąć dzięki magicznym żywiołom i orichalkowi wykutemu z pięciu żywiołów. Próba dokonania tego może jednak zająć wiele lat. Wielu ludzi próbowało na przykład stworzyć statki zdolne żeglować po ziemi, podobnie jak istnieją statki latające w powietrzu. Nikomu się jednak to do tej pory nie udało. Kombinacja esencji ziemi i innych środków, która pozwoliłaby osiągnąć taki efekt jeszcze nie została wynaleziona.





O PODRÓŻACH PO BARSAWII

Przypadł mi w udziale przywilej przedstawienia opowieści o podróżach po Barsawii. Zawsze lubiłem wędrowki, nawet jeśli odbywały się w nienajlepszych warunkach. Muszę przyznać, że praca nad tym rozdziałem pozwoliła mi odbyć wiele wypraw po lądzie, wodzie i powietrzu (w dodatku za darmo). Może wydawać się wam, że zdobywanie informacji u źródła to najrozsądniejszy sposób zdobywania wiedzy. Niestety, nie wszyscy moi koledzy piszący tę książkę mieli taką sposobność. Wielu musiało korzystać z wiadomości dostarczonych przez osoby postronne. Nawet sam Merrox nie mógł odwiedzić Thery, by móc opisać ją na podstawie własnych doświadczeń. Przedstawienie sposobów podróżowania po naszej krainie sprawiło mi wiele radości. Mogłem dokładnie zapoznać się z oryginalnymi mapami naszej prowincji, narysowanymi przez Shantayę Nocną Gwiazdę. Dzięki tym doskonałym w każdym calu mapom moje poszukiwania stały się znacznie łatwiejsze i przyjemniejsze. Rozumiem teraz, dlaczego podróżnicy z całej Barsawii chwalą dzieła tej wielkiej odkrywczyni. Legendy głoszą, że Shantaya zawędrowała także poza granice naszej prowincji i narysowała mapy nie znanych nam obszarów z wielką precyzją i artyzmem. Nikt nie wie czy to prawda, bowiem mapy te nie znajdują się wśród zbiorów wielkiej Biblioteki Throalu. Wieść niesie, że Shantaya pochodziła z ludu elfów z królestwa Shosara, które oddzieliło się od elfiego dworu wiele wieków temu, za czasów królowej Faillii, poprzedniczki królowej Alachii. Być może legendarne mapy Shantai znajdują się gdzieś w królestwie Shosara, jeśli ono jeszcze istnieje. Mam szczerą nadzieję, że w ramach mojego następnego zadania Merrox wyśle mnie na ich poszukiwanie.

– Czołobitnie przedstawione dla pouczenia czytelnika przez Thoma Edrulla, archiwistę i skrybę komnaty rejestrów



O NIEBEZPIECZEŃSTWACH I ROZKOSZACH PODRÓŻY

Podróże są wiecznym utrapieniem barsawiańskich handlowców, kupców, wędrowców i poszukiwaczy przygód. Są one niebezpieczne i ryzykowne, mimo naszej rozległej wiedzy o magii. Wioski, osady i miasta często leżą w dużych odległościach od siebie i przemieszczanie się między nimi wymaga długich wędrowek. Pogoda, krajobraz oraz flora i fauna Barsawii, a także grasujące Horrory, zmuszają podróżników do ostrożności.

Duże odległości w Barsawii można przemierzyć na jeden z trzech sposobów: drogą lądową, powietrzną lub wodną.

O PODRÓŻACH ŁADEM

Większość Barsawian podróżuje ładem, poruszając się pieszo lub wierzchem. Wędrowcy najczęściej korzystają z dróg, które zapewniają bezpieczeństwo i ułatwiają orientację. Dzięki temu powstają uczęszczane szlaki handlowe.

Piechurzy z reguły wędrują osiem do dziesięciu godzin dziennie (włączając w to posiłki i przerwy na odpoczynek). Częściej robią to w dzień niż w nocy. Przemieszczanie się po zmroku zwiększa prawdopodobieństwo zgubienia drogi lub napotkania przerażających stworzeń i Horrorów.

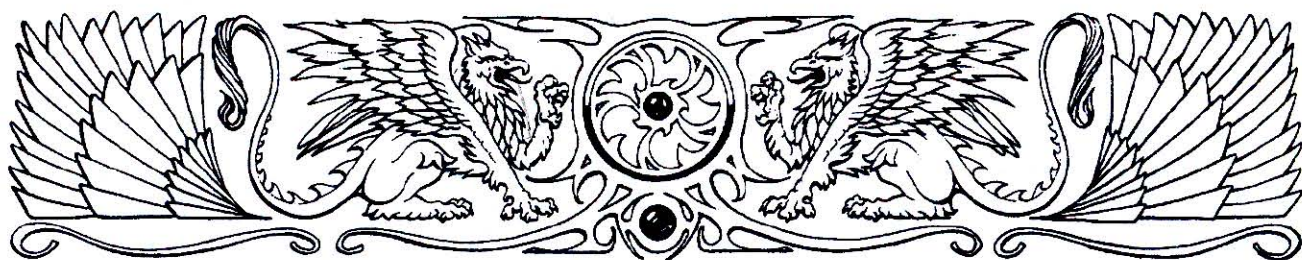
O WYZNACZANIU BEZPIECZNYCH SZLAKÓW

Terytorium Barsawii jest w dużej mierze nie znane, więc podróżnicy uważają za bezpieczne tylko obszary wokół miast i nieliczne uczęszczane szlaki handlowe. Przypadkowe oddalenie się od tych terenów lub celowe wędrowki z dala od wyznaczonych dróg mogą okazać się ryzykowne.

Większe miasta otoczone są małymi wioskami i rolniczymi osadami, które zaopatrują je w produkty rolne w zamian za układy handlowe i ochronę. Wioski leżą w okolicy miasta, w promieniu około 3 godzin jazdy od miejskich murów, więc wielu ludzi wędruje z większego ośrodka do mniejszych i na odwrót. Obszary pomiędzy dużymi ośrodkami miejskimi a wspólnotami rolniczymi są w porównaniu do reszty kraju terenem względnie bezpiecznym dla wędrowców. Jednak i tam zdarzają się niebezpieczne bezdroża.

Innymi obszarami wolnymi od zagrożeń są znane szlaki handlowe, łączące większe miasta z portami kupieckimi nad Wężową Rzeką. Przebieg tych dróg zmienia się czasami na skutek doniesień podróżników o niemiłych spotkaniach i niesprzyjających warunkach. Każdy szlak przecina jednak nie zbadane tereny. Podróżnicy, którzy oddalają się od drogi nawet o 100 metrów, narażają się na nieprzyjemne przygody i mogą się zgubić na nie znanym terytorium, którego nikt nie opisał nawet przed Pogromem.





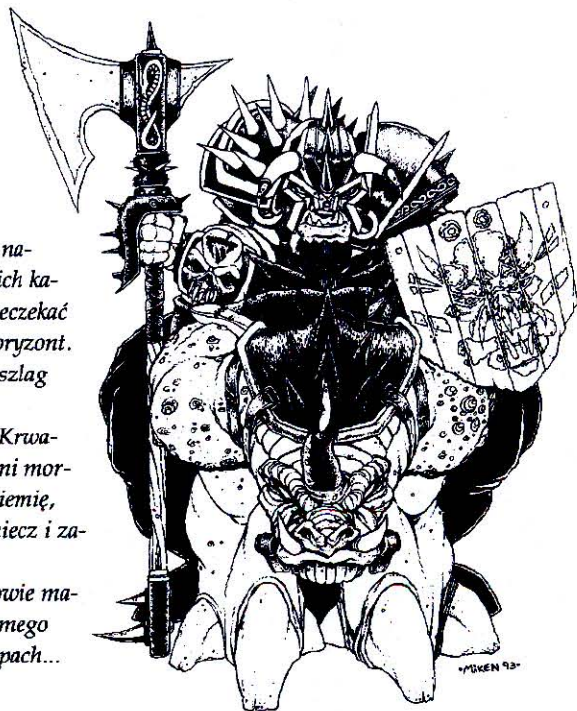
– Z dziennika Aurance, Fechtmistrza z Baku

...Znajdowaliśmy się trzy dni drogi od Travaru, gdy uderzył w nas sztorm. Szare chmury wędrowały po niebie przez cały ranek. W połowie dnia skupiły się w gęstą, czarną masę, która całkowicie zasłoniła słońce. Ulewa zaczęła się od pojedynczej błyskawicy, która rozcięła niebo i uderzyła w równinę przed nami. Potem runął deszcz. Padało tak gwałtownie, że nie mogłem dostrzec człowieka idącego przede mną. Niedługo trakt zamienił się w pole błota. Kupiec nalegał jednak, aby się nie zatrzymywać, parliśmy więc naprzód. Wkrótce wozy przestały poruszać się, ponieważ koła grzęzły w głębokich kałużach. Ustawiliśmy zatem nasze pojazdy w koło i zatrzymaliśmy się, by przeczekać burzę. Dopiero po wielu godzinach niebo się przejaśniło i znów ujrzeliśmy horyzont.

– Aurance! Aurance! Zgubiliśmy drogę! Zboczyliśmy ze szlaku! Niech szlag trafi Pasję, zgubiliśmy...

Orkowi nomadzi spadli na nas jak szarańcza. Roztrzaskali nasze wozy. Krwawe szczątki fruwały w powietrzu. Gardłowe krzyki mieszały się z błaganiami mordowanych ofiar, tworząc potworną muzykę. Człowiek koło mnie upadł na ziemię, próbując wyrwać włócznię, sterczącą z klatki piersiowej. Chwyciłem jego miecz i zacząłem nim wściekle wymachiwać.

Nie potrafię określić, ile czasu trwałem w takim szale, ani jak długo orkowie masakrowali moich towarzyszy. Następną rzeczą, jaką pamiętam, była chwila mego przebudzenia. Usłyszałem wrzaski sępów żerujących na leżących wokół trupach...



O rozpoznawaniu znaczników odległości

Szlaki handlowe mnożyły się w Barsawii. Król Varulus uznał zatem, że należy oznaczyć drogi najczęściej używane przez throalskich kupców. Dzięki znacznikom podróżnicy mogą łatwiej odnaleźć królestwo krasnoludów.

Znaczniki dróg mają postać dwumetrowych, zaostzonych na czubku, kamiennych monolitów o trójkątnym kształcie. Po obu stronach kamienia wyryto odległości wyrażone w dniach podróży konno lub pieszo do Throalu i innych znaczących miast, takich jak Iopos, Travar, Przyczółek i Urupa. Na słupie widnieje także godło królestwa krasnoludów. Podróżnicy używają tych wskaźników wraz z mapami do określenia odległości do swego celu i aktualnego kierunku podróży. Są równie użyteczne jak mapy wykreślone przez legendarną badaczkę Shantaye. Kilka akapitów dalej opisuję sposób korzystania z map Shantai.

O NIEBEZPIECZEŃSTWACH PODRÓŻY ŁADEM

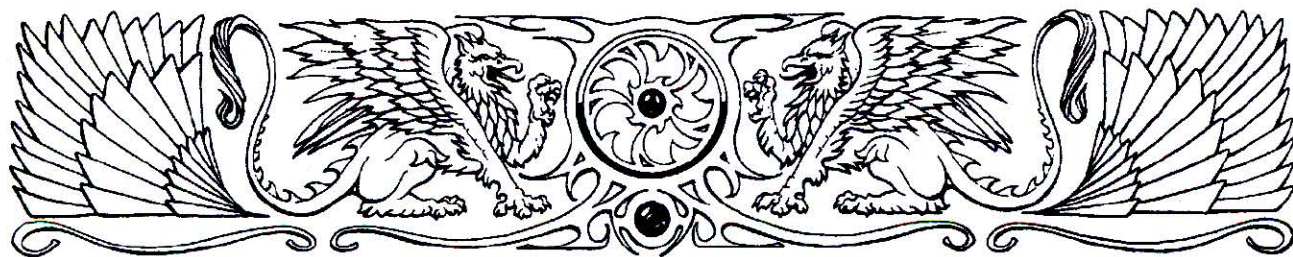
Oprócz zagrożenia związanego ze zgubieniem drogi, podróżowanie pieszo lub wierzchem po Barsawii stwarza jeszcze inne niebezpieczeństwa. Podróżnik może równie dobrze zabłądzić na terenach poznanych i oznaczonych na mapach, natopkać therańskich łowców niewolników lub natrafić na wroga nastawionych wieśniaków.

O zagrożeniach zagubienia się

Wędrowcy mogą się zgubić. Groźna burza może zmusić ich do przemieszczenia się w złym kierunku. Małą karawanę może spotkać podobny los, jeśli zechce ominąć zasadzkę zastawioną na drodze przez bandytów i użyć skrótu. W Barsawii wiele się zmieniło po Pogromie i dlatego nawet podróżni poruszający się po oznaczonych drogach mogą przypadkiem z nich zboczyć z powodu nieprecyzyjnych, nieaktualnych map.

Zgubienie drogi może narazić podróżnych na wielkie niebezpieczeństwo. Niektórzy bohaterowie włóczyli się po dzikich obszarach Barsawii nie napotykając cywilizowanych osiedli przez wiele lat. Cała masa wiosek i osad pozostaje w tak głębokiej izolacji, że nie posiada żadnych informacji o najbliższych osiedlach, ani tym bardziej o znacznikach dróg lub szlakach handlowych.





O niebezpieczeństwie znalezienia się wśród nieprzyjaciół

Ludność większości kaerów i cytadel wyszła już na powierzchnię i rozpoczęła nowe życie. Może jednak zdarzyć się, że bohaterowie natrafią na zapieczętowane kaery i cytadele. W niektórych wciąż żyją ludzie, podczas gdy inne są zbiorowymi mogiłami. Mieszkańcy tych osad nie wiedzą, że Pogrom się skończył lub są zbyt przerażeni perspektywą spotkania Horrorów, by opuścić bezpieczne schronienie.

Wiele wiosek wzniesiono w pobliżu byłych kaerów, w których ludność chowała się w czasie najazdu Horrorów. Te siedziby pełnią teraz rolę schronień; mieszkańcy korzystają z nich w szczególnych wypadkach. Często są one również wykorzystywane jako dodatkowe pomieszczenia do magazynowania towarów. Jednakże wiele wspólnot chciało zapomnieć o minionym koszmarze Pogromu i całkowicie porzuciło swe kaery. Opuszczone budowle uległy zniszczeniu.

Mieszkańcy większości cytadel usunęli kopuły chroniące ich miasta przed potworami. Dumne fortece i warownie znów zdobią krajobraz Barsawii, jak w czasach przed Pogromem. Lud prowincji dokonał wielu śmiałych czynów, chcąc odzyskać swą krainę. Jednakże strach, który towarzyszył mu przez kilkanaście lat, pozostał głęboko zakorzeniony w sercach.

Mieszkańcy wiosek odczuwają lęk przed plagą Horrorów i czują się osamotnieni. Dlatego też mogą przejawiać bardzo różne uczucia wobec nowo przybyłych. Z reguły jednak patrzą na obcych podejrzliwie. Podróżnik powinien zrozumieć taki stan rzeczy i odpowiedzieć na wszelkie zadane pytania, nie okazując niezadowolenia. Takie zachowanie powinno zagwarantować bezpieczeństwo.

O therańskich łowcach niewolników

Podróżnicy przemierzający południowo-wschodnie krańce Barsawii narażeni są na niebezpieczeństwo typowe dla tego regionu. Therańscy, którzy rządzą tymi obszarami, płacą najemnikom za wyłapywanie nieuważnych wędrowców i bezbronnym wieśniakom z okolicznych wiosek. Jeńcy są sprzedawani do Thery jako niewolnicy. Ten proceder osłabł po Wojnie Therańskiej, jednak wędrowcom, którzy przebywają w okolicach posterunków Therańskich, wciąż grozi pojmanie. Czasami therańscy łowcy robią wypadki na północ aż do Gór Delaryjskich i na wschód aż do Lśniących Szczytów.

ROZPRAWKA O MAPACH

– List od kupca Dollwana do syna

Synu,

Jak zapewne powiedziała Ci matka, nie jestem zadowolony z twojej decyzji o utworzeniu własnej karawany i o przetarciu nowego szlaku handlowego do t'skrangów z jeziora Vors. Nie pochwalam również twojej przyjaźni z przewodnikiem, którego nazywasz Welisem. Słyszę już jak mruczysz, że poprowadziłeś trzy karawany z Kratas do Wielkiego Targu i jesteś obeznany z prawami handlu. Zapewnisz mnie niewątpliwie także, że twój przewodnik Welis zna doskonale ścieżki Tylonów i otaczających góry równin. Cóż, mój znakomity synu, twoje słowa nie mają dla mnie żadnej wagi i wyjaśnię Ci natychmiast dlaczego.

Droga do Kratas, którą tak dzielnie przebyłeś, została wyznaczona ponad 20 lat temu. Zajązdy i osady znajdują się wzdłuż całego szlaku. Rannego człowieka można z łatwością dowieźć do głosiciela Garlen i nie grozi mu, że zostanie pozostawiony na pewną śmierć przy drodze. Niech złamie ci się oś wozu, a kołodziej zjawi się w pół dnia. Zwierzęta pociągowe możesz z łatwością wymienić na wypoczęte w zajązdach i wioskach, a wólcownie Throalu odstraszać orkowych nomadów i grabieżców.

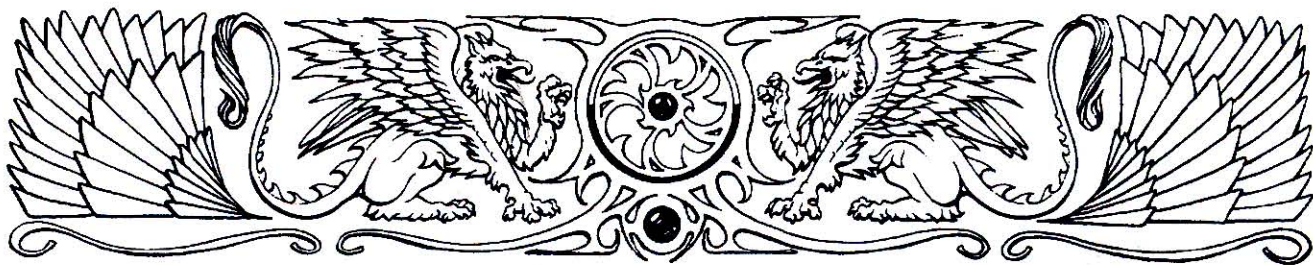
Niczego takiego nie znajdziesz na dzikich terenach, które pragniesz przemierzyć. Będziesz musiał wyżywić się z tego, co ze sobą zabierzesz, i sam bronić się przed ludźmi, zwierzętami i Horrorami. Kwestionuję także twoje przygotowanie do wyprawy. Czy masz prowiant na sto dni, głosiciela Garlen, namioty, konie, opiekunów zwierząt, woźniców, strażników pod wodzą wojownika przynajmniej drugiego kregu? I czy zysk, jaki osiągniesz, przewyższy koszt?

Mam także zastrzeżenia do twojego przewodnika, Welisa. Czy posiada sekstans Shantai? Czy posiada mapy świata takiego, jakim jest, czy tylko takiego, jakim był przed Pogromem? Czy potrafi znaleźć Vestrial nawet, gdy słońce jest wysoko na niebie, czy też potrafi dojrzeć gwiazdę tylko w nocy? Czy wie, które plemię orkowych nomadów przepuści was w zamian za flakonik białych kryształków, a które potrzebuje waszej krwi do swych brudnych rytuałów?

Jesteś dorosły i w takim wieku, że nie mogę zabronić Ci realizacji twojego głupiego postanowienia. Wysłuchaj jednak moich wątpliwości i odpowiedz uczciwie na pytania.

Niech Chorrolis strzeże tych kroków.



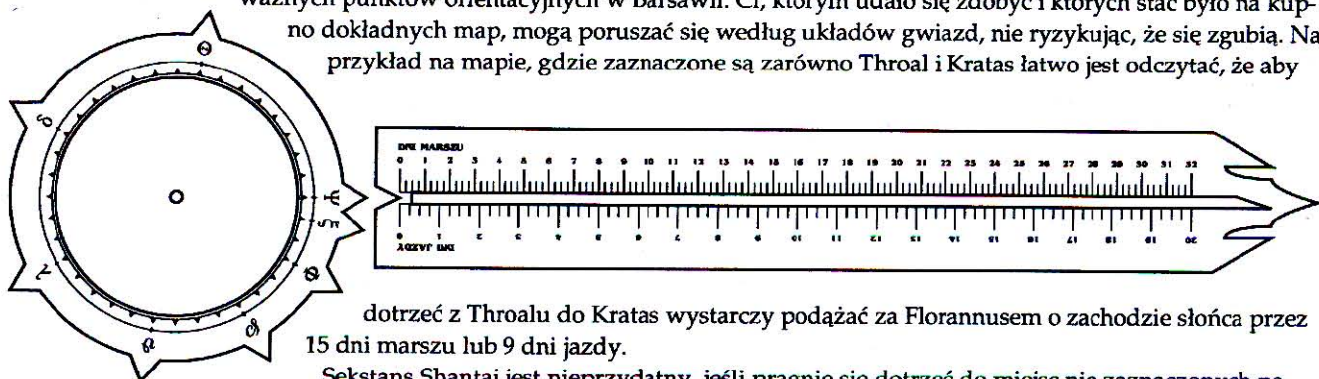


Mapa umożliwia bezpieczną i łatwą orientację w terenie. Barsawia jest rozległą krainą i na każdej jej mapie widnieją dużo białych plam. W dodatku prowincja została bardzo zmieniona przez Pogrom. Wiele miast i osad zniszczono, niektóre musiały przenieść się gdzie indziej. Wiele punktów orientacyjnych, takich jak rzeki, jeziora, lasy, zostało unicestwionych. Nawet słynne podróże statku *Przebudzenie Ziemi* nie przysporzyły nam wiarygodnych map. Po Pogromie zatem nie poprawiono istniejących planów. Większość pokazuje tylko najtrwalsze elementy krajobrazu, które wciąż istnieją, takie jak największe pasma górskie, ruiny Parlainth, therańskie posterunki – Vivane i Powietrzną Przystań, Wężową Rzekę, Morze Śmierci, wielkie miasta – Iopos, Travar, Jerris i Kratas, oraz królestwo Throalu. Niektóre, droższe, pokazują także główne szlaki handlowe. Takie plany są jednak najczęściej własnością kupców i trudno je nabyć.

Większość kartografów w Barsawii rysuje mapy dostosowane do użycia z sekstansem Shantai. Shantaya Nocna Gwiazda była Trubadurem i przemierzała Barsawię w latach przed Pogromem, tworząc mapy prowincji. Chciała, żeby jej prace stały się łatwe w użyciu i dostępne dla wszystkich. W tym celu skonstruowała urządzenie pozwalające na określanie odległości i położenia różnych punktów na mapach. Układając sekstans wzdłuż pewnych znaczników i za pomocą konstelacji gwiazd narysowanych na obrzeżu mapy podróżnik mógł określić położenie i odległość do dowolnego punktu w Barsawii. Obserwując gwiazdy nocą z sekstansem, wędrowiec może określić, gdzie się znajduje. Najważniejsze znaczniki na mapach Shantai to Throal, Powietrzna Przystań, Krwawa Puszcza (zwana tam Smoczą Puszczą), Morze Śmierci i Góry Smocze.

O UŻYCIU SEKSTANSU SHANTAI I MAP

Dzięki użyciu sekstansu Shantai Nocnej Gwiazdy i mapy jednocześnie, zagubiony na pustkowiach wędrowiec może z łatwością określić swoją pozycję. Większość podróżnych używa sekstansu wraz z mapami, które nie pokazują wszystkich ważnych punktów orientacyjnych w Barsawii. Ci, którym udało się zdobyć i których stać było na kupno dokładnych map, mogą poruszać się według układów gwiazd, nie ryzykując, że się zgubią. Na przykład na mapie, gdzie zaznaczone są zarówno Throal i Kratas łatwo jest odczytać, że aby



dotrzeć z Throalu do Kratas wystarczy podążać za Florannusem o zachodzie słońca przez 15 dni marszu lub 9 dni jazdy.

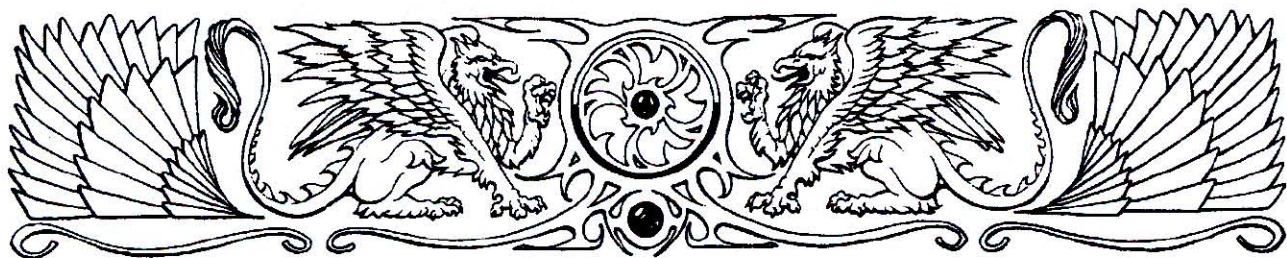
Sekstans Shantai jest nieprzydatny, jeśli pragnie się dotrzeć do miejsc nie zaznaczonych na mapie. Kartografowie potrafią jednak nanieść nowe punkty na mapy, jeśli podróżnik dostarczy im wystarczająco dużo informacji. Wędrowiec, który podróżował z Jerris pewną liczbę dni pieszo za gwiazdozbiorem Pasji Raggoka i napotkał na mały kaer, może przekazać swą wiedzę kartografom. Ci uczeni będą potrafili określić, w jaki sposób dotrzeć w to samo miejsce za pomocą sekstansu Shantai z jakiegokolwiek miejsca w Barsawii.

Sekstans składa się z dwóch części: astrolabium i miarki. Astrolabium to metalowy dysk z otworem w środku. Dzięki ruchomej ręczce poruszającej się wokół otworu podróżny może obserwować gwiazdy, podobnie jak mierniczy używa teodolitu, aby dojrzeć daleki obiekt. Nanosząc swe obserwacje na mapę, podróżny może dokładnie określić swe położenie. W nierównych odstępach na obwodzie koła zaznaczono osiem kierunków oznaczających osiem zdrowych Pasji. Nie użyto konstelacji Garlen, ponieważ dzięki niej orientuje się mapę. Przed Pogromem istniały astrolabia używające również gwiazdozbiórów szalonych Pasji. Dzisiaj jednak nikt już z nich nie korzysta.

Odstępy pomiędzy poszczególnymi kierunkami są coraz większe. Użytkownik porównuje kierunki z punktami orientacyjnymi na mapie, by zorientować się, w jakim kierunku powinien podróżować, aby dotrzeć do celu.

Miarka to długi prostokątny kawałek metalu z symbolami po obu stronach. Te symbole pokazują odległości do różnych obiektów, wyrażone w dniach marszu lub jazdy, zgodnie ze skalą map Shantai. Środek różdżki jest pusty, aby mógł służyć jako ramka dla wybranego celu podróży.





Shantaya rysowała swe mapy z myślą o używaniu ich wraz z sekstanssem. Są to zwykłe plany, wykreślone w odpowiednie skali, zawierające dodatkowo współśrodkowe okręgi rozchodzące się od królestwa Throalu. Oznaczają one dystans od Throalu, a odległości pomiędzy nimi są równe 11 dniom marszu. Szybki rzut oka na mapę pozwala podróżnikom ocenić odległość

Drugą cechą odróżniającą mapy Shantai od pozostałych jest obecność na nich dwunastu prostych linii, spotykających się w Throalu i dzielących mapę na 12 części. W każdej części znajduje się wyobrażenie jednej z Pasji i przypisany jej gwiazdozbiór. W przeszłości, może za czasów Shantai, przypisano każdej z Pasji układ gwiazd, który miał oddawać pewne jej aspekty. Każda z tych konstelacji pojawia się nad horyzontem w jednym z dwunastu kierunków, co pozwala odnaleźć właściwą drogę podróżnym, którzy znają się na niebie, a nie mają mapy. Łatwiej ocenić swe położenie, podążając za grupą gwiazd w jednej z trzech pór: o zachodzie słońca, o północy i o wschodzie słońca.

Dobrzy przewodnicy mogą wykonać mniejszy rytuał, dzięki któremu określa swe położenie za pomocą astrolabium, nie patrząc w gwiazdy. Wędrowiec umieszcza środek astrolabium na znajdującym się na marginesie mapy obrazku, przedstawiającym jedną z Pasji. Następnie wprawia rączkę w ruch i czeka, aż się zatrzyma. Po wykonaniu tej czynności rysuje wzdłuż niej linię na mapie. Później powtarza całą procedurę używając wizerunku innej Pasji. Miejsce przecięcia obu linii oznacza aktualne położenie.

Za pomocą map i sekstansu podróżnik może trafić ze znanego miejsca w inne, stosując się do kilku prostych wskazań. Wędrowiec pragnący udać się z Urupy do kaeru w okolicy Parlainth powinien ustawić w równej linii Upandala i Parlainth, a potem podróżować za układem Mynbruje przez pięć dni. Podróżnik, który chce odnaleźć kierunek układu Mynbruje, układa astrolabium na mapie na Urupie i kieruje rączkę na Upandala. Ustawia wówczas w równej linii Upandala i Parlainth i rysuje linię w kierunku układu Mynbruje. Teraz za pomocą miarki może ustalić dokładne położenie poszukiwanego kaeru.

O RADOŚCIACH I ZAGROŻENIACH PODRÓŻY DROGĄ RZECZNĄ

Podróżnicy, którzy muszą przebyć wielkie odległości, często korzystają z usług parostatków, kursujących po Wężowej Rzece, opływającej całą Barsawię. Mało kto posiada swój własny statek, przez co większość podróżnych musi płacić za miejsce na barkach t'skrangów.

Obecnie przejazd parostatkami t'skrangów kosztuje około pięciu sztuk srebra za osobę dziennie. Większość kapitanów żąda zapłaty z góry. Może się też zdarzyć, że wezmą połowę kwoty na początku podróży, a resztę po dotarciu do celu. W moim przypadku to tak nie wyglądało, widziałem jednak, jak kapitan ustalał wygórowane ceny dla niektórych pasażerów i zachęcał ich potem do targów. Wydawało mi się, że wyklócanie się o wysokość zapłaty sprawiało mu przyjemność. Wędrowcy podróżujący wierzchem mogą przewieźć swoje zwierzęta za dodatkową opłatą pięciu sztuk srebra za wierzchowca za dzień.

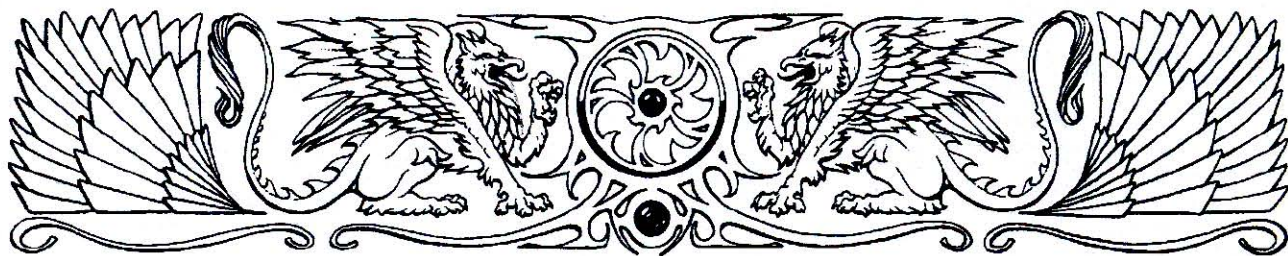
Wędrowcy, którzy pragną szybko dotrzeć do celu, a nie mają wystarczających środków finansowych, mogą zaciągnąć się jako załoga na parostatek i zapracować na swoją podróż. Ja podróżowałem właśnie w ten sposób, pragnąc pomóc moim towarzyszom t'skrangom w ich pracy. Za każdy dzień przepracowany na statku otrzymywałem około trzech sztuk srebra. Cena zależy jednak od wynegocjowanej umowy. Większość kapitanów nie chce wypłacać zarobków w gotówce, lecz pokrywa nimi koszty rejsu. W ten sposób pasażer może zarobić prawie na całą swoją podróż.

Sprawni i obeznani z rzeką t'skrangowie potrafią na swych parostatkach przebywać duże odległości w czasie jednego dnia drogi, który trwa dla nich 16 godzin. Zatrzymują się w różnych osadach na całej długości trasy, aby sprzedawać lub nabywać towary, a także wysadzać i zabierać pasażerów. Większość żegluguje też przez całą noc. Po zmierzchu zatrzymują się tylko wówczas, gdy podróżowanie w nocy zawiódłoby ich zbyt daleko od miejsca, do którego zmierzają.

O PIRACTWIE

Piraci także przemierzają Wężową Rzekę, napadając na statki wiozące pasażerów i wszelkiego rodzaju towary. Wędrowcy, którzy pomagają odeprzeć bandytów, często nie muszą płacić za podróż.





– Z dziennika Vala, Trubadura z Klestry

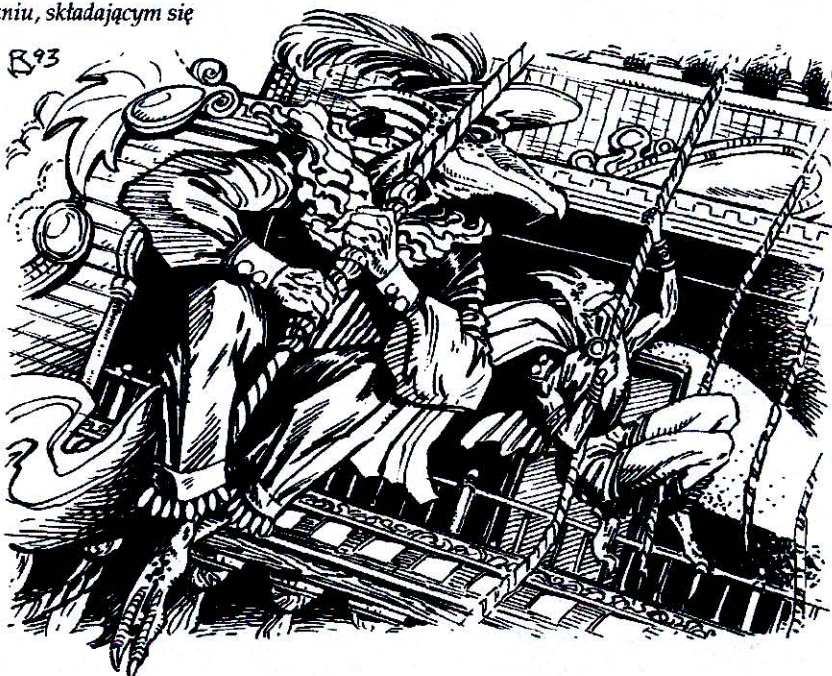
...Gyllina i ja wkroczyliśmy dziś rano na pokład „Dumy Upandala”. Nasz kapitan roześmiał się w głos, gdy zaproponowałem mu pomoc przy obsłudze statku. Po małym śniadaniu, składającym się z przyprawionych ryb, z których t’skrangowie słuszenie słyną, wdrapałem się na najwyższy pokład „Dumy”, żeby lepiej widzieć krajobraz. Stąd błękitne wody Wężowej wydawały się żywymi tańczącymi stworzeniami. Zacząłem rozumieć omal boską cześć, jaka t’skrangowie oddają tej rzece.

Nagle ryk armat zagłuszył lekkie chlupotanie koła łopatkowego. Zaskoczony spojrzałem za burtę. Zobaczyłem t’skrangów huśtających się na linach masztów. Ich miecze migotały w słońcu, podczas gdy walczyli z załogą innego parostatku, który złączył się z naszym.

Moje serce prawie się zatrzymało, gdy ujrzałem Gyllinę schwytaną przez jednego z piratów.

– Val! Val! – krzyczała, gdy jaszczur wciągał ją na pokład łodzi.

Chwyciłem najbliższą linę i byłem już w powietrzu, gdy ogon jednego z t’skrangów dosięgnął mojej skroni. Wylądowałem w odmetach Wężowej Rzeki...



ROZPRAWKA O BUDOWIE RZECZNYCH PAROSTATKÓW

Parostatek t’skrangów ma pięć pokładów: pokład dolny, trzy górne pokłady i mostek, z którego kapitan dowodzi statkiem.

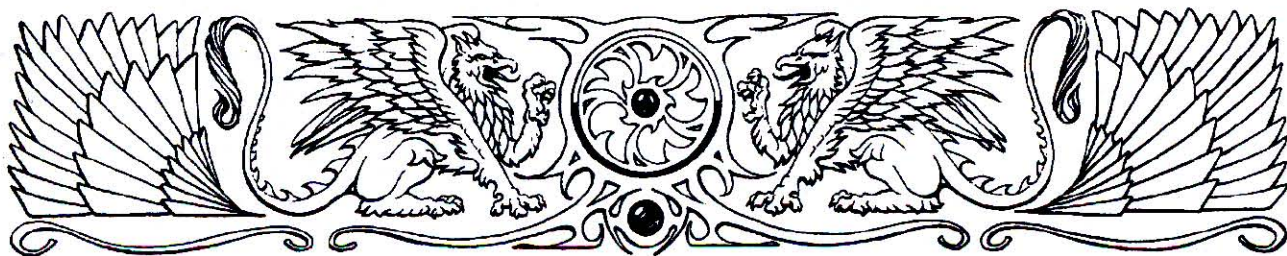
Pokład dolny to płaskie, szerokie dno barki. Składa się na nim zapasy. Trzy górne pokłady, długie na pół długości statku, mieszczą kajuty dla załogi, ładownię i ogniste działą. Ładownia ma duże drzwi na burcie statku. W czasie przeladunku przystawia się do nich szerokie trapy, pozwalające na przenoszenie towarów prosto z doków do luku. Z powodu mniejszego kąta nachylenia trapy przy niższych pokładach, najcięższe i największe towary składowane są na najniższym pokładzie, a lżejsze i mniejsze – na wyższych.

Zewnętrzne burty statku są cofnięte o kilka metrów w stosunku do środkowych pokładów. Dzięki temu tworzą one tarasy. Cała powierzchnia statku najeżona jest uchwytnymi, do których przywiązane są liny. T’skrangowie poruszają się po statku, chwytając za jedną z lin, przelatując nad wodą i lądując w innym miejscu. Jeśli żeglarz nie trafia w wybrane miejsce, po prostu chwytą kolejną linę i wykonuje następny półkolisty skok. Mimo iż wewnątrz statku znajduje się sieć schodów i korytarzy, pozwalających dotrzeć w każde jego miejsce, t’skrangowie wolą huśtać się na linach, nawet jeśli zajmuje to więcej czasu.

Ogniste działą są rozmieszczone wzdłuż pokładów i na dachu nadbudówek. Były one używane po raz pierwszy w czasie dominacji Pierwszego Imperium Thery kilkaset lat temu. Ryk strzelających dział pobudził wyobraźnię żywiołowych t’skrangów, którzy uwielbiają wielkie widowiska. Ogniste działą są ustawione w stałej pozycji, tak że t’skrangowie muszą manewrować całym statkiem, aby je wycelować. Załogi t’skrangów są jednak wyjątkowo sprawne i mają duże doświadczenie w walce.

Mostek znajduje się w nadbudówce wzniesionej na kolumnach, kilka metrów ponad górnym pokładem. Wzdłuż mostka rozmieszczone są okna, co pozwala na obserwowanie rzeki z wszystkich stron. Tu znajdują się stery i urządzenia kontrolujące silnik napędzany esencją żywiołu ognia, co pozwala kapitanowi w każdej chwili panować nad prędkością i kierunkiem statku.





Napęd

W odróżnieniu od innych łodzi w Barsawii, parostatki t'skrangów nie potrzebują ani wiosł, ani żagli, by się poruszać. Z tego co wiem, nawet Theranie nie posiadają czegoś tak niesamowitego, jak ogniowe silniki i olbrzymie koła łopatkowe. Ogniowy silnik znajduje się z reguły w dużym pomieszczeniu na rufie dolnego pokładu. Składa się z wielkiego metalowego kotła z kołami po obu stronach. Do każdego z kół przymocowane jest drewniane ramie, które sięga aż na sam koniec statku.

Theranie nigdy nie
przyjmują do wia-
domości osiągnięć
rodowitych barsa-
wian. Przedstawiają
nas jako całkowicie
bezwartościowych.
- VELLUNIUM, KAPI-
TAN BRETON II

Duże koło łopatkowe o kształcie cylindra jest umieszczone na osi ponad wodą. Do brzegów cylindra przymocowane są promieniście szerokie płyty drewna. Ich końce zamoczone są w wodzie.

Po obu stronach koła łopatkowego umocowane są drewniane ramiona. Gdy koła w maszynowni się kręcą, wprawiają je w ruch, a te z kolei poruszają cylindrem. Koło łopatkowe obraca się wówczas wokół swej osi. W miarę jak się kręci, kolejne łopatki zanurzają się w wodzie i odpychają od niej statek. Ta siła pozwala statkowi poruszać się do przodu lub do tyłu, w zależności od kierunku, w którym obraca się koło.

Różne źródła odmiennie przedstawiają historię tego wynalazku. Therańscy uczeni twierdzą, że ten rodzaj napędu został wynaleziony w starożytnych czasach, zanim zaczęła się historia. Uważają, że t'skrangi naśladują dawny wynalazek łączący magię z mechaniką, nie rozumiejąc jego istoty. Ponieważ zaś nie rozumieją zasady działania, nie potrafią zastosować jej do innych celów i dlatego ograniczają się do napędzania w ten sposób parostatków.

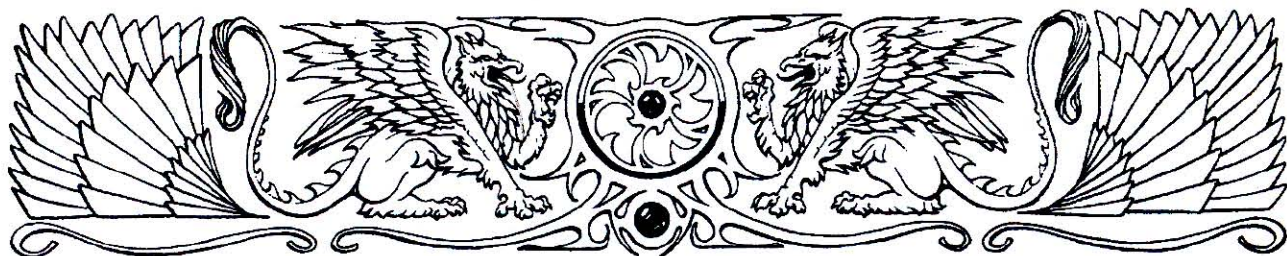
T'skrangowie nie zgadzają się z taką wersją genezy ich cudownego silnika. Niektórzy z nich twierdzą, że został on wynaleziony dawno temu przez głosiciela Upandala. Zgodnie z legendą, nieszczęśliwy wynalazca został tak bardzo naznaczony potęgą Pasji Upandala, że oszalał. Ponoć żaden Dawca Imion nie może pojąć skomplikowanych zamysłów Upandala, nie tracąc przy tym zmysłów. Prowadzony przez swe szaleństwo głosiciel skonstruował silnik ogniowy – skomplikowane połączenie mechanicznego sprytu i dużej porcji magii. Ten pierwszy silnik napędzał pierwszy parostatek i pozwolił t'skrangom stać się najrzeczniejszymi żeglarzami i handlarzami w Barsawii.

Inni t'skrangowie wierzą, że urządzenie stworzyli mieszkańcy kilku wiosek, pracujący pod okiem Upandala. Pasja była zadowolona z ich pomysłowości i chęci do pracy, zatem zapewniła przedsięwzięciu powodzenie. Gdy skończyli budowę silnika, Upandal pokazał im, jak użyć go w połączeniu z barką rzeczną i tym samym zapewnił im bogactwo zdobyte dzięki handlowi wzdłuż Wężowej Rzeki.

Dzięki tej szybkości i mobilności t'skrangowie zaczęli się wzbogacać. Ich bitwy stały się też bardziej śmiertelne, ponieważ łatwiej im było wykonywać manewry na wodzie. Podanie głosi, że kilka Pasji zaczęło zazdrościć Upandalowi czci, jaką zdobył u ludu rzeki dzięki maszynie i rozkazało mu ją unicestwić. Upandal odmówił, a Chorrolis, Pasja handlu, poparł go. Ta legenda jest jedynym śladem tego, że Pasje mogły prowadzić między sobą wojny przed Pogromem, kiedy to trzy z nich oszalały.

Zazdrosne Pasje zaprzysięgły, że zniszczą t'skrangów, jeśli Upandal nie przystanie na ich prośbę. Teraz jednakże Upandal kochał zarówno skomplikowane silniki ogniowe, jak i t'skrangów, którzy je zbudowali. Taka bowiem jest natura Upandala, że darzy miłością złożone artefakty, jak również ich twórców. Zgodził się, że silniki ogniowe mogą być niebezpieczne i zaproponował kompromis. T'skrangowie zatrzymają swe maszyny na parostatkach, lecz nikt inny nie będzie w stanie skonstruować i użyć podobnego napędu do innych celów. Nagradzając t'skrangów za wiarę w niego, Upandal uczynił ich jedynymi Dawcami Imion, zdolnymi budować silniki ogniowe, lecz tylko do napędzania statków. Taka ugoda zadowolili zazdrosnych bogów i przywróciła pokój wśród Pasji.

Ta legenda wydaje się jednak mało prawdopodobna z tego względu, że nie znaleźliśmy żadnych świadectw o tym, że Pasje prowadziły między sobą wojny i utarczki przed Pogromem. Z drugiej strony, Upandal nigdy już nie pomógł nikomu, kto próbował powtórzyć osiągnięcie ludu rzeki. Pomimo iż wielu, włącznie z Theranami, próbowało zbudować taką maszynę, nikomu się to nie powiodło. Sam Upandal, ani żadna inna Pasja, nigdy nie wypowiada się na ten temat. Sądzę, że w tej historii może być odrobina prawdy. Właściwie, jeśli o mnie chodzi, podejrzewam, że może ona być prawdziwa w całości.

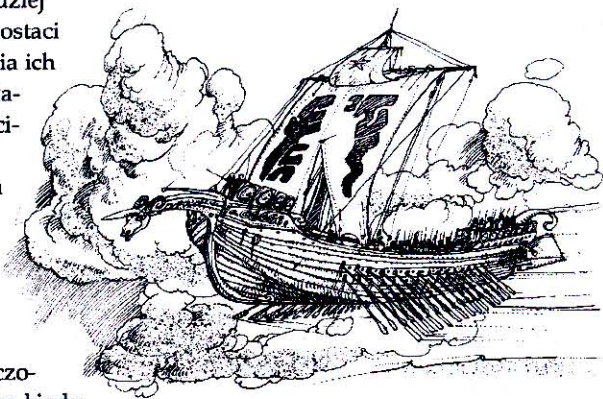


O DZIWACH PODRÓŻY STATKAMI POWIETRZNYMI

W dzisiejszych czasach trudno o miejsce na latającym statku, a podróż związana jest z poważnymi kosztami. Dlatego też mieszkańcy Barsawii podróżują drogą powietrzną tylko wówczas, gdy szczególnie zależy im na szybkości. Podróż w chmurach może okazać się uciążliwa: statki z reguły są ciasne i nie mają odpowiednich pomieszczeń dla pasażerów, a kapitan i załoga rzadko kiedy są życzliwie nastawieni do obcych kręcących się po pokładzie ich okrętu.

Większość latających statków w Barsawii należy do trollowych kryształowych łupieżców. Te małe i zwrotne jednostki dostosowane są do walki i przeprowadzania rajdów, co tym bardziej zniechęca kapitanów do zabierania niepotrzebnego ładunku w postaci pasażerów. Wędrowcy, którzy spotykają trolle chętne do przyjęcia ich na pokład, powinni szczególnie dokładnie omówić warunki zapłaty i jej wysokość. Podróżujący powinien najpierw odnaleźć właściwego galery, bowiem statki te należą najczęściej do firm kupieckich. Kapitan galery powita pasażerów z mniejszym niesmakiem niż przywódca statku wojennego, a w czasie podróży narazi ich na mniejsze niebezpieczeństwo.

Szybkość to największa zaleta podróży drogą powietrzną. W ciągu 16 godzin lotu statek potrafi przebyć odległość równą 60 dniom jazdy wierzchem. Większość latających pojazdów nie porusza się w nocy, z wyjątkiem jednostek wojennych i przeznaczonych do wykonywania rajdów. Okręty wiozące pasażerów rzadko kiedy wdają się w bój lub biorą udział w walce, chyba że pasażer zgodzi się, w ramach umowy, walczyć wraz z załogą.



O NIEBEZPIECZEŃSTWACH POWIETRZNYCH PODRÓŻY

Największym zagrożeniem podczas podniebnej podróży jest spotkanie z kryształowymi łupieżcami lub therańskimi łowcami niewolników. Trolle używają małych, zwinnych i dobrze uzbrojonych statków, które nazywają drakkarami. Z reguły nie oddalają się od swych siedzib w Lśniących Szczytach, lecz zdarza im się oddalać nawet o 100 dni konnej jazdy od swych domostw. Olbrzymie kamienne latające okręty Therań, służące do chwywania niewolników, można spotkać zwłaszcza na południowym wschodzie Barsawii. Jeńców odstawiają do therańskiego posterunku – Powietrznej Przystani lub do kontrolowanego przez imperium miasta – Vivane. Statki Therań często atakują inne powietrzne jednostki lub wędrowców poruszających się po lądzie.

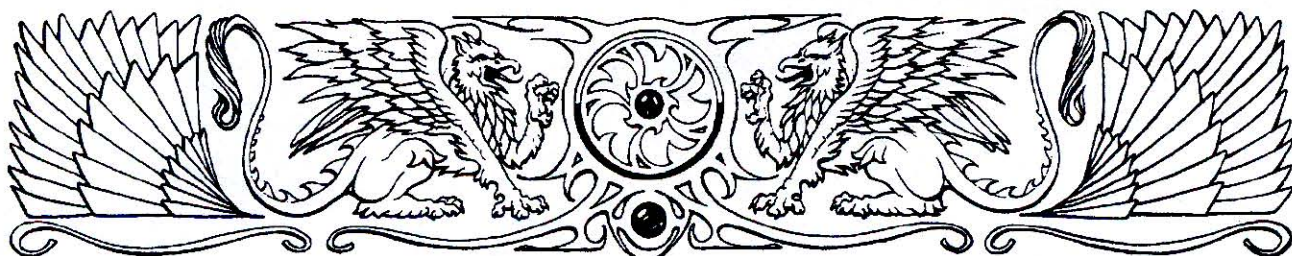
– Z dziennika J'role'a, Szlachetnego Złodzieja

...Po raz pierwszy ujrzałem latający statek, gdy miałem 30 lat. Była to therańska twierdza z białego lśniącego kamienia. Potrafiła unosić się ponad chmurami, a potem wylądować na ziemi i udawać zwykłą fortecę. Prawdziwe magiczne чудо, powiadam wam. Podobnie jak wszyscy w Barsawii słyszałem przedtem o latających statkach trolli, lecz mówiono, że mają kształt zwykłych morskich łodzi. Ten therański cud był ciężką budowlą z błyszczącej skały, pełną korytarzy, komnat i schodów z kamienia. A jednak, pomimo całego swego ciężaru i potęgi, twierdza unosiła się w powietrzu jak najlżejszy puch na wietrze.

Mojego zachwyty nie osłabił nawet fakt, że podziwiałem to arcydzieło jako jeniec i przyszły niewolnik. Czar prysł dopiero wówczas, gdy gubernator Povelis umieścił mnie na statku wydobywczym. Przykutym do zimnej, kamiennej ławki wiosłarzy, zamkniętym w parnym brzuchu statku górniczego, przestałem zachwycać się mocą magii. Zaklęcie unoszące statek w przestworzach i pozwalające mu na poszukiwania esencji żywiołu powietrza czerpało energię z życiowej siły wiosłarzy. Do dziś słyszę w swych najgorszych koszmarach regularne bicie bębna wiosłarzy. Ów dźwięk, który miał zmusić nas do utrzymania rytmu i koordynacji, rzucał zdradliwe zaklęcie, które kazało nam wiosłować wiele godzin po wyczerpaniu naszych ostatnich sił. Nawet ci, którzy wyzionęli ducha na swych ławkach dalej wiosłowali, wiosłowali, wiosłowali...

Na szczęście rajd trolli na nasz statek skrócił mój pobyt na nim. Kryształowi łupieżcy także używają żywej siły do napędzania swych statków. Znają jednak ponadto prądy powietrzne nad Barsawią. Ich lekkie zbójckie łodzie śmignęły przez niebo i w mgnieniu oka otoczyły therańskiego molocha, podobnie jak muchy obsiadają padlinę.





O BUDOWIE STATKÓW POWIETRZNYCH

Ogromna liczba opowieści o spotkaniach z latającymi statkami może wprowadzić w błąd. W rzeczywistości są one zjawiskiem dosyć rzadkim, trudno bowiem je zbudować i nimi latać. Wielu czarodziejów musi najpierw zakląć surowce, z których powstanie statek. Później budowniczy musi wymyślić sposób napędzania takiego okrętu, aby przemierzał niebiosy. Większe jednostki używają żagli, mniejsze wiosel. Dziennik J'role'a Szlachetnego Złodzieja dostarcza nam przypuszczeń, że Therańskie używają do poruszania statków siły życiowej niewolników, którzy na nich wiosłują.

Barsawiańskie łodzie zbudowane są głównie z drewna, podczas gdy bogate w magię imperium posiada kamienne okręty wielkości zamku. W wielu miastach Thery znajdują się powietrzne stocznie, zdolne do wyprodukowania dwóch lub trzech takich statków rocznie.

Budowanie i niszczenie

Budowniczowie drewnianych statków upodabniają je do zwykłych łodzi, poruszających się po wodzie. Therańskie jednostki wttwarzane są z kamienia i wyglądają jak cudowne latające miasta. W czasie budowy statków każdego typu czarodzieje wplatają esencję powietrza między drewno i stal lub kamień. Dzięki temu statek może unieść się ponad chmurami.

Zgodnie z Prawem Podobieństwa drewniany latający statek unosi się w powietrzu podobnie jak zwykła łódź na wodzie. Zwykły statek tonie, gdy przedziurawi się jego kadłub, więc i latający okręt spadnie, gdy zbyt dotkliwie uszkodzi się jego dno. Niezależnie od tego, czy zgubę przyniosły mu ogniste działa, czary czy stado olbrzymich orłów, latający statek z dziurawym kadłubem spadnie na ziemię. Jeśli szkody są ogromne, gwałtownie spikuje i roztrzaska się o grunt. Ta zasada nie sprawdza się jednak w stosunku do therańskich obiektów. Ich budowniczowie użyli innej, bardziej okrutnej magii, by zmusić je do latania.

O RÓŻNORODNOŚCI LATAJĄCYCH STATKÓW

Statki powietrzne zbudowane są z drewna lub kamienia. Ta kategoria obejmuje trzy rodzaje statków. Opisałem je poniżej dosyć ogólnikowo. W praktyce jednak mogą one przybierać dowolną postać.

Theranie, bogaci w magię i zawsze skłonni do przepychu, budują prawie wyłącznie kamienne jednostki. Kryształowi łupieżcy i rzemieślnicy w barsawiańskich miastach tworzą łodzie drewniane.

Kamienne statki latające

W odróżnieniu od swych drewnianych krewnych, którzy unoszą się w przestworzach korzystając z Prawa Podobieństwa, kamienne latające statki nie wyglądają jak zwykłe łodzie. W najlepszym wypadku przypominają płaskodenne barki. Wiele z nich nie posiada żagli, a większość nie ma nawet steru ani kadłuba, tak charakterystycznych dla jednostek pływających. Wiele kamiennych budowli porusza się dzięki sile i energii życiowej wiosłarzy – zwykle niewolników. Therańskie sterują swymi okrętami powietrznymi za pomocą konwencjonalnych metod nawigacji. Ustalają i utrzymują kurs dzięki magii.

Większość kamiennych budowli przypomina ciężkie fortece o grubych murach obronnych, które wydają się całkowicie niezdolne do lotu. Magiczna moc potrzebna do wzniesienia ku niebu takiej konstrukcji dobrze świadczy o umiejętnościach

magicznych Therań i źle o ich rozrzutności. Therańskie budują trzy rodzaje kamiennych statków: baty, kile i behemoty. Wszystkie kamienne statki należą do jednej z tych kategorii, które z kolei określane są w zależności od wielkości obiektu. Na przykład w klasie bat znalazły się zarówno lekkie statki wojenne, jak i ciężkie jednostki wydobywcze.

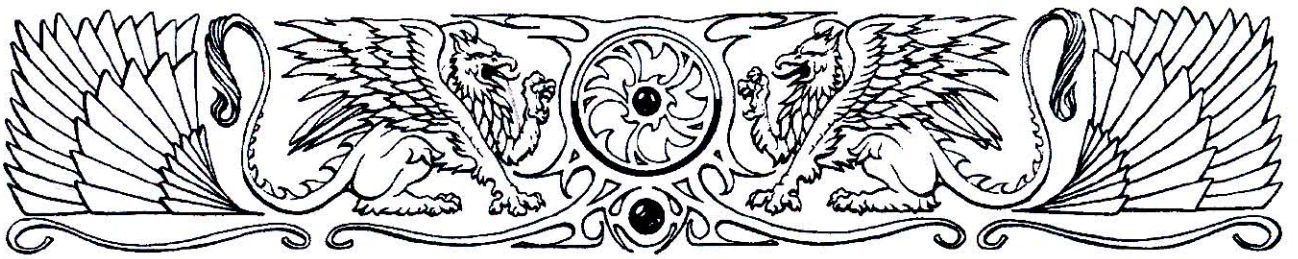
Behemoty mają wielkość osady. Dno statku to pusta w środku podstawa. Tam właśnie wiodą swój nędzny los therańscy niewolnicy.

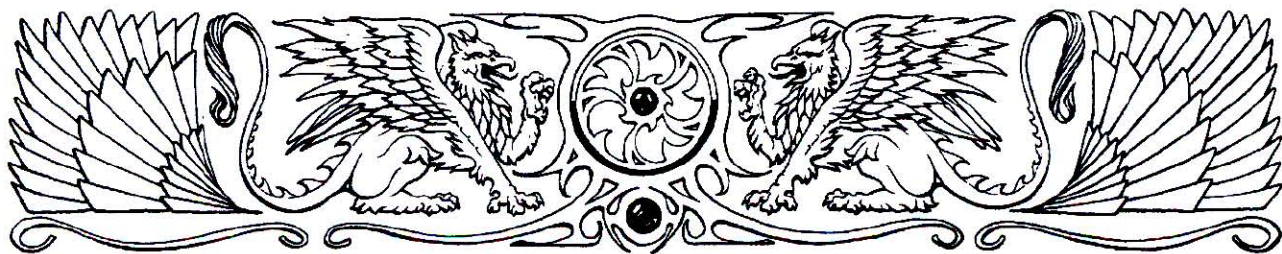
Na podstawie znajdują się dwa tuziny lub więcej budowli mieszczących kwatery therańskich urzędników, żołnierzy i załogi, jak również biblioteka. Można zatem nazwać behemota przenośną jednostką kolonizatorską. W ten sposób Therańskie podróżują po swym imperium. Statek ma na swym pokładzie dostateczną liczbę żołnierzy, góscielców, czarodziejów, adeptów i urzędników, aby mógł w każdej chwili wylądować i spacyfikować wybrany obszar.

Statek powietrzny zwany kilą ma wielkość dużego zamku obronnego. Na kili znajduje się zwykle jeden budynek z kilkoma wieżyczkami, otoczony murem obronnym. Kila służy jako ruchoma twierdza therańskich sił zbrojnych. Może wylądować na każdym skrawku ziemi

WEDŁUG THERAŃ,
Z KTÓRYMI ROZMA-
WIAŁEM, BEHEMOTY
PRZEWOŻĄ PONAD
DWUSTU NIEWOLNI-
KÓW. WIELU Z NICH
UMIERA W CZASIE
CIĘŻKIEJ PODRÓŻY.
STATEK MUSI ZATEM
CZĘSTO ZATRZYMYWAĆ
SIĘ, ABY UZUPEŁNIĆ
ZAPASY W LUDZIACH.

– MERROX





i pełnić rolę warowni. Te okręty są o wiele większe od naszych drewnianych galeonów, a największe z nich potrafią nawet zasłonić słońce. Podobnie jak behemot, kila ma płaską podstawę, w której trzymani są niewolnicy.

Baty, najmniejsze jednostki therańskiej floty, najbardziej przypominają znane nam morskie statki. Odnaczają się wydłużoną budową i są dosyć szerokie. Składają się z kilku dolnych i górnych pokładów i są wykorzystywane do rozmaitych zadań. Theranie często wysyłają baty przeciwko kryształowym łupieżcom i innym barsawiańskim rasom, używającym latających pojazdów do polowania na imperialne okręty. Statki te z łatwością i dyskretnie przewożą zbrojne oddziały tam, gdzie są potrzebne lub służą jako eskorta dla statków wydobywczych i behemotów.

Baty mogą również z łatwością odgrywać rolę barek do przewozu ładunków magicznych esencji żywiołów. Potężne kamienne burty tych statków chronią wiosłujących niewolników i załogę statków wydobywczych poszukujących na Morzu Śmierci esencji ognia. Ponadto statki mogą wznosić się na znaczne wysokości, gdzie spotyka się złoża esencji żywiołu powietrza.

Drewniane latające statki

Drewniane statki są łatwiejsze do zbudowania od kamiennych okrętów. Swobodniej się nimi kieruje i są tańsze zarówno w produkcji, jak i eksploatacji. W obecnych czasach kryształowi łupieżcy pozostają najlepszymi budowniczymi statków w całej prowincji. Niektóre barsawiańskie miasta także budują drewniane statki, między innymi są to: Urupa, Travar, Jerris i Iopos. Bodźcem do tworzenia tych dogodnych pojazdów stała się chęć odzyskania krainy zniszczonej przez Pogrom i najazd Theran. Budownicy latających statków zapewne skorzystaliby na zjednoczeniu kilku powietrznych stoczní. Niestety, do tej pory nie udało się żadnym ośrodkom porozumieć się i połączyć zasoby i potencjał twórczy.

ARCHIWA WSPOMINA-
JĄ, ŻE DAWNA FLOTA
HANDLOWA BARSAWII
POSIAADAŁA CZTERY GA-
LEONY; TE STATKI NIE
MOGŁY PRZECIEŻ ROZ-
PŁYNĄĆ SIĘ W POWIE-
TRZU. MOI NAJLEPSI
INFORMATORZY PO-
WTARZAJĄ PŁOTKI
O TYM, ŻE WRAKI TYCH
OKRĘTÓW ZNAJDUJĄ
SIĘ NA PUSTKOWIACH
LUB NA POKRUSZO-
NYCH SZCZYTACH
W GÓRACH THROA-
LSKICH. NIE WIADOMO,
CZY PŁOTKA MÓWI
PRAWDĘ, ALE ODNALE-
ZIENIE WRAKÓW TO
ZUPEŁNIE INNA KWE-
STIA. POZA TYM NIE
WIADOMO, CZY MOŻNA
JE ODBUDOWAĆ. LECZ
GDYBY SIĘ UDAŁO...
- KRÓL VARULUS III
Z THROALU

Galeon, galera i drakkar stanowią trzy rodzaje drewnianych okrętów latających. Galeony, największe z latających drewnianych okrętów, jakie kiedykolwiek przemierzały Barsawię, nie latały nad naszym krajem od czasów Pogromu. Te latające jednostki posiadały trzy lub cztery maszty, podobnie jak morskie statki, od których przejęły nazwę. Większość z nich była szeroka na 9 metrów i długa na 40 metrów. Trzy dolne pokłady ciągnęły się przez całą długość statku, a na dziobie i na rufie znajdowały się po dwa dodatkowe górne pokłady i po jednej wieżyczce. Galeony dysponowały dużą powierzchnią ładowniczą i służyły zazwyczaj do przewożenia ładunków handlowych, oddziałów zbrojnych lub ognistych dział. Przywódcy Throalu z pewnością nie pogardziliby tak w swojej flocie potężnym sprzymierzeńcem, jak latający galeon, gdyby udało im się znaleźć sposób na wybudowanie go. Na pewno wzmocniłby on naszą obronę przeciwko Theranom.

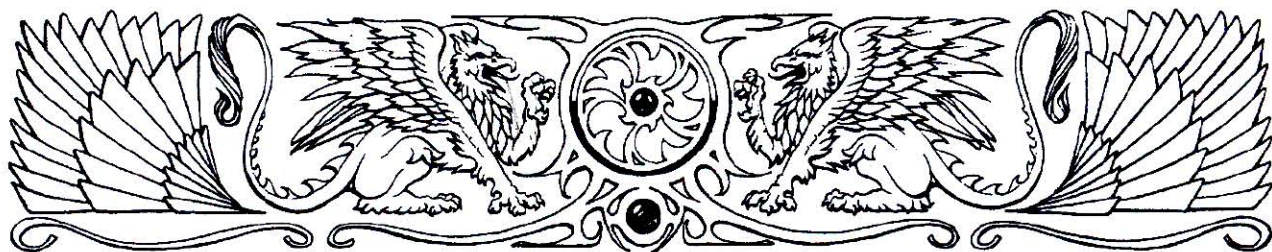
Barsawiańscy żeglarze powietrzni stronią od wykorzystywania niewolników do napędzania swych jednostek. Załoga sama dobrowolnie oddaje swą energię życiową, jeśli w drastycznych wypadkach okręt musi przemieszczać się wyjątkowo szybko. W odróżnieniu od Theran, którzy doprowadzają do śmierci niewolników na skutek wyczerpania i braku energii życiowej, barsawiańskie załogi z reguły oddają małe ilości swej życiodajnej siły. Prawie nigdy nie dochodzi do wypadków śmiertelnych.

W Barsawii najczęściej buduje się galery. Długie na 30 metrów i szerokie na 6 metrów, są wyposażone w dwa lub trzy żagle i mają około stu wiosłarzy. Posiadają dwa dolne pokłady i dwa dodatkowe górne pokłady na rufie i dziobie. Ponadto na dziobie i na rufie znajdują się dwie wieżyczki. Gdy statek jest wyposażony w ekwipunek bojowy, jak prawie każdy w naszych czasach, w każdej wieżyczce tkwią ogniste działa.

Kryształowi łupieżcy używają statków zwanych drakkarami. Podróżujące wśród chmur bandy trolli budowały takie jednostki od wielu wieków i wciąż doskonałą swe umiejętności. Drakkary z reguły są długie na 30 metrów i posiadają jeden maszt. Stanowi on jedynie element dodatkowy, gdyż główną siłą napędową statku jest 70 wiosłujących trolli. Drakkar nadaje się do przewożenia ładunku, ale zazwyczaj w ładowni przebywa około stu dodatkowych kryształowych łupieżców.

Szybkość i zwinność to dwie główne zalety drakkarów. Niestety, ich lekka budowa sprawia, że z łatwością mogą zostać przewrócone przez silne podmuchy wiatru. Niewątpliwie zasługą załogi jest to, że drobne drakkary tak rzadko spadają i roztrzaskują się o ziemię. Podczas moich badań miałem okazję wsiąść na pokład drakkaru; uważam to doświadczenie za niezwykle





ciekawe. W odróżnieniu od wielkich galer, które sprawiają wrażenie znacznie solidniejszych, unoszący się w powietrzu drakkar wydaje się istnym cudem. Mknie przez przestworza z oszalamiającą prędkością, a zimny, ostry wiatr smaga twarz.

Drakkary nie mogą przewozić ognistych dział, ale kryształowi łupieżcy i tak nie należą do wielbicieli tej broni. Podczas ataku wolą gonić wolniejsze jednostki, unikając wystrzelonych do nich kul ogniowych. Gdy już dostatecznie się zbliżą, zarzucają na burty ściganego okrętu haki z linami i przyciągają swój drakkar do statku przeciwnika. Nie czekając aż burty łodzi się zetkną, rzucają się w kierunku wrogiego pokładu, przeskakując nad przepaścią. Jest to czyn wyjątkowo odważny, biorąc pod uwagę tych kilkadziesiąt metrów, które dzielą statki od ziemi.

Wówczas zaczyna się prawdziwa bitwa kryształowych łupieżców, bowiem nie ma od nich lepszych wojowników w walce wręcz. Po abordażu mało który statek zdoła przetrwać straszny i błyskawiczny atak łupieżców.

STATKI-WIDMA

W czasie moich podróży słyszałem opowieści o statkach latających bez załogi. Większość z tych statków-widm przemierza przestworza przez krótki okres.. Bez energii życiowej załogi i regularnych dostaw esencji żywiołu powietrza każdy latający statek prędzej czy później rozbije się o ziemię. Pewien z moich kompanów, który widział kiedyś statek-widmo, opowiedział mi, że wiele z nich powstaje, gdy Horror wdrze się na pokład i zabije załogę. Potwór opuszcza wówczas statek w poszukiwaniu nowych ofiar. Czasem też zaczają się na wraku i czeka, aż przybędzie inny statek z pomocą, który stanie się kolejnym posiłkiem bestii.

Czasami, wskutek niezwykłych zdarzeń powstają statki-widma, które przemierzają niebo Barsawii przez wiele lat. Latają tak długo, jak długo duchy zmarłej załogi nawiedzają wrak. *Złota Chmura*, therański statek wydobywczy, stanowi przykład takiego trwałego statku-widma. Należała ona niegdyś do floty Theran wydobywającej złoża esencji powietrza za pomocą ładunków esencji żywiołu ognia. Padła ofiarą swoich własnych sukcesów. Nasilone wydobywanie nadważyło bezpowrotnie fragment żywiołowej płaszczyzny. Rozwścieczone zniszczeniami stworzenia z wymiaru powietrza wdarły się do naszego świata i wymordowały załogę statku. Zostawiły na nim dostatecznie dużo magicznej mocy, by statek unosił się nad Barsawią jeszcze przez kilkadziesiąt lat. Do dziś, jak głosi opowieść, nieszczęsny wrak przemierza niebo nad prowincją, przypominając jej mieszkańcom, że podniebni górnicy naruszają równowagę między płaszczyznami na swe własne ryzyko. Kilku bohaterów z therańskich statków ratowniczych próbowało go schwycić i przejąć jego ładunek, ale nikt z nich nie powrócił.

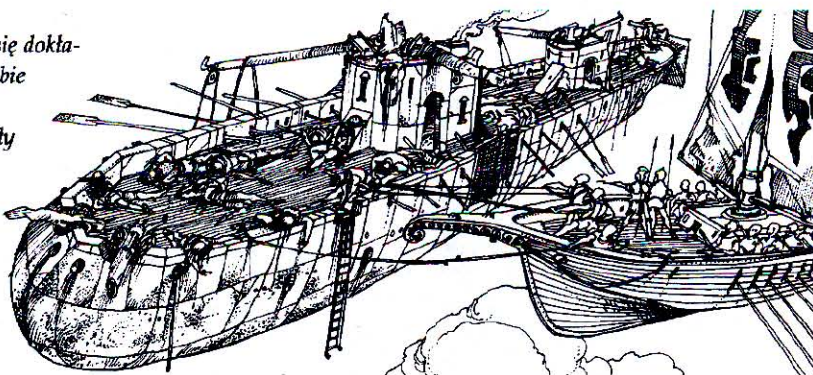
Jednym z najsłynniejszych statków-widm jest *Przebudzenie Ziemi*, okręt powietrzny, na którym Vaare Długi Kieł przemierzyła Barsawię w czasach tuż po zakończeniu Pogromu. *Przebudzenie Ziemi* powróciło jeden raz do portu, zabrało zapasy i wyruszyło dalej. Ze swej drugiej wyprawy nigdy nie wróciło. Wiele legend mówi o *Przebudzeniu Ziemi* pojawiającym się na niebie i znikającym w mgnieniu oka.

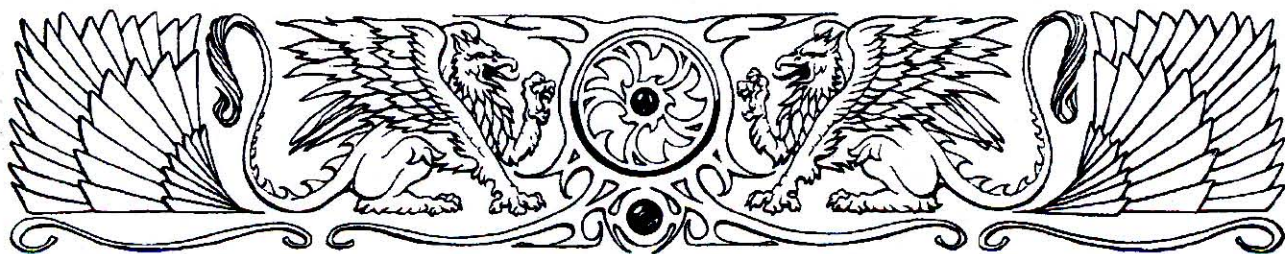
– Z dziennika Vorga z Kamiennych Pazurów

...z pokładu naszego drakkaru przyjrzelśmy się dokładnie zrujnowanej barce Theran. Stojący na dziobie pociągnęli mocno za liny zakończone hakami, które zarzucili na burtę wraku. Sznury utworzyły wąty pomost między naszym drewnianym drakkarem a kamienną barką. Chociaż therańskie rzemiosło z reguły odznacza się starannością i elegancją, kanciaste kształty wraku przypominały o pogardzie Theran dla swych robotników. Popiół powstający w czasie wybuchów esencji ognia używanej do wydobywania surowca osmalił całą łódź.

W miarę jak barka zbliżała się, zapadało milczenie.

Na pokładzie leżały zwłoki niewolników, ich ciała zostały porozrywane i krew pokryła cały pokład. Na ławce wiosłarzy leżało smukłe i wysokie ciało elfa, rozcięte na pół z przerażającą dokładnością. Barka się poruszała, lecz nic na niej nie żyło. Wówczas zrozumieliśmy, że jest to dzieło Horrorów...





O MIESZKAŃCACH BARSAWII

Moje zadanie polegało na zgromadzeniu informacji o mieszkańcach Barsawii. Na początku wydawało mi się proste, lecz szybko okazało się dosyć złożone. Naszą krainę zamieszkują bowiem nie tylko społeczności Dawców Imion, lecz także smoki, zwierzęta i Horrory. Opisanie tych trzech ostatnich grup poważnie nadwładziło moje i tak już niezbyt dobre zdrowie.

Członkowie społeczności Dawców Imion oczywiście bardzo chętnie udzielali mi informacji dotyczących swych zwyczajów i wierzeń. Wysłuchiwanie ich długich opowieści i układanie wszystkich wiadomości we właściwej kolejności okazało się jednakże niezwykle uciążliwe. Właściwie mogę przyznać, że zgromadziłem tak wiele ciekawych historii, że zamierzam po ukończeniu tego dzieła napisać kilkutomową dokładną charakterystykę ludów Dawców Imion. Pod warunkiem, oczywiście, że opatrzność pozwoli mi żyć dostatecznie długo, aby ukończyć to monumentalne dzieło.

Nikt, nawet mój długoletni współpracownik Merrox, nie potrafi zrozumieć na jak wielkie niebezpieczeństwo naraziłem swoją drobną osobę, gromadząc historie i fakty o smokach, Horrorach i innych równie przerażających potworach. Większość tekstu tego rozdziału pochodzi jednak z ponurych i zadziwiających dzienników śmiatków przemierzających Barsawię. Te cenne dla mnie księgi zostały podarowane przez autorów Biblioteki Throalu. Na nich też oparłem większość mej opowieści i z nich pochodzi niejeden załączony tu cytat. Mam nadzieję, że dzięki spisanim przez owych podróżników historiom, czytelnik uzyska pełniejszy obraz ras i stworzeń żyjących w Barsawii.

– Pokornie ofiarowane czytelnikom przez Jerriva Forrima, skrybę i uczonego Biblioteki Throalu.

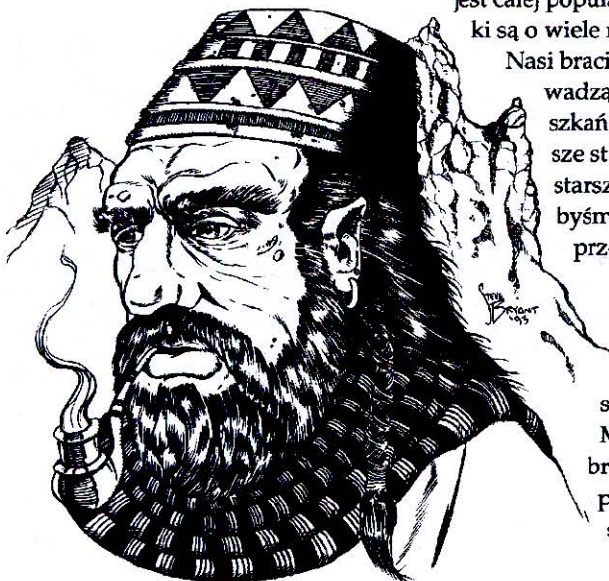


O RASACH DAWCÓW IMION

W Barsawii żyje osiem ras Dawców Imion: krasnoludy, elfy, ludzie, obsydianie, orki, trolle, t'skrangi i wietrzniaki. Biorąc pod uwagę olbrzymią liczbę ciekawych faktów, jakie zdobyłem o tych ludach, zdecydowałem się pominąć opis ich wyglądu zewnętrznego. Skoncentrowałem się za to na wypowiedziach członków ras Dawców Imion o ich własnych społecznościach, zwyczajach i miejscu zajmowanym w społeczeństwie Barsawii.

O ZWYCZAJACH KRASNOLUDÓW

My, krasnoludy, jesteśmy najliczniejszym plemieniem Barsawii. Stanowimy prawie jedną trzecią jej mieszkańców. Połowa naszego ludu zamieszkuje królestwo Throalu, a reszta, podobnie jak ja, mieszka w wioskach i miastach rozrzuconych po całym kraju. Żeby zdać sobie sprawę, ilu z nas żyje poza królestwem Throalu, wyobraźcie sobie, że nasza liczba równa jest całej populacji trolli, orków i ludzi w Barsawii. Elfy, obsydianie i wietrzniaki są o wiele mniej liczni niż my.

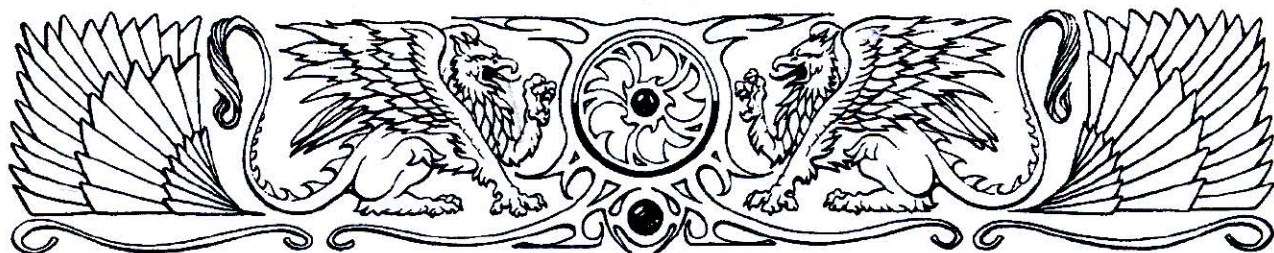


Nasi bracia z Throalu wyzwolili Barsawię spod jarzma Theran i znów prowadzą ją ku chwale. Wszystkie krasnoludy czują, jako najliczniejsi mieszkańcy Barsawii, odpowiedzialność za swój kraj i dbają o jak najlepsze stosunki ze wszystkimi społecznościami prowincji. Jesteśmy starszymi braćmi innych ras i mamy obowiązek żyć tak godnie, jak byśmy chcieli, by wszyscy żyli. W odróżnieniu od Theran, którzy prześladowają inne plemiona, my, krasnoludy, dajemy im przykład.

Cała Barsawia jest naszym domem. Podróżujemy, gdzie nam się podoba, i wszyscy witają nas z radością. Jesteśmy mile widziani i w Górach Kaukawskich, i nad Wężową Rzeką. Gdziekolwiek się osiedlimy, zawsze zachowujemy się po krasnoludzku i jesteśmy z tego niezwykle dumni.

Mamy naturę budowniczych. Tworzymy: drogi, gospodarstwa, broń, klejnoty, domy, statki, rydwany i wszystko, co może być pożyteczne. W Throalu zbudowaliśmy nawet nowe społeczeństwo! Nasza duma z budowli, które stawiamy, pociąga za sobą





oczywiście odpowiednią cenę. Krasnolud ocenia siebie według tego, co tworzy. Im więcej w swą budowlę włożył czasu, wysiłku i im piękniejsze lub potężniejsze jest jego dzieło, tym wyżej się ceni. Nieraz widziałem krasnoludów zajętych morderczą pracą, powziętą po to, by zyskać sobie szacunek współplemieńców.

Pytasz, czy Throal zajmuje w sercu krasnoluda tak ważne miejsce, jak Krwawa Puszcza w sercu elfa? Moja odpowiedź brzmi: nie. Królestwo Throalu nie jest krainą krasnoludzką, chociaż zostało wybudowane przez krasnoludy. Wielu z nas cieszy się i szczyci z jego sukcesów, ale wszyscy zdajemy sobie sprawę z tego, jak wiele innych ludów żyje w jego granicach. I tak powinno zostać. Czym bowiem jest Barsawia, jak nie wspólną ojczyzną wielu ras? Ci z nas, którzy mieszkają poza Throalem, życzą królestwu jak najlepiej, ale nie uważają go za swą ojczyznę. Krasnoludy, jak inni Dawcy Imion, przywiązują się do wioski lub miasta, w którym żyją.

Aby nie skłamać, muszę dodać, że niektóre wioski krasnoludzkie podchodzą do królestwa z pewną podejrzliwością. Takich przypadków jest jednak bardzo mało, bowiem większość z nas wie, że Throal nie pragnie zaszkodzić Barsawii. Są jednakże wieśniacy, którzy sądzą, że potężne królestwo, posiadające niepokonaną armię, może zagrozić bezpieczeństwu wolnych mieszkańców Barsawii, gdy już wypędzi Theran z kraju.

– Spisana mowa Lunasa Żelazoręki, krasnoludzkiego zbrojniczego

O ZWYCZAJACH ELFÓW

Oczywiście chcesz zapytać o Krwawą Puszczę. O cóż innego mógłby rozmówca zapytać elfa? Nie ma dla ciebie z pewnością znaczenia, że w Barsawii żyje wiele elfów, które podczas Pogromu nie zechciały szukać schronienia na dworze królowej i uniknęły splugawienia. Nieważne, że zerwaliśmy wszystkie kontakty z krwawymi elfami. Nie liczy się także fakt, że my, nie splugawione elfy, podobnie jak inni Dawcy Imion, żyjemy w Barsawii w zgodzie i pokoju z naszymi sąsiadami z innych ras. Nie zwracacie uwagi na to, że nie radzimy się królowej, lecz postępujemy według własnych zasad. Żyjemy przecież podobnie jak istoty wszystkich innych ras, niezależnie od tego, czy mieszkamy w wielkim mieście, jak Travar, czy też w maleńkiej wiosce zaszytej w głębi dżungli. To wszystko nie ma znaczenia, i tak, gdy ludzie nas widzą, zawsze pytają o Krwawą Puszczę i chcą wiedzieć, co o niej sądzimy.

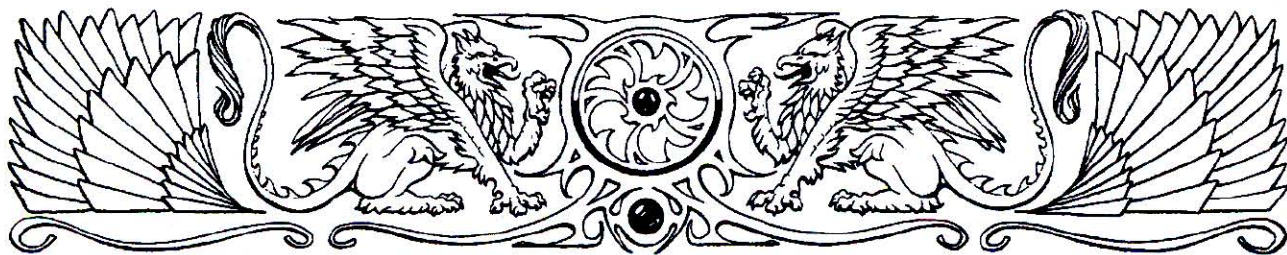
Niestety, nie mogę powiedzieć, że Krwawa Puszcza nie wywiera na mnie żadnego wpływu. Muszę mówić prawdę, chociaż sprawia mi ona wielki ból. (Zobacz zatem, kronikarzu, jak ciężki jest los elfa. Kroczymy ścieżką honoru, nawet jeśli oznacza to dla nas śmierć. Nie omieszkaj wspomnieć o tym w swej opowieści). Nie potrafimy zapomnieć, że na północnych rubieżach Barsawii żyje wspólnota elfów, uważanych przez większość ludzi za potwory. A jednak te potwory są naszymi braćmi. Lub przynajmniej były – wiele lat temu. Jesteśmy rozdarci między naszą lojalnością i rozsądkiem. Wiemy, że elfy z Krwawej Puszczy zrobiły sobie straszną krzywdę w czasie Pogromu, nie potrafimy jednak się ich wyrzec. Jak moglibyśmy to uczynić, wiedząc, że dwór królowej elfów zajmował niegdyś szczególne miejsce w sercu każdego z nas. W ówczesnej Smoczkiej Puszczy nasi przodkowie tworzyli najpiękniejsze na świecie przedmioty i dzieła sztuki oraz wcielali w życie najwyższe ideały mądrości i dobra. Gdy Smocza Puszcza stała się Krwawą, nasze wierzenia i piękno zostały skażone. A mimo to, ten starożytny las wciąż potrafi zachwycić swą okrutną urodą.

Ta zmiana wpłynęła na nas samych. Dawniej elfy kroczyły dumnie z podniesioną głową, teraz w ich sercach zagościł wstyd. Niektórzy z nas stracili wiarę i dumę ze swego dziedzictwa w takim stopniu, że na zawsze spuścili oczy i zwrócili je ku ziemi, by zapomnieć o swej tożsamości. Inni ukrywają swą hańbę, drwiąc ze zwyczajów pozostałych ras i przekonując je o wyższości elfów. Sami oczywiście w to nie wierzą, bo gdyby tak wysoko cenili zwyczaje naszej rasy, czy odczuwaliby potrzebę wyśmiewania innych i narzucania im się?

My, nie splugawione elfy, wierzymy, że naszą powinnością jest przywrócenie Krwawej Puszczy dawnej chwały i czystości. Wielu z nas poświęca się temu celowi. Niektórzy działają w pojedynkę, inni wraz z Poszukiwaczami Serca. Wyrażamy swą nadzieję w krótkim wierszu odmawianym podczas wieczornego posiłku. Mówimy go na głos, gdy znajdujemy się we własnym gronie, w pozostałych przypadkach recytujemy go w głębi własnej duszy. Wiersz został napisany przez elfickiego trubadura 50 lat temu. Ty, kronikarzu, jesteś pierwszym spoza rasy elfów, który go usłyszysz.

ŻELAZORĘKI PRZEZ
CAŁĄ NASZĄ ROZMO-
WĘ POPIJĄŁ NIEZWY-
KLE MOCNE KRASNO-
LUDZKIE PIWO.
NALEGAŁ, BYM NAPIŁ
SIĘ Z NIM, A JA,
WBREW ZDROWEMU
ROZSĄDKOWI, ZGODZIŁ-
EM SIĘ. NAPÓJ SMA-
KOWAŁ WYBORNIE,
NIESTETY OKAZAŁ SIĘ
ZBYT CIĘŻKĄ PRÓBĄ
DLA MEGO ŻOŁĄDKA.
– JERRIV FORRIM





Serce lasu zranity własne dzieci,
głos gałęzi zdławiony w krwawej sieci.
Stodki róży kwiat skurczył się i zmalat
i z ostrych kolców strumień krwi go zalał.
W pamięci wieczystej wciąż widzę piękno twoje
gdy drzewa swe gałęzie wznosiły do słońca
A ono im wdzięcznie zsyłało światła zwoje
Aż zieleń i złoto mieszały się bez końca
A w tobie wciąż żyją kwiaty i drzewa,
elfy, którym wielkiej miłości trzeba.
Aż nie wróci twe piękno, ja świata nie opuszczę,
Przysięgam uroczyście uleczyć Krwawą Puszcze.



Każdy elf musi także chronić przyrodę. Nawet ci z nas, którzy mieszkają w miastach, powinni czynić co w ich mocy, by ratować naturę i leczyć rany zadane jej podczas Pogromu.

ZAPACH INTENSYW-
NYCH PERFUM R'IAL-
LANA NI MARA PRZY-
PRAWIŁ MNIE
O STRASZLIWY BÓL
GŁOWY. PRZEPRASZAM
ZATEM, JEŚLI MIGRE-
NA SPRAWIŁA, ŻE
PRZEOCZYŁEM LUB
PRZEKRĘCIŁEM
KTÓREŚ ZE SŁÓW ELFA.
- JERRIV FORRIM

Wiem o tym, że inne plemiona uważają elfy za stworzenia stroniące od szczerej rozmowy i zwierzeń. I tak też jest, gdy znajdujemy się sami lub w małej grupie. Podczas wielkich świąt i zgromadzeń elfy potrafią jednak okazać się dosyć hałaśliwe i wesołe. Wówczas tańczymy, śpiewamy i pijemy wino aż do świtu. Mimo piętna Krwawej Puszczy potrafimy okazywać radość. I wciąż pozostajemy urodziwi. Szczycimy się swym wspaniałym wyglądem i uwielbiamy stroić się w piękne klejnoty.

- Spisana mowa R'iallana ni Mara, elfickiego kupca z Travaru

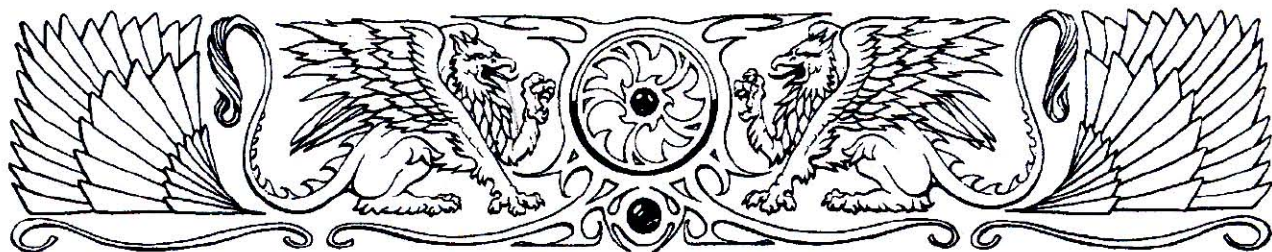
O ZWYCZAJACH LUDZI

Pozwól, przyjacielu, że opowiem ci o zwyczajach członków mej rasy, czyli ludzi. Bardzo chcielibyśmy móc paradować po całej Barsawii z takim tupetem i pewnością siebie, jak orki i trolle, ale niestety – po prostu nie jesteśmy dostatecznie silni, by móc pozwolić sobie na podobne zachowanie. Zamiast tego osiągamy swój cel za pomocą manipulacji, magii, zagrywek politycznych i pieniędzy. To prawda – wszystkie rozumne rasy posługują się polityką, magią i przekupstwem, lecz my, ludzie, jesteśmy w tym najlepší. Gromadzimy informacje, wpływy i bogactwa i trzymamy blisko siebie. Być może podzielimy się z kimś, kto nas przekona, że wart jest zaufania, lecz nigdy nie oddamy mu całej naszej fortuny.

Istoty ludzkie, w szczególności zaś mężczyźni, upierają się przy poglądzie, że życie jest ciągłym pasmem konfliktów. Ten, kto nie widzi w każdym wroga, szybko straci swą pozycję i majątek. Dlatego należy atakować samemu. Zapewne przysłuchiwałeś się niejednej rozmowie ludzi, wiesz zatem, że mówię prawdę. Jeśli nie planujemy, jak komuś zaszkodzić, zanim on zaszkodzi nam, rozmowa schodzi na plotki. Kobiety plotkują o codziennych sprawach – o mieszkańcach wioski, o tym kto jak się dziś ubrał. Mężczyźni wymieniają informacje na bardziej ogólne tematy – o tyranach, o władcach. My, ludzie, rzadko kiedy zgłębiały temat do końca. Z reguły zajmujemy się ustalaniem statusu otaczających nas osób i porównujemy go do naszego własnego.

Ludzie angażują się w rozgrywki o uznanie i władzę na wiele różnych sposobów. Niektórzy chcą, żeby cały świat dowiedział się o ich potędze. Umacniają swą pozycję społeczną, obnoszą się ze swym bogactwem i narzucają swą wolę słabszym i biedniejszym. Inni trudnią się przemysłem tajemnic, wyludzając informacje od zaufanych powierników, gromadząc w ukryciu wpływy i kontakty, i ujawniając swą prawdziwą naturę spiskowca dopiero w ostateczności.

Bawi mnie to, że inni Dawcy Imion często porównują ludzi do orków lub trolli. Szczepnie powiedziawszy nie wiem, jak można przyrównywać nas do tych ocieślałych stworzeń. Jeszcze bardziej śmieszy mnie, gdy moi rodacy biorą sobie to porównanie do serca. Nieraz widziałem śmiałka, który poczuwając się do roli trolla, wykazywał się nadmierną brawurą, z reguły prowadzącą do zguby. Orkowie i trolle często wdają się w bójki z takimi napalonymi wojownikami,



wiedząc, że przeciwnik nie odmówi walki, by nie zhańbić swej rasy. Łatwo przewidzieć wynik takiego starcia: człowiek zawsze przegrywa. Lecz z punktu widzenia dziwnego ludzkiego światopoglądu, ów przegrany odniósł zwycięstwo. Sam fakt, że walczył i nie stchórzył wystarcza, by mógł wśród swych przyjaciół przechwalać się odwagą. Równieśnicy darzą takiego głupka nieskończonym szacunkiem.

– Spisana mowa Tel Koura, ludzkiego złodzieja z Kratas

O ZWYCZAJACH OBSYDIANÓW

My, obsydianie, jesteśmy z natury powolni, zrównoważeni i umiarkowani. Uważamy, że cały świat i wszystkie rzeczy na nim powinny pozostać stateczne i spokojne, podobne do powolnie toczącego się życia gór. Czas i deszcz potrafią wpłynąć na życie góry, ale ona sama nie dokonuje żadnych zmian, lecz je cierpliwie znosi. Rozwija się powoli wyłącznie dzięki temu, że istnieje.

W odróżnieniu od innych ras Barsawii, my, obsydianie, nie poddajemy się z łatwością wpływom Pasji. Naszą siłą jest potęga głazu i bez problemu potrafimy obronić się przed każdą napaścią. Nie rozumiemy w ogóle idei konfliktu. Walka i wojna nie są częścią naszego życia. Wojownicy wykazują się emocjami – dla nas byłoby to nie do przyjęcia. Obsydianin zmuszony do walki podchodzi do przeciwnika i jednym potężnym ciosem kończy ją, wracając do upragnionej przez siebie wiecznej równowagi. Rzadko odczuwamy podniecenie, lecz gdy to się zdarzy, wszyscy wokół powinni szukać schronienia. Jak mówi powiedzenie: gdy ziemia się trzęsie, wszyscy upadają.

Często zadowala nas stanie obok naszych braci w bezruchu, gdy jesteśmy otoczeni przez żywoły. Gromadzimy się, by razem stać i pokrzepiać się wzajemnie swym towarzystwem. Gdy w ten sposób nieruchomiejemy, odczuwamy już tylko wzajemną obecność, ziemię, skały, wiatr i deszcz. Wówczas te żywoły stają się całym naszym światem. Biada temu, kto chciałby zagrozić nam w takiej sytuacji.

Niektórzy obsydianie, jak ja sam, stają się poszukiwaczami przygód. Odszukują członków innych ras, żeby dowiedzieć się, w jaki sposób niezrównoważeni, niecierpliwi i nadpobudliwi przeżywają dany im czas. Ja sam w końcu pokochałem życie energiczne i w ciągłym ruchu, które tak często stanowi obiekt krytyki moich braci. Z upływem lat spędzałem coraz mniej czasu z moimi współplemięncami, a coraz częściej wyruszałem w niebezpieczne podróże z przygodnymi wędrownymi handlarzami. W końcu zdecydowałem się zamieszkać w tym wielkim dziwnym mieście, wśród moich dziwnych, wiecznie śpieszących się, lecz ukochanych towarzyszy.

Pracowałem dla wielu kupców, eskortując karawany. Ci ludzie mają dobre zdanie o obsydianach, ponieważ jesteśmy grzeczni, odpowiedzialni i równie wytrzymali jak głazy, do których jesteśmy podobni. Próbowaliśmy też współpracy z najemnikami, lecz wynikły trudności związane z tym, że nie potrafiłem zaatakować błyskawicznie i bezszelestnie. Dla mej rasy świat nie kręci się tak szybko i często dostrzegamy potrzebę działania dopiero w chwili, gdy bójka lub starcie już się zakończy. Przyznaję, że wolę pracę z handlowcami. Wśród nich spotykam się z mniejszą ilością konfliktów i przypadków utraty równowagi.

– Spisana mowa Omeyrasa, Trubadura z Urupy

– Z dziennika Rinnthala z Travaru, 1506 TH

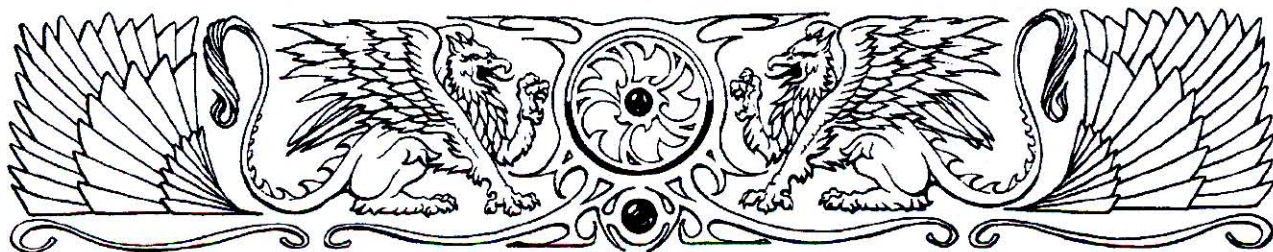
...Prowadzony przez mego przyjaciela, obsydianina o imieniu Grinache, kierowałem się ku uskokowi skalnemu. Wiedziałem, że zabłądziliśmy. Powiedział mi wcześniej, że musimy odszukać jego żywogłaz, gdzie wraz ze swą rodziną spędza, jak to mówił, „czas przemyśleń”. Pomyślałem, że ten przerośnięty kamień nie może być jego żywogłazem. Cóż mogłoby mieć wspólnego z żywą istotą to zwałowisko gruzu skalnego? To znaczy, skała nigdy przecież nie ożywa, prawda? Zapytałem, dlaczego się zatrzymał. Jego odpowiedź brzmiała: „Jesteśmy na miejscu”.

Nie mogłem wydobyć z siebie słowa. Stałem tylko, mrugałem oczami ze zdziwienia i trzymałem głowę na kłódce. Nie potrafiłem zrozumieć, jak taka kupa czerwonych kamieni może być czymś szczególnym dla kogokolwiek.

Obsydianów jest w Barsawii niewiele. Niektórzy badacze tej rasy twierdzą, że więcej tych istot żyje poza granicami poznanego świata. Nie potrzebuję chyba mówić, jak trudno było mi się spotkać z jednym z nich. Trudny podróż do Urupy, by odbyć rozmowę z trubadurem Omeyrasem, odchorowiałem przez tydzień.

– JERRIV FORRICK





Lecz gdy Grinache zbliżył się do ściany skalnej, zaczęła wyłaniać się z niej sylwetka obsydianina. Spojrzałem jeszcze raz. Zdałem sobie sprawę, że znajdował się tam od początku i po prostu go nie zauważyłem. Po lewej stronie dostrzegłem jeszcze jedną postać i dalej trzecią siedzącą.

Gdy tak stałem, kontemplując figury w żywogłazie, Grinache przemówił do mnie. Jego głęboki niski głos jak zwykle przypominał huczący z oddali grom.

– Dziękuję, że odprowadziłeś mnie do domu. Zostanę tu jakiś czas.

Nieruchomo obserwowałem, jak mój towarzysz opiera się o głaz, właściwie o swojego brata, i w przeciagu kilku następnych godzin spaja się z żywogłazem...

O ZWYCZAJACH ORKÓW

My, orki, jesteśmy ambitni. Nawet bardzo ambitni. Ciężko pracujemy nad powierzonym nam zadaniem i nie przestajemy, póki go nie wypełnimy. Wskaż mi maluczkiego człowieka, który pracuje w połowie tak ciężko lub dokonuje w połowie tak dużo, jak ja! Jeden Barsawianin na pięciu to ork. Poza Throalem jesteśmy najliczniejszą rasą w prowincji. Żyjemy wszędzie, naprawdę wszędzie: w wioskach, miasteczkach i w największych miastach. Uprawiamy pola, handlujemy, wojujemy i chronimy niewinnych. Wielu ufa nam w tych czasach. Niektórzy wciąż pluja na ziemię, po której przeszliśmy, ale to głupcy. Nie dbamy, co o nas myślą. Po co mielibyśmy zwracać na nich uwagę? Nie są przecież orkami!

PARADOKSALNIE TO
WŁAŚNIE SKRAJNY IN-
DYWIDUALIZM NIE
POZWALA ORKOM ZY-
SKAĆ SZACUNKU RE-
SZTY ŚWIATA.
– JERRIV FORRION

Wiesz, co mnie złości, bracie? My, orki, pracujemy tak ciężko i robimy tak wiele dla Barsawii, a inne rasy wciąż nas poniżają. Odmawiają nam szacunku. To nie jest sprawiedliwe. Każde nasze dziecko dorasta i odchodzi z domu. Ciężko pracuje, by wyżyć z uprawy ziemi lub z handlu, czasem nawet musi narażać życie, obrabowując kaery. I dopiero, gdy stanie się sławne, będzie

traktowane na równi z innymi. Mówią wtedy, że jego czyny zatarły piętno rasy. Tak jakby bycie orkiem było chorobą! Wszystkie orki pragną osiągnąć sukces. Każdy prawdziwy ork jest gotów zrobić prawie wszystko, żeby osiągnąć swój zamierzony cel. Wielu z nas sądzi, że to dobra cecha, ale czasami okazuje się, że jest inaczej. Uczciwe orki pracują tak ciężko, że nawet krasnolud by się zawstydził. Nieuczciwy ork, który dąży do sukcesu za wszelką cenę, może zostać złodziejem, mordercą albo jeszcze gorzej. Na szczęście dla Barsawii większość z nas to dobre, uczciwe orki. Nawet bandy orkowych nomadów pragną tylko szacunku i środków do życia... No, przynajmniej większość z nich. W końcu, dlaczego nie mielibyśmy ściągać haraczu na drogach? Czyż nie zbudowaliśmy większości z nich?

Zbudowaliśmy te drogi, mój panie, dokonaliśmy tego dzięki naszej niezwykłej wytrzymałości. Nikt inny nie może poszczycić się takim zdrowiem jak my. Orki, jeśli muszą, potrafią znieść każde cierpienie. Dla nas porażka to tylko mały przystanek na drodze do sukcesu. Nasze dzieci uczą się ambicji dzięki przekazywanym z pokolenia na pokolenie opowieściom. Legendy opowiadają, że w dawnych czasach prawie każda rasa wysługiwała się orkami-niewolnikami. Byliśmy Dawcami Imion, a traktowano nas jak bezmyślne zwierzęta. Nie znosiliśmy tego, mój panie. Własną krwią zapłaciliśmy za wolność. Walczyliśmy jak lwy. Udowodniliśmy, że też jesteśmy Dawcami Imion. Znienawidzono nas za to. Zaczęły się czasy pogardy, patrzenia z góry i zadzierania nosa. Dziwne, ale to dzięki Theranom nasze życie stało się łatwiejsze. Theranie zniewolili wszystkie rasy Dawców Imion, dzięki czemu wszyscy wreszcie zrozumieli, jaką wyrządzali nam krzywdę.

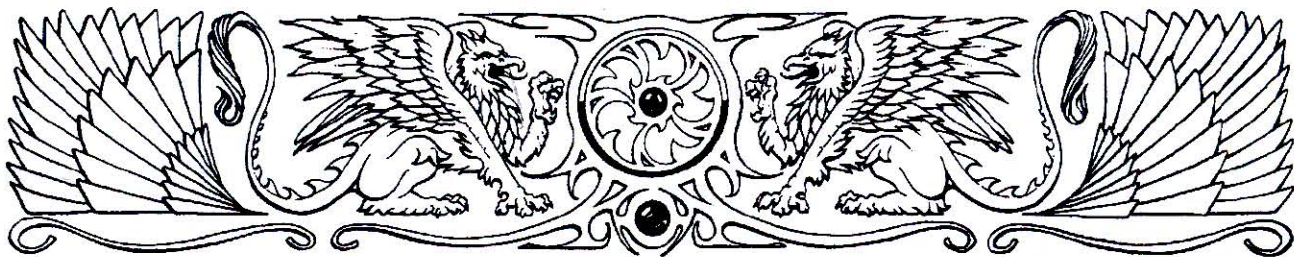
Gdy nadszedł czas budowania kaerów i cytadel, to my, orki, budowaliśmy najszybciej i najlepiej. Zyskaliśmy sobie w ten sposób wiele wdzięczności. Dobrze, że chociaż to. Lecz żadnego szacunku. Nie ma respektu dla poniżonych orków. Mówię ci, mój panie, że to z powodu pogardy uczciwe orki stają się złodziejami i bandytami. Bo jeśli ja mam skarb, a ty nie masz nic, to musisz mnie szanować, nie?

– Spisana mowa V'gogha Łamignata, oberżysty.



Gdy nadszedł czas budowania kaerów i cytadel, to my, orki, budowaliśmy najszybciej i najlepiej. Zyskaliśmy sobie w ten sposób wiele wdzięczności. Dobrze, że chociaż to. Lecz żadnego szacunku. Nie ma respektu dla poniżonych orków. Mówię ci, mój panie, że to z powodu pogardy uczciwe orki stają się złodziejami i bandytami. Bo jeśli ja mam skarb, a ty nie masz nic, to musisz mnie szanować, nie?





O ZWYCZAJACH TROLLI

W imieniu mieszkańców mej wioski witam cię, Jerrivie Forrimie. Mówię tak, abyś wiedział, że jesteśmy cywilizowanym ludem.

Pozwól mi wpięć oświadczyć, że nie jesteśmy krewnymi obsydianów. To fakt, mamy imponującą posturę, potworną siłę, a wielu z nas zamieszkuje pieczary w zboczach gór. Ceniśmy obsydianów, podobnie jak wszystkich Dawców Imion, lecz plotka o naszym pokrewieństwie jest fałszywa.

Smuci mnie, że inni Dawcy Imion tak słabo nas, trolli, rozumieją. Uważają nas za niecierpliwych, porywczych, nieokiełzanych. Sądzą, że lubimy jedynie wykańczającą pracę i nadludzki wysiłek. Wiedzą jednak, że potrafimy długo trwać w bezruchu i w milczeniu obserwować zachodzące za górkim łańcuchem słońce. Nie potrafia ustosunkować się do ludu, który jest jednocześnie wojowniczy i łagodny. A ta niepewność przemienia się niestety w strach przed nami. Aby nas zrozumieć, wystarczy pamiętać, że my,trolle, jesteśmy silnie powiązane z ziemią i przyrodą. Natura także jest równocześnie groźna i spokojna, hałaśliwa i cicha. I tacy jesteśmy i my.

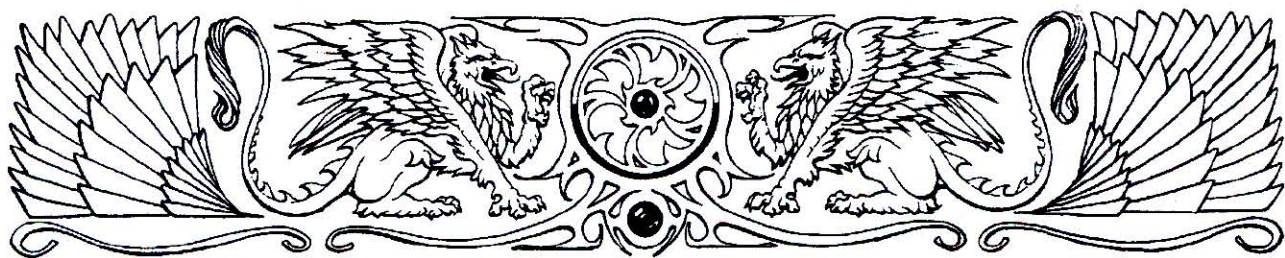
Wielu nie rozumie także, żetrolle różnią się znacznie między sobą. Trolle żyjące w górach stały się twarde jak otaczające je skały. Mieszkają w oddalonych i trudnych do odnalezienia wioskach, położonych wysoko wśród szczytów. Żywią się produktami ziemi, hodują kozice i inne zwierzęta, którymi handlują i żywią się. Najlepiej znanymi trollami górkimi są kryształowi łupieżcy. Nie wszystkie górsketrolle posługują się latającymi statkami. W porównaniu z nami, trollami z nizin, nasi górsy bracia rządzą się według prymitywnych zasad. Wśród nich panuje prawo silniejszego, a ich patronem jest Pasja wojny – Thystonius.

Niestety, większość mieszkańców Barsawii nie odróżnia górkich trolli od reszty naszej rasy. Jak większość stereotypów i ten mija się z prawdą. Rodzina nizinnych trolli, taka jak moja, ma bardzo mało wspólnego z trollami górkimi. Uważanie nas za krwawych i gwałtownych łupieżców, którymi kieruje jedynie potrzeba rabowania, jest oznaką najgłębszej ignorancji. Żyjemy tak jak inne rasy. Mieszkamy w wioskach, osadach i dużych miastach, a niektórzy z nas zajmują nawet oficjalne stanowiska dowódcze. Nasi sąsiedzi jednak rzadko kiedy nas akceptują, gdyż wydajemy się im społecznymi wyrzutkami.

Największy problem we współistnieniu z innymi rasami Barsawii to nasz wzrost. Chodzi o to, że inni nie są w stanie się do niego przyzwyczaić. My, nizinnetrolle, jesteśmy gatunkiem w Barsawii nielicznym, co powoduje, że rzemieślnicy nie budują dostatecznie dużych dla trolla korytarzy, drzwi, krzeseł, stołów i narzędzi. W mieście trudno jest przedstawicielowi mojej rasy znaleźć pokój, w którym czułby się wygodnie. Jeszcze rzadziej zdarza się, że troll trafi do tawerny, której krzesła wytrzymają jego ciężar i nie rozpadną się w drzazgi. Często pozostają mu tylko marzenia o kuflu, który mógłby trzymać w łapach tak, by nie wyglądało to żałośnie. Jesteśmy wielcy, a świat stworzony jest dla małych. Gdziekolwiek się zjawiamy, sprawiamy wrażenie niezdarnych i niezgrabnych olbrzymów, niszczących wszystko, czego się dotkniemy. To tylko pozory. Ponosimy po prostu konsekwencje tego, że świat nie został zbudowany pod kątem stworzeń tak dużych. Mimo to, a być może właśnie z tego powodu, my, nizinnetrolle, szcycimy się naszą pracą na rzecz wioski i społeczności, w których żyjemy.

– Spisana mowa Haschema, przywódcy Kahloru





O ZWYCZAJACH T'SKRANGÓW

Matką t'skrangów jest Wężowa Rzeka. Żeglujemy po niej w naszych parostatkach, czerpiąc korzyści z handlu i wzbogacając w ten sposób członków naszej wspólnoty załogi. Dla nas wspólnota załogi oznacza rodzinę: tych, z którymi jemy posiłki, gramy, sprzeczamy się, o których dbamy i walczymy. Wielu z nas wędruje w głąb kontynentu i przemierza Barsawię wzdłuż i w szerz, lecz zawsze sercem pozostajemy bliscy rzece i sposobowi życia, jakiego nauczono nas w dzieciństwie. Jak moglibyśmy zapomnieć o życiu na rzece, jeśli jest ono niepodobne do niczego, tak jak t'skrangowie są jedynymi w swoim rodzaju w całej Barsawii.

Ponad wszystko cenimy brawurę. Tylko my potrafimy całkowicie zrozumieć, czym jest ostentacyjny pokaz odwagi. Żyjemy i oddychamy nią na co dzień. Cóż, może kilku śmiałków wie, co to brawura, ale jako rasa... (tu t'skrang wzruszył ramionami).

Oczywiście postaram się wytłumaczyć, o co mi chodzi. Uczynię to z przyjemnością. Każdy z nas stara się w życiu stawić czoło tak wielu wyzwaniom, jak to tylko możliwe. Codziennie, a nawet co chwilę, podejmuje się rzeczy niezwykłych. Niektórzy podróżują, wypełniając fantastyczne zadania i misje. Inni próbują na co dzień igrać z niebezpieczeństwem: spuszczają się po linie z masztu, wykonują akrobatyczne skoki do wody z dużych wysokości itd. Jeśli istnieją dwa sposoby, aby wykonać tę samą czynność, t'skrang na pewno wybierze ten bardziej niebezpieczny. Podążamy za tym przywódcą, który okaże się najbardziej brawurowy, a jego odwaga będzie najbardziej widowiskowa. Taką osobę uznajemy za najlepszego nauczyciela brawury.

Wielu ludzi uważa, że popisy t'skrangów ograniczają się do walki. To stwierdzenie mija się z prawdą. Równie godnymi wyczynami są niewiarygodne sztuczki zręcznościowe i wytrzymałościowe, efektowne publiczne przemówienia, improwizowanie skomplikowanych opowieści, bezczelny podryw lub przekonanie człowieka, by oddał wszystkie swe dobra.

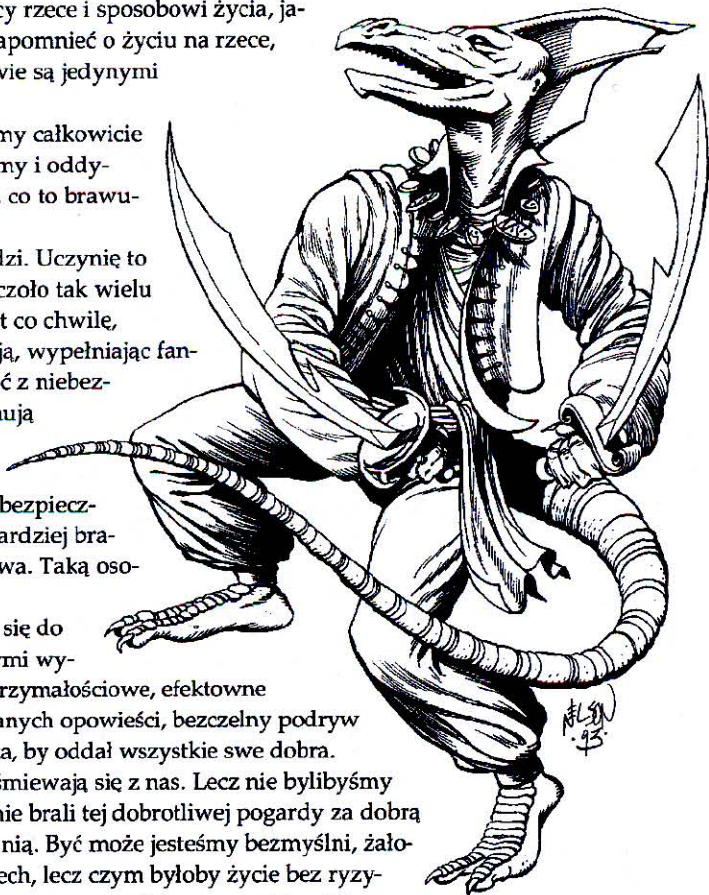
KAPITAN DARIINAEUS
NALEGAŁ, ŻEBYM
SPRÓBOWAŁ SŁAWNEJ
PRZYPRAWIONEJ RYBY
T'SKRANGÓW. O DZI-
WO, BARDZO MI SMA-
KOWAŁA. POLECAM JĄ.
- JERRIV FORRIM

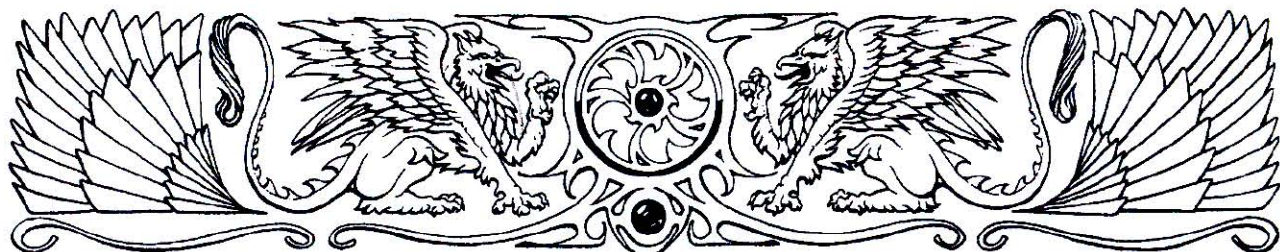
Inne rasy Barsawii naśmiewają się z nas. Lecz nie byłibyśmy t'skrangami, gdybyśmy nie brali tej dobrodliwej pogardy za dobrą monetę i nie szczylicili się nią. Być może jesteśmy bezmyślni, żalotni i zasługujemy na śmiech, lecz czym byłoby życie bez ryzyka i zabawy! Dostarczamy wam wszystkim rozrywki, więc dziękujcie nam, bowiem bez t'skrangów umarlibyście z nudów.

Zrozumcie jednak, że popisywanie się nie jest jedyną treścią naszego życia. Jesteśmy zawsze lojalni, niezależnie czy chodzi o naszą wspólnotę załogi, czy też o zaprzyjaźnionych sąsiadów i towarzyszy z innych ras. Równoważymy naszą bezmyślność niezwykle dbałością o wspólnotę. Każdy t'skrang musi odkryć swój własny sposób na pogodzenie tych dwóch wartości.

Pozwól, że przytoczę pewną historię, stanowiącą przykład ilustrujący to, co ci opowiedziałem. Mamy swój wielki epicki poemat – opowieść o Yustraa Paanie, najukochańszym z wszystkich naszych starożytnych bohaterów. W najważniejszym momencie opowieści Yustraa Paan ma dylemat. Musi powrócić do domu, by ratować żonę przed prześladowcami, którzy najechali na jego siedzibę. Czy jednak powinien powrócić w pojedynkę, uzbrojony tylko w łuk i kołczan strzał, czy też wynajmując wojowników, by mu dopomogli i zapewnili zwycięstwo? W opowieści heros powraca sam, zabija wszystkich napastników, lecz w bitwie ginie zarówno on, jak i jego żona. Wielu mogłoby uznać tę historię za tragiczną; my uznajemy, że bohater złożył się w ofierze swej brawurze. To, że jego próba nie powiodła się, jest zapewne tragicznym zrzędzeniem losu, lecz uważamy jego decyzję za dowód odwagi, a nie bezmyślności.

- Spisana mowa Dariinaeusa, kapitana Szybkiej Fali





– Z dziennika Paalo z Travaru

...Czwartego dnia nasz parostatek wpłynął do portu w mieście T'uurl, aby uzupełnić zapasy. Pozwoliło to Nadalyi i mnie zaznać odrobiny życia t'skrangów. Zaczęliśmy od wystawnej uczyty. Właśnie rozkoszowaliśmy się pysznymi specjami t'skrangów, gdy nagle zostaliśmy, ku naszemu niezadowoleniu, skonfrontowani z najbezczelniejszym przykładem brawury tej rasy.

Wszystko zaczęło się dość niewinnie. Otóż ekstrawagancko ubrany t'skrang rozpoczął z nami rozmowę. Bawiliśmy się dobrze, gdyż przez cały czas zasypywał nas coraz to nowymi przechwałkami. Wznosiliśmy więc na jego cześć toasty wino (wino z przyprawami, sporządzone przez t'skrangów – wymieniony napój, choć daje kopa jak orkowy rumak). W końcu nasz towarzysz zaczął rozczułać się w równie kwiecistej mowie nad wdziękami Nadalyi. Na początku nie zwracałem na to uwagi. Lecz gdy zauważyłem, że koniec ogona t'skranga dyskretnie wślizguje się pod spódnicę mej Nadalyi, zdecydowałem się interweniować.

– Uwważaj, rybiogłowy. Albo będziesz trzymał ogon tam, gdzie jego miejsce, albo będę musiał ci w tym pomóc.

– O cóż ci chodzi, mały człowieczku? – śmiał mi odpowiedzieć. – Próbuje tylko okazać tej pięknej damie odrobinę naszej t'skrangowej gościnności. Przecież widać na pierwszy rzut oka, że tego kwiatuszka nie potrafi zaspokoić taki bezogoniasty lądowy szczur, jak ty.

Muszę przyznać, że w tym momencie straciłem zimną krew. Zacząłem zbliżać się do t'skranga. Gdy sięgnął do wysadzonej kamieniami rękojeści swego miecza, skoczyłem, wyrwałem mu broń i całym swym ciężarem wylądowałem na jego oślizłym zielonym ogonie. Natychmiast upadł na ziemię, skamłając jak kopnięty szczeniak i tuląc do siebie swój zdeptyany ogon.

Chwyciłem Nadalę za rękę i uciekliśmy jak spłoszone wietrzniki prosto na nasz statek, gdzie nareszcie poczuliśmy się bezpiecznie. Gdy Nadalya w końcu przestała dyszeć, wyrzuciła z siebie najdłuższy ciąg przekleństw, jaki w życiu słyszałem. Najwyraźniej sądziła, że zareagowałem troszeczkę zbyt ostro.

Potem przez trzy dni nie chciała ze mną rozmawiać...

O ZWYCZAJACH WIETRZNIKÓW

Niestalość, niestalość i jeszcze raz niestalość – oto jak można najłatwiej opisać naturę wietrzników. Kochamy zmiany i będziemy zawsze ich dokonywać. Jedno pokolenie podąży wojenną ścieżką, wytyczoną przez górskie trolle, a inne poświęci się pokojowi. Wszystkiemu się uważnie przyglądamy – nic nie umknie uwadze i oczom wietrznika. Zwyczaje i obyczaje zapożyczamy od innych, lecz zmieniamy je tak często, jak bogacz swe szaty, chcąc nadażyć za pędzącą modą. Często mówimy: „Po co trzymać się jednego przepisu na życie, skoro ma się do dyspozycji setki różnych, gotowych do wypróbowania”.

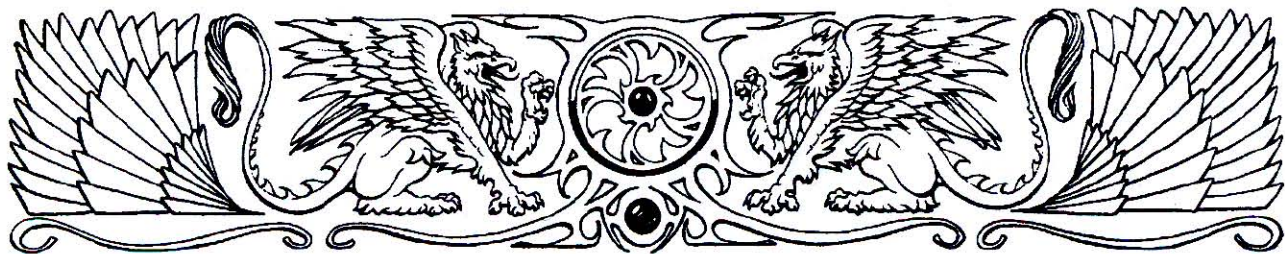
Ponad wszystko kochamy dzieci. Nie mamy ich wiele. Dlatego też dbamy o nie, jak o żaden inny skarb i wychowujemy z wielkim oddaniem. Dziecko to ucieleśniona zmienność. Maluch patrzy na świat ze zdziwieniem i zachwytem, a przecież dorosłe wietrzniki starają się odnaleźć w sobie i wzmocnić ten pierwotny zachwyty rzeczywistością i radość z istnienia.

Wychowujemy potomstwo w klanach, liczących około 30 wietrzników. Jedno dziecko przypada na czterech dorosłych. Wszyscy członkowie klanu są odpowiedzialni za wszystkie dzieci, jak gdyby każde z nich było ich własnym. Niektórzy uważają, że jesteśmy zbyt beztroscy, by wychowywać dzieci. Jednakże bierzemy sobie tę rolę do serca bardziej niż cokolwiek innego. Nie jest łatwo pokonać wietrznika. Nasz mały wzrost sprawia, że wielu nie docenia naszej waleczności.

Uwielbiamy podróżować po Barsawii i spotykać inne rasy i społeczności. Po powrocie do domu opowiadamy o wszystkich naszych przygodach. Czasem napotykamy rasę, której zwyczaje się nam podobają. Wówczas staramy się je naśladować, dopóki się nam nie znudzą i nie znajdziemy sobie nowych. Mówi się, że życie wietrznika ulega drastycznej zmianie co 10 lat. Powiedziałbym raczej, że co 6 lub 7. W każdym razie na pewno często się zmienia.

Wietrznik uwielbia nowe doświadczenia i przeżycia. Wszelkie przygody przyjmuje ze śmiechem na ustach. Niektórzy nazywają to brawurą wietrzników, porównując nas do t'skrangów. W odróżnieniu jednak od ludu rzeki, nie przejmujemy się tym, czy nasze





próby powiodą się czy nie. T'skrang odczuje wstyd w razie porażki, a wietrznik nie, chyba że chodzi o sprawy życia i śmierci. Wietrzniki cechuje olbrzymie pragnienie życia i nie ryzykują tak bardzo, jak t'skrangowie. Najbardziej bawi nas sama przygoda, a nie sukces i chwała.

– Spisana mowa Tyrwhilla, wietrznika łucznika z klanu Whaele

O RÓŻNORODNOŚCI POZOSTAŁYCH MIESZKAŃCÓW BARSAWII

Chociaż smoki należą do Dawców Imion, zdecydowałem się umieścić je w tym rozdziale, by lepiej zaznaczyć różnice między nimi, a rasami tworzącymi populację Barsawii. Ich odmienność i samotnicza natura wymagają dokładniejszego opisu ich rodzajów, wzajemnych stosunków, relacji z innymi rasami i innych ważnych szczegółów.



– Jerriv Forrim

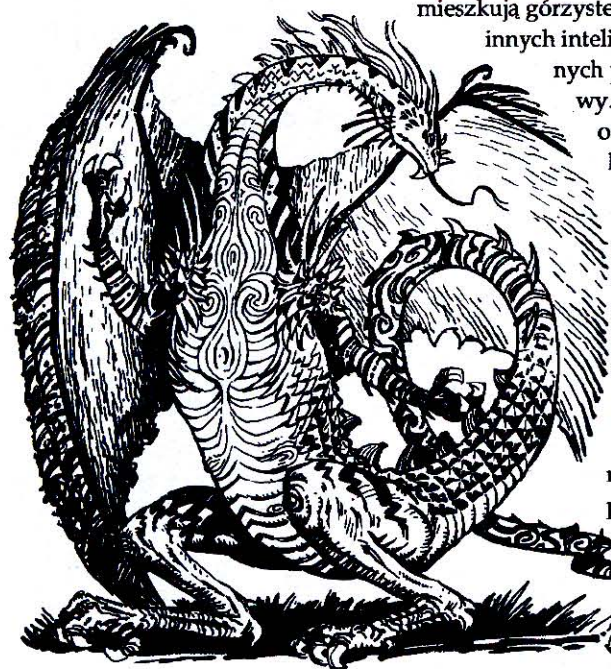
O NATURZE SMOKÓW

Smoki to najgroźniejsi i najpotężniejsi Dawcy Imion. Są to długowieczne stworzenia o olbrzymich rozmiarach. Cielsko dorosłego smoka mierzy około 30 metrów, do czego należy dodać jeszcze ogon o długości przynajmniej 20 metrów. Wysokość gada mierzona „w kłębie” może wynosić nawet 5,5 metra, a rozpiętość skrzydeł dochodzi do 40 metrów. Grube łuski, które pokrywają całe ciało smoka, mogą mieć różne odcienie, od ciemnozielonego do jaskrawoczerwonego. Mimo to ubarwienie poszczególnych smoków jest jednokolorowe. Większość smoków posiada długie, giętne szyje i rogi na łbie. Stwory te poruszają się na czterech łapach. Przednie kończyny wyposażone są w kciuk, dzięki czemu smoki potrafią chwycić przedmioty i posługiwać się nimi.

Jednakże ani wielkie rozmiary, ani ostre pazury, ani gruby pancerz nie są najniebezpieczniejszą bronią smoka. Te istoty bowiem potrafią ziać ogniem, rozkazywać zwierzętom, pluć kwasem lub opanowywać umysły osób, z którymi rozmawiają.

Znamy niewiele smoków. Wolą one trzymać się z dala od ludzi i żyć w samotności. Smoki z reguły uważają się za lepsze od innych Dawców Imion i nie interesują się Pasjami. Realizują swe tajemnicze cele, manipulując innymi rasami Dawców Imion. Wówczas często zagrażają istnieniu całych wiosek, miasteczek lub miast. Z reguły zamieszkują góryste obszary, mokradła, bagna i gęste dżungle, położone z dala od

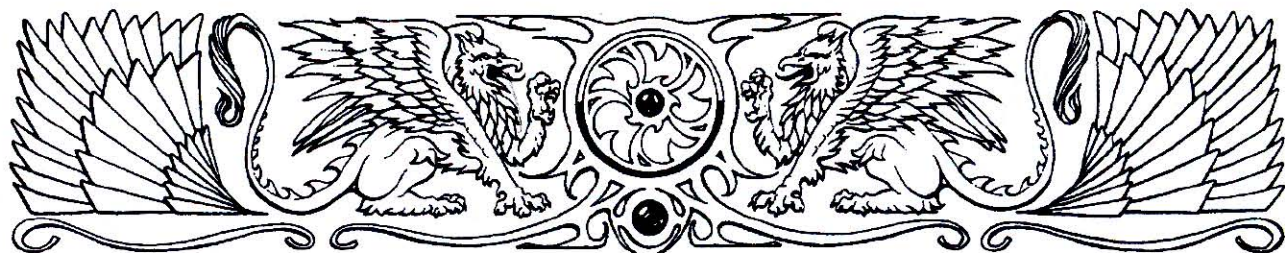
innych inteligentnych społeczności. Mīt o smoczych pieczarach wypełnionych po brzegi złotem i kosztownościami często okazuje się prawdziwy. Zabójcy smoków z reguły przybywają do schronienia smoka obładowani różnymi magicznymi artefaktami, talizmanami i zaklętym orężem. Niestety, w przeważającej większości przypadków to potwór okazuje się zwycięzcą, więc kości i skarby wojaków powiększają jego stan posiadania.



Smoki, mimo samotniczej natury, z powodów znanych tylko sobie czasem angażują się w sprawy Dawców Imion. Jeśli smok wspiera jedną ze stron konfliktu, nie oznacza to, że ją popiera. Robi to wyłącznie z tylko sobie znanych powodów. Przeciętny człowiek może tylko domyślać się motywacji kierujących działaniami smoka.

Chciałbym lepiej uwidocznąć szczególny indywidualizm, charakterystyczny dla tych stworzeń. Dlatego przedstawię dalej przykłady trzech znanych w Barsawii smoków. Bez wątpienia w granicach naszej prowincji istnieje więcej tych stworzeń, lecz pozostają one w ukryciu.





Aban

Smoczyca Aban zamieszkuje ponure obszary Mglistych Bagien. Na swym terytorium nie toleruje żadnych intruzów. Nieliczni podróżni, którzy przeżyli tak ryzykowną wyprawę, opowiadają o strasliwym przeżyciu, jakim była ucieczka przed olbrzymim, przerażającym potworem. Niektórzy twierdzą, że legendarne miasto sprzed Pogromu, które miałyby znajdować się wśród Mglistych Bagien, nie zostało jeszcze odnalezione, gdyż znajduje się pod siedzibą smoczycy.

Aban ma kolor ciemnej czerwieni, a jej oczy wydają się czarniejsze od nocy. Mimo swych olbrzymich rozmiarów, porusza się bezszelestnie po mokradle. Śmiałkowie, którzy widzieli smoczycę, twierdzą, że nie zdawali sobie sprawy z obecności bestii aż do chwili, gdy jej olbrzymia sylwetka wyłoniła się niespodziewanie i bezgłośnie z mgły kilka metrów od nich.

Górski Cień

Górski Cień żyje w Górach Smoczyc. Nazwa górskiego łańcucha, w którym mieszka potwór, powstała właśnie dzięki niemu. Górski Cień jest wyjątkowo dużym smokiem. Wyróżnia się wśród przedstawicieli swej rasy zainteresowaniem sprawami i zwyczajami innych społeczności Dawców Imion. Studiuje nasze zwyczaje nie w celu wykorzystania ich w mrocznych machinacjach, lecz po to, by zrozumieć nasze serca i dusze. Niestety, nikt nie potrafi zgadnąć, w jaki sposób smok chce korzystać ze zdobytej wiedzy.

Górski Cień uwił swe gniazdo w głębokiej jaskini, do której wejście znajduje się wysoko na zboczu wyjątkowo stromej góry. Szalejące na tej wysokości wiatry nie pozwalają latającym statkom na dotarcie do siedziby smoka. Potwora nie można zobaczyć, chyba że sam sobie tego życzy. Zazwyczaj następuje to wtedy, gdy zlatuje w dół, by porwać do siebie jednego z nielicznych gości, którzy go odwiedzają.

Jedna z legend opowiada o tym, że w pieczarze smoka żyje duża liczba osieroconych ludzi i orków, których smok sam wychował. Prawdopodobnie smocza wioska utrzymuje się na lodowatym i pustym szczycie dzięki tej samej magii, która zapewniła utrzymanie przy życiu mieszkańców kaerów i cytadel w czasie Pogromu. Inne opowieści twierdzą, że Górski Cień posiada drugą siedzibę, położoną w głębi Złoziemia.



Minął rok, od kiedy otworzyliśmy nasz kaer. Zbudował go nasz opiekun, Górski Cień. Wszystko, co mamy, zawdzięczamy właśnie jemu. Pomógł nam, pokazując, w jaki sposób ochronić się przed szalejącym w Barsawii Pogromem.

Zażądał w zamian tylko jednej rzeczy. Kazał nam spisywać wszystko, co dzieje się w naszej społeczności i przestać mu te księgi. Dzisiaj spełnimy nasze zobowiązanie.

Dzisiaj odbędzie się Słoneczny Festyn. Przekażemy nasze archiwa Górskiemu Cieniu, dopełniając naszej przysięgi.

– Z mowy starosty wioski Mıla Neb z Jud-alam

– Czy wiesz, komu przeszkodziłeś, chłopcze? – Potężny głos dźwięczał w moich uszach, i myślałem, że pęknie mi czaszka.

– Poszukuję smoka Górskiego Cienia – odpowiedziałem piskliwym głosem. – Przyniosłem historię wioski Jud-alam. To zapłata.

– Ach, ta ludzkość! – Głos zagrzmiął jeszcze głośniejsze. – Wiednie śpieszące się stworzenia!

Usłyszałem śmiech tak donośny, że góry zadrżały w posadzie.

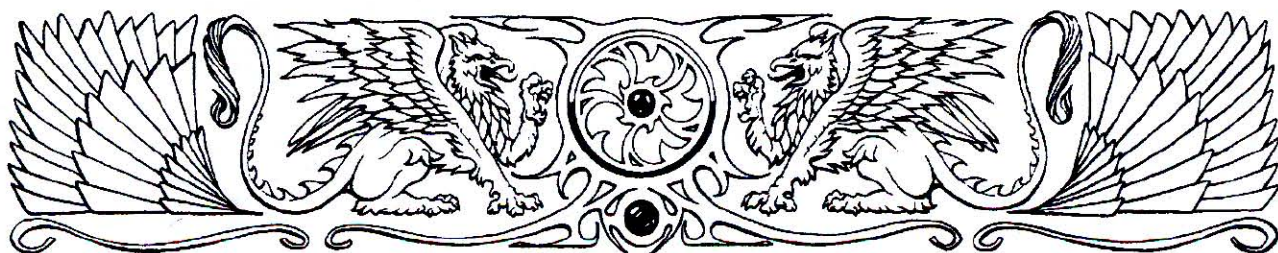
– Z opowieści wystawnika Telemira z wioski Jud-alam

Górski Cień ma barwę srebrno-błękitną i czarne oczy. Śmiałkowie, którzy go spotkali, twierdzą, że często wybucha wdzięcznym śmiechem, który denerwuje ludzi, ponieważ nie znają jego przyczyny.

Usun

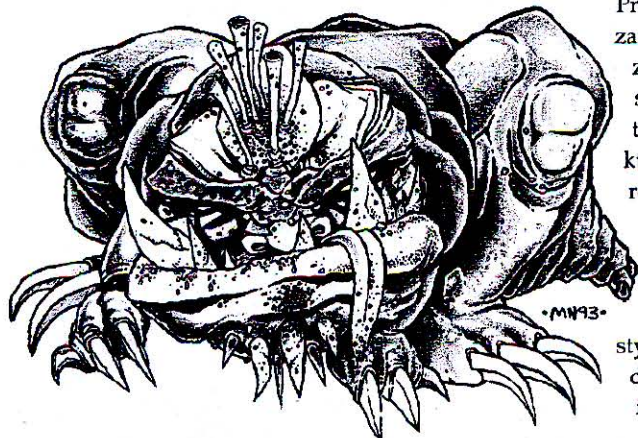
Usun osiedlił się w dżungli Liaj. Z tego powodu niewiele innych społeczności zamieszkuje te tereny. Niektórzy podróżnicy opowiadają, że zwierzęta z dżungli boją się potwora o wiele mniej niż Dawcy Imion i żyje ich tam bardzo dużo. Łuski Usuna są zielone, a jego oczy – błękitne. Gdy siedzi w bezruchu, prawie niemożliwe jest odróżnienie go od drzew i roślin.





KRÓTKA ROZPRAWKA O FAUNIE W BARSAWII

W tej księdze nie ma miejsca nawet na najbardziej skróconą listę zwierząt żyjących w Barsawii. Zamiast więc wyliczać i opisywać wszystkie stworzenia, zdecydowałem krótko i zwięźle zająć się podstawowymi ich rodzajami.



Przed wszystkim w Barsawii żyją zwierzęta niemagiczne. Są to zarówno małe stworzenia leśne, jak i wielkie drapieżniki z dżungli Serwos, leżącej w centrum Barsawii. Inne istoty posiadają wrodzone zdolności magiczne, które pozwalają im latać, bronić się lub w niespodziewany sposób atakować tych, którzy im zagrażają. Wiele z nich to twory i niewolnicy Horrorów, a ich zadaniem jest wabienie ofiar, mających zaspokoić straszliwy głód potworów.

Wydaje się, że od czasu Pogromu wiele stworzeń częściej atakuje inne zwierzęta, postrzegając je jako zagrożenie. Uczeni twierdzą, że takie zachowanie spowodowane jest instynktowną reakcją na skażone przez Pogrom otoczenie. To dziwne zachowanie nie ustąpiło po zakończeniu Pogromu i badacze sądzą, że może okazać się stałe.

– Z notatek do „Legendy o czterech wojownikach”, pióra elfickiego Trubadura Merta Looha

...Dzień 2: Spotkałem dziś tych samych trzech bohaterów co wczoraj – Fechtmistrza Neggil Paxa, Zbrojmistrza Teavila i Czarodzieja Taszę Wрила. Złodziej Pilla Doog wciąż się nie pojawił.

Neggil: Ta blizna, biegnąca od mego ramienia do biodra, to pozostałość po ataku gargulca. Rzucił się na mnie z góry. Nie zauważyłem go. Te potwory mają kamienne pazury ostre jak szpilety. Zdarzyło się to w pobliżu Tylonów.

Tasha: Ależ nie! Przecież tam walczyliśmy z ostrodroziami. Jeszcze nie odzyskałem sił po walce z jaskiniowym trollem, którego pokonałbym poprzedniego dnia. Troll uderzył mnie kamiennym toporem; do dzisiaj kuleję po tym ciosie. Z powodu rany nogi nie potrafiłem ocalić Teavila przed paraliżującym zionięciem ostrodrozioba.

Teavil: Pamiętam to. Ten ptakopodobny stwór ugryzł mnie w nogę i mogłem już tylko stać nieruchomo i przeklinać. Nie bolało bardzo. Byłem raczej zaniepokojony i przestraszony. Nie mogłem w ogóle się ruszyć!

Neggil: Ostrodrozioby to irytujące małe stworzonko. Nie ma się czego bać. Tak jak ghule, które wtedy widzieliśmy. Strasznie brzydkie. Gdy się je zobaczy po raz pierwszy, można się przerazić, ale tak naprawdę, to tylko nędzne robactwo.

Tasha: Paskudztwo! Wykończyliśmy je bez problemu, ale potem pojawiły się nagle przed nami żywotrupy i jeszcze ten upiorny tancerz...

Teavil: Nigdy tego nie zapomnę. Bogu dzięki, że Pilla zaatakował, gdy tylko Tasha zaczęła tańczyć. W przeciwnym razie stracilibyśmy naszego czarodzieja.

Tasha: O wilku mowa... Oto właśnie nasz złodziej.

Spojrzeliliśmy w kierunku drzwi i zobaczyliśmy mężczyznę bez lewej ręki. Prawą nogę zastępował kawałek drewna. Przykuśtykał do naszego stołu, opierając się na kij. Moi rozmówcy musieli dosłyszeć jęk zdziwienia i grozy, jaki z siebie bezwiednie wydałem i jednocześnie wytłumaczyli mi: „To sprawka krwawych mat”.

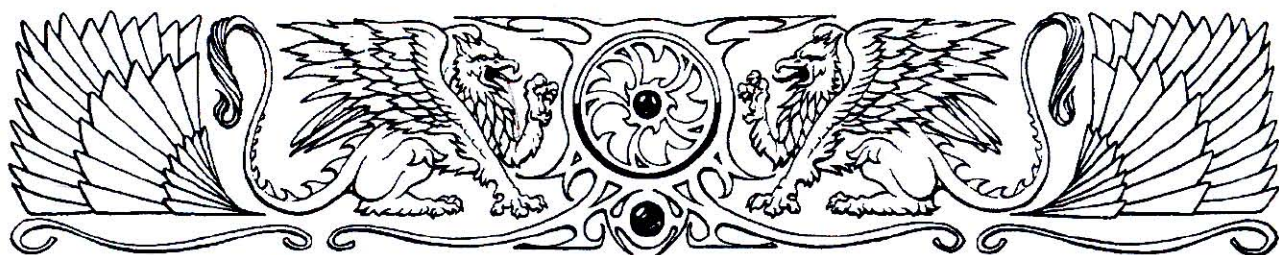
O PRZERAŻAJĄCEJ NATURZE HORRORÓW

W odróżnieniu od stworzeń i potworów urodzonych w naszym świecie, takich jak hydry lub gryfy, Horrory pochodzą z innej płaszczyzny istnienia. Ich szczególne zdolności, niezrozumiała dla nas filozofia i zamiłowanie do rozlewu krwi są zupełnie nieporównywalne z cechami nawet najdziwniejszych stworzeń naszego świata.

Uczeni z Thery uważają, że Horrory najeżdżają nas co kilka tysięcy lat, gdy poziom magii staje się tak wysoki, że mogą przedrzeć się przez barierę dzielącą wymiary. Nie wiemy, czy niszczą też inne światy poza naszym. Ich pobyt w Barsawii, zwany Pogromem, trwa zwykle kilkaset lat. Ostatni Pogrom zakończył się dopiero 90 lat temu i trwał 400 lat.

W czasie Pogromu Horrory przemierzały świat, niszcząc i pożerając wszystko, co napotykały na swej drodze. W Barsawii nie przetrwały żadne pozostałości po cywilizacjach zamieszkujących ją w dawniejszych czasach. Prawdopodobnie





podczas poprzednich Pogromów Horrorzy musiały całkowicie znieść je z powierzchni ziemi. Nasze społeczeństwo w znacznym stopniu przetrwało Pogrom, lecz jest to skutek interwencji Therań, którzy ostrzegali pozostałe społeczności o nadchodzącym kataklizmie i nauczyli nas, jak się przed nim chronić.

Od czasu zakończenia Pogromu nie mieliśmy kontaktu z cywilizacjami spoza Barsawii, co nie znaczy, że nie przetrwały one spustoszenia. Dzięki kontaktom handlowym z miastami po drugiej stronie morza Aras wiemy, że niektóre społeczności przetrwały kataklizm, lecz podobnie jak my, muszą najpierw odbudować swe państwa, zanim zechcą nawiązać z nami kontakt. Istnieje bardzo dużo gatunków Horrorów. Niektóre są bezmózgimi potworami, pożerającymi wszystko, co stanie na ich drodze: trawę, drzewa i owady. Inne są sprytniejsze i potrafią rozwiązywać proste zagadki i unikać pułapek. Wiele kaerów i cytadel zostało zniszczone właśnie przez takie gatunki.

Najpotężniejsze Horrorzy myślą równie sprawnie jak my. Mają swój własny język i odczuwają emocje. Ich wyjątkowy spryt czyni z nich niebezpiecznych przeciwników. Ten rodzaj Horrorów w szczególności miłuje się w zadawaniu cierpienia i wzbudzaniu strachu. Te potwory, zamiast po prostu zabić swą ofiarę, potrafią bawić się nią, dręczyć i torturować. Czasami trwa to nawet lata! Nie jesteśmy pewni, dlaczego zachowują się w ten sposób. Niektórzy wierzą, że z odczuwanego przez ofiary cierpienia i strachu czerpią szczególny rodzaj niezbędnej im do życia pokarmu. Wiele inteligentnych Horrorów wkładało się do kaerów i cytadel, lecz nie ujawniało się, i z ukrycia zabijało mieszkańców, często doprowadzając ich do obłędu.

Niektóre Horrorzy potrafią opętać umysły ludzi. Inne potrafią ożywiać trupy, przemyskać nie zauważone w cieniu lub zamieszkać w broni, dzierżonej przez bohatera. Odkryliśmy tak wiele gatunków Horrorów, że nie potrafimy dokładnie określić zasięgu posiadanych przez nie zdolności.

WIDZIAŁEM ZNISZCZONE KAERY, W KTÓRYCH SPOCZYWAŁY SETKI SZKIEŁOTÓW, A KAŻDY Z NICH TRZYMAŁ W DŁONI SZTYLET LUB MIECZ. LUDZIE MUSIELI POZABIAĆ SIĘ NAWZAJEM. NIE WĄTPIĘ, ŻE ZMUSIŁY ICH DO TEGO HORRORY.

— WIN THRAUL

— Z dziennika obsydiańskiego Wojownika Gliocka Blucha i jego towarzyszy, broniących kaeru Phil-tolo
...Rozmawialiśmy z ostatnim mieszkańcem kaeru, człowiekiem o imieniu Bylon. Aż do dzisiaj wspomnienie jego słów mrozi mi krew w żyłach.

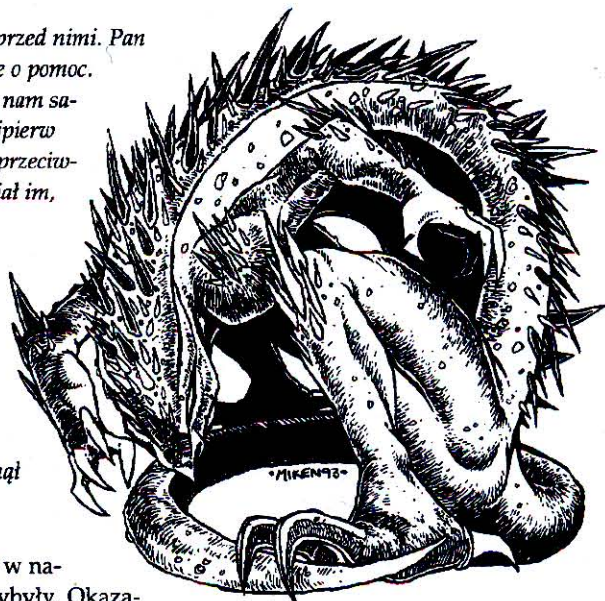
— Mylicie się — mówił. — Mój Pan nie jest Horrorem. Ochronił nas przed nimi. Pan wiedział, że niektórzy nie będą chcieli mu służyć, dlatego poprosił mnie o pomoc. Wy tłumaczyłem ludziom z mojej wioski, że obecność Pana przysporzy nam samych korzyści, że będzie nas chronił. Rzecz jasna, zażądał zapłaty. Najpierw chciał tylko starców i chorych. Nikt nie protestował. Tych, którzy byli przeciwni, przestępców i chuliganów, zabierałem do mego Pana. On udowadniał im, że mylili się.

Niedługo inni mieszkańcy kaeru zaczęli sami zabijać się dla mego Pana. Całe rodziny oddawały się memu władcy: matki, ojcowie, synowie i córki.

Bylon przerwał swą opowieść i spojrzał w niebo. Przez jego twarz przemknął spazm cierpienia, a ciało zesztyniało nagle.

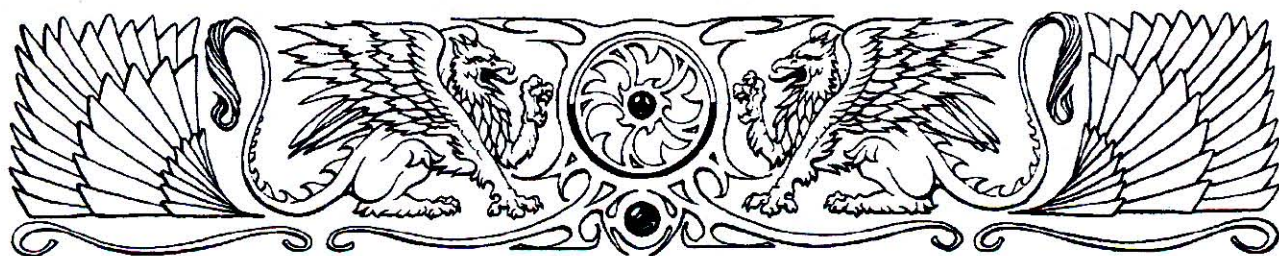
— Panie? Zdradziłem im zbyt wiele. Wybacz mi. — Wyprostowując się, podniósł nóż z ziemi.

— Wybaczcie. Mój Pan domaga się jeszcze jednej ofiary. — Uśmiechnął się do nas, odwrócił się i zniknął w głębi mrocznego kaeru.



Gdy poziom magii opadł, Horrorzy nie mogły dłużej pozostać w naszym świecie. Powróciły do potwornej płaszczyzny, z której przybyły. Okazało się jednak, że wiele dysponuje wystarczającą mocą, by oprzeć się magicznej sile i pozostać na naszej ziemi. Inne znalazły się w pułapce, ponieważ przejszcie do ich świata zdążyło się zamknąć, zanim zdążyły opuścić nasz. Horrorzy nie stanowią już zagrożenia dla całego świata, lecz wciąż mogą nastreć kłopotów bohaterom i mieszkańcom wiosek.





PLEMIONA I KLANY

Niektórzy Dawcy Imion tworzą plemiona lub klany, które funkcjonują poza normalnym barsawiańskim społeczeństwem. Te grupy mieszkają w obrębie prowincji, lecz trzymają się z dala od innych społeczności i wola, by nie wtrącano się do ich spraw. Są największą przeszkodą w zaprowadzeniu pokoju w Barsawii, co jest celem królestwa Throalu. Największe grupy to trollowi kryształowi łupieżcy, orkowi nomadzi i t'skrangi mieszkające w nadrzecznych wioskach.

KRYSTAŁOWI ŁUPIEJCZY

T'SKRANI OSŁABIAJĄ
JEDNOŚĆ BARSAWII
NIE SĄDZĘ. BARSAWIA
NALEŻY W RÓWNYM
STOPNIU DO NAS, JAK
I DO KRASNOLUDÓW.
RÓŻNIMY SIĘ OD LUDU
THROALU, ALE NIE
SZKODZIMY NASZEJ
KRAINIE.
- DARIINAEUS, KAPITA-
N SZYBKIEJ FALI

Przez wiele stuleci niezliczone plemiona trolli uznawały Lśniące Szczyty za swą siedzibę. Wysokie pasmo górskie jest oddalone od osiedli innych ras, a poza tym oferuje wiele głębokich jaskiń i pieczar, w których można zamieszkać. Przed Pogromem Lśniące Szczyty kipiały życiem. Zbocza gór pokrywała gęsta roślinność. Jednak górskie trolle nie zajmowały się uprawą ziemi. Zaniedbywały Pasję Jaspree na rzecz bojowego Thystoniusa.

Wyrabiały broń oraz pancerze z kamienia i kryształu. Niewiele ras posiada dostateczną siłę, by nosić i używać tak ciężkich i bogato zdobionych przedmiotów, więc trolle szczytyły się nimi. Budowały także drakkary – długie drewniane statki powietrzne, za pomocą których żeglowały wśród górskich szczytów, tocząc między sobą wielkie bitwy. Te trolle różniły się znacznie od kryształowych łupieżców, których dzisiaj znamy i którzy walczą głównie z innymi rasami.

Pogrom spowodował olbrzymie zmiany w Lśniących Szczytach, podobnie jak wszędzie w Barsawii. Większość trolli przeżyło kataklizm w głębokich górskich kaerach. Ich kraj poniósł o wiele większe szkody. Tam, gdzie niegdyś rosły drzewa i trawy, owoce i warzywa, Horrorzy pozostawiły ogołoconą kamienistą ziemię. Trollom, które nigdy nie garnęły się do rolnictwa, nie udało się do tej pory odnowić roślinności zniszczonych gór. (Niektórzy twierdzą, że po prostu nie chcą się tym zajmować). Zamiast tego zaczęły najeżdżać i łupić okoliczne wioski i miasta, grabiąc jedzenie i inne potrzebne im dobra.

Przez ostatnie 90 lat trolle z Lśniących Szczytów wypracowały całkiem nowy sposób życia, wymyśliły rytuały i obrzędy związane ze złodziejską działalnością. Przymierza trolli rozrosły się przez te lata i liczą obecnie od 200 do 1000 osobników. Przewaga liczebna jest atutem podczas wypraw wojennych, lecz ich zbyt duża populacja przysparza także kłopotów. Lśniące Szczyty nie są bowiem dostatecznie rozległe, by móc utrzymać tak dużą liczbę mieszkańców. Coraz dotkliwsze braki w zaopatrzeniu sprawiają, że trolle muszą rozszerzać zasięg swych najazdów i wyruszać na dalsze wyprawy.

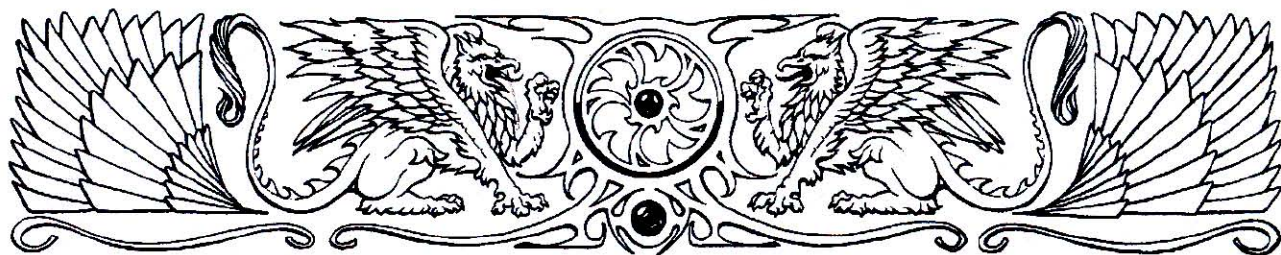
Przymierza kryształowych łupieżców różnią się między sobą sposobami walki i temperamentem. Wciąż zdarza im się walczyć między sobą, lecz celem ataków częściej stają się latające statki Theraan, społeczności rolnicze i karawany. Niektóre przymierza, jak Krwawa Wiedza, są wyjątkowo bezwzględne. Za to Kamienne Pazury udzielały schronienia nieszczęśliwym zbiegom w czasie Wojny Therańskiej.

O zwyczajach kryształowych łupieżców

Spółeczność kryształowych łupieżców zgrupowana jest wokół przymierza, tworzone co najmniej dwa klany, które zawarły pakt i dzielą się ziemią oraz łupami. Gdy wodzowie klanów decydują się zawrzeć przymierze, plemiona wykonują Rytuał Przymierza, obrzęd magii krwi, wymagający od przywódców klanów, by złożyli sobie nawzajem przysięgę krwi, potwierdzając w ten sposób wieczną więź dwóch grup.

Przymierza trolli mają niewiele wspólnych cech. Każdemu przewodzi herszt – z reguły wojownik, którego boi się najwięcej członków przymierza. Każdy, kto sądzi, że może pokonać herszta, ma prawo wyzwąć go na pojedynek. Herszt wyznacza warunki zwycięstwa; z reguły walka trwa do pierwszej krwi, upadku, utraty przytomności lub śmierci jednego z uczestników. Wyzywający ma prawo wybrać rodzaj broni i sposób walki (wręcz lub z użyciem broni). Jeśli pojedynek ma trwać do upadku jednego z walczących, walczy się zazwyczaj na pięści. Jednakże wielu śmiałków decyduje się na walkę z bronią w rękę, niezależnie od warunków zwycięstwa, mając nadzieję na łatwiejsze zwycięstwo i zajęcie miejsca herszta.





Święta i uczty trolli mogą śmiało konkurować z obchodzonymi przez inne rasy Barsawii. Górskie trolle uwielbiają ruch, co demonstrują zarówno w walce, jak i w tańcach wokół wielkich ognisk. Podczas dzikich tańców wzywają Floranuusa, Pasję biesiad, zwycięstw i ruchu.

Statki powietrzne kryształowych łupieżców

Przymierza trolli zajmują się przede wszystkim napadami i budową latających okrętów. Kryształowi łupieżcy używają powietrznych drakkarów, które są najmniejszymi latającymi statkami w Barsawii. Ich kapitanowie szczerzą się rzeźbionymi kadłubami swych statków, na których wyryte są finezyjne runy. Łupieżcy cumują swe statki w ciasnych pieczarach, ukrytych w okolicy wiosek. Tam też wykonywane są wszelkie naprawy.

Herszt przymierza mianuje kapitanów wszystkich należących do wspólnoty drakkarów oraz swego zastępcę spośród członków załogi drakkaru, którym sam leci. Kapitan dowodzi załogą oraz podejmuje decyzje dotyczące statku, gdy herszt jest nieobecny. Reszta trolli na statku to załoga, wioślarze lub członkowie oddziału, który pierwszy wchodzi do walki. Ci szczęśliwcy siedzą na środku pokładu, z mieczami w dłoniach, gotowi w każdej chwili ruszyć do ataku.

Trolle, które nie wyruszają w powietrzne podróże, są albo za młode, albo za stare, by móc uczestniczyć w walce. Czasami też klan nie ma po prostu wystarczająco dużo statków powietrznych, aby pomieścić wszystkich chętnych. Tacy członkowie przymierza zajmują się naprawą lub wyrobem broni i wychowaniem dzieci.

O miejscu nowiaków w społeczeństwie łupieżców

Przez ostatnie 80-90 lat kryształowi łupieżcy porywali mieszkańców najeżdżanych osad i wiosek, a także członków załóg grabionych statków. Owi więźniowie nazywani są nowiakami; przygotowują jedzenie i wykonują inne powszednie czynności dla przymierza. Ucieczka jest bardzo trudna. Nawet trolle uważają, że przemierzanie Lśniących Szczytów nie należy do prostych zadań, a uciekinier z jednego trollowego przymierza w czasie wędrówki do podnóża gór może z łatwością zostać schwytany przez inne.

Kryształowi łupieżcy oburzają się, gdy porównuje się ich zwyczaj chwywania nowiaków z theranśkim niewolnictwem, chociaż tylko oni widzą różnicę. Według nich polega ona na tym, że Theranie handlują i sprzedają swoich niewolników, podczas gdy oni używają nowiaków wyłącznie do własnych potrzeb. Co więcej, uważają nowiaków za członków swej społeczności, mimo że nie posiadają oni żadnych praw, władzy ani szacunku.

Nowiak, który dostatecznie długo wytrzyma trudy życia wśród trolli, może w końcu, zgodnie z wolą herszta, zostać pełnoprawnym członkiem przymierza. Jeśli zgodzi się na to, musi przejść rytuał inicjacji, tak jak dorastający troll. Jeśli go przeżyje, zostają mu przyznane prawa członka przymierza.

O broni i zbrojach

Trolle nie tylko potrafią budować wspaniałe statki powietrzne – wytwarzają również oryginalny oręż. Ich broń i zbroje należą do najbardziej niezwykłych w całej Barsawii, a może nawet na całym świecie. Trolle używają wprawdzie broni z metalu i skóry, lecz większość z nich walczy mieczami i włóczniami z barwionego na niebiesko kryształu lub wysadzanych kryształowymi odłamkami. Przydomek łupieżców pochodzi właśnie od owego minerału.

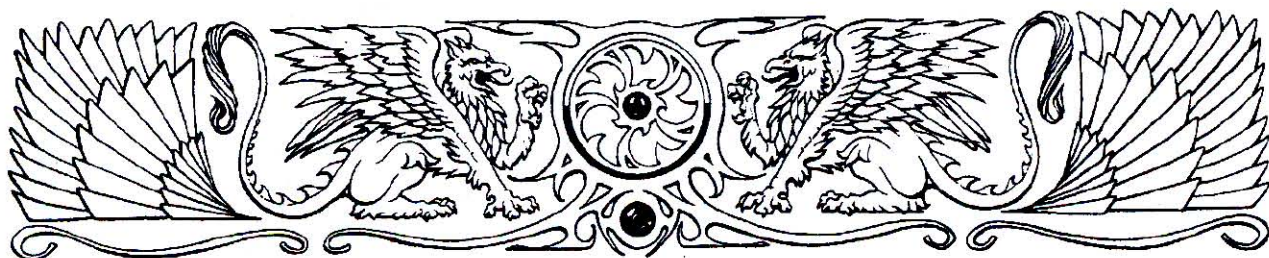
Zwykły kryształ nie nadaje się do produkcji broni, ponieważ jest zbyt kruchy. Trolle wytwarzają broń z kryształu znajdowanego tylko w Lśniących Szczytach i wzmacniają go esencją żywiołu ziemi. Dzięki temu ich wyroby są twardsze od metalu.

Lśniące Szczyty zapewniają kryształowym łupieżcom oba niezbędne surowce do wyrobu broni. Głębokie jaskinie w sercu gór pełne są dużych kryształów, zwanych lodowymi kamieniami (są one zimne w dotyku) i esencji żywiołu ziemi. Są w dużym stopniu nie zbadałe i nie zamieszkane z powodu dużej liczby gnieźdzących się w nich dziwnych i niebezpiecznych stworzeń, pochodzących z płaszczyzny żywiołu ziemi. Łupieżcy, zwykle gotowi do rabunku i gwałtu, boją się wypraw w głąb ziemi. Pragną znajdujących się tam skarbów, jednakże czują, iż zapuszczając się we wnętrza pieczar, stają się intruzami. Więcej informacji o jaskiniach znajdziesz w innej części tej książki, pod tytułem „O górach Barsawii”. Tam właśnie znajduje się dokładny opis Lśniących Szczytów.

ROZKRÓŻNIENIE MIĘDZY NIEWOLNIKIEM A NOWIAKIEM JEST DLA WIĘKSZOŚCI BADA-CZY NIEJASNE. ŻADEN Z NICH NIE ŚMIAŁBY JEDNAK PRZYZNAĆ SIĘ DO TEGO W OBECNO-ŚCI KRYŚTAŁOWEGO ŁUPIEJCZY.

- JERRIV FORRIM





– Z dziennika Zurka, członka klanu Kamiennych Pazurów

...Żegnało nas całe przymierze. Dzieci chowały się w cieniu latającego okrętu, podobnie jak ja to robiłem jeszcze kilka lat temu. Starsi przymierza, poważni ludzie, noszący wysoko głowę i szczytający się bliznami po niedysiejszych napadach, pożegnali nas tradycyjną formułą: „Wróćcie zwycięscy lub złożeni na swej tarczy”.

Przy dźwięku b'ruara, instrumentu wykonanego z rogu grzmotorożca, 500 naszych wojowników ustawiło się w kolumnę. Drugi od głoś rogu skierował nas ku drakkarom. Poruszaliśmy się jak wielka, ociężała bestia. Ostrza naszych włóczy i mieczy błyszczały w słońcu. Niektórzy nieśli piękne, wielkie topory, wykonane z lodowego kamienia. Jeszcze inni dzierżyli cepy i maczugi, wzmocnione esencją żywiołu ziemi. Część przywdziała nawet wymyślne zbroje z kryształu, a wszyscy mieli ponadto wielkie tarcze z lodowego kamienia, które lśniły w ostrym słońcu jak tuski smoka.

Gdy ostatni wojownicy weszli na pokład statku, wśród tłumu zapadła cisza. Wówczas zaczęły rozlegać się dźwięki uderzanych włóczy o tarcze. Oznaczało to rozpoczęcie h'kradtu, starożytnego rytuału łupieżców. Odgłos uderzeń potęgował coraz bardziej, aż zaczął rozbrzmiewać wśród gór, niczym grzmot burzy.

Tłum odpowiedział nam okrzykami wojennymi i pozdrowieniami. Wreszcie, gdy ostatnie echo odbiło się od najdalszego szczytu gór, drakkary klanu Kamienny Pazur wzniosły się ku chmurom.

Kryształowe zbroje i broń trolli są tak samo wytrzymałe w walce i równie dobrze chronią, jak metalowe, a ponadto czasem mają magiczne właściwości. Oprócz trolli mało kto ich używa, ponieważ aby je nosić potrzeba, nadludzkiej siły. Czasami jednak trollowy zbrojmistrz, przez przypadek lub dzięki wyteżonej pracy, stwarza naprawdę niezwykłą broń. Wiemy, że istnieją kryształowe miecze, które zadają więcej obrażeń niż inne egzemplarze broni, stworzonej z tego samego

materiału, kolczaste maczugi nabijane odłamkami kryształu, które promieniują ostrym niebieskim światłem, osłepiającym przeciwnika oraz zbroje z kryształu, ważące tyle co skórzany pancerz. Wielu wojowników poszukuje takich cudownych przedmiotów. Czasami łupieżcy stają się sami ofiarami rabunku, gdy banda poszukiwaczy przygód wdziera się do siedziby przymierza trolli, chcąc zdobyć magiczną broń. Inni zaskakują kryształowych łupieżców podczas ich wypraw rabunkowych, mając nadzieję na zdobycie broni wojowników poległych w starciu.

PORÓWNANIE TRZECH PRZYMIERZY TROLLI

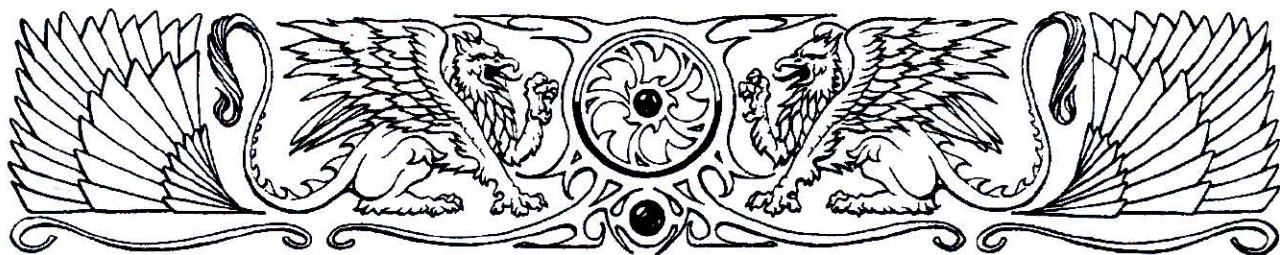
W czasie moich badań rozmawiałem z przedstawicielami trzech przymierzy trolli. Chciałbym pokazać, jak bardzo różnią się zwyczaje tych trzech wspólnot, będących przecież kryształowymi łupieżcami.

Zwyczaje Kamiennych Pazurów

Przymierze Kamiennych Pazurów nie wyzbyło się wprawdzie charakterystycznego dla górskich trolli surowego i gniewnego temperamentu, lecz zaczęło ostatnio tworzyć to, co my nazywamy cywilizacją, i udoskonalać swoje łupieżcze techniki.

Kamienne Pazury to klan liczący około 1000 trolli, posiadający dziesięć drakkarów. Ich siedzibą są północno-wschodnie krańce Lśniących Szczytów. Kamienne Pazury żyją z rabunku i napadów, podobnie jak inni kryształowi łupieżcy. Jednakże w odróżnieniu od swych współplemieńców nie przyodziewają grubych futer, lecz ubrania z tkaniny. Wzorują je na krojach popularnych w Throalu. Niestety, prostokątne tuniki, uszyte z myślą o kanciastych ciałach krasnoludów, wyglądają na olbrzymich trollach jeszcze komiczniej niż na ludziach. Kamienne Pazury gardzą jednak opiniami z zewnątrz i szczytą się swą nowo nabytą wiezią z kulturą nizin, a ich duma sprawia, że szybko można przyzwyczaić się do niecodziennych strojów. Członkowie przymierza nie naśladują krasnoludzkiego sposobu czesania brody w płaski rząd cylindrów, lecz i tak czeszą swój zarost o wiele częściej niż inne trolle. Trud, jaki zadają sobie, aby zadbać o wygląd i odpowiedni akcent, wymawianych przez siebie słów, sprawiają wrażenie, że Kamienne Pazury są bardziej ucywilizowane niż inne przymierza.

UWAŻAM SIĘ ZA DO-
BREGO PRZYJACIELA
HERSZTA PRZYMIERZA
TROLLÓW KERHTHA-
LA. JEGO OJCIEC PRZY-
CZYNIŁ SIĘ DO WPRO-
WADZENIA SIŁ
POWIETRZNYCH DO
ARMII THROALU
W CZASIE WOJNY THE-
RAŃSKIEJ. Z WSZYST-
KICH PRZYMIERZY
KRYŚTAŁOWYCH ŁU-
PIEJCÓW, KAMIENNE
PAZURY SĄ NAJOMNIEJ
PRZYWIĄZANE DO
SWYCH RYTUAŁÓW
I ZWYCZAJÓW. ZA KAŻ-
DYM RAZEM, GDY ICH
ODWIEDZAM, MAM
WRAŻENIE, ŻE STAJĄ
SIĘ CORAZ BARDZIEJ
UCYWILIZOWANE
I PRZEJMUJĄ OBYCZAJE
LUDZI I TROLLI
Z NIZIN.
– THOM EDRIILL



Fakt, że naśladowują zwyczaje mieszkańców nizin, sprawia, że napady dokonywane przez nich na osady są dla ich mieszkańców zawsze niemiłym zaskoczeniem. Niezależnie od swego wyglądu zewnętrznego, Kamienne Pazury wciąż żeglują na latających drakkarach i łupią okoliczne wioski. Wygląd zewnętrzny nie ma zbyt dużego wpływu na ich zwyczaje i moralność. W głębi duszy są to wciąż dzikie i brutalne stworzenia.

Prawdziwa różnica między Kamiennymi Pazurami a innymi trollami polega na tym, że nie łupią losowo wybranych wiosek. Najczęściej atakują Theran i ich sprzymierzeńców. Gdy jednak nastają ciężkie czasy, napadają na pierwszy lepszy cel.

O zwyczajach plemienia Krwawa Wiedza

Krwawa Wiedza liczą 800 trolli i posiadają 8 drakkarów. To najbardziej okrutny i bezlitosny klan kryształowych łupieżców, zamieszkujący północno-zachodnie obszary Lśniących Szczytów. Krwawa Wiedza zabija dla czystej przyjemności i nierzadko zapominają o zrabowaniu ciał swych ofiar. Regularnie atakują inne przymierza trolli, żeby wypróbować swoje umiejętności bojowe przeciwko tym, których uznają za swoich jedyńskich prawdziwych wrogów.

Chorak Łamignat, herszt Krwawej Wiedzy, szczególną nienawiścią darzy Kamienne Pazury. Chcąc zniszczyć swoich największych wrogów, wywołał już dwie wojny pomiędzy przymierzami, wciągając w konflikt inne klany trolli. Kerththale z Kamiennych Pazurów, dzięki swoim legendarным zdolnościom dyplomatycznym, stworzył własny sojusz i odparł ataki Krwawej Wiedzy. Pomimo znacznego rozlewu krwi, obie wojny nie zostały rozstrzygnięte.

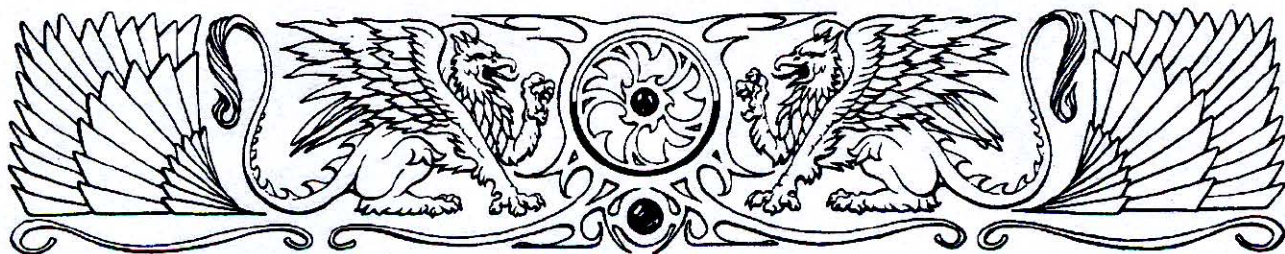
Do Throalu dotarła plotka, która głosi, że Chorak ma pełne ręce roboty z bandą młodych trolli, których przywódca, ambitny kryształowy łupieżca zwany Prokkvar Rozszarpane Ciało, ma zamiar zostać nowym hersztem Krwawej Wiedzy. Prokkvar na razie nie chce wyzwać Choraka na tradycyjny pojedynek, ponieważ wie, że nie uda mu się zwyciężyć. Z czasem jednak może okazać się, że ambitny młodzieniec zagrozi Chorakowi. Chorak uległ ostatnio kilku podejrzanym wypadkom, w których o mało nie stracił życia. O ich zaaranżowanie podejrzewa się Kamienne Pazury. Inne ślady wskazują jednak na to, że to sprawka Prokkvara. Oznaczałoby to, że młody troll i jego sprzymierzeńcy ignorują tradycyjny sposób zmiany herszta. Skoro tak łatwo ignorują ten podstawowy zwyczaj, jakie inne tradycje mogą jeszcze odrzucić?



– Jaron z Bethabel

Krwawa Wiedza przed wyruszeniem na wyprawę z reguły maluje swe futra i kryształowe zbroje krwią zabitych zwierząt. Z czasem na ich zbrojach pojawia się trwały karminowy osad. Noszą także kości wplecione w długie, zaniedbane włosy. Nadaje im to dziki i niebezpieczny wygląd, co jest zresztą ich zamierzeniem.





O zwyczajach Handlarzy Żelaza

Handlarze Żelaza są równie dzicy jak Krwawe Nosy. Różnią się jednak od innych przymierzy niezwykle przywiązaniem do metalu. Wyrabiają wprawdzie, jak inni łupieżcy, rzeczy z kryształu i kamienia, lecz ich główną dziedziną jest obróbka metalu. Wytwarzają z niego brosze, miecze, maczugi, hełmy, pierścienie, kociołki itp. Z wypowiedzi niektórych ich adeptów-rzemieślników wnoszę, że pragną odkryć nową dyscyplinę magii, która pozwoli im zmieszać metal z kamieniem i stworzyć nowy, wytrzymalszy materiał.

Yorvak Miedziany Pazur, herszt przymierza, zadaje sobie dużo trudu, aby poznać zwyczaje handlowe różnych wiosek. Dzięki temu jest w stanie odgadnąć, jaki towar wożą karawany. W ten sposób wybiera te, które najprawdopodobniej wiozą przedmioty z cennych metali lub kruszce. Obrabowywał także czarodziejów, wiedząc, że zajmowali się wyrobem magicznych mieczy i innych podobnych artefaktów.

Specyficzne zainteresowanie Handlarzy Żelaza różnymi metalami sprawia, że większość wiosek nie jest dla nich na tyle atrakcyjna, aby było warto je zaatakować. Nie dotyczy to jednak bohaterów obładowanych różnorakim łupem, magicznymi mieczami, pięknymi pierścieniami; powinni oni strzec się, gdy podróżują u podnóża Łśniących Szczytów.

Handlarze Żelaza ubierają się w szaty w kolorach metali. Często także malują swe kryształowe zbroje i broń tak, żeby wyglądały na metalowe. Przymierze liczy 1200 trolli, posiada dwanaście drakkarów i zamieszkuje środkowe obszary Łśniących Szczytów.

ROZPRAWA O ORKOWYCH NOMADACH

Orkowi nomadzi to wędrownie plemiona, przemierzające obszary rozciągające się na południe i zachód od Gór Throalskich. Dzieli się na kawalerzystów i łupieżców. Obie grupy używają do przemieszczania różnorakich wierzchowców, m.in. koni, grzmotorożców, wielkich rogatych stworów, zwanych stadzianami. Większość orkowych nomadów to adepci różnych dyscyplin, zdolni w trakcie ataku do niezwykłych akrobacji i wyczynów na grzbiecie swego wierzchowca. Obie grupy orków nieprzychylnie odnoszą się do siebie. Kawalerzyści uważają niezdyscyplinowanych i gwałtownych łupieżców za przeszkodę, ponieważ większość mieszkańców Barsawii nie potrafi odróżnić ich od owych pobratymców. Łupieżcy za to nienawidzą przywiązania kawalerii do porządku i skoordynowanych ataków.

Obie grupy wywodzą się od orków, które zbiegły z niewoli podczas wieków poprzedzających Pogrom. Uciekinierzy żyli w małych plemionach, które, chcąc uniknąć ponownego schwytania, często musiały zmieniać miejsce zamieszkania. Orkowie odkryli w sobie talent do oswajania dzikich bestii i przemienili je w niezbędne do wędrowki wierzchowce. Plemiona orków żyły z rabowania wiosek i samotnych gospodarstw. W miarę jak się powiększały, potrzebowały coraz więcej jedzenia i przeprowadzały coraz śmielsze napady.

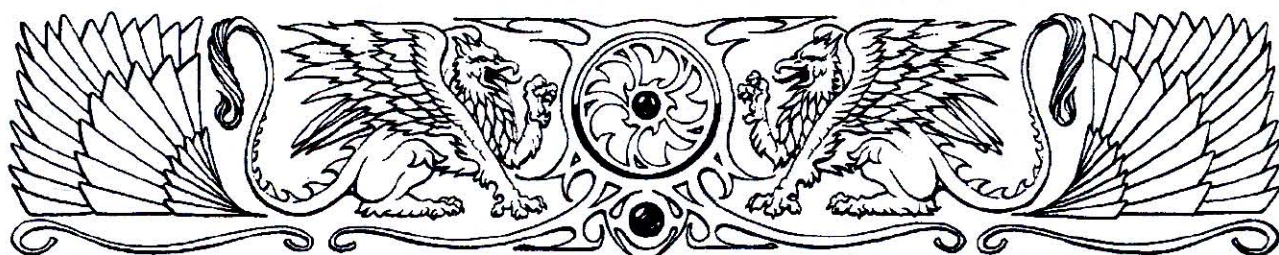
Po pewnym czasie plemiona stały się silniejsze. Wówczas orkowie uznali, że nikomu już nie uda się ich zniewolić. Ich wyprawy łupieżcze przestały być wypadami po zaopatrzenie, a stały się pogromami, mającymi ukarać wszystkich Dawców Imion za dawne niedole orków. Po kilku wiekach to, co było uzasadnieniem dla rozbojów, stało się zwykłą radością, odczuwaną z zadawania bólu i dokonywania kradzieży. Kultura orków została zdominowana przez przemoc i dzikie świętowanie zwycięskich wypraw. Orki pozostawiały za sobą pasmo nieszczęść i biedy. Ludzie zaczęli nazywać ich szarańczą, ponieważ zostawiali za sobą tylko zniszczenie.

Podczas Pogromu każde plemię orków zbudowało własny kaer. Nie mogąc napadać na osady, orkowi nomadzi pielegnowali pamięć swoich bohaterskich dni poprzez legendy. Pierwsi nomadzi, którzy wydostali się z kaerów po Pogromie, nie znaleźli wiele do rabowania. Mimo to natychmiast powrócili do trybu życia swych przodków i cierpliwie czekali, aż Barsawia się odbuduje.

O NOMADZKICH KAWALERIACH

Historia kawalerii nomadów rozpoczęła się krótko po tym, jak zjednoczony lud Barsawii pokonał imperium Theran i zakończył Wojnę Therańską. Wówczas to przywódca orkowego plemienia Gromiarzy zdecydował, że jego grupa będzie żyła ze sprzedawania innym plemionom usług w sztuce wojennej. Plemię zaprotestowało, lecz przywódca przewidział rosnące znaczenie handlu w Barsawii i przeforsował swój pomysł. Inne plemiona zaczęły go naśladować, zaprzestały grabieży i utworzyły kawalerie, sprzedające swe usługi za najbardziej korzystną cenę. Od samego początku niektóre kawalerie zaczęły żyć według ściśle określonych reguł, opowiadając się zawsze za jedną stroną konfliktu, podczas gdy inne, kierując się wyłącznie kryterium finansowym, zmieniały sprzymierzeńców z tygodnia na tydzień. To rozróżnienie trwa do dziś.





Orkowa kawaleria liczy od dziesięciu do stu jeźdźców. Dzieli się oni na zgrupowania złożone z dziewięciu żołnierzy i jednego sierżanta. Dowodzenie większymi jednostkami przypada w udziale kapitanowi.

Kawalerie obierają dla siebie symbole, za pomocą których się identyfikują, jak na przykład zakrwawione kły, rozdarte proporce lub czerwone rogi. Owe symbole przymocowują do tarcz, napierśników, pancerzy lub hełmów. Jest to zwyczaj, który kultuwają również łupieżcy, choć kawalerie wyróżniają się zbrojami i ekwipunkiem, które utrzymywane są w dobrym stanie. Podczas wędrówek często przybierają odzienie charakterystyczne dla miast i osad, przez które przejeżdżają, dodatkowo przyozdabiając je sukniami, cienkimi skórzanymi butami i innymi luksusowymi dodatkami.

Bardzo niewielu orkowych łupieżców posiadało umiejętność czytania i pisania, chociaż do wielu jednostek dołączają adepci, którzy dzięki wybranej Dyscyplinie opanowali te umiejętności. Nawet dowódcy orków często nie posiadają tych zdolności, więc większość umów zawiera się ustnie, po pertraktacjach. Kawalerie proponują niezwykle użyteczne usługi, co sprawia, że większość wiosek godzi się nawet na wygórowane wymagania dotyczące wynagrodzenia.

Orkowe kawalerie uwielbiają walkę i z reguły towarzyszą oddziałom pierwszej linii. Podnieceni jeźdźcy ruszają do ataku po pierwszej salwie strzał lub czarów przeciwnika. Wówczas, dzierżąc swe ciężkie lance, na grzbietach potężnych rumaków, orkowie szarżują na wroga, nie zważając na cokolwiek, co może stanąć im na drodze. Sam widok nadjeżdżających rozsierdzonych orków wystarcza bardzo często, by rozproszyć armię nieprzyjaciela.

Rodziny podróżują wraz z wojownikami, zajmując się codziennymi troskami: naprawą broni, przygotowywaniem posiłków i leczeniem rannych. Po wykonaniu zadania najemnicy z reguły rozbijają obozowiska w okolicach dużych miast, w których najłatwiej o informacje dotyczące nowych konfliktów, a więc i nowych kontraktów. Gdy tylko dowiadują się o szykującej się bitwie, szybko wyruszają na miejsce. Wszystkie orkowe kawalerie zdobywają pracę w ten sam sposób, dlatego też z reguły robotę dostają ci, którzy przybyli pierwsi. Gdy o pracę szczególnie trudno, orki walczą między sobą o kontrakt.

Jednostki kawalerii postępują zgodnie ze swym kodeksem. Składają się z zawodowych wojowników, którzy traktują innych wojaków tak, jak sami pragnęliby być traktowani. Jeńców przetrzymują do końca walki, a wówczas zwracają ich za okup lub po prostu wypuszczają wolno. Wszystkie kosztowności zdobyte podczas bitwy należą do zwycięzcy. Kawaleria, która zawarła umowę, pozostaje całkowicie oddana stronie, która jej zapłaciła. Chociaż niektórych można przekupić, większość orków trzyma stronę pracodawcy, chyba że ten wyda im samobójczy rozkaz lub nakaze akcję wykraczającą poza ramy umowy. W takim wypadku najemca, który odmawia ponownej negocjacji kontraktu, błyskawicznie traci dzielnych orkowych żołnierzy.

O TRZECH SŁYNNYCH KAWALERIACH

Opisuje trzy najsłynniejsze (choć często jest to złowroga sława) grupy orkowych jeźdźców. Podane liczby dotyczą wszystkich orków wraz z rodzinami; liczba wojowników podana jest w nawiasie.

Jeźdźcy Teratha

Jeźdźcy Teratha to druga co do wielkości kawaleria orkowa w Barsawii, ustępująca liczebnie tylko Gromiarzom. Jest dowodzona przez Teratha Zamyślonego i liczy 1600 (400) orków. Z reguły dzieli się na dwie grupy po 200 wojowników, co pozwala Jeźdźcom Teratha uczestniczyć w dwa razy większej liczbie bitew. Cała czereda zbiera się tylko do specjalnych, wyjątkowo trudnych zadań, gdzie może okazać się niezbędna siła zbrojna całego plemienia.

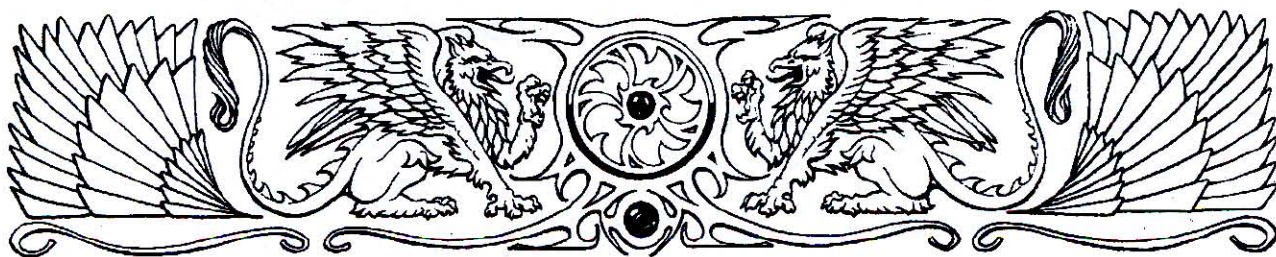
Przez ostatnie cztery lata połowa plemienia broniła króla Varulusa III przed najazdami Czaszkowych Wilków. Obecność orków broniących krasnoludów przed najazdem innych orków rozświeciła Karaka Krwawookiego, herszta Czaszkowych Wilków, który zaprzysiągł, że przy pierwszej okazji zamorduje Teratha.

Dwoje dzieci Teratha, syn Earal Krwawy Cios i córka Zarass Lodowa Myśl, dowodzą dwiema częściami armii pod nieobecność dowódcy. Earal prowadzi grupę, która broni Throalu, a Zarass na czele drugiej drużyny przemierza Barsawię w poszukiwaniu zatrudnienia. Terath kursuje między obiema jednostkami, upewniając się, że jego autorytet nie osłabi. Ponieważ Terath spędza tylko połowę czasu z ludźmi Earala, więc nie dawał do tej pory wiary doniesieniom o tym, że orkowie zaprzysiężają się z krasnoludami, których bronią.

Jeźdźcy Teratha noszą mundury w kolorze niebieskim, ozdobione tylko srebrnymi guzikami. Terath nieprzychylnie patrzy na żołnierzy zdobiących swe tuniki, lecz toleruje wyszyty grubą nicią wzór kości.

Należy zauważyć, że niewielu ostało się w Barsawii dowódców, których Karak nie zaprzysięgł zgładzić.
- ARDINN TERO





– Z dziennika Gernola z Throalu, 1505 TH

...Ostatnio odwiedziłem obóz Earala Krwawego Ciosa. W szesnastu kręgach stały wielkie namioty w kształcie kopuł, zrobione z wyprawionych skór zwierzęcych. Pośrodku każdego kręgu płonęło ognisko. Nomadzi, jak mają to w zwyczaju, zbierali się przy ogniskach i opowiadali historie o bitwach, w których brali udział, a także starożytne legendy z czasów przed Pogromem.

Zadziwiła mnie spora liczba krasnoludów, elfów, ludzi i członków innych ras, którzy gromadzili się przy ogniskach wraz z orkami. Sądząc po opowiadanych historiach, ten obóz był pod tym względem wyjątkowy. Sądzę, że nomadzi stali się w pewnym sensie częścią Throalu, gdyż żyli i walczyli w tym miejscu ponad rok. Rozmawiałem z wieloma orkowymi rodzinami, znajdującymi się pod wodzą Earala. Wszyscy byli pewni, że Throal zgodził się ich zatrudnić na czas nieokreślony. Zaskoczyło ich, gdy powiedziałem, że umowa jest odnawiana i renegocjowana co roku. Jeśli kiedyś Terath zdecyduje się wyprowadzić swych Jeźdźców z Throalu, może dojść do podziału w jego wojskach.

– Z dziennika Jonama Mieczorękiego, 1505 TH

...Spotkanie z Zarass Lodowa Mysł udowodniło, że Jeźdźcy Theratha są podzieleni. Zarass żądała, by jej ojciec, Terath, wymieniał co roku połowę wojsk stacjonujących w Throalu. Twierdzi, że jej brat, Earal, żywi pozytywne uczucia do ludzi, których chroni, a to postawa niewłaściwa dla orkowego nomada.

Terath zdaje sobie sprawę z problemu, jaki stwarza rywalizacja pomiędzy jego dziećmi. Jednakże jeszcze go nie rozwiązał. Podobno Earal odpowiada na zarzuty swej siostry, że jego wojska mają doświadczenie w obronie Throalu i dlatego powinny tam pozostać. Ten argument jest zapewne prawdziwy. Jednakże pozwalanie na to, aby żołnierze bratali się z ludnością Throalu sprawia, że odrzucają tradycyjny sposób życia nomadów. Wydaje się, że Terath woli poczekać na rozwój wydarzeń i pozwala Earalowi i wojsku zbliżyć się do mieszkańców Throalu. W ten sposób unika sytuacji, w której jego ludzie musieliby dokonać wyboru pomiędzy nim a Throalem.

Kopijnicy Heroka

Kopijnicy Heroka, często nazywani po prostu Kopijnikami, są przez inne kawalerie orków uważani za zwykłe plemię nomadów. Wprawdzie pracują na zlecenie i dotrzymują słowa tak skrupulatnie, jak i inne kawalerie, jednakże zadają przeciwnikom jak najwięcej strat, a grabież jest ich ulubionym zajęciem. Czasami atakują społeczności, mimo że nikt im za to nie płacił, a potem dopiero starają się znaleźć wytłumaczenie dla swoich poczynań. Jednakże dla wielu pracodawców ich męstwo w walce w zupełności uzasadnia patrzeć przez palce na wycieczki w krainy bezprawia.

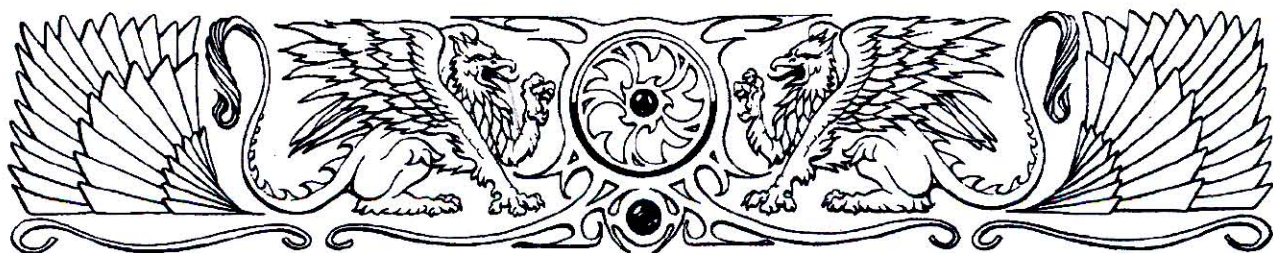
Plemię ma około 8000 (2000) członków. Rodziny mogą swobodnie dołączać do Kopijników i opuszczać plemię.

Kopijnikami dowodzi Herok Roztrzaskujący Kości, stanowczy i zdolny ork, który lubi interpretować umowy po swojemu. Herok posiadał umiejętność czytania i pisanie, co pozwala mu zmieniać umowy nawet po ich podpisaniu. Te modyfikacje są przeważnie mało znaczące i rzadko wychodzą na światło dzienne, jednakże Herok zawsze proponuje rozstrzygnięcie wszelkich nieporozumień za pomocą walki.

Pracodawcy, którzy wynajmują Kopijników, otrzymują do swej dyspozycji żołnierzy świetnych na polu walki, lecz muszą się liczyć z niespodziankami podczas negocjacji. Usługi Kopijników są niedrogie, więc wiele miast i frakcji politycznych się na nie decyduje. Jednak po wygranej bitwie Herok często domaga się wyższej opłaty niż wynegocjowana lub nagrody w innej postaci.

Przez lata zbierania doświadczeń Herok nauczył się, jak daleko można posunąć się stawiając dodatkowe żądania. W większości wypadków prosi jedynie o 20% ponad ustaloną opłatę. Jeśli żąda zapłaty innej niż pieniądze, będą to przeważnie zwykłe i z pozoru bezwartościowe przedmioty, które jednak mają jakieś znaczenie dla Heroka i jego ludzi. Zgromadził już w ten sposób wiele pomniejszych przedmiotów magicznych, mieczy i starożytnych ksiąg. Są ludzie, którzy wierzą, że Herok lub ktoś inny wśród Kopijników dąży do tego samego celu, co kultury żywych legend, jednak nikt nie potrafi tego dowieść.

Ubrania Kopijników zdobią ozdoby zdarte ze strojów pokonanych przeciwników. Każdy Kopijnik ubiera się w kolorach czarnym i czerwonym, choć chętnie używa również innych barw. Prawdziwym wyróżnikiem Kopijników Heroka są unikatowe kopie i włócznie, pomalowane na czarno w czerwone paski. Groty broni są jasnoczerwone, a do rekojeści przyklejane są małe kości.



Gromiarze

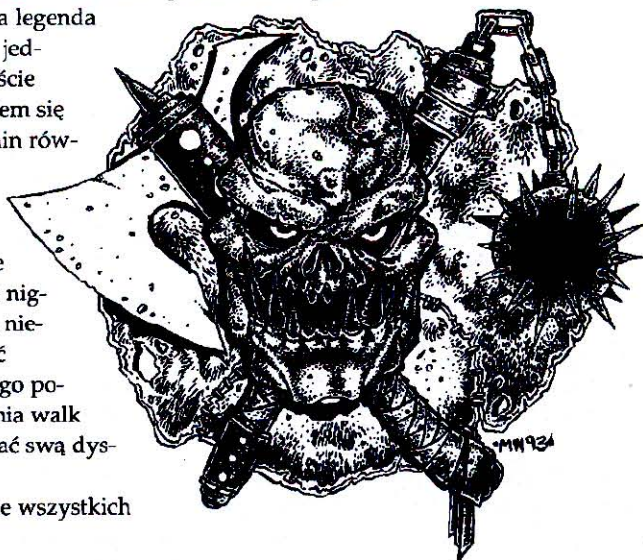
Najstarsza kawaleria orkowych nomadów są Gromiarze. Ich historia liczy już ponad 30 lat, zaczęła się wkrótce po Wojnie Therańskiej. Pewnego dnia przywódca Gromiarzy, Zrack Samotne Wycie, zebrał swych nomadów i zadeklarował, że poczynając od zmroku nie będą już najeżdżać wiossek wedle własnych zachcianek, lecz za pieniądze, dla ludzi, którzy ich wynajmą. Na początku jego ludzie sprzeciwiali się takiemu postępowaniu, gdyż uważali je za służalcze. Zarzucali Zrackowi zdradę ideałów, na których oparte jest ich społeczeństwo. Zrack jednak okazał mądrość, gdyż zrozumiał rosnący wpływ handlu w świecie. Wynajmując się, jego ludzie ciagnęli bezpośrednie korzyści z tego wpływu.

Pierwsze kilka lat było ciężkie dla klanu – ludzie nie wierzyli, że nie przestrzegający prawa nomadzi mogą dotrzymać słowa. Plemię szybko zdobyło sobie jednak odpowiednią reputację, wypełniając swe obowiązki honorowo. Po pewnym czasie plemię Zracka mogło już przebierać w ofertach, a ich sukces zachęcił inne plemiona do pójścia w ich ślady.

W tej chwili przywódcą Gromiarzy jest syn Zracka, Tytan Siwobrody. Liczebność plemienia wynosi 2000 (500) orków. Gromiarze mają reputację najbardziej profesjonalnej kawalerii nomadów, rywalizując z Theranami o największą dyscyplinę i prestiż. Nawet generał Crotias z Powietrznej Przystani uznał doświadczenie Gromiarzy. Kilkakrotnie proponował Tytanowi, żeby plemię na stałe weszło w skład sił therańskich w Barsawii i podróżowało po kraju jako ramię zbrojne Imperium Therańskiego. Popularna legenda głosi, że Tytan w odpowiedzi splunął Crotiasowi pod nogi, jednakże inne plotki mówią, że ta oferta bardzo go kusiła. Wejście w skład największej armii świata byłoby pięknym spełnieniem się ambicji jego ojca, a sposobność do odwiedzenia nowych krain również musiała mu się podobać.

Jednak, niezależnie od swych osobistych myśli, Tytan wciąż odrzuca ofertę, co jest wyrazem siły jego nienawiści do niewoli. Szanuje poczucie porządku Theran, jednakże nie może popierać niewolnictwa. Tytan przysiągł, że Gromiarze nigdy nie przyjmą zadania, które byłoby związane z akceptacją niewolnictwa. Kawaleria nawet obniża stawkę, jeśli ma walczyć z przeciwnikami związanymi z handlem niewolnikami. Z tego powodu Gromiarzy często najmuje król Valurus do prowadzenia walk w południowej Barsawii, gdzie mogą efektywnie wykorzystać swą dyscyplinę w starciu ze znaczącymi siłami Theran.

Gromiarze noszą najbardziej wyróżniające się mundury ze wszystkich orkowych kawalerii – granatowe, zdobione złotą taśmą.



– Z dziennika Wojowników Piaskowca, 1505 TH

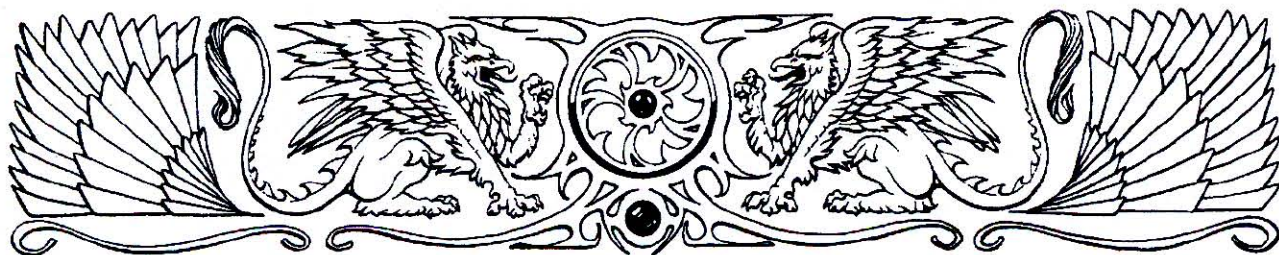
...Podróżując przez krainy leżące w pobliżu starożytnego królestwa Landis natrafiliśmy na wielkie plemię orków, które zatrzymało się tam na noc. Zostaliśmy zauważeni przez ich wartowników i odprowadzeni pod strażą do kwatery ich przywódcy. Tam spotkaliśmy się z Tytanem Siwobrodym. Zaprosił nas, abyśmy odpoczęli wraz z plemieniem nomadów. Tej nocy wystuchaliśmy wielu legend, dotyczących bitw orków z armiami Theran, podczas których therańskim handlarzom niewolników nieźle się dostało.

Ich straszliwe zacięcie przeciw handlarzom niewolników ma swe korzenie w odległej przeszłości, kiedy orkowie byli jedyną rasą Dawców Imion w niewoli...

NOMADZCY KUPIECY

Orkowi łupieżcy żyją tak samo prymitywnie, jak ich przodkowie sprzed Pogromu. Są dumni ze swych porwanych, brudnych ubrań, braku umiejętności czytania i pisanie i ciągłych potyczek pomiędzy różnymi plemionami. Wybierają ofiary swych najazdów (ludzi, karawany lub wioski) kierując się ich bogactwem (o którym często wiedzą tylko z plotek). Schwytane osoby traktują różnie, w zależności od ubioru. Im bardziej bogato ktoś jest ubrany, tym większe prawdopodobieństwo, że zostanie zabity bądź będzie torturowany. Niejako dla równowagi, łupieżcy często pomagają biednym, czasem dołączając się do powstań przeciw okrutnym, bogatym kupcom lub właścicielom niewolników.





Łupieżcy podróżują całymi plemionami, liczącymi od 50 do 300 orków. Najlepsi wojownicy posiadają wierzchowce. Nomadzkie życie w ciągłej podróży pozwala im brać to, czego chcą od każdego, kogo napotkają na swej drodze. Rzadko zatrzymują się w jednym miejscu na dłużej niż tydzień. W czasie postojów naprawiają namioty, świętują i tańczą wokół wielkich ognisk aż do świtu.

Są dobrymi wojownikami, dumnymi z męstwa i umiejętności walki. Nawet zabawy często zawierają elementy walki: ciosy, gryzienie, drapanie itp. Jedną z najpopularniejszych rozrywek jest piłka rzucana. Zawodnicy muszą przemieszczać po boisku piłkę zrobioną ze zwierzęcej czaszki owiniętej szmatą. Do tego celu używają ciężkich dwumetrowych dragów. Za ich pomocą mogą uderzać piłkę, lecz również wszystko inne na boisku, a w szczególności innych zawodników. Piłka rzucana jest krwawą, czasami nawet śmiertelną rozrywką, lecz łupieżcy śmieją się przez cały mecz. W dobrze rozegranym spotkaniu wszyscy gracze otrzymują poważne obrażenia, co jest oznaką honoru.

Większość łupieżców nosi futra i nie wyprawione skóry. Ozdabiają swe ubrania i włosy kośćmi i piórami. Walczą prymitywną bronią i często ich pierwszym celem w bitwie jest zdobycie lepszego uzbrojenia.

O NAJBARDZIEJ NIESKAWNYCH PLEMIONACH

Na poniższych stronach opisuję wszystko, co wiemy o trzech największych plemionach orkowych łupieżców w Barsawii.

Plemię Złamanego Kła

Plemię Złamanego Kła wędruje po ziemiach położonych pomiędzy Lśniącymi Szczytami i Liajem. Liczebność plemienia sięga 5000 orków. Złamany Kiel dzieli się na mniejsze klany, z których każdy stanowi od 500 do 600 łupieżców.

Wszystkie wioski i osady, leżące pomiędzy puszcza i górami, pamiętają o najazdach Złamanego Kła. W większości tych osad co najmniej tyle dzieci zostaje wojownikami, co rolnikami. Znaczna liczba tych wojowników opuszcza rodzinne wioski i wyrusza w świat w poszukiwaniu magii i artefaktów, które mogą pomóc ochronić ludzi przed przyszłymi atakami łupieżców.

Członkowie plemienia Złamanego Kła tatuują swe ciała, a na tarczach malują złamane, okrwawione kły. Noszą czerwone pancerze, ozdobione czarnymi piórami. Lojalność wewnątrz plemienia jest tak silna, że nigdy nie powiodły się próby zniszczenia pojedynczych klanów – jego pozostałe odłamy zawsze przybywały z pomocą.

Przywódcą plemienia jest Charok Czerwonoreki. Osiągnął już wiek, w którym może w każdej chwili umrzeć. Jego syn, Tarjak Burzowa Chmura, naciska na swego ojca, aby ten opowiedział się po którejś ze stron konfliktu pomiędzy Therą a Throalem. Tarjakowi jest wszystko jedno, którą ze stron jego ojciec wybierze. Zależy mu tylko na tym, aby jego ludzie mieli silnych przyjaciół na wypadek wielkiej wojny.

Większość członków plemienia nie zgadza się z Tarjakiem. Uważają, że lepiej obserwować, jak różne siły w Barsawii wzajemnie się wybijają. Zazwyczaj najstarszy syn dziedziczy miejsce swego ojca w plemieniu. W pewnych sytuacjach jednakże rada przywódców klanów może wybrać nowego wodza, choć przeważnie następuje to w przypadku, gdy dziedzic umarł.

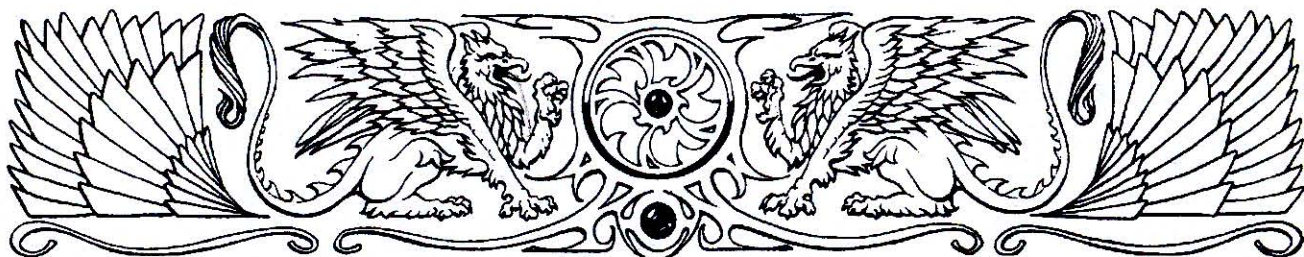
ŚWIADKOWIE TWIERDZĄ RÓWNIEŻ, ŻE SPOTKAŁ SIĘ KILKAKROTNIENIE Z TRESGG GORĄCE NIEBO. CÓRKĄ WODZĄ METALOWEJ PIĘŚCI. ŻEBY UZGODNIĆ JAKIŚ SOJUSZ.

– JERRIV FORRIM

Plemię Żelaznej Pięści

Plemię Żelaznej Pięści liczy około 8000 łupieżców, lecz rzadko gromadzi się w całości w jednym miejscu. Jest rozproszone po całej Barsawii, a poszczególne klany mieszkają u podnóża gór. Członkowie plemienia potrafią zmusić swe wierzchowce do jazdy po górach i czasami korzystają z tej umiejętności, aby najeżdżać przymierza trolli kryształowych łupieżców. Takie wyczyny są możliwe dzięki odpowiedniej hodowli i tresurze, a także szczególnej empatii pomiędzy jeźdźcą i wierzchowcem.

Plemię jest podzielone na tuzin klanów. Często w najeździe uczestniczą dwa lub więcej naraz. Łupieżcy przez cały czas noszą kolczastą metalową rękawicę na jednej ręce, a przy szczególnych okazjach (np. gdy ruszają do bitwy) – na obu.



Plemię przysięgło zniszczenie Theran, gdyż straciło wielu członków podczas łowów handlarzy niewolników. Chcąc lepiej się bronić przed atakami tego typu, wojownicy Żelaznej Pięści zaczęli przyjmować organizację kawalerii nomadskiej. Przynależność do plemienia jego członkowie zaznaczają futrami barwionymi na czerwono i fioletowo, często ozdabianymi kolorowymi piórami.

Nawet wojna z Theranami nie może jednak zmusić plemienia do wejścia w sojusz z innymi wrogami Thery. Żelazna Pięść, jak i inne plemiona, dzięki swemu poczuciu niezależności, nie jest zdolna do współpracy z innymi do osiągnięcia wspólnego celu. Orki wiedzą, jak być wrogami, a nie – przyjaciółmi.

Wódz plemienia, wielki strateg znany jako Miedzianooki potrafi wykorzystać dużą liczebność swych podwładnych. Rzadko marnuje siły na atakowanie małych wiosek. Łupi zazwyczaj większe miasta i bardzo dobrze strzeżone karawany. Wydaje się, że wierzy, iż wszystko, co nie jest dobrze chronione, nie jest warte brania. Kilku głupich kupców chciało zabezpieczyć się przed atakiem Żelaznej Pięści, najmując lekką straż i w ten sposób ukrywając wartość swoich towarów. Niestety, wpadli w łapy zwykłych złodziei.

Obecnie plemię bacznie przygląda się Tresgg Gorące Niebo, córce Miedzianookiego. Ponoć ktoś widział ją razem z Tarkiem Burzową Chmurą, synem wodza Żłamanego Kła. Wszyscy zainteresowani nie cieszą się na myśl tego, co może wyniknąć z takich spotkań. Miedzianooki zakazał swej córce kolejnych schadzek – zostanie dzięki prawu dziedziczenia następnym wodzem Żelaznej Pięści. Wydaje się, że dziewczyna podporządkowała się życzeniu ojca. Najwierniejsi wojownicy ojca wierzą, że jej zgoda z jego wolą jest prawdziwa, lecz w świecie tak bogatym w magię nawet najlepszych obserwatorów można łatwo zmylić.

Plemię Czaszkowego Wilka

Czaszkowe Wilki najeżdżają ziemie położone blisko Gór Throalskich, stanowiąc ciągle zagrożenie dla króla Varulusa III i jego poddanych. Dowodzi nimi Karak Krwawooki. Plemię liczy 4000 członków i jest podzielone na osiem klanów. Klany regularnie atakują krasnoludzkie karawany, społeczności rolnicze w pobliżu Gór Throalskich, przymierza kryształowych łupieżców i porty na Wężowej Rzece.

Czaszkowe Wilki noszą skóry zszyte z małych kawałeczków na podobieństwo mozaiki – im więcej kolorów i wzorów, tym bardziej im się podobają. Na swoich tarczach malują śmieszne białe czaszki (nie wiem, jak lepiej opisać te wątpliwej jakości dzieła sztuki). Niektóre czaszki można rozpoznać jako orkowe, ludzkie bądź smocze. Inne odpowiadają głowom, które mógłby wyobrazić sobie jedynie szaleniec.

Plemię Czaszkowego Wilka nienawidzi Throalu i wszystkiego, co jest z nim związane, a także wszystkich, którzy się z nim sprzymierzają. Ich własna, dość szczegółna mitologia mówi, że orki były pierwszą rasą Dawców Imion, przez co są właściwymi dziedzicami Barsawii. Wzrastające znaczenie krasnoludów zagraża temu pogładowi. Łupieżcy atakują kupców i osady związane z Throalem, nastawiając się przede wszystkim na zniszczenie, a nie na grabież. Gdy uderzą, zostawiają po sobie tylko spalone resztki ciał, domów, wozów i dóbr.

Czaszkowe Wilki wciąż starają się wciągnąć inne plemiona orkowych łupieżców w swą prywatną wojnę, jednak jak dotąd bez większego szczęścia. Tylko dwa klany z małego plemienia Krwawej Włóczni dołączyły do nich dwa lata temu, co zwiększyło ich liczebność do 4000. Inne plemiona łupieżców uważają cel Czaszkowych Wilków, czyli zniszczenie potęgi krasnoludów, za zbyt ambitny.

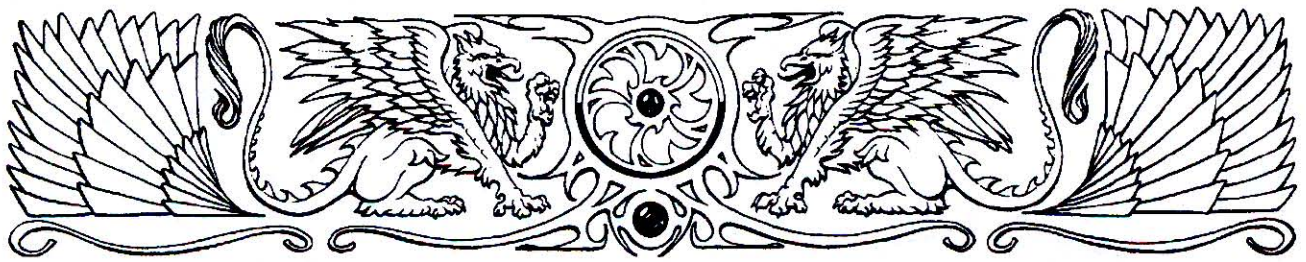
Karak Krwawooki wielokrotnie przysięgał publicznie, że pewnego dnia poprowadzi wielką armię orków do górskiego królestwa Throalu, zabije króla własnymi rękami i zatknie jego głowę na swej włóczni. Plotki głoszą, że jego dążenia przykuły uwagę kultu Kluczy Śmierci i obie grupy zaczęły planować wspólną wyprawę przeciw Królestwu Throalu. Wierze, że Thera chętnie dołączyłaby do takiego sojuszu, jeśli by on faktycznie istniał, choć jak na razie nie dotarli do mnie wieści o uczestnictwie Theran w tych planach.

O NADRZECZNYCH WIOSKACH T'SKRANGÓW

Nad Wężową Rzeką leży wiele wiosek t'skrangów. W tych właśnie wioskach żyją ich wspólnoty załóg. Pełnią one dla t'skrangów wiele różnych funkcji.

THEARASI, ELFICKI BADA-
DACH FIZJOLOGII.
UWAŻA, ŻE CZASZKI SĄ
PRZEDSTAWIENIEM
HORRORÓW, ICH OPI-
SEM, KTÓRY ODZIE-
DZICZONO OD PRZOD-
KÓW. JA SĄDZĘ, ŻE SĄ
TO RACZEJ ŚLADY ZŁE
POŁOŻONEJ FARBY.
KTÓRYCH LENIWYM
ŁUPIEJCOM NIE CHCE
SIĘ POPRAWIĆ.
– THOM EDNULL





Trollowi kryształowi łupieżcy i orkowi nomadzi starają się dopiero włączyć do społeczeństwa Barsawii. Natomiast t'skrangi uważają się po pierwsze za członków wspólnoty załogi, a po drugie – obywateli Barsawii. Poza tym t'skrangi żyją raczej z handlu niż z najeżdów. Istnieją t'skrangi piraci, lecz uczciwi kupcy znacznie przewyższają ich liczebnie.

O wioskach jako stałych domach

Żeglarze t'skrangów uwielbiają podróże w dół i w górę rzeki, lubią jednakże czasem zostawać na dłuższy czas w swoich wioskach. Kochają dzieci i łączą ich silne więzi rodzinne, więc cenią sobie bezpieczne schronienie wśród nadrzecznej społeczności. W wiosce t'skrangów mieszka od 4 do 20 rodów, zwanych filarami, gdyż na nich właśnie opiera się społeczeństwo t'skrangów. Każdym filarem rządzi najstarsza kobieta, zwana lahalą.

Wioski, o których mowa, są częściowo zagrzebane w błotnistym dnie Wężowej Rzeki i nieznacznie się nad nie wznoszą. Domy t'skrangów są zbudowane z kamienia i z wyglądu przypominają kopuły. Wszystkie są połączone siecią podziemnych tuneli. Kopuły różnią się wielkością – w wiosce znajduje się przynajmniej jedna na tyle duża, by pomieścić całą populację. Zbierają się w niej wszyscy mieszkańcy w trakcie uroczystości i wieców.

Każdy filar również buduje swą kopułę, w której wspólnie śpią i jedzą jego członkowie. Każdy nowy filar musi zbudować swą własną kopułę.

T'skrangi uwielbiają wspinać się i huśtać na linach. Jeśli tylko miejsce im pozwala, rozciągają liny wzdłuż ścian i dachów – niektóre służą jako drabiny, inne zwisają z wysokich sklepień. Zabawy dzieci t'skrangów polegają praktycznie wyłącznie na ganiu się po tychże linach.

O budowie i roli wież

W każdej wiosce z dna rzeki wyrasta od 4 do 20 wielkich grubych wież. Każda z nich należy do jednego z filarów. Wieże wystają nad powierzchnię rzeki i z brzegu wyglądają na okrągłe, płaskie kamienie. Są bardzo solidnej konstrukcji, gdyż muszą wytrzymać silny nurt Wężowej Rzeki i ciągle uderzanie fal o część nadwodną. Wielkie fale odbijające się od wież stanowią spore zagrożenie dla żeglugi.

Wieżę spełniają kilka zadań. Pozwalają na łatwe przedostawanie się z wioski na powierzchnię rzeki, służą jako przystań dla parostatków t'skrangów i chronią wioskę przed atakami piratów.

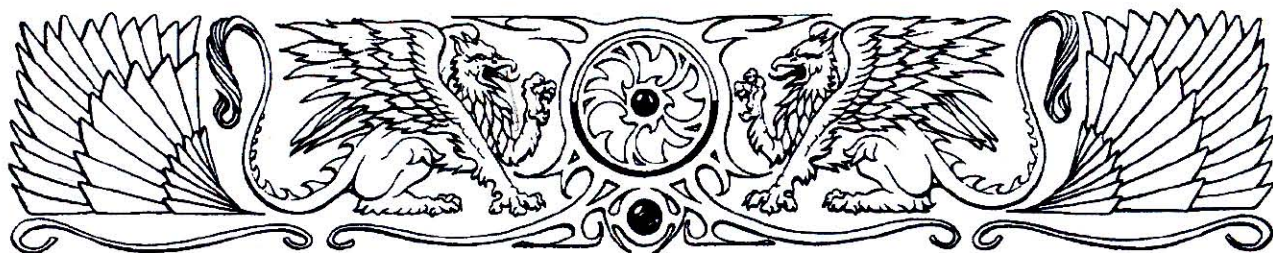
T'skrangi, broniąc się przed piratami, stawiają na wieżach te same działa ogniowe, których używają na swych parostatkach. Tworzą również magiczne zapory, zwane refami, które promieniają z wież. Niewidzialne refy znajdują się tuż pod powierzchnią wody i składają się z wodnych żywołaków, ukształtowanych na podobieństwo grubych kolców, które mogą rozerwać kadłub każdej przepływającej nad nimi łodzi. Strażnicy wież podnoszą i opuszczają refy, dzięki czemu przyjazne łodzie mogą przepływać bezpiecznie.

Wszystkie wieże otoczone są refami, więc łodzie trzymają się od nich z daleka, dopóki nie zostaną zaproszone.

Podnoszenie i opuszczanie refów zajmuje około 5 minut; przez ten czas wioska nie jest chroniona przed atakami wrogów. Dlatego też przed opuszczeniem ref strażnicy bacznie obserwują rzekę, poszukując nie znanych statków. Wężowa Rzeką ma łagodne zakręty, dlatego też strażnicy widzą na większą odległość niż ta, którą statek jest w stanie przepłynąć w ciągu pięciu minut. Z tego powodu rzadko się zdarza, aby wroga łódź zdołała

przebyć ref, zanim zostanie podniesiony. Może się to wydawać nieprawdopodobne, lecz niejedynemu kapitanowi t'skrangów udało się to, gdyż rzuciła na swój statek potężny czar niewidzialności i czekała kilka metrów od refów na ich opuszczenie. Inny kapitan, jak mówi legenda, zasilił silniki swego statku taką





ilością esencji żywiołu ognia, że był w stanie przebyć drogę ze swej kryjówki do wieży w przeciągu ledwo trzech minut. Silniki wybuchły, gdy dotarł do wioski, lecz historia została zapamiętana.

T'skrangi przywiązują szczególną wagę do bezpieczeństwa wież wysuniętych najbardziej w górę rzeki. Statki, które opanują te wieże, mają łatwy dostęp do całej wioski. Gdy statek przybije do wieży, załoga może zejść nią w dół i zająć całą wioskę. Najlepsi wojownicy i żeglarze t'skrangów przebywają zawsze na łodziach, więc gdy łódzie pływają po rzece, wioska jest w najgorszej sytuacji.

Sytuacja staje się fatalna, gdy wróg zajmie nawet jedną wieżę. T'skrangi doskonale pływają, jednak nurt rzeki jest silny i szybki, i niewiele jest w stanie, odbijając się od dna, dopłynąć do powierzchni, a następnie jeszcze dalej. Oczywiście wrogie t'skrangi, które chcą zająć wioskę inaczej niż poprzez wieże, napotykać tę samą przeszkodę. Jeśli statki przeciwnika opanują wszystkie wieże, mieszkańcy wioski mogą umrzeć z głodu. Większość produktów, otrzymywanych poprzez handel bądź piractwo, jest sprowadzana za pomocą łodzi. Te towary mogą zostać dostarczone do wioski tylko poprzez wieże.

Opis społeczności t'skrangów

We wszystkich wioskach panuje matriarchat. Gdy dwoje t'skrangów się pobiera, mężczyzna wchodzi do filaru swej żony. O wewnętrznych sprawach filaru, np. podziale jedzenia, ubrań, kosztowności itd., decyduje rada kobiet, której przewodzi lahala. Mężczyźni nie biorą udziału w tych zebraniach, ale ich żony i siostry często zasięgają ich opinii przed spotkaniem rady.

Wszyscy mieszkańcy powyżej 15. roku życia mają głos, jeśli chodzi o podejmowanie decyzji dotyczących całej wspólnoty załogi (tzn. całej wioski). Takie zebrania odbywają się co miesiąc w największej kopule, znajdującej się pośrodku wioski. W nadzwyczajnych okolicznościach rada może zwołać spotkanie nadprogramowe. Przebieg zebrań odzwierciedla naturę samych t'skrangów, które są głośnie, żywiołowe i ruchliwe. Zdenerwowane t'skrangi często wspinają się po linach do najwyższego miejsca w pomieszczeniu, aby stamtąd przekrzyczeć innych.

O gospodarce w wioskach

Poziom życia t'skrangów zależy od powodzenia handlu. Kursujące po rzece parostatki zajmują się handlem (a czasem piractwem), a wioska zajmuje się produkcją towarów, które statki wymieniają na inne.

Podstawą handlu t'skrangów jest specjalnie przyrządzona ryba, którą tylko oni potrafią wytwarzać. Subtelności smaku różnią się w zależności od wioski, w której ryba została przyrządzona, jednak zawsze jest wyśmienita. T'skrangi łowią ryby w Weżowej Rzece za pomocą skomplikowanych sieci rozciąganych pomiędzy kopułami wioski.

Co kilka godzin rybacy i kobiety wyciągają z sieci złapane w nie ryby, zbierając je do wielkich worów. Sieci t'skrangów są tak utkane, że wpadają w nie jedynie ryby o określonej wielkości; te, które są zbyt małe, mogą uciec – zostaną złapane, gdy dorosną.

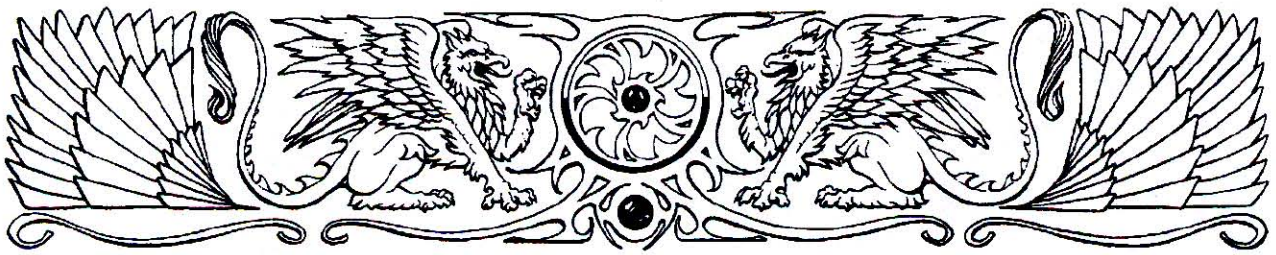
Wszyscy mieszkańcy wioski pomagają w przyrządzaniu ryb. Sekretne przepisy t'skrangów zalecają użycie unikatowych przypraw, zbieranych na morskim dnie. W każdej wiosce używane są inne przepisy i przyprawy. Proces przyrządzenia ryby polega na umiejętnym stosowaniu kombinacji przypraw i magii. W ten sposób powstaje wyśmienity przysmak, który zachowuje świeżość i smak od dwóch tygodni do dwóch miesięcy.

Wspólnoty załóg t'skrangów często walczą ze sobą i kradną. Nigdy jednak, w żadnych okolicznościach, t'skrang nie wyjawia tajemnicy sporządzania ryby. Zgodnie z prawem t'skrangów taki czyn jest karany śmiercią, jednakże prawo to jest czystą formalnością. T'skrangi są zbyt dumną i lojalną rasą, a jednocześnie zbyt przywiązana do życia we wspólnocie, by móc zdradzić w ten sposób swych współtowarzyszy.

T'skrangi handlują przyprawami sprzarzadzonymi z roślin pochodzących z morskiego dna. To właśnie handlując tymi przyprawami osiągają największe zyski. Rośliny dostarczają liści i nasion, które t'skrangi przyrządzają na kilka sposobów. Części z nich używają do przyrządzenia swej ryby, a inne sprzedają. Same przyprawy nie oddają wprawdzie wyjątkowego

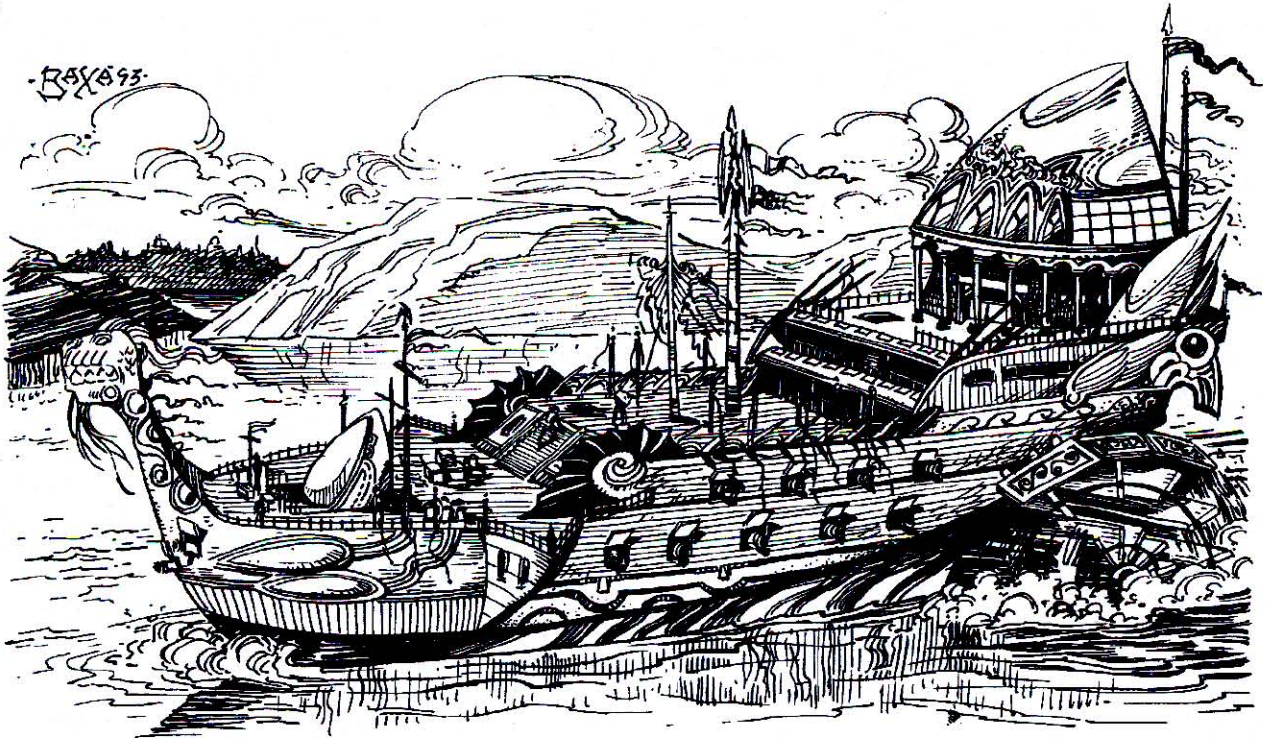
WIELE RAZY, ZAZWYCZAJ BĘDĄC GOŚCIEM KRÓLA VALURUSA, MIAŁEM PRZYJEMNOŚĆ JEDZENIA RYBY PRZYRZĄDZONEJ PRZEZ T'SKRANGI I MUSZĘ PRZYZNAĆ, ŻE TO NAJWSPANIALSZA POTRAWA. JAKIEJ KIEDYKOLWIEK MIAŁEM ZASZCZYT PRÓBOWAĆ. ORKOWI NOMADZI I INNI BANDYCI CZĘSTO ATAKUJĄ KARAWANY, O KTÓRYCH SŁYSZELI, ŻE PRZEWOŻĄ RYBY T'SKRANGÓW, ŻEBY RÓWNIEŻ SKOSZTOWAĆ TEGO PRZYSMAKU. ZŁOŚLIWI TWIERDZĄ, ŻE PRYPRAWY I MAGIA T'SKRANGÓW SPRAWIAJĄ, ŻE JEDZENIE ICH RYB PROWADZI DO NAŁOGU. SAME T'SKRANGI ZAPRZECZAJĄ TEMU, A JA W TO PO PROSTU NIE WIERZĘ.
- MERROX





smaku ryby t'skrangów, jednak kucharze w całej Barsawii i tak uważają je za najbardziej wyszukane, wśród tych, jakie istnieją. Wiarygodne źródła donoszą, że gubernator Kyprios wysłał swych agentów na północ z Podniebnej Przystani, żeby zakupili przyprawę t'skrangów dla własnych kucharzy.

T'skrangi są utalentowanymi rzemieślnikami i tworzą piękne dzieła sztuki za pomocą esencji żywiołu wody i ziemi. Cuda, które tworzą, to m.in. posątki z wody, kamienne naszyjniki zmieniające kształt i bransolety, które pływają po rękach swego właściciela. Podobnie jak ryba, ich kosztowności i dzieła sztuki są sławne i poszukiwane w całej Barsawii.



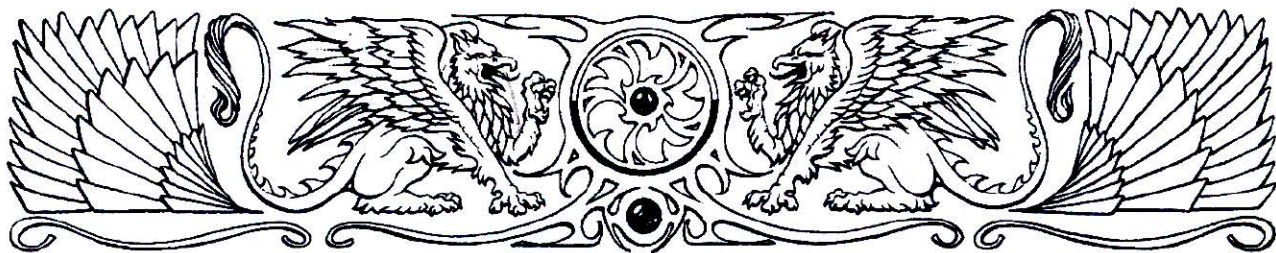
O t'skrangów uwielbieniu rzecznych łodzi

Z powyższej opowieści o wioskach można wyciągnąć wniosek, że t'skrangi to rasa osiadła, przywiązana do swoich ryb, tworzenia dzieł sztuki i gotowania. Rzeczywistość jest zupełnie inna. Podwodne wioski zapewniają t'skrangom schronienie przed większością zagrożeń, włącznie z atakami Horrorów w czasie Pogromu. Mimo to t'skrangi czują się źle, jeśli muszą zbyt długo pozostawać w kamiennych ścianach swych kopuł. Są istotami targanymi żarliwą pasją i pragną przemierzyć na parostatku swej wioski całą Weżową Rzekę. Większe wioski posiadają kilka statków, dzięki czemu więcej mieszkańców może podróżować.

Głównym celem istnienia wiosek i społeczności t'skrangów jest podróżowanie po rzece. Istnienie wspólnot załogi odzwierciedla rolę parostatków w życiu członków tej rasy. Możliwość żeglowania na statku jest wszystkim, czego każdy t'skrang oczekuje od życia. Nawet same t'skrangi nie potrafią wyjaśnić tej przepelniającej ich pasji. Biorąc jednakże pod uwagę ich uwielbienie podróży, wodną naturę i całkowite bezpieczeństwo podwodnych wiosek, staje się jasne, że parostatek stanowi możliwość kompromisu pomiędzy ich pasją i potrzebą wychowywania dzieci w bezpiecznym miejscu.

Filar jest matriarchalny, jednakże przydziały na statek są przyznawane wybrancom spośród całej wspólnoty załogi. Liczba przydziałów zależy od wielkości wioski i liczby dostępnych statków. Kapitan jest wybierany przez całą wspólnotę załogi, w zależności od zdolności, doświadczenia i – w znacznej mierze – prowadzonej polityki. Głosowanie rzadko jest





jednomysłne, lecz załogant zostaje wybrany, gdy dwie trzecie wspólnoty zgadza się na jego kandydaturę. Kapitanowie są wybierani na jeden sezon, jednakże – jeśli są bardzo dobrzy – przeważnie zachowują swą pozycję na całe życie. Niekompetentni kapitanowie tracą stanowisko pod koniec sezonu lub mogą zostać usunięci w jego trakcie po głosowaniu.

Przypadki buntu

Kapitan jednocy wokół siebie wspólnotę załogi, lecz może również stać się ofiarą zazdrości swoich konkurentów. Większość wspólnot jest zbyt zgrana, aby takie emocje mogły odegrać jakąkolwiek rolę. Czasami jednak nadmiernie ambitny t'skrang staje na czele buntu przeciw kapitanowi i zazwyczaj sam zajmuje jego miejsce. Szczególnie wyrachowani t'skrangowie wysuwają innych członków załogi, na których mają znaczny wpływ, jako kandydatów na kapitanów. Wtedy, jeśli bunt się nie powiedzie, prawdziwy buntownik ma szansę otrzymać mniejszą karę. Uzurpacja kapitańskiej władzy jest karana śmiercią, często dotyczy to również współwinnych.

Czasami bunt się udaje. Wówczas załoga może zdecydować się wrócić do swej wioski, aby wymusić na wszystkich mieszkańcach akceptację swej decyzji, albo też może znaleźć inną wioskę, która zechce przyjąć do swej wspólnoty statek wraz z załogą. Większość osad nie pogardziłaby statkiem, jednak przyjmowanie zbuntowanych t'skrangów jest dość ryzykowne. W końcu załoga, która zbuntowała się raz, może zawsze zrobić to ponownie. W większości wypadków wioska, która przyjmuje zbuntowaną załogę, zawiera najpierw z nią jakiś układ. W szczególności może nawet pomóc buntownikom, atakując statek, gdy bunt się rozpocznie.

O handlu

T'skrangi wykorzystują swe parostatki przede wszystkim do prowadzenia handlu. Przewożą one towary produkowane w wioskach t'skrangów w dół i w górę rzeki. T'skrangi sprzedają je w osadach i miastach na żyznych brzegach Wężowej Rzeki. Często oferują je także kupcom, którzy następnie wiozą je do innych rejonów Barsawii, aby tam sprzedać z zyskiem.

Kupcy t'skrangów często podróżują ze swymi towarami i sami zajmują się ich sprzedażą, gdy statek dobieje do odpowiedniego portu. Często inni kupcy najmują t'skrangów, aby przewieźli ich towary przez rzekę, co bez parostatku jest praktycznie niemożliwe. Czasem t'skrangi kupują towary w jednym miejscu rzeki, a następnie sprzedają je w innym, pełniąc w praktyce rolę kupców.

Niektóre załogi, nie mające wystarczającej cierpliwości do handlu i targów, wolą kraść towary z innych łodzi. Piractwo na Wężowej Rzece nie jest popularne, lecz niektóre jej regiony są regularnie nawiedzane przez piratów.

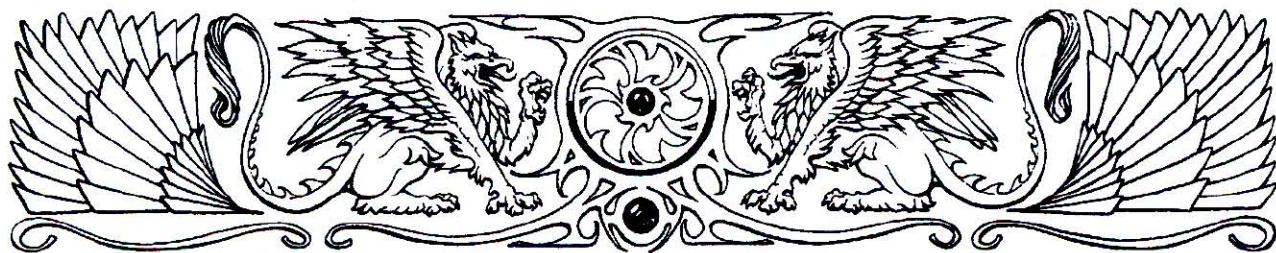
– Z dziennika J'role'a Szlachetnego Złodzieja

...Gdy pierwszy raz zobaczyłem Wężową Rzekę, jeden parostatek atakował inny. Ogromna wielkość rzeki oszłomiła mnie, a dziwne statki na jej powierzchni zdziwiły mnie jeszcze bardziej. Niebieskozielona łódź, z dymem buchającym z dwóch kominów, płynęła w górę rzeki, napędzana wielkim kołem łopatkowym. Naprzeciwko niej, w dół rzeki, płynął drugi statek – czerwonołoty. Nagle czerwonołoty statek obrócił się bokiem, a jego działa wystrzeliły salwę kul ognia. Rozżarzone pociski, pryskające ognistymi iskrami, pędziły nad wodą w stronę niebieskozielonej łodzi. Niektóre z nich trafiły w wodę, tworząc słupy pary, buchające na wiele metrów w górę. Pozostałe uderzyły w górny pokład. Marynarze, krzycząc, w pośpiechu biegali po wiadra z wodą, aby zagasić szybko rozprzestrzeniający się ogień. W tuzinach kolorów ich założonych w pośpiechu ubrań odbijało się słońce. Lśnili jak błyszczące kwiaty – zielone koszule, czerwone apaszki, szkarłatne szerokie spodnie itp. W jasnym świetle, bijącym od płonącego statku, ich tuski błyszczały kolorem szmaragdu.

Niebieskozielony statek skierował się w stronę czerwonołotego. Gęsty dym bił z jego kominów. Przyspieszył, lecz działa jego przeciwnika nie pozostały bezczynne. Jednakże teraz niebieskozielony statek był trudniejszym, bo węższym, celem i wszystkie kule ognia spadały po jego obu stronach. Wtedy niebieskozielony statek ostro zakreślił. Czerwonołota łódź nie mogła strzelać, jej załoga wciąż przeładowywała działa po ostatniej salwie. Niebieskozielony statek, płynący teraz burta w burtę ze swym przeciwnikiem, wystrzelił. Kule ognia trafiły w czerwonołotą łódź, powodując wybuch pożaru na całym pokładzie.

Poważnie uszkodzony statek starał się odpłynąć. Na obu łodziach tuziny t'skrangów uzbrojonych w miecze wygrażały sobie nawzajem pięściami i wykrzykiwały przysięgi zemsty. Wiem, że jeśli statki byłyby o kilka metrów bliżej, marynarze chwyciliby za liny i próbowali przeskoczyć na łódź przeciwnika, by zaatakować wrogą załogę. Lecz czerwonołoty statek odwrócił się i skierował w stronę wybrzeża. Kapitan niebieskozielonej łodzi, nie chcąc ryzykować dalszych uszkodzeń, popłynął w górę rzeki.





O OSADACH I MIASTACH

Przypadło mi w udziale zadanie opisania miejsc, w których żyje ludność Barsawii. W pewnym sensie to prosta sprawa – wiele osób odwiedziło wielkie miasta naszego kraju i przeważnie miało ochotę opowiadać o swych przeżyciach. I rzeczywiście – otrzymaliśmy tak wiele informacji o samym Throalu, że musieliśmy mu poświęcić oddzielny rozdział. Jednakże wciąż pozostała dla mnie cała mnogość innych miejsc. Informacje o nich mogłyby wypełnić cały tom, więc musiałem wybrać tylko najistotniejsze i najlepiej znane cechy każdego z miast.

Czytelnik powinien również zwrócić uwagę na fakt, że zamieszczone tu informacje są tylko natury ogólnej.

Dokładniejsze i bardziej wyczerpujące dane można znaleźć w Encyklopedii Throalskiej, 1505 TH.

– Spisane ósmego dnia miesiąca raquas przez Kerna Czerwonorękiego, historyka Throalu



O WIOSKACH I OSADACH

W Barsawii znajdują się setki wiosek i osad. Ta księga daje tylko ogólny ich obraz. Wioskę od osady różni jedynie liczba mieszkańców. Nie istnieją wprawdzie sztywne granice, jednakże orientacyjnie można powiedzieć, że wioska ma kilkadziesiąt-kilkaset mieszkańców, a osada – kilkaset lub kilka tysięcy. Są tacy, którzy uważają, że liczby mają mniejsze znaczenie, a istotne jest to, za co uważa się sama miejscowość.

Wiedza zawarta na tych stronach dotyczy przede wszystkim wiosek i osad Barsawii, a także kilku grup wędrownych, które poprzez handel i politykę wiązały się z innymi społecznościami. Wynikiem niszczycielskiej spuścizny Pogromu jest fakt, że większość mieszkańców osad i wiosek położonych w odległych puszczech i górach nie interesuje się swymi sąsiadami – chyba, że zostaną przez nich zaatakowani. Osady, które zostały zaatakowane, starają się odbudować i jak najszybciej powrócić do stanu sprzed katastrofy.

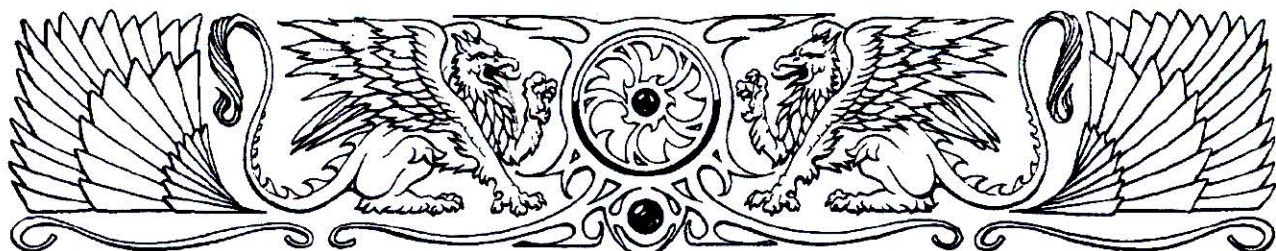
Znakomita większość mieszkańców Barsawii spędza całe życie w społeczności, w której się urodziła i nie wykazuje chęci ani potrzeby podróżowania. Przeciętny mieszkaniec uczy się zawodu, przeważnie rolnictwa, dorasta, żeni się i wychowuje dzieci. Przekazuje potomkom wiedzę, którą zdobył w trakcie swego życia, starzeje się i umiera.

Są oczywiście wioski i osady, które zajmują się handlem i usługami lub przynajmniej leżą w pobliżu dróg i goszczą podróżnych. Tam zazwyczaj kilka wybranych osób zajmuje się sprawami świata zewnętrznego. Zwykli wieśniacy uważają podróżnych za odważnych, choć cokolwiek podejrzanych, gdy żeby opuścić dom, trzeba też na jakiś czas opuścić swą rodzinę, wioskę i magiczne osłony. Dawcy Imion, którym dobrze idą kontakty z obcymi, często otwierają zajazdy. W ten sposób tworzą miejsce spotkań całej społeczności i zapewniają podróżnikom kilka pokoi wynajmowanych za niewielką opłatą. Zajazd pozwala tym nielicznym osobom, które są ciekawe świata zewnętrznego i opowieści o dziwnych miejscach i niezwykłych przygodach, zaspokoić swą ciekawość w stosunkowo bezpieczny sposób. Jednakże większość wieśniaków unika podróżników. Horrorzy wciąż żyją na świecie, a w sytuacji, w której nawet zaufany przyjaciel może bez ostrzeżenia stać się wrogiem, jak można zaufać nieznanemu?

Wioski i osady zajmujące się handlem wyróżniają się łatwością dojazdu i tym, że ich mieszkańcy interesują się światem zewnętrznym. Osady, które są położone w pobliżu głównych traktów handlowych lub są z nimi połączone drogami, zazwyczaj prowadzą handel z podróżnikami i innymi osadami. Czasem mieszkańcy sąsiednich osad lub wiosek pobierają się – może to jednak nastąpić tylko wtedy, jeśli między oboma miejscowościami panują bardzo dobre stosunki.

Większość wiosek i osad leży z dala od traktów handlowych, wiele z nich jest odizolowanych od czasu Pogromu. Gdy Pogrom się skończył, ludzie, którzy opuścili schronienia, szukali przede wszystkim miejsca pozbawionego niebezpieczeństw. Nawet dziś, prawie sto lat później, wciąż są tacy, którzy uważają, że całkowite odcięcie się od reszty świata to najlepszy sposób zapewnienia sobie bezpieczeństwa.

Nie ma wiosek i osad, które mogą utrzymać się wyłącznie z handlu. Jednak społeczności położone na szlakach handlowych dysponują większą różnorodnością błyskotek i ubrań i w większym stopniu interesują się obcymi niż osamotnione



wioski rolnicze. Wykazują również większe zainteresowanie nowymi ideami i towarami, a także egzotycznymi ciekawostkami z dalekich stron (lub całkiem bliskich, w zależności od miejscowej definicji odległości).

Z drugiej strony, społeczności rolnicze nie są zaciekawione światem zewnętrznym. Uprawiają pagórkowatą ziemię, otrzymując ryż, owoce i warzywa, hodują bydło: owce, krowy i kozy. Duże połacie płaskiej ziemi są w Barsawii rzadkością, więc rolnicy muszą uprawiać rośliny na nawadnianych półkach, utworzonych na zboczach wzgórz. Półki przypominają wielkie, mokre schody.

Większość wiosek i osad buduje domy na ziemi. Budulcem jest kamień, glina bądź drewno. Są także społeczności bardziej egzotyczne. Niektóre wioski składają się z domów zbudowanych na palach, osadzonych w dnie głębokich stawów lub jezior. Wówczas mieszkańcy poruszają się po wiosce za pomocą łodzi. Inne społeczności budują swe domostwa w koronach drzew. Wiele takich nadrzewnych domów przybiera okazałe rozmiary i rozciąga się na wiele drzew, połączonych linowymi mostami, ciągnącymi się na setki metrów.

Słowo ostrzeżenia dla ostrożnego podróżnika: jak poniższa notatka z dziennika pokazuje, wiele odosobnionych wiosek woli zachować swój status. Mając to na uwadze, podróżnik powinien pamiętać, że wiele ludzi w Barsawii wciąż darzy obcych wyjątkową wrogością, niezależnie od ich dobrych intencji. Badacz zwiększy swe szanse przeżycia przygód, które mu się przytrafia, jeśli będzie wykazywał dużą ostrożność w pierwszym kontakcie z odosobnionymi wioskami.

– Z dziennika Meliasa Mahoaryla z wioski Danadal

...Nie będę więcej szukał przygód. Szaleliśmy za nimi – mój brat M'kael, nasi kuzyni D'nal i Rekera i ja, Melias. Zawsze mówili o mnie: beniaminek. Śmieszne, prawda? Wyprawiliśmy się w dół rzeki zwanej Wirową Wodą, w małej, chybotliwej łodzi. Zbudował ją D'nal na podstawie widzianego kiedyś parostatku t'skrangów. Popytnęliśmy w dół rzeki, bo w górę jest mnóstwo progów rzecznych i wodospadów. Myśleliśmy, że na spokojniejszych wodach będziemy bezpieczniejsi...

Chcieliśmy przeżyć niewielką przygodę, coś, o czym moglibyśmy opowiadać wnukom przy wioskowym ognisku...

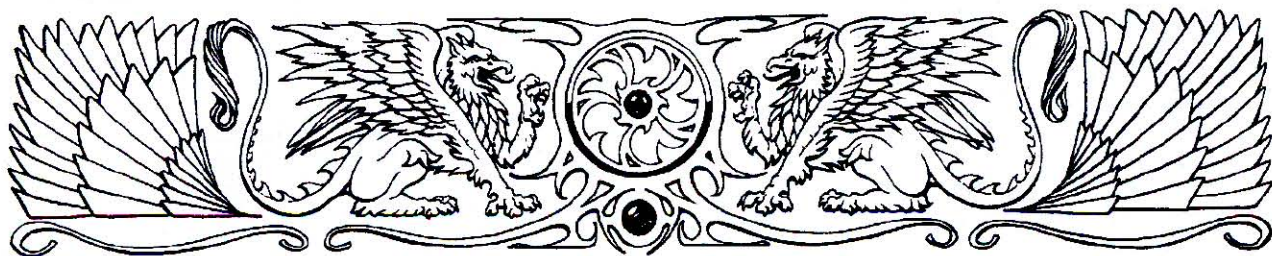
Lecz sprawy połoczyły się zupełnie inaczej. Pewnej

nocy zerwała się burza i znaleźliśmy się w odnóże rzeki, której żaden z nas nie znał. Rano okazało się, że dryfujemy przez wysokie, czerwone szuwary. Woda pachniała gorącym słońcem i gnijącymi wodorostami. Wiosłowaliśmy i wiosłowaliśmy, aż wreszcie wynurzyliśmy się z zarośli i zobaczyliśmy małą wioskę, składającą się z 20 okrągłych domów na palach. Przy każdym była uwiązana mała łódka. Z nagłym podmuchem wiatru dotarł do nas zapach pieczonej ryby, więc zaczęliśmy wiosłować szybciej, licząc na to, że dostaniemy coś do zjedzenia.

Podpłynęła do nas łódka, w której siedział chudy chłopak odziany w lachmany, wycinający trzciny wielkim nożem. D'nal pozdrowił go. Chłopiec odwrócił się w naszą stronę, a gdy nas zobaczył, z jego gardła wydobył się krzyk. Ten rodzaj krzyku, który oznacza, że pali się dom lub koszar ścisła za gardło tak mocno, że trzeba się obudzić, bo w przeciwnym razie człowiek zwariuje. Chwilę później błyskawicznie cisnął nożem w D'nala. Ostrze wbiło się w pierś mego kuzyna. D'nal upadł, a z rany wytrysnął strumień krwi. Natychmiast chwyciliśmy za wiosła, aby szybko odpłynąć. M'kael zaczął przeklinać, bo dziób statku zaplątał się w trzciny. Byliśmy zbyt powolni. Tuzin łodzi zaczęło nas gonić. Wieśniacy strzelali do nas z łuków i proc. Strzała wbiła się w gardło Rekery, a zaraz później nasza łódź poszła na dno, zatopiona pod ciężarem kamieni. Biedny M'kael nigdy nie nauczył się pływać.

Chyba w dole Wirowej Wody nie lubią obcych.





O WIELKICH MIASTACH

Populacja miast Barsawii jest dużo większa niż wiosek i osad. W mieście żyje zazwyczaj wiele tysięcy ludzi. Każde miasto ma unikatowe zwyczaje i kulturę. To, co jest zwyczajem w Urupie, może być karalne w Iopos.

Na poniższych stronach opisuję najślawniejsze miasta Barsawii. Informacje o każdym z nich uporządkowałem tak, aby jak najlepiej oddać szczególny charakter tego miejsca. Poza tym podałem ogólny opis każdego z miast, jego położenie, wskazówki, jak dotrzeć do niego z Throalu za pomocą sekstansu Shantai i map oraz krótką informację o aktualnym władcy.

W ROZDZIALE
O PODRÓŻACH ZNAJ-
DUJĄ SIĘ INFORMA-
CJE, JAK KORZYSTAĆ
Z SEKSTANSU SHAN-
TAI I MAP.
- MERROX

WIELKI TARG

Wielki Targ to olbrzymi labirynt ulic, który 50 000 ludzi nazywa swym domem. Znajduje się tuż za bramami Królestwa Throalu, rozciąga się przed trzema wielkimi łukami prowadzącymi do górskiego królestwa. Wielki Targ powstał z bazaru, który krasnoludy przed latami założyły przed bramami prowadzącymi do Throalu. Kupcy, handlarze i goście zbierali się tam przez lata. Miasto stało się ulubionym celem dla tych, którzy chcieli skorzystać na polityce handlowej krasnoludzkiego królestwa, lecz nie było im spieszo do składania deklaracji lojalności Throalowi. Namioty i stoliki szybko zostały zastąpione przez chaty i inne trwałe budynki, a na ich miejscu z kolei zbudowano większe, wygodniejsze budowle. W tej chwili nic nie jest w stanie zatrzymać rozwoju Wielkiego Targu. W czasie dobrego sezonu handlowego i tak znaczna populacja miasta może powiększyć się nawet dwukrotnie.

Im bliżej Wielkiego Targu, tym lepiej widać jego nieuporządkowaną naturę i początki. Podróżując do Throalu Królewskim Traktem, najpierw widać wielkie Góry Throalskie, a u ich podstawy trzy wielkie, błyszczące złotem łuki, prowadzące do królestwa. Wydaje się, że te łuki stoją na straży Wielkiego Targu, który leży pod górami, sprawiając wrażenie małych, kanciastych pagórków.

O władcy Wielkiego Targu

Rada Kupców co roku wybiera wielkiego rajcę, który sprawuje najwyższą władzę w Wielkim Targu. Kilka lat temu prawo do wyboru wielkiego rajcy stało się przedmiotem poważnego sporu pomiędzy królem Throalu Varulusem III a wpływowymi kupcami z miasta. Król, który zdał sobie sprawę z wielkości i bogactwa Wielkiego Targu, chciał wybrać własnego wielkiego rajcę, aby miasto weszło w obszar jego władzy. Kupcy jednakże nie chcieli ograniczać własnych praw i odwołali się do nadanych im przywilejów, w rezultacie czego król musiał zrezygnować ze swych żądań.

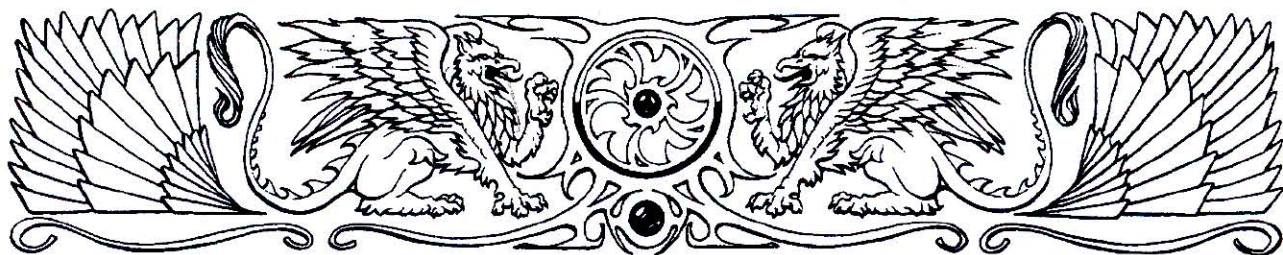
Opór kupców spowodował jednakże, że król Varulus przestał dotować miasto i otaczać je wojskową opieką. Przez ostatnie 15 lat miasto musiało wprowadzić podatki, dzięki którym można było budować nowe budynki i utrzymać straż miejską. Jednakże wielu mieszkańców ich nie płaci, bądź w najlepszym wypadku oszukuje. Stąd też sprawa królewskiej pomocy stała się poważnym problemem. Los Wielkiego Targu nie został jeszcze przesądzony, lecz pewne grupy mieszkańców chcą, aby Rada Kupców zrzekła się władzy na rzecz króla Varulusa III. Większość sądzi, że duma wymaga, aby Wielki Targ poradził sobie sam. Ci ludzie uważają miasto za swój dom i chcą, aby stało się tak niezależne i bogate, jak każde inne miasto Barsawii.

Szczególne cechy Wielkiego Targu

Specyfika Wielkiego Targu wywodzi się z jego początków – z targu przed bramami do krasnoludzkiego królestwa. Większość innych miast została zbudowana wiele pokoleń temu, za czasów Imperium Thery. Panoramę tych miast tworzą masywne, wielkie kamienne budowle, wieże i kopuły, zdobione złotem i srebrem. Większość z owych miast została zniszczona podczas Pogromu, a te, które wciąż są zamieszkane, są tylko cieniem dawnej świetności. Mimo to ich piękno przetrwa brudne uliczki i chaos panujący w Wielkim Targu.

Najwyższe budynki Wielkiego Targu mają trzy piętra, a większość ma jedynie dwa. Łatwo zauważyć, że w mieście praktycznie nie jest używany kamień. Budynki są drewniane, pokryte białym tynkiem i nie dają wrażenia bezpieczeństwa charakterystycznego dla kamiennych budowli. Mimo wielkich rozmiarów, Wielki Targ sprawia wrażenie małej osady leśnej, która przypadkiem leży na głównym szlaku handlowym. Wielki Targ nie posiada statków powietrznych i utrzymuje minimalną liczbę strażników miejskich.





Przez środek miasta przebiega szeroki Trakt Królewski, z którego doskonale widać wielkie łuki wykute w skale. Po obu stronach traktu stoją trzypiętrowe budynki pomalowane na różne kolory i obwieszane jaskrawymi znakami, zachęcającymi do kupowania różnych towarów i usług. Trakt Królewski jest czysty i dobrze utrzymany. Robi dobre wrażenie, dzięki któremu miasto wydaje się miłe, choć prowincjonalne. Podróżnicy, którzy przejdą pod łukami, wkraczają na obszar Bazaru Throalskiego. Jest to oficjalny targ krasnoludzkiego królestwa, mieszczący się w olbrzymiej jaskini wypełnionej niezliczonymi straganami i kupcami. Z bazaru do wnętrza krasnoludzkiego królestwa prowadzą tunele.

Podróżni, którzy skręca z Królewskiego Traktu w jedną z bocznych uliczek Wielkiego Targu szybko przekonają się, jaka jest prawdziwa natura tego miejsca. Architektura przywodzi na myśl dziecięce zabawy: setki budynków umieszczonych obok siebie lub na sobie. Niektóre chaty składają się wyłącznie z płacht grubego materiału, rozciągniętego pomiędzy sąsiednimi budynkami.

Podróżni, którzy wejdą głębiej w labirynt uliczek, natkną się na morze przepychających się tłumów i kakofonię głosów. Rzemieślnicy przewożą swe towary z pracowni położonych w wewnętrznych częściach miasta do sklepów znajdujących się na Trakcie Królewskim lub w jego pobliżu. Sklepy pełne są kupców z całej Barsawii, wypatrujących obniżek cen i okazji. Przy wieżach cumuje się statki powietrzne, których cienie padają na zatłoczone ulice. Załogi statków rozładowują towary przywiezione z tak odległych obszarów, jak wioski położone nad Morzem Śmierci bądź w pobliżu Lśniących Szczytów. W tłoku nie próżnują kieszonkowcy i złodzieje, którzy upatrują swe ofiary wśród tych, którzy stają się nieuważni w panującym dokoła zgłębku i gwarze.

Miasto jest pełne domów kupców, którzy zajęci są wytwarzaniem materiałów, farb, magicznych mikstur i wszystkich innych towarów. W sklepach i na straganach można znaleźć też towary, które nie są produkowane w Wielkim Targu. Klienci, którzy poszukują szczególnego wyrobu, muszą być przygotowani na to, że trzeba poświęcić sporą ilość czasu, aby odnaleźć potrzebne sklepy w chaotycznym układzie miejskich ulic. Czasem też trzeba poczekać na informacje, jeśli znalezienie towaru wymaga, aby handlarz skontaktował się z innymi kupcami. Rzeczy, które nie są dostępne natychmiast, zazwyczaj mogą zostać sprowadzone na życzenie klienta. W szczególnych sytuacjach, jeśli sprawa dotyczy np. rzadkiego zieleńca, klient będzie musiał zadowolić się informacją, w jakim rejonie Barsawii można znaleźć potrzebny mu towar.

O dziejach Wielkiego Targu

W jaki sposób tak chaotyczne i brzydkie miasto mogło się pojawić u bram wspaniałego Królestwa Throalu, które samo w sobie jest pomnikiem porządku? To pytanie nie daje spać krasnoludom, gdyż sugeruje, że chaos może zatriumfować nad porządkiem, mimo najlepszych chęci i wysiłków, a wszystkie, nawet największe plany mogą spalić na panewce.

Wielki Targ swe początki zawdzięcza jednak właśnie krasnoludom, a szczególnie ich zmysłowi porządkowaniu i organizacji. Wielu kupców i przybyszów potrzebowało miejsca, w którym mogliby handlować z krasnoludami, nie musząc jednocześnie poddawać się prawom Throalu. Król Varulus III chciał spełnić tę potrzebę, więc nadał przywilej ziemski kilku handlowcom, tworząc w ten sposób społeczność kupiecką na zewnątrz Throalu. Chciał zwiększyć obecność kupców, lecz zdawał sobie sprawę z tego, że Throal może odstraszyć nieśmiały lub podejrzliwy.

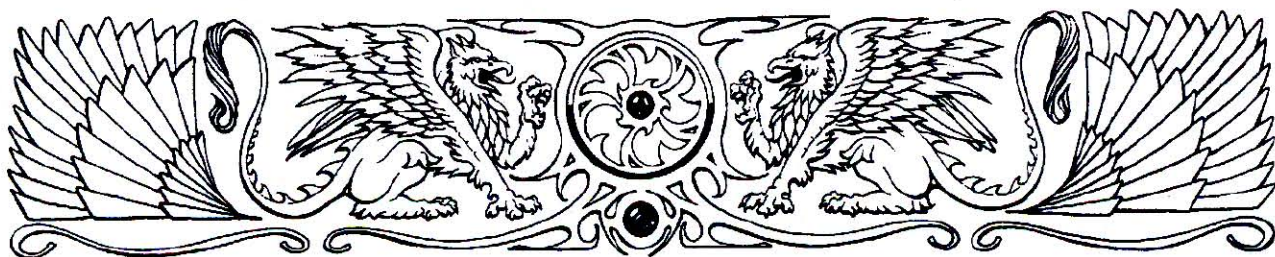
Był jeszcze inny powód tak szybkiego rozwoju miasta. Wielu przybyszom, szczególnie młodszemu, nie odpowiadała idea spania pod górą. Mimo że setki tysięcy ludzi przybywały – i wciąż przybywają – by zasiedlać miasta, które krasnoludy zbudowały wewnątrz Throalu, byli jednak tacy, którzy chcieli żyć w pobliżu królestwa, ale nie w nim samym. Dla takich ludzi Wielki Targ to idealny dom.

Król Varulus dał miastu tylko przywilej – nie zapewnił mu wsparcia ani obrony. W związku z tym jego rozwój był niekontrolowany. Nawet kupcy, którzy otrzymali przywilej, chcieli założyć tylko kilka sklepów – nigdy nie śnili o zbudowaniu tak wielkiego miasta. Połowa mieszkańców Wielkiego Targu jest tam przejazdem, więc miasto nie posiada wciąż społeczeństwa z prawdziwego zdarzenia, a stali mieszkańcy są w niewygodnej sytuacji, gdyż pełnią rolę sług Throalu. Wielki Targ nie jest ani prawdziwie niezależną potęgą, ani częścią krasnoludzkiego królestwa.

PRZYZCÓŁEK

Przyczółek leży w odległości 21 dni pieszej wędrówki i 13 dni konnej jazdy od Throalu. Właściwy kierunek podróży można określić za pomocą sekstansu Shantai, kładąc go na Throalu i ustawiając punkt 0 na Pałacu królowej Elfów w Krwawej Puszcy. Wówczas punkt Y będzie odpowiadał kierunkowi podróży. Podróżnik dojdzie do Przyczółku, jeśli będzie podążał w tym kierunku za Astendarem o poranku.





Przyczółek jest niewielkim miasteczkiem, położonym w południowo-wschodniej części ruin Zapomnianego Miasta Parlainth. Poszukiwacze przygód – orki itrolle – prowadzone przez sławnego trolla Torgaka założyły je 15 lat temu, po trzech latach dokładnego badania fragmentu ruin Parlainth. Po oczyszczeniu obszaru z potworów i Horrorów śmiałkowie zbudowali stałą osadę, z której mogli prowadzić dalsze wyprawy. Inni śmiałkowie zmierzający do Zapomnianego Miasta chętnie zatrzymywali się w bezpiecznym miejscu, znanym już wówczas jako Przyczółek. Mogli tam uzyskać najbardziej aktualne informacje o potworach i Horrorach żyjących w ruinach i o obszarach miasta, które jeszcze nie zostały zbadane.

Po pewnym czasie Torgak i jego towarzysze przestali szukać skarbów i zajęli się świadczeniem usług dla innych poszukiwaczy przygód. Z odbudowanych przez nich ruin powstał zajazd „Niespokojny Troll”, a następnie placówka handlowa o nazwie „Sklepik Torgaka”. Ruiny są dość spektakularne, więc zajazd i sklep wyglądają bardzo okazale. Mają wysokie sufity, szerokie korytarze i marmurowe schody, dzięki czemu mogą z powodzeniem konkurować wyglądem z niektórymi budynkami w Królestwie Throalu. Ich świetność tworzy duży kontrast z resztą Przyczółku, który klimatem bliższy jest zrujnowanemu Parlainth.

Obecnie Przyczółek ma niewiele ponad 1000 mieszkańców; mieszka tam kilka tuzinów rodzin. Żyje w nim w pokoju tylko ras, co w Throalu. Źródłem większości kłopotów są przybysze z zewnątrz. Oczywiście podróżnicy wciąż przybywają do Przyczółku, więc bez przerwy pojawiają się przyczyny nowych konfliktów.

Kilka lat po założeniu miejscowości zaczęli do niej przybywać osadnicy, zainteresowani możliwością robienia interesów w Przyczółku. W tym okresie powstała część miasta zwana Starym Sąsiedztwem.

O władcy Przyczółku

Przyczółkiem włada Torgak, założyciel placówki handlowej. Jest łagodnym dyktatorem; kiedy trzeba, korzysta z siły dobrze uzbrojonych orków i trolli, lecz rzadko się do tego posuwa. Przede wszystkim skupia się na rozwoju handlu w Przyczółku i utrzymaniu pokoju. Teraz Torgak starzeje się i nie czerpie już przyjemności płynących z przygód i konfliktów. Przybysze, którzy mają zamiar wywoływać kłopoty są często przyprowadzani przed oblicze Torgaka i zmuszeni do wysłuchiwania jego wykładów. Czasami są także bici.

Niezależnie jednak od osobistych upodobań Torgaka, Przyczółek wciąż jest miejscem odpowiadającym niespokojnej naturze orków i trolli, które go założyły. Miasto jest głośnie, brzydkie i awanturnicze, a zarówno goście, jak i stali mieszkańcy są skorzy do gniewu i często wywołują bójkę, zanim ktokolwiek zdąży ich powstrzymać.

Obrona Przyczółku

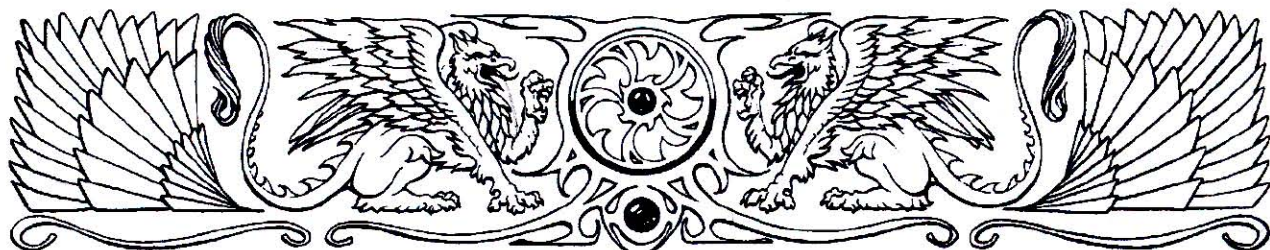
Z uwagi na niespokojną naturę wielu mieszkańców tylko cała armia gotowych do walki wojowników mogłaby wymusić przestrzeganie prawa w Przyczółku. Ponadto osada leży na krawędzi zrujnowanego miasta, w którego cieniach kryją się niezliczone niebezpieczeństwa. Starożytne budowle skrywają mroczne piwnice i długie, puste korytarze, w których polują potwory i gnieźdzą się Horrore. I rzeczywiście, od czasu założenia Przyczółku osada była co roku atakowana kilkakrotnie przez różne dziwne bestie. Tajemnica takich skoordynowanych ataków pozostała wciąż nie rozwiązana, a większość mieszkańców osady podejrzewa, że kryje się za nią intelekt Horroru.

Żyjące w ruinach Horrore są potężnymi istotami, które były w stanie pozostać na naszej płaszczyźnie, gdy poziom magii w świecie opadł. Wiele z nich dysponuje ogromną inteligencją, dzięki której są w stanie dokonywać subtelnych ataków psychicznych. W ten sposób pozostają długo nie wykryte i mogą powodować nieoszacowane straty. Mogą zmuszać ludzi, by zabijali swych przyjaciół i rodziny w czasie snu. Czasem opętują umysły poszukiwaczy przygód, którzy następnie wprowadzają swe drużyny w zasadzki. Są zdolne także do innych, równie potwornych działań.

O Przyczółku i innych społecznościach

Mieszkańcy Przyczółku zaczęli nawiązywać stosunki dyplomatyczne z przedstawicielami Throalu i Krwawej Puszczy, dwóch największych potęg politycznych, położonych blisko Parlainth. Zarówno król Varulus, jak i strażnicy krwi z Krwawej Puszczy pragną artefaktów, wiedzy i magii ukrytej w ruinach i dobrze zapłacą śmiałkom, którzy mogą zdobyć dla nich tego typu przedmioty. Elfy z Krwawej Puszczy i krasnoludy z Throalu często wynajmują poszukiwaczy przygód do przeszukania ruin, które według pogłosek pełne są starożytnych skarbów. Bohaterowie badający Parlainth muszą często radzić sobie nie tylko z potworami, Horrorami i starożytnymi magicznymi pułapkami, lecz również z innymi śmiałkami, pragnącymi zdobyć te same skarby.





IOPOS

Iopos jest oddalone o 38 dni marszu lub 23 dni jazdy od Throalu. Żeby tam dotrzeć, należy ustawić sekstans Shantai na Throalu, a punkt λ astrolabium na Parlainth. Wówczas punkt Φ będzie wskazywał Iopos. Podróżnik musi podążać w tym kierunku, za Lochostem o zachodzie słońca.

Iopos leży na północnym krańcu prowincji i stanowi największe wewnętrzne zagrożenie dla Throalu (Thera jest oczywiście największym zewnętrznym zagrożeniem). Miastem rządzi rodzina czarodziejów nazywająca się Denairastas. To starożytny ród, którego członkowie władali miastem w czasie Pogromu. Udało im się zapewnić miastu bezpieczeństwo, więc mieszkańcy odwdzięczają się lojalnością. Do dziś Denairastas mogą robić, co im się żywnie podoba, i nie usłyszą ani słowa skargi od ludności.

Nieliczni mieszkańcy, którzy ośmielają się protestować, są zwalczani przez Powierników Zaufania, służących magicznego rodu, pełniących rolę strażników oraz informatorów. Straże Powierników Zaufania noszą srebrne zbroje i wielkie miecze, przypominając o potędze i władzy rodu. Zajmują się również karaniem wszystkich dysydentów, których złapia szpiegdy. Ci ostatni szukają osób o nieprawomyślnych poglądach, ubierają się jak zwykli mieszkańcy i nasłuchują wszelkich narzekania i oznak niezadowolenia z władzy Denairastas. O wszystkim, co dostrzegą, informują strażników, a ci z kolei zajmują się aresztowaniem lub zabijaniem wszystkich znanych lub podejrzanych dysydentów.

– Z ostatniego listu Slocka, złodzieja i szpiega z miasta Kratas

To miasto wygląda tak, jak wyglądałby nasz świat, gdyby Pogrom nigdy nie miał miejsca. Budynki błyszczą się słonecznym światłem, ulice są czyste, a ludzie szczęśliwi. Nikt nie mówi o niczym złym.

Wszyscy pełni są uwielbienia dla wspaniałości i piękności Iopos ponad wszystkimi innymi miastami w Barsawii. Na pierwszy rzut oka, Iopos to miasto, w którym mieszkają Pasje.

Pod błyszczącą, miłą powierzchnią, czai się jednak ciemność. Jak wiesz, z natury jestem ostrożny. Kilkakrotnie miałem wrażenie, jakbym był śledzony. Było to dość dziwne, ponieważ nie zrobiłem nic złego – odgrywałem jedynie rolę bogatego kupca. Nie powiedziałem i nie zrobiłem nic, co by mogło wzbudzić jakiegokolwiek podejrzenia.

Powiernicy Zaufania – straż miejska, armia i tajna policja w jednym – są wszędzie. W czasie jednego dnia widziałem, jak dwóch kupców zostało aresztowanych, osądzonych i straconych w centrum miasta. I za co? Nie dopełnili obowiązku oddania procentu swoich zysków przywódcy miasta, Uhlowi Denairastas, ze słowami: „Uhl jest naszym przywódcą, naszym przewodnikiem, jest dla nas wszystkim”. Dali pieniądze, lecz odmówili wypowiedzenia formuły. Wsyłał ich jeden z własnych pracowników. Ci kupcy przyjechali z Jerris – nigdy wcześniej nie byli w Iopos! Mówię ci, nie widziałem takiego okrucieństwa ukrytego w szatach porządku od czasów mrocznych dni panowania Thera!

Powiernicy Zaufania nie mają jednak wielu okazji do karania winnych. Większość mieszkańców Iopos jest niemal fanatycznie oddana swoim władcom. Ludzie bardzo często porównują członków rodu Denairastas do Pasji. Gdy przybysze kwestionują to, mieszkańcy uśmiechają się, jakby znali jakąś głęboką i niezwykle ważną tajemnicę.

Radzę podróżnikom, którzy znajdują się w Iopos, powstrzymać się od wszelkich pytań i komentarzy na temat polityki rodu Denairastas.

Denairastas świadomie nadużywają bezgranicznej lojalności swych poddanych. Władcy Thery zamęczają swych niewolników na śmierć, lecz mieszkańcy Iopos sami zapracowują się na śmierć na własne życzenie. Ludzie robią wszystko, o co członkowie magicznego rodu poproszą. A proszą o wiele. Dziesiątki mężczyzn i kobiet giną podczas wydobywania magicznych esencji, a armia miejska jest prawie samobójcza w swym męstwie. Rodzice współzawodniczą ze sobą, żeby oddać swe dzieci na potrzeby rytuałów magii krwi, które czasami Denairastas praktykują.

mówi się, że w przy-
czółku mieszkają
Therańscy szpiegdy
i informatorzy.

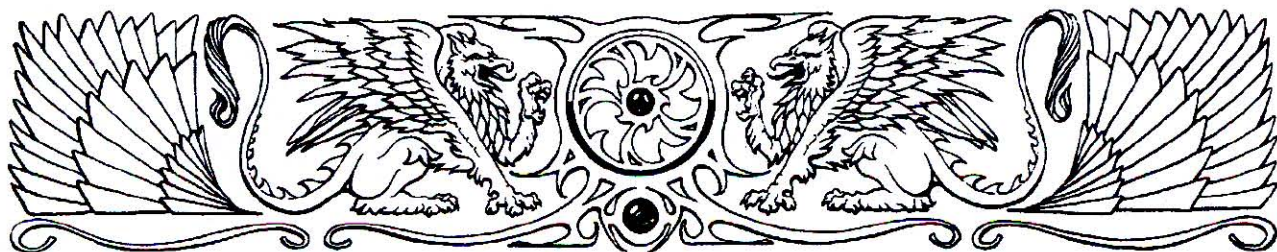
Którzy szukają sta-
rożytnych skarbów
znajdujących się
w Parlainth. Dono-
szą o wszystkim, co
się dzieje w zapo-
mnianym mieście
Gubernatorowi po-
doniebniej przystani.
Zapewne jest w tych
plotkach trochę
prawdy. Parlainth
było kiedyś mia-
stem Therańskim
i zapewne skrywa
wiele tajemnic
z przeszłości Thery.

– MERKROX

NIEJEDEN POSZUKI-
WACZ PRZYGÓD SPO-
ŚRÓD OCHOTNIKÓW.
KTÓRZY MIELI ZBADAĆ
TO MIASTO, ZOSTAŁ
ARESZTOWANY, OSĄ-
DZONY I SKAZANY NA
KARĘ ŚMIERCI
W PRZECIĄGU DWÓCH
KRÓTKICH GODZIN.
I WSZYSTKO ZA TO, ŻE
CHCIAŁ LEPIEJ ZROZU-
MIEĆ, W JAKI SPOSÓB
DENAIRASTAS OSIĄGA-
JĄ TAKĄ LOJALNOŚĆ
PODDANYCH.

– KERN CZERWONORĘKI





WIDZIAŁEM TUZINY
ROBOTNIKÓW PADAJĄ-
CYCH ZE ZMĘCZENIA
PODczas BUDOWY NO-
WEGO PAŁACU UBLA
DENAIRASTAS. PÓŹNIEJ
DOWIEDZIAŁEM SIĘ, ŻE
DWIE TRZECIE Z NICH
ZMARŁO, SŁUŻĄC SWE-
MU WŁADCY.
- J'ROLE SZLACHETNY
ZŁODZIEJ

Denairastas przyrzekł pokonać zarówno Throal, jak i There, by przywłaszczyć sobie ich potęgę. Iopos leży dość daleko od obszarów znajdujących się pod wpływem Thera, więc miasto skoncentrowało się na handlu i negocjacjach, które król Varulus podejmuje w celu zjednoczenia Barsawii. Zajmują się tym przede wszystkim Powiernicy Zaufania – podróżują po całej Barsawii i sieją niezadowolenie wśród różnych społeczności poprzez morderstwa i zniszczenie. Umieją maskować swe działania tak, by wyglądały na sprawkę orkowych nomadów lub kryształowych łupieżców; ponadto ostrożnie wybierają swe ofiary.

Magiczne zainteresowania Denairastas doprowadziły niektórych throalskich uczonych do przeświadczenia, że pewne kultury żywych legend mogą realizować cele rodu. W ten sposób Denairastas wpłatając nieświadomych ludzi w swój plan, zdobywając dawną wiedzę i artefakty. Iopos posiada znaczne zapasy esencji żywiołów. Miejskie statki powietrzne wydobywają esencję żywiołu ognia z Morza Śmierci, poszukują również na dużych wysokościach esencji żywiołu powietrza. Spore zapasy esencji żywiołu ziemi i drewna świadczą o sekretnych wyprawach do Krwawej Puszczy, choć nie chciałem szukać na to dowodów, gdyż bałem się aresztowania za zadawanie niewłaściwych pytań.

W Iopos żyje ponad 10 000 ludzi. Flota miejska składa się z trzech galer i sześciu drakkarów. W mieście działają trzy kompanie handlowe, dzięki czemu Denairastas mają do dyspozycji kolejne sześć drakkarów, jeśli tylko ich będą potrzebować.

JERRIS

Jerris leży w odległości 38 dni marszu lub 23 dni jazdy od Throalu. Żeby tam dotrzeć, należy ułożyć sekstans Shantai na Throalu i ustawić punkt λ na Urupie. Punkt Θ będzie wskazywał Jerris. Podróżnik musi podążać w kierunku Floranuusa o zachodzie słońca.

Jerris zajmuje szczególne miejsce w fizycznej i duchowej geografii Barsawii. Znajduje się na zachodnim krańcu prowincji, leży pomiędzy ogromnymi Pustkowiemi, które odcinają naszą krainę z jednej strony od reszty świata, a wielką nie zbadaną dżunglą. Miasto graniczy z tak wieloma nie zbadanymi obszarami, że wielu ludzi zastanawia się, czy stanowi granicę terytoriów władanych przez Horrory, czy też samo do nich należy.

Ulice Jerris wечно wypełnia ciemny dym, który jest nawiewany znad Pustkowi. Mieszkańcy miasta rzadko widzą jasne słońce. Dym ma konsystencję popiołu, lecz nikt do tej pory nie odkrył jego prawdziwej natury. Przybysze, którzy znaleźli się w Jerris i przeszli się ulicami miasta, szybko odkrywają dziwny smak w ustach, przypominający nieco żużel.

Mieszkańcy miasta są impulsywni i gwałtowni. Podobnie jak w innych miastach, ulice Jerris są wypełnione ludźmi, lecz tu wszyscy chodzą w milczeniu ze spuszczonej głowami. Ten zwyczaj nabywa każdy, kto zbyt długo przebywa w obrębie murów miasta. Nad miastem zdaje się unosić nastrój rezygnacji, lecz nie dajcie się zmylić pozorom. Mieszkańcy Jerris mogą wydawać się zmęczeni, lecz łatwo wywołać u nich gwałtowne emocje. Nie raz zdarza im się zapłakać, zarówno z radości, jak i ze smutku. Nie zawahają się, by chwycić za broń i przelać krew dla pieniędzy lub z miłości. Co dziwniejsze, takie wybuchy emocji nie wzbudzają praktycznie żadnego zainteresowania ze strony osób, które są ich świadkami.

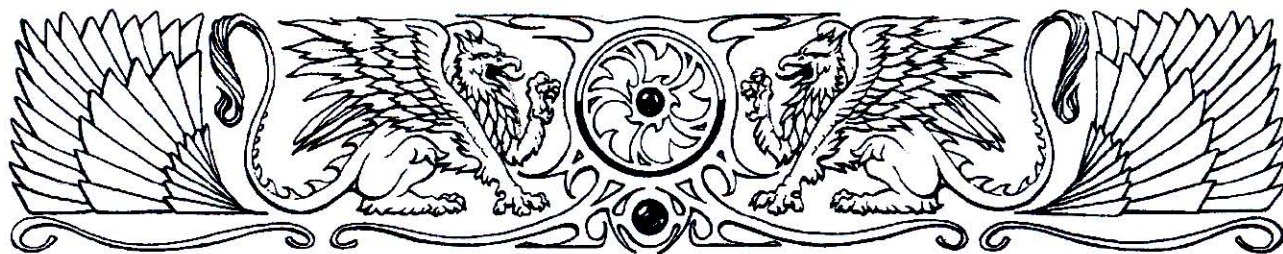
DŁA MNIE TEN SMAK
SUGERUJE COŚ NIEO-
KREŚLONEGO – PEW-
NIE JEST TO SMAK KO-
SZMARÓW (WIEM, ŻE
TA OBSERWACJA NIE
MA ŻADNEGO RZECZY-
WISTEGO ZWIĄZKU
Z DYKUSJĄ O POPIO-
ŁACH, LECZ CHCIAŁEM
JĄ TU POCZYNIĆ).
- MERROX

Nie tylko uczeni spostrzegli, że miasto prawdopodobnie stało się ofiarą jakiejś klątwy. Krążą różne pogłoski. Plugawa Dłoń sądzi, że miasto spoczywa na ranie w ziemi i stanowi fizyczne odzwierciedlenie duchowej choroby naszego świata. Poszukiwacze Czystego Ciała, straszliwy kult żywej legendy, zgadzają się w pełni z tą teorią. Ich zdaniem miasto można ocalić za pomocą fragmentów ciał osób, które umarły z miłości. Poszukiwacze znoszą do Jerris kosze pełne zdartych skór i wrzucają je do dziury znajdującej się pod ratuszem. Dotąd jednak wielki rajca Jerris nie zezwolił im na przeprowadzenie wymyślonego przez nich potwornego rytuału.

Osoby, które są większymi pragmatykami, sądzą, że popiół nadciągający nad miasto z Pustkowi zatrut serca ludzi. Żadna z tych teorii jednakże nie wyjaśnia, czym jest ów popiół, i skąd się na Pustkowiach bierze.



- Kern Czerwonoreki



Mówi się, że dziwne istoty, być może Horrory, pojawiają się w nocy na ulicach miasta. Mieszkańcy nie zauważają tych stworzeń z uwagi na jakiś szczególny efekt, jaki wywiera na nich miasto. Dziwne zdarzenia uwiarygodniają te opowieści. Niektóre z nich mówią, że co tydzień dziesięcioro ludzi znika w środku nocy bez śladu. Te historie są na pewno wyolbrzymione. Należy jednak podkreślić, że opierają się na prawdziwych faktach. Ludzie znikają z Jerris, gdyby jednak ubywało 10 osób tygodniowo, miasto szybko by się wyludniło. Innym tajemniczym zjawiskiem są odnajdywane często zwłoki mieszkańców zamordowanych w czasie snu. Ich ciała są porozrywane na strzępy ostrym narzędziem: sztyletem lub może pazurami.

Czemu zatem mieszkańcy Jerris nie opuszczają tak złowrogiego miejsca? Odpowiedź jest prosta: z powodu pieniędzy. Miasto, pomimo swej ponurej sławy i odrażającego wyglądu, przyciąga wielu bogatych kupców i budowniczych latających statków. Jerris znajduje się co prawda z dala od głównych szlaków handlowych Barsawii, wysyła jednak swe dobra nawet na drugi kraniec prowincji. Nad miastem przebiegają silne prądy powietrzne, dzięki czemu statki mogą błyskawicznie docierać do głównych szlaków handlowych. Takie udogodnienie sprawia, że zarówno t'skrangi, jak i Królestwo Throalu często wynajmują tutejsze statki. Miejskie stocznie powietrzne sprzedają swe drakkary osadom i prywatnym handlarzom w całej krainie. Dodatkowy dochód miasta pochodzi z wydobywania esencji żywiołu powietrza.

Nie wszystkim jednak się podoba robienie interesów w Jerris. Kompanie handlowe próbują zniechęcić stocznie do sprzedawania statków powietrznych poza Barsawie. Obawiają się, że powietrzne drakkary staną się tak rozpowszechnione, że nikt nie będzie chciał już wynajmować ich statków i korzystać z ich usług. Wyprawy wydobywcze wyruszające z Jerris narażone są ciągle na ataki ze strony wojowniczych kryształowych łupieżców i jeszcze groźniejszych Theraan. Ci ostatni bowiem nie atakują statków, by je złupić, lecz po to, by je zniszczyć. Zdaje się, że Theraan chcą zmniejszyć liczbę barsawiańskich jednostek latających i w ten sposób stać się jedynymi władcami nieba. Ostatnimi czasy imperium przeprowadziło serię udanych ataków na siły powietrzne Jerris. Władze miasta zdecydowały się wówczas narzucić mieszkańcom nowy podatek; dodatkowe fundusze mają posłużyć do zbudowania obronnej floty powietrznej, której jednostki będą eskortować i chronić handlowe drakkary Jerris.

Obecnie flota obronna liczy jedną galere i cztery drakkary. Kompanie handlowe dysponują dodatkowymi 15 drakkarami, którymi mogą zarządzać rajcy, gdy miasto jest zagrożone. Jerris liczy 80 000 mieszkańców.

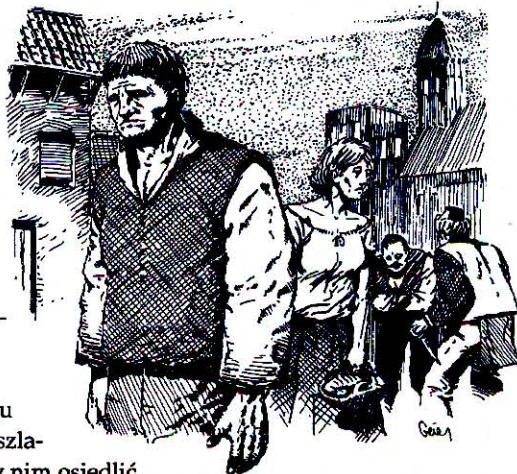
KRATAS

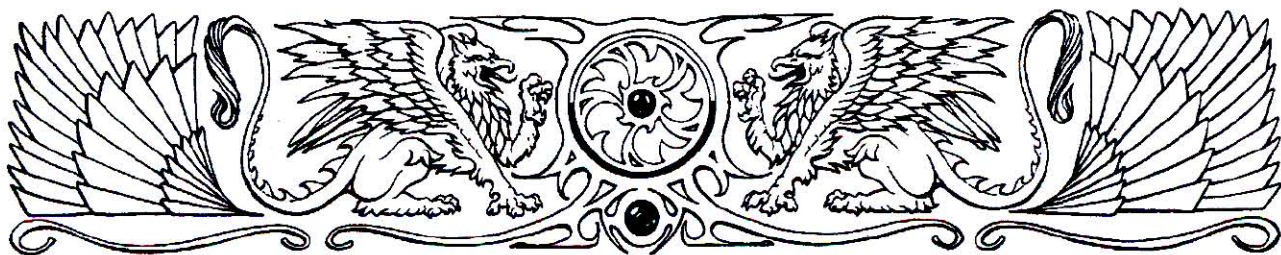
Kratas leży 15 dni marszu lub 9 dni jazdy od Throalu. Żeby tam dotrzeć, należy ułożyć sekstans Shantai na Throalu i ustawić punkt 0 astrolabium na Smocze Góry. Punkt 0 będzie wskazywał kierunek Kratas. Podróżnik musi podążać w stronę Floranuusa o zachodzie słońca.

Kratas leży w centrum Barsawii. Łatwo tu o wiadomości z całego kraju i o najprzeróżniejsze kradzione dobra. Miasto leży w pobliżu głównych szlaków handlowych. Niewielu jednakże uczciwych kupców chciałoby się w nim osiedlić, gdyż Kratas rządzone jest przez złodziei. Wśród mieszkańców spotkać można diabolicznie inteligentnych szubrawców, przebogatych oszustów, jak i żałosnych, zdesperowanych barsawiańskich nędzarzy.

Złodziejska metropolia została wzniesiona na ruinach dawnej cytadeli, zniszczonej w czasie Pogromu przez Horrory. Zrujnowane schronienie, pełne magicznych skarbów i ziemskich bogactw, odkryli po Pogromie poszukiwacze przygód. Nikt z dawnych mieszkańców nie przeżył. Opowieści o bogactwie przyciągały coraz to liczniejsze wyprawy. Wszystkie skarby zostały już zabrane i śmiałkowicie odkrywali puste ruiny, pozbawione zarówno legendarnych bogactw, jak i zagrożeń. Szybko wielu bandytów osiedliło się na ich obszarze. Szukali bowiem schronienia na czas pomiędzy kolejnymi napadami i wyprawami. Szubrawcy zaczęli mieć świadomość tego, że tworzą społeczność. Prawdziwy zarząd miejski powstał jednak dopiero w czasie Wojny Therańskiej.

Na początku therańskiej okupacji wojownicy imperium zażądali przysięgi wierności od rzezimieszków i złodziei, którzy nazywali ruiny swym domem. Królestwo Throalu zaczęło organizować ruch oporu przeciwko Theraanom. Wówczas adept-Złodziej zwany Garlthikiem Jednookim zwołał armię składającą się z jego towarzyszy złodziei i wygnał na zawsze intruzów z Kratas. Zamiast imperialnego namiestnika, mianował siebie przywódcą miasta. Wypełnia do dziś swe obowiązki wyjątkowo sprawnie jak na kogoś, kto doszedł do władzy w tak niecodzienny sposób.





Samolubny charakter zamieszkujących Kratas przestępców nie pozwala miastu w pełni wykorzystać możliwości, jakie daje położenie w pobliżu szlaków handlowych. Z tego też powodu Kratas nie stanowi dzisiaj znaczącej potęgi politycznej. Ruiny cytadeli z łatwością pomieściłyby 100 000 mieszkańców, mimo to populacja Kratas wynosi zaledwie połowę tej liczby. Podejrzliwe bandy złodziei wciąż przeprowadzają się z jednych dzielnic do drugih, by nie odkryli ich wrogowie. Tylko jedna piąta mieszkańców posiada stałe miejsce zamieszkania.

Ulice Kratas są brudne i zaniedbane, podobnie jak kamienne oraz drewniane budynki. Miasto zamieszkane przez dziesiątki tysięcy ludzi często wydaje się opustoszałe, bowiem tajemniczy przestępcy nie lubią pokazywać się na ulicy. Podróżnik może przebyć kilkaset metrów, jadąc przez centrum Kratas, i spotkać zaledwie jedną osobę, ma jednak dziwne wrażenie, że setki par oczu obserwują go z ciemnych bram i zza zamkniętych okiennic.

Dziwna lojalność wiąże złodziei z Kratas. Całą swą agresję kierują przeciwko innym Barsawianom. Wielu uczciwym ludziom może się wydać niezrozumiałe, że przestępcy mieszkają w Kratas, ale dla nich jest to jedyne miejsce w Barsawii, gdzie czują się względnie bezpiecznie.

W mieście, oprócz niezliczonych złodziei i najemników, mieszkają również rzemieślnicy i handlarze. Stanowią oni grupę bardziej praworządnych obywateli miasta. Żyją w ciągłym strachu, obawiając się napadów, które prawie nigdy się jednak nie zdarzają. Wolą zaś mieszkać w mieście złodziei i lękać się o swoje życie, gdyż tutaj za swe usługi dostają o wiele większą zapłatę. Przestępcy z Kratas zdają sobie sprawę, że ci ludzie potrzebni są do funkcjonowania miasta i zostawiają ich w spokoju, nie mieszając ich do nieustannych konfliktów między różnymi dzielnicami. Handlarze i rzemieślnicy muszą jednak pozostać skrupulatnie neutralni i nie faworyzować żadnego gangu złodziei. Niejeden nieostrożny handlarz, który sprzymierzył się z jedną szajką lub stał się świadkiem okrutnego czynu, zakończył swój żywot w ciemnej uliczce ze sztyłem w plecach.

Pewne zdarzenia zdają się potwierdzać fakt, że Klucze Śmierci obrały Kratas za swą siedzibę. Nikt nie potrafi dowieść prawdziwości tej plotki, lecz każdy, kto szuka płatnego mordercy, zaczyna od Kratas. W mieście działa także rozbudowany czarny rynek, na którym kupić można tajemnice i najróżniejsze kradzione dobra, a w szczególności artefakty magii żywiołów. Szpiedzy na usługach przywódców miasta są wszędzie. W Barsawii istnieje trafne powiedzenie głoszące, że „każda tajemnica Barsawii jest plotką w Kratas”. Jedynym zabronionym interesem w mieście złodziei jest handel niewolnikami.

– Z dziennika Shiellena Leśnej Pieśni, najstarszego syna drugiego wielkiego rajcy Travaru. Jego ciało znaleziono w zajeździe „Pod Pijanym Smokiem”

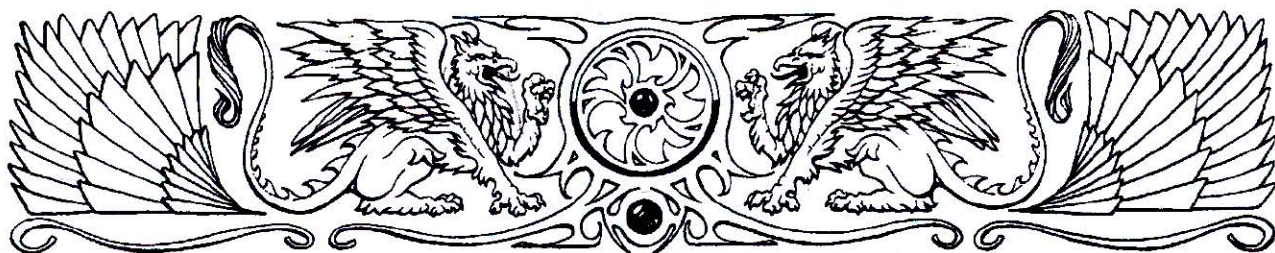
...Dziś wkroczyliśmy do Kratas, nędznej kryjówki złoczyńców. Wprost nie mogę uwierzyć, że przybyłem do tego żalosnego miasta, gdzie ponure rudery pochylają się jak kalekie staruszki nad śmierdzącymi uliczkami, i gdzie na każdym kroku zamiast powietrza wdycha się swąd zdrady. Mam jednak dług honorowy do spłacenia. Tylko to powstrzymuje mnie od natychmiastowego powrotu do domu i ojca. Nie mogę cofnąć się także dlatego, że moi wynajęci „towarzysze” z pewnością by mnie wówczas śledzili i zamordowali, by ograbić z pieniędzy, które im obiecałem za pomoc.

Przejechaliśmy przez żelazną bramę osadzoną w zmurszałym kamiennym murze pokrytym mchem. Ta przyjemność kosztowała nas 10 sztuk srebra od łebka. To ja oczywiście musiałem pokryć koszty wejścia do miasta. Brudne ulice śmierdziały gnijącym jedzeniem. Ujrzałem bandę urwisów taplających się w paskudnej strudze, płynącej pośrodku ulicy. Inna grupka złośliwych bachorów zobaczyła nas i pobiegła za nami. Jeden z dzieciaków podbiegł i chwycił się mojego siodła. Próbował podciągnąć się, by usiąść za mną, ale puścił siodło i upadł w błoto. Obejrzałem się i zobaczyłem jak złodziejaszek śmieje się. Parszywa mała bestia krzyknęła coś do mnie, lecz nie dosłyszałem co. Jestem pewien, że mnie okradli: brakuje mi jednej sakiewki miedzaków. Mam zaledwie tyle pieniędzy, by zaptać oberżyscie, nieprzyjemnemu typowi, który patrzy na mnie tak, jakby tylko czekał, aż zasnę, by mi poderznąć gardło.

Ktoś puka do drzwi. Czy to wietrznik Catulla? Zapewne nie. Skąd miałby wiedzieć, że przybyłem, by spłacić swój dług. Któż śmiałyby przeszkadzać mi o tak późnej porze?

Złodziej Garlthik Jednooki rządzi miastem zgodnie ze swą pragmatyczną naturą. Garlthik chętnie dostarcza oddziałów wojsk, by wspierać Throal, gdy odpowiada to jego interesom. Równie chętnie jednak wysyła swych ludzi, by napadali na karawany krasnoludów, gdy przymierze z Throalem staje się mniej atrakcyjne.

Na terenie miasta żyje wiele złodziejskich szajek. Niektóre traktują miasto jako bezpieczny punkt wypadowy i łupią okoliczne tereny. Inne okradają mieszkańców stolicy przestępców. W naturze złodziei leży pożądanie tego, co posiadają ich sąsiedzi. Dlatego też wyznaczają granice swego terytorium i nie pozwalają konkurencyjnym gangom działać na swym



terenie. Podróżnych mogą dziwić wojny gangów toczone o puste ulice, jednakże gwałtowne utarczki mają często miejsce. Dwoma najpotężniejszymi gangami są Moc Oka i Pomiot Brochera.

Moc Oka

Najbardziej wpływowym gangiem w Kratas jest organizacja stworzona i kierowana przez Garlthika Jednookiego, sędziego orkowego złodzieja. Garlthik posługuje się nim, by utrzymać władzę w Kratas. Sprzeciw wobec władzy Therań i handlowi niewolnikami opiera się na sile gangu Jednookiego. Nikt otwarcie nie sprzeciwia się Garlthikowi. Wielu jednak chętnie czerpałoby okrutne zyski z niemoralnego handlu żywym towarem.

Do Mocy Oka należy ponad 1000 elfów i orków, choć zdarzają się też inne rasy Dawców Imion. Garlthik zazwyczaj wysyła jedną czwartą swych ludzi, by realizowali jego przedsięwzięcia w innych częściach Barsawii. Zawsze jednak zostawia w Kratas kilkaset wiernych mu osób, by informowali go o sytuacji w mieście. Są to szpiedzy, którzy nie pełnią oficjalnych funkcji w Mocy Oka, lecz są niezwykle pożyteczni z powodu swych talentów do przenikania wewnątrz różnych formacji przestępczych miasta.

Najbardziej wpływowym doradcą Garlthika jest Terricia, adepta Złodziejka. Mówi się, że jest ona odpowiedzialna za śmierć kilku najbardziej zaciekle przeciwników Jednookiego.

Pomiot Brochera

Najbardziej wpływowym rywalem Garlthika w walce o władzę w mieście jest gang Pomiot Brochera. Kieruje nim Vistrosh, były strażnik krwi u boku królowej Alachii. Jego organizacja prowadzi nielegalny targ niewolników w mieście. Gang liczy 600 członków. Każdy z nich musi złożyć przysięgę wierności Vistroshowi. Do Pomiotu Brochera należy wielu morderców. Nieliczni, którzy ośmielają się sprzeciwić gangowi, rzadko uchodzą za żyć.

TRAVAR

Travar jest oddalony o 22 dni marszu lub 13 dni jazdy od Throalu. Żeby tam dotrzeć, należy ustawić sekstans Shantai na Throalu, a punkt λ astrolabium na Urupie. Wówczas punkt δ będzie wskazywał Travar. Podróżnik musi podążać w kierunku Raggoka o zachodzie słońca.

Travar jest pięknym miastem pełnym lśniących białych, budynków, wież i iglic. Jest jedynym z wszystkich miast Barsawii, które zachowało swą urodę i chwałę sprzed Pogromu. Złote dachy budynków odbijają światło słoneczne na wszystkie strony świata. Dzięki temu, że leży nad rzeką Byroza, miasto ma dostęp do handlowych osad t'skrangów na Weźowej Rzece, jak i do królestwa Throalu. Nieduża odległość dzieli je od Morza Śmierci i dżungli Serwos, dzięki czemu z łatwością może zdobywać zarówno magiczne, jak i zwyczajne surowce. Travar buduje większość statków powietrznych w Barsawii, a jego flota składa się z czterech galer i sześciu drakkarów. Mieszkańcy tego najbogatszego po Throalu miasta prowincji żyją dostatnie i wygodnie dzięki rozwiniętemu handlowi i mądrym przywódcom.

O władcach Travaru

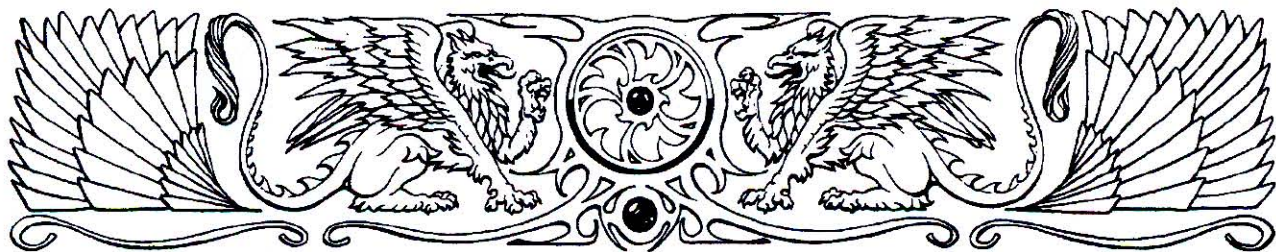
Travarem rządzi rada trzech rajców. Każdy z członków rady wybierany jest na trzy lata. Co roku jeden z nich ustępuje z urzędu. Kandydat, który pragnie zająć jego miejsce, musi znaleźć rycerza, który będzie reprezentował go w turnieju zwanym Wielką Grą. Urzędnik, który chce piastować swój urząd przez trzy kolejne lata, musi mieć rycerza, który wygra dla niego kolejne turnieje. Rajcy często tracą swe stanowisko w wyniku przegranego turnieju, lecz odzyskują je rok później.

O szczególnych cechach miasta

Wielka Gra to jeden z najbardziej charakterystycznych zwyczajów Travaru. Co roku grupa czarodziejów zwana Radą Pięciu wymyśla zdumiewający turniej z dzikimi bestiami, magią, zagadkami i pułapkami. To święto trwa ponad dwa tygodnie. Mieszkańcy Travaru gromadzą się wokół wielkiej areny w środku miasta. Liczba miejsc jest ograniczona i władzom miasta nigdy nie udaje się zapanować nad sprzedażą biletów. Zawsze górę biorą przekupstwo, złodziejstwo i zawyżanie cen. Zakłady i gry pieniężne należą do kultury Travaru. Dlaczego miałyby zostać wyłączone z tego ceny biletów na Wielką Grę?

Osoby, które pragną zostać rajcami, muszą wynająć rycerzy, którzy będą reprezentować ich w Wielkiej Grze. Co roku kandydaci wybierają swych rycerzy na wiele miesięcy przed turniejem i spędzają wiele czasu na trenowaniu ich. Są to z reguły adepci, bowiem Rada Pięciu wymyśla trudne konkurencje. Nikt nie potrafi przewidzieć, jakie umiejętności będą





mieszkałem w Travarze podczas wielkiej gry i byłem świadkiem wielu niezwykłych zmagania. Na własne oczy widziałem walki prowadzone za pomocą dziwnych broni magicznego pochodzenia i oglądałem walczących doświadczających wielkich, tłustych słoń. Patrzyłem na zmagania na długich kłódach przeznaczonych nad przepaściami wypełnionymi wrzącą lawą, czerpaną z otworza śmierci, wysługi po zawitych labiryntach, zbudowanych ze ścian ognia, gry strategiczne, w których gracze byli pionkami na olbrzymiej planszy, konkursy zagadek, sprawdziany wymagające od zawodników ułożenia na oczekaniu pieśni na zadany temat i wiele innych atrakcji.

— merrox

przydatne w tegorocznym turnieju. Z tego powodu kandydaci wybierają zazwyczaj kilku rycerzy, którzy posiadają szeroki zakres umiejętności.

Rycerze zmagają się z zagadkami Rady Pięciu i walczą między sobą przez dwa tygodnie bez przerwy. Tłum zawsze raduje się z trudnych zadań do pokonania, a ożywia się szczególnie wtedy, gdy rycerze muszą zmierzyć się z poniżającymi zadaniami. Co roku takich nie brakuje.

Wynik turnieju nigdy nie jest związany z rozlewem krwi. Trudno jednak powstrzymać nadpobudliwych rycerzy od zranienia lub zabicia przeciwnika w czasie turnieju. Wielka Gra doprowadza bowiem czasami do tego, że w rywalizujących ze sobą rycerzach budzi się krwawy instynkt.

Co roku przynajmniej 50 osób ubiega się o stanowisko rajcy. Tylko bogaci obywatele Travaru mogą pozwolić sobie na wynajęcie rycerza do Wielkiej Gry. Cena, jaką należy zapłacić, nie odstrasza jednak nikogo. Rajca jest bowiem niezwykle wpływowym człowiekiem, zajmującym się podatkami i handlem. Na tym stanowisku nietrudno pomnożyć swą fortunę trzy- lub czterokrotnie w ciągu roku.

Około 150 adeptów zapisuje się co roku do turnieju. Miejskie prawo nie omieszczało nie wykorzystywać takiej okazji. Przepis o wyborze wielkiego rajcy mówi o tym, że każdy zapisany rycerz musi być gotowy w każdej chwili służyć miastu. Oznacza to, że miasto ma do dyspozycji prawdziwą armię utalentowanych bohaterów, gotowych bronić jego interesów. Adepti opłacani są przez kandydatów, dzięki czemu Travar nie musi utrzymywać regularnej armii. Nawet kryształowi łupieżcy i orkowi nomadzi niechętnie atakują tak dobrze bronione miasto.

W Travarze żyje 95 000 ludzi. Niektórzy są tak bogaci, że mogą spać w złotych szatach, inni nocują w rynsztokach, a ich jedynym dobrem jest słomiana mata. Nigdzie indziej w Barsawii nie zgromadziło się tak wielu handlarzy i rzemieślników. Tutaj nawet wśród ubogich może spotkać wielkie talenty, które nie zdołały wybić się na rynku.

Jak wszyscy zamożni ludzie, mieszkańcy Travaru pragną pokoju. Niestety, tylko najbardziej bogaci mogą zawierać pokój i to oni ustalają jego warunki. Często wydaje się, że cierpią na tym najbiedniejsi. Mimo bliskich stosunków z Throalem, rajcy wciąż utrzymują oddzielne rządy miasta. Być może dzieje się tak ponieważ wielu mieszkańców nie godzi się na wprowadzenie egalitarnego prawa Varulusa III.

Ludność Travaru to przede wszystkim kupcy. Potrafią sprzedawać, dostarczyć lub kupić cokolwiek, póki wierzą, że robią na tym świetny interes. Energiczność mieszkańców jest zaraźliwa. Wędrowiec, który wkracza do Travaru nagle zdaje sobie sprawę, że wydłuża krok. Nagle ma wrażenie, że musi coś załatwić i lepiej by było, gdyby nikt mu w tym nie przeszkadzał. Tak działa cudowna iluzja Travaru: każdy sądzi, że jest kimś wielkim, zdolnym do legendarnych czynów. Nieważne, że takich ludzi w mieście jest tak naprawdę kilku.

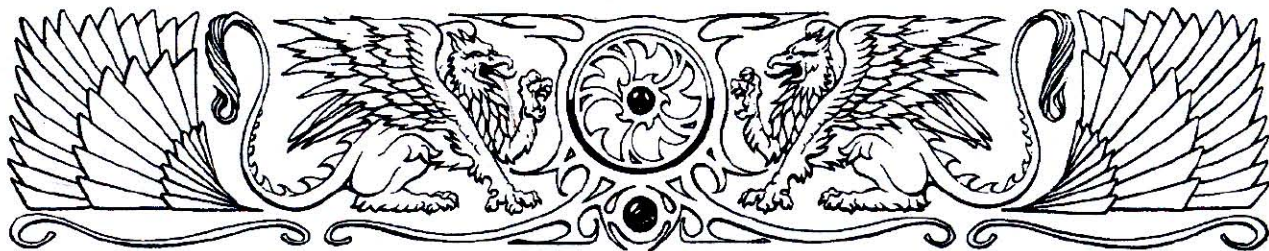
URUPA

Urupa jest oddalona o 23 dni marszu lub 15 dni jazdy od Throalu. Żeby tam dotrzeć, należy ustawić sekstans Shantai na Throalu, a punkt 9 astrolabium na Powietrznej Przystani. Wówczas punkt 5 będzie wskazywał Urupę. Podróżnik musi podążać w tym kierunku, za Chorrolisem o północy.

Urupa leży nad morzem Aras, niedaleko Wężowej Rzeki. Jest jedynym w swoim rodzaju miastem Barsawii. Została założona 90 lat temu, tuż po zakończeniu Pogromu. Jest więc stosunkowo młoda.

Miasto założyli mieszkańcy siedmiu małych kaerów i cytadel, leżących na wybrzeżu Aras, wierząc, że w ten sposób będą bezpieczniejsi. Każda społeczność doszła do takiego wniosku niezależnie od siebie w czasie Pogromu. Po zakończeniu najazdu Horrorów wszyscy wyruszyli na północ. Pragnąc obrać korzystne miejsce dla nowego miasta zdecydowali założyć je na wybrzeżu morza i w pobliżu Wężowej Rzeki. Ta lokalizacja okazała się bardzo udana.

Miasto leży pod wysokim, stromym klifem na półwyspie między brzegiem Wężowej Rzeki a morzem Aras. 450-metrowa przepaść odstrasza najeźdźców z góry, a 6-metrowe mury z pięcioma strażnicami zniechęcają wszystkich pozostałych. Część z liczącej 2000 żołnierzy straży miejskiej służy na powietrznych statkach, wchodzących w skład floty Urupy.



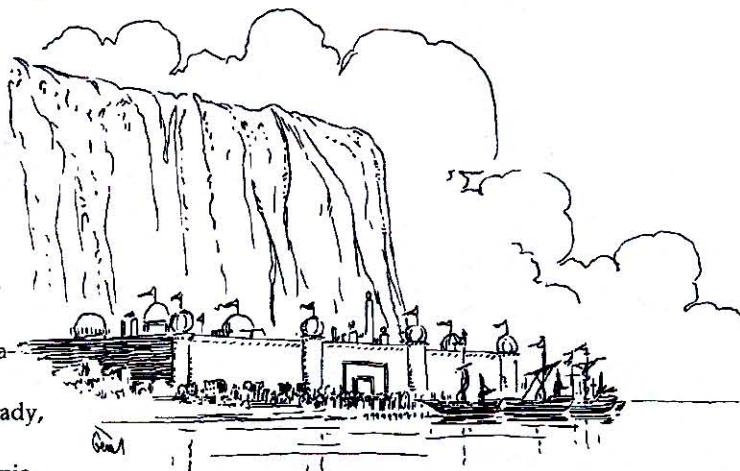
trzech galerach i pięciu drakkarach. Część z tych statków służy również jako jednostki handlowe, jednak pięć jest zawsze zakotwiczonych przy południowym murze miasta, nieopodal stoczni.

Urupa posiada również pięć morskich statków, służących zarówno jako jednostki handlowe, jak i wojenne. Miasto utrzymuje regularne rejsy do osad leżących wzdłuż wybrzeża Aras. Statki płyną zarówno do miejscowości leżących na terytorium Barsawii, jak i wzdłuż nie zbadanego brzegu morza Aras.

O władcach Urupy

Urupą rządzi Siedmioosobowa Rada Miejska, stworzona przez założycieli miasta. Pierwsza rada składała się z przywódców siedmiu wiosek i osad, które stworzyły miasto. Co dwa lata rada wybiera wielkiego rajcę, przywódcę, który ma nadzorować działalność rajców. Po zakończonej kadencji rada może wybrać wielkiego rajcę na następną kadencję. W skład rady wchodzi tylko wyjątkowi ludzie, więc wielki rajca rzadko kiedy traci swoje stanowisko. Większość wielkich rajców rządzi dożywotnio. Czasami jednak w wyniku politycznych lub finansowych nadużyć, tudzież z powodu obrazy innego członka rady, wielki rajca traci zaufanie rady i zostaje odwołany.

Obecny wielki rajca, kobieta zwana Fellidra Jer, piastuje swe stanowisko od ośmiu lat i pozostaje wciąż popularna wśród mieszkańców Urupy.



– Z dziennika Lorana Czerwonego Kamienia, 1506 TH

...rzeka wita się wśród skał, a my zbliżaliśmy się do Urupy. Ujrzelśmy miasto wtulone między brzeg morza Aras i Wężową Rzekę. Nasz parostatek zatrzymał się po stronie Wężowej Rzeki, tam gdzie t'skrangi wyładują swoje towary. Patrząc w kierunku miasta mogliśmy dojrzeć morskie statki, zakotwiczone w dokach po drugiej stronie Urupy.

Przeszliśmy przez sam środek miasta, aż dotarliśmy do morza. Doki były tak samo ruchliwe jak te na Wężowej. Stało tu wiele statków morskich. Niektóre miały banderę Urupy, lecz inne nosiły nie znane nam barwy.

Ujrzelśmy dużą karawanę, która zmierzała w naszym kierunku, najwyraźniej podążając do dzielnic mieszkalnych. Na jej czele szedł strojnie odziany olbrzymi obsydianin. Usługiwało mu tuzin pachotków. Wraz z towarzyszami obserwowaliśmy, jak orszak oddalał się w głąb miasta. To, pomyśleliśmy, musi być wpływowym obywatel miasta.

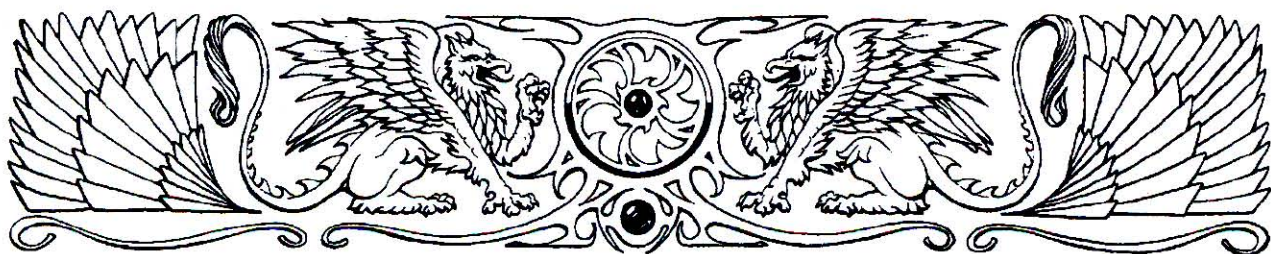
Przymierze zawarte między kaerami w celu utworzenia miasta sprawia, że jest ono jedyne w swoim rodzaju w Barsawii. Większość ludzi z kaerów była nieufna wobec napotkanych wędrowców. Potrafili stłumić swoją niechęć do obcych tylko pod groźbą śmierci i pod pretekstem wiedzy, że potrzebują rąk do pracy, by odbudować miasta i osady. Ludzie z Urupy wyszli spod ziemi zdecydowani odnaleźć podobnych sobie i wspólnie zbudować bezpieczne osiedle. Rasy Barsawii nigdy nie okazały sobie tak wielkiego wzajemnego szacunku. Jedyne wybuchem solidarności była Wojna Therańska, podczas której wszyscy walczyli, by odeprzeć najeźdźcę.

Z racji swej lokalizacji Urupa jest jednym z niewielu miast, do których przybywają goście spoza Barsawii. Statki handlowe przypływają tu z morza Aras dwa razy do roku. Za każdym razem przywożą do prowincji nie znane skarby.

Królestwo Throalu zdecydowało ostatnio wysłać postów do ludów żyjących za morzem Aras. Throalczyści mają nadzieję skontaktować się z ludnością spoza Barsawii, która nie znajduje się pod wpływem Theraan. Król Varulus ma nadzieję, że uda mu się przekonać ich do zawarcia przymierza z Throalem. Pragnie także dowiedzieć się, jak uchronili się przed Horrorami w czasie Pogromu. Królewscy czarodzieje szczególnie interesują się tym, jak Pogrom wpłynął na inne ziemie i chcieliby poznać sposoby ochrony nie wymyślone przez Theraan.

8 – Kern Czerwonoręki



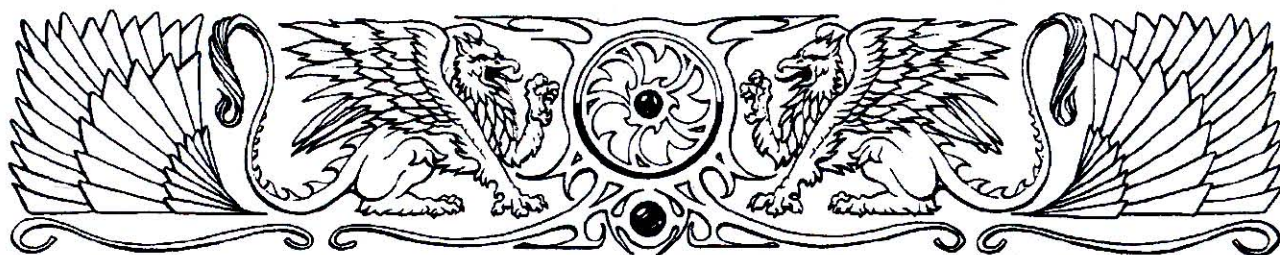


VIVANE

Vivane leży w odległości 49 dni marszu lub 29 dni konnej jazdy od Throalu. Aby tam dotrzeć, należy ułożyć sekstans Shantai na Throalu i ustawić punkt Φ astrolabium na Smoczych Górach. Wówczas punkt Θ będzie wskazywał Vivane. Podróżnik dojdzie do miasta, jeśli będzie podróżował w kierunku Dis o wschodzie słońca.

Vivane znajduje się w południowo-zachodnim zakątku Barsawii i stanowi największy podbój Thery.

Dziesiątki lat temu było to najpiękniejsze miasto prowincji. Władcy Vivane zdecydowali się oddać je w ręce wroga, gdy Theranie najechali na Barsawię. Mieli nadzieję, że w ten sposób mieszkańcy zatrzymają przynajmniej część bogactw



i swobód, jakimi cieszyli się przed wojną. Zachwyceni pięknem jaskrawo niebieskich iglic i złotych kopuł miasta oraz jego zamożnością, Therańskie ogłosiło Vivane swoją nową prowincjonalną stolicą. Wprowadzili handel niewolnikami. Jaskrawe bazyry szybko wypełniły się niewolnikami sprowadzonymi z całej Barsawii.

W czasie Wojny Therańskiej Vivane stanowiło pierwszoplanowy cel. Znajdowało się tu centrum therańskiego handlu niewolnikami i mieszkano tam wielu ważnych urzędników. Wiele statków powietrznych uzbrojonych w ogniste działa toczyło bitwy o Vivane. Piękno miasta ucierpiało, gdyż wiele wież i iglic zostało zburzonych. Istniejące w mieście podziemne organizacje popierały wojnę powietrzną i Therańskie zostali wygnani z miasta.

Miasto cieszyło się krótkim okresem niepodległości 60 lat temu. Therańskie jednak nie mogli pogodzić się z tak dotkliwą stratą i odzyskali kontrolę nad miastem. Wiedzą jednak, że ich władza nie jest powszechnie akceptowana. Gubernator Kyprios ściśle kontroluje rząd marionetek, który dowodzi miastem. Fanatycznie wierna Therze milicja obywatelska patroluje ulice Vivane i dławi wszelkie załamki buntu. *Panujący*, latający statek gubernatora Kyprios, często stacjonuje w mieście. Wielu innych wpływowych Therańskich także często odwiedza prowincjonalną stolicę, uważając ją za własność imperium.

Po Wojnie Therańskiej został odbudowany tylko mały fragment miasta. Nazwano go Dzielnicą Therańską, ponieważ odrestaurowano go dzięki funduszom imperium. Mieszkają tam wyłącznie Therańskie i najbardziej oddani im Barsawianie. Od reszty miasta uprzywilejowaną dzielnicę oddziela mur. Można do niej wejść tylko jedną bramą, pilnie strzeżoną przez milicję miejską. Każdy, kto przebywa na terenie Dzielnicy Therańskiej bez przepustki, może minionej wtrącony do lochu lub nawet skazany na śmierć.

Reszta miasta stanowi mieszaninę solidnych, dobrze zbudowanych budynków i ruin wieżyczek, iglic i domów. Gruz został uprzątnięty dawno temu, lecz niektóre ruiny wciąż stoją, stanowiąc parodię ich byłej urody.

W Vivane mieszka 95 000 ludzi, wśród których 20 000 to niewolnicy. Miasto nie posiada żadnych statków powietrznych, bowiem Therańskie wolało nie dawać mieszkańcom dostępu do potęgi. Drogi wjazdowe do miasta są ciągle patrolowane, a milicja miejska obserwuje znanych podlegaczy.

Plotki głoszą, że podziemny ruch oporu powstały w czasie Wojny Therańskiej wciąż działa. Jego przywódcy i członkowie są jednak tak dobrze ukryci, że Therańskie nie są w stanie ich odnaleźć.

– Z dziennika *Thysela*, adepta złodzieja

...Okraść Płochliwe Piórko i żyć dostatecznie długo, by o tym opowiedzieć! Cóż za chwalebny czyn! Samego Piórka, co prawda, nie ma się co obawiać, ale jego strażnicy należą do najbardziej niebezpiecznych ludzi, o których słyszałem. Mają ostre włócznie, a czasami nawet parę bystrzych oczu i nietępy mózdek. Na szczęście dla mnie większość jest sztywna jak kije od szczotek. Ach, cudownie jest być złodziejem.

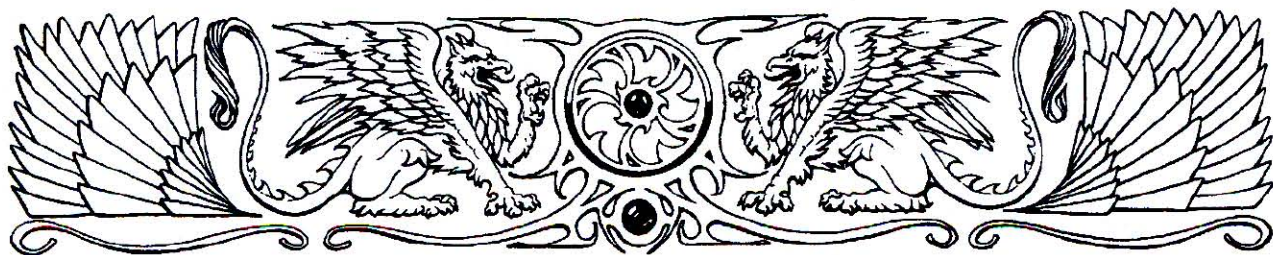
Caty rano spędziłem wlokąc się między Dzielnicą Therańską a centrum Vivane, mając nadzieję, że namierzę jakiegoś ptaszka. Niewielu Therańskich wynosi jeszcze pieniądze poza Dzielnicę. Zdaje się, że nawet oni mogą po odpowiednio długim czasie nabrać rozsądku. Noszą gotówkę tam, gdzie mogą ją wydać na czystych ulicach, wśród ścian z białego marmuru o błękitno-złotych wieżach i iglicach. Dla Therańskich nie ma bałaganu, gruzu i brudu. Zostawiają to nam, plugawym Barsawianom. Miałem nadzieję, że jakiś przybyły niedawno handlarz zechce odwiedzić Jego Wielmożność (ha!) therańskiego gubernatora-kukielkę. Szczęśliwiec ze mnie: po godzinie pojawił się sam Płochliwe Piórko. Był otoczony zbrojnymi Therańskimi i niósł wielką skózaną sakwę. Z powodu strażników należało jednak postępować ostrożnie. Mimo to nie mogłem oprzeć się pokusie. Używając mej złodziejskiej magii zacząłem śledzić Piórko i jego towarzyszy, krocząc bezgłośnie po nierównym bruku. Doszli do jednego z nielicznych sklepów poza odbudowanym murem. Okazało się, że to winiarnia. Jeden ze strażników potknął się o kamień i wówczas zdecydowałem się działać. Chwyciłem torbę. Zanim Piórko zdał sobie sprawę, że nie ściska jej w rękę, byłem już daleko. Gdy podnieśli wrzask, siedziałem już w swym ulubionym zajeździe „Pod Cuchnącym Krasnoludem” i przepijałem swój łup.

No i kto mówi, że nie można zarobić na życie w Vivane?

O władcy Vivane

Zgodnie z barsawiańską tradycją, Vivane rządzi rajca: Szacowny Quarique Niezłomny. Niezadowoleni z therańskiej okupacji nazywają go Płochliwym Piórkiem, bowiem jego władza ma taką wagę, jak pierze. Mianował go dziesięć lat temu gubernator Kyprios. Quarique udaje, że rządzi miastem. Jedyną decyzją, którą podejmuje bez zgody therańskiego władcy jest wybór dań składających się na jegoposilków.





O ZIEMI I REGIONACH BARSAWII

Miałem opowiedzieć o podróżowaniu po Barsawii, lecz mistrz Merrox zdecydował, że powinienem zająć się także opisaniem samej krainy. Przyznaję, że na początku miałem wątpliwości co do trafności tej decyzji. Ponieważ jednak oba tematy były zbliżone, zdecydowałem się podjąć tego wyzwania. W końcu może istnieje jakiś powód, dla którego właśnie Merrox jest mistrzem komnaty rejestrów...

W Barsawii znajduje się wiele strasznych i pięknych miejsc. W moim sprawozdaniu zdecydowałem się opisać te z nich, które są najczęściej wymieniane przez podróżników jako warte uwagi. Sam także zwiedziłem wiele z nich, podczas moich podróży mających uzupełnić materiały do tego dzieła. Muszę jednak przyznać, że takie życie nie jest stworzone dla mnie i z radością powitałem powrót w domowe pielesze. Oprócz własnych doświadczeń, skorzystałem także z opisów podróży, pozostawionych przez wielu poszukiwaczy przygód.

– Pokornie podane do wiadomości czytelnika przez Thoma Edrulla, archiwistę i skrybę komnaty rejestrów.



Większość dzikich terenów wchodzących w skład Barsawii nie została odwiedzona od czasów poprzedzających Pogrom. Ten rozdział zawiera wiadomości o klimacie, ukształtowaniu powierzchni, faunie, florze i krajobrazie. Skorzystałem z wielu źródeł, także ze starszych opisów, dotyczących ziem, które nie zostały odwiedzone po Pogromie przez współczesnych podróżników. Niestety, nie będziemy nic wiedzieć o tym, jak owe regiony wyglądają obecnie, póki dzisiejsi poszukiwacze przygód nie dotrą do nich i nie dostarczą nam świeżych informacji.

O KRAJOBRAZIE I KLIMACIE

Większą część terytorium Barsawii pokrywają pagórkowate wyżyny, płaskowyże i niskie góry, sprawiając, że krajobraz naszej prowincji są zawsze piękne i nieraz przejmujące. Tę pofalowaną krainę przecina kilka wyjątkowo wysokich łańcuchów górskich, jak na przykład Góry Throalskie i Lśniące Szczyty wznoszące się 4 500 metrów nad poziomem morza.

BRAK WYRAŹNEGO
OKRESU OCHŁODZE-
NIA LUB ZIMY W NA-
SZYM KRAJU JEST
JEDNĄ Z BARDZIEJ ZA-
SKAKUJĄCYCH ZMIAN,
SPOWODOWANYCH
PRZEZ POGROM.
CHOCIAŻ STAROŻYTNE
ŹRÓDŁA OPISUJĄ ZI-
MĘ, NASI NAUKOWCY
MUSZĄ USTALIĆ, DLA-
CZEGO PRZESTAŁA
ONA WYSTĘPOWAĆ
W BARSAWII.
– MERROX

Wzgórza mają wysokość około 800 metrów nad poziomem morza, a płaskowyże i niższe góry osiągają od 900 do 1200 metrów. Potrzeba ciąglej wspinaczki i przedzierania się przez gęste zarośla utrudnia znacząco podróżowanie. Nieliczne ukończone drogi Barsawii biegną w górę i w dół wzgórz i omijają płaskowyże i góry, sprawiając że nawet wędrowka oznaczonymi szlakami nie należy do łatwych.

Tuż po zakończeniu Pogromu w Barsawii nie było żadnych roślin. Z tego powodu następowały częste i gwałtowne zmiany temperatury i opadów. Ten stan rzeczy uległ zmianie dopiero, gdy ludzie zaczęli wychodzić spod ziemi i za pomocą magii w bardzo szybkim tempie pomogli roślinności prowincji odrodzić się. W dekadę po zakończeniu Pogromu kraina miała już unormowany klimat umiarkowany z rozsądnymi opadami.

Średnie opady w Barsawii to od 100 do 150 cm. Na południu są one większe, a obszar otaczający Morze Śmierci cierpi nieustającą suszę. Większość opadów występuje w pierwszych sześciu miesiącach roku.

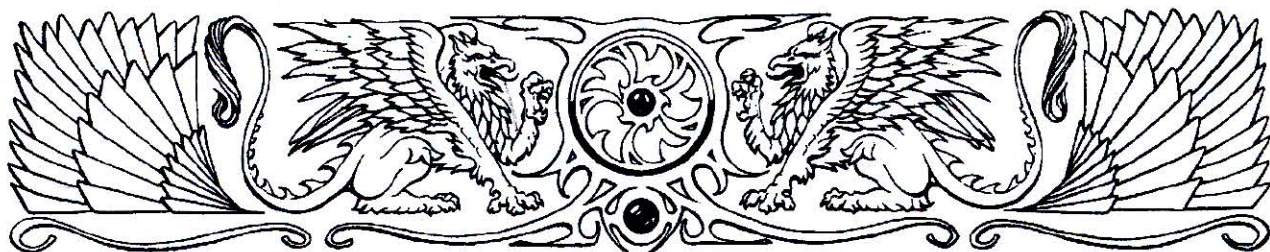
O FLORZE I FAUNIE

Większość terytorium Barsawii pokrywają sawanny, dżungle i lasy. Mało kto żyje w bezpośrednim sąsiedztwie puszczy. Większość naszych miast i wiosek znajduje się na równinach lub na pagórkowatych wyżynach, gdzie możliwa jest uprawa roli.

O SAWANNACH

Rozległe niziny Barsawii porastają gęste i wysokie trawy. W czasie pór deszczowych niziny są zalewane przez powodzi. Sporadycznie rosną tam karłowate drzewa, przypominające bestie wystawiające długie szyje do słońca. Podróżowanie po sawannie w bezchmurny słoneczny dzień jest wspaniałym doświadczeniem. Głęboki błękit nieba i chłodny wiatr





przechesujący trawy koi umysł. Co więcej, przemierzanie terenów trawiastych jest łatwiejsze od przedzierania się przez splecione zarośla dżungli. Ze wszystkich stron dobiega brzęczenie owadów. Uważny podróżnik może także czasami dostrzec zwierzęta: węże, gryzonie, a czasem i większe bestie, jak lwy i tygrysy.

W czasie suchych miesięcy pasterze wypasają swoje stada na trawiastych obszarach. Wówczas często można zobaczyć unoszące się w dali strużki dymu, oznaczające obozowiska pasterzy. Ludzie ci muszą stale pilnować swych stad przez złodziejami, którzy mogliby ukraść bydło, a także przed drapieżnikami czyhającymi na łatwy łup, którym pragną nakarmić swe młode.

W czasie pory deszczowej podróżowanie po sawannie staje się uciążliwe. Z każdym krokiem ludzka stopa lub kopyto wierzchowca zagłębia się na kilkanaście centymetrów w przesiąkniętą deszczem ziemię. Czasami podróżnicy zapadają się aż po kostki w błoto i wodę. Wówczas trzeba koniecznie prowadzić wierzchowca, bowiem koń lub muł nie zdołałby pokonać bagna z człowiekiem na grzbiecie. Leżące, przesiąknięte wodą łodygi traw, moczą ubranie podróżnego. Uciążliwa wędrówka przez błotniste obszary w czasie ulewy, w przejmującym zimnie, może sprawić, że czujność podróżnego osłabnie i stanie się on łatwą ofiarą dla wygłodniałych drapieżników lub przemieszczających się po sawannach band orkowych nomadów.

O DŻUNGLECH I LASACH

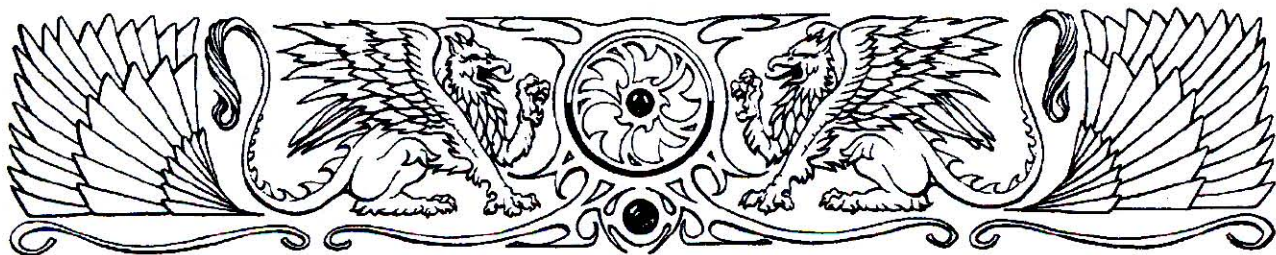
Archiwalne źródła opowiadają o lasach sprzed Pogromu, w których wysokie drzewa o szerokich liściach nie dopuszczały słonecznego światła do podłoża i przez to uniemożliwiały powstanie krzaków i zarośli. W dzisiejszych lasach pełno jest gęstych krzaków i zarośli, potrzebujących słońca lub radzących sobie bez niego. Uzyskano to dzięki kombinacji magii, ludzkich wysiłków, pomyślnych okoliczności i naturalnego wzrostu roślin. Po Pogromie w lasach Barsawii wytworzyła się niezwykle bogata fauna i flora. Czarodzieje, głosiciele i inni badacze toczą niekończące się dyskusje o tym, co spowodowało taką eksplozję życia. Do tej pory nie ustalono wspólnego stanowiska.

Roślinność lasów i dżungli składa się z bardzo różnorodnych roślin: pnączy, krzaków i drzew. Najwyższe drzewa, mogące osiągać nawet 90 metrów, występują sporadycznie. Sklepienie lasu tworzą gęsto rosnące drzewa o wysokości 30-60 metrów, które nie przepuszczają promieni słonecznych i sprawiają, że podłoże jest niewidoczne dla załóg latających okrętów i skrzydlatych stworzeń.

Najniższe drzewa są wysokie na 15-25 metrów. Ich gałęzie, pędy i korony tworzą z pozoru nieprzeniknioną płataninę, często sięgającą aż do ziemi. Po niektórych puszcach mogą przemieszczać się swobodnie całe grupy wędrowców, a w innych miejscach gęszcz jest tak gęsty, że pnącza i liany potrafią ukryć osobę stojącą zaledwie o krok dalej.

Bardziej wilgotne, południowe zakątki Barsawii porośnięte są gęstymi dżunglami, w których dominują drzewa o szerokich, jasnozielonych liściach i drzewiaste, kolczaste pnącza i liany, których barwne kwiaty kwitną przez cały rok. Żywotne pnącza oplatają drzewa i wiją się pomiędzy nimi, często nawet na odległość kilku dni jazdy konnej. Wilgotność pobudza także wzrost mchu, który zwisa z wszystkich drzew i rośnie na martwych roślinach. Różnorodność roślinności w tych dżunglach jest oszałamiająca; głosiciele Jasprea twierdzą, że można znaleźć tysiące gatunków roślin i zwierząt podczas jednego dnia jazdy. W niektórych zakątkach roślinność jest tak gęsta, że trzeba przetrząbywać sobie drogę przez splecione liany. Nadzwyczaj bogata roślinność sprawia, że do ziemi dociera tylko dziwne, ciemne, szarzielone światło. Dzięki temu wędrówka przez dżunglę o każdej porze dnia odbywa się w osobliwym, onieśmielającym świetle cieni i niezwykłych barw.





Inne części lasów Barsawii łatwiej jest przebyć, lecz nigdzie nie ma wyznaczonych szlaków. Gdy tylko wędrowiec przedrze się przez gestwinę las natychmiast zaczyna zarastać powstałą ścieżkę. Czasami plamy światła dziennego, błyszczące płomienie tak jasne jak żywy ogień pochłaniający puszcze, oznaczają miejsce, które ktoś kiedyś się przedarł przez busz.

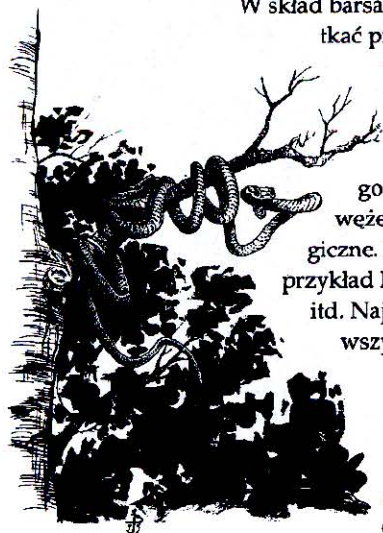
Gęsta roślinność sprawia, że dżungla stanowi niebezpieczny zakątek dla Dawców Imion i wszelkich naturalnych stworzeń. Wielkie drapieżniki często czają się w gałęziach wysokich drzew, nad ścieżkami lub w cieniu zarośli. Powietrze rozbrzmiewa śpiewem ptaków i buczeniem owadów, a od czasu do czasu rozlega się ryk jakiegoś drapieżnika, ostrzegający zbliżającego się podróżnika lub odganiający padlinożerców od zdobyczy. Jedyny przyjemny akcent podczas podróży przez dżunglę Barsawii stanowi temperatura: rzadko kiedy bywa gorąco, a podczas pory deszczowej potrafi nawet być chłodno. W otoczeniu wielkich drzew, wędrowiec z łatwością znajdzie suche miejsce do przeczekaania ulewy.

Farmerzy i pasterze z całej Barsawii zaczynają się osiedlać na obrzeżach lasów i dżungli, ścinając drzewa, karczując pnącza i liany, aby przygotować ziemię pod budowę domów, spichlerzy i aby w ten sposób zyskać trochę miejsca na uprawy. W ramach tej pracy zawsze jednak tworzą obszar graniczny między osadami a gestwiną lasu, chcąc uniknąć nieprzyjemnych niespodzianek ze strony drapieżników lub, co gorsza, potworów czających się w zielonych cieniach puszczy.

O ZWIERZĘTACH BARSAWII

W skład barsawiańskiej fauny wchodzi małe zwierzęta, takie jak myszy czy żaby, które łatwo spotkać praktycznie na całym obszarze krainy. Zwierzęta bardziej niebezpieczne są z reguły trudniejsze do zauważenia. Czasami przepuszczają wędrowca bez szkody, tak że nawet nie zda sobie sprawy, że był obserwowany. Na innego podróżnika rzucą się z zaskoczenia i dotkliwie poranią lub nawet zabiją.

Większość zwierząt w Barsawii nie stanowi niebezpieczeństwa dla podróżującego. Atakują one tylko wówczas, gdy czują się zagrożone. Stworzenia te – na przykład węże, małpy, leniwce, pawie, dziki, papugi, sokoły, żółwie, mrówkojady itd. – są niemagiczne. Inne zwierzęta, magiczne lub nie, mogą okazać się bardziej uciążliwe. Są nimi na przykład lwy, tygrysy, nosorożce, niedźwiedzie, dzikie psy, gryfy, olbrzymie węże, leopardy itd. Największym zagrożeniem są jednak wciąż Horrory, które pozostały w Barsawii. Jak wszyscy wiemy, nie dysponujemy skutecznymi środkami obrony przed nimi.



O MORZACH I SZLAKACH WODNYCH

Uwzględnienie mórz w opisie Barsawii może wydać się dziwne, lecz należy uświadomić sobie, że duże zbiorniki wodne, jak Morza Aras i Selestreńskie, wpływają znacząco na klimat i handel naszej krainy. Czterema głównymi zbiornikami wody w Barsawii są: morze Aras, Morze Selestreńskie, Weżowe Jezioro i Weżowa Rzeka.

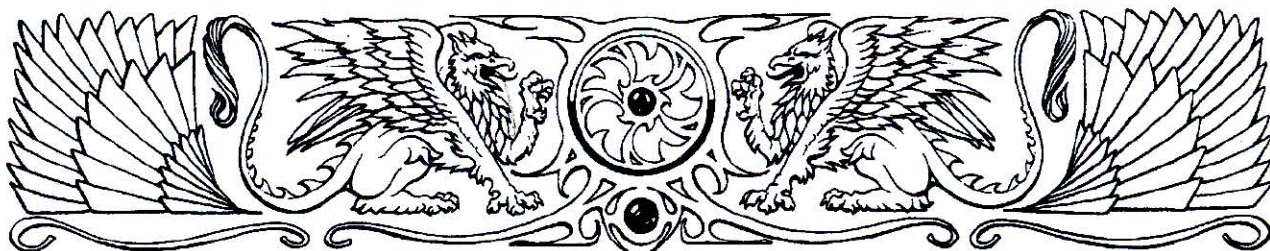
O MORZU ARAS

Morze Aras, znajdujące się na wschodniej granicy Barsawii, jest dużym słonowodnym oceanem, sięgającym daleko poza granice prowincji, aż do nie znanych ziem. Nieopodal Urupy, jedynego znaczącego miasta na brzegu, wpada do morza Srebrna Struga, największy dopływ Weżowej Rzeki. Wzdłuż linii brzegowej, na południe od Urupy, leży jeszcze kilka mniejszych osad i wiosek. Handlarze z Barsawii i zza morza często odwiedzają Urupę i okoliczne osiedla.

Aras potrafi wzburzyć się bez ostrzeżenia. Sztormy, czasami magiczne, powstają na otwartym morzu. Gdy dotrą do lądu, sieją zniszczenie wśród ludzkich osad.

W środowisku morskim rozwija się także bujne życie zwierzęce. Występują tam także stworzenia magiczne i Horrory, żyjące pod wodą. Relacje ze spotkań z takimi potworami są nieliczne. Ci, którzy zamierzają podróżować drogą morską, muszą liczyć się z tym, że po odbiciu od brzegu czeka ich wiele niebezpieczeństw.





– Z dziennika Lorana Czerwonego Kamienia, 1506 TH

...Już po pięciu dniach spędzonych w Urupie moi towarzysze i ja zostaliśmy zatrudnieni przez kompanię handlową. Dziwnym trafem była to Kompania Handlu Lądowego, należąca do obsydianów, których spotkaliśmy pierwszego dnia naszego pobytu w mieście.

Nasi nowi pracodawcy wystali nas w morską podróż statkiem przez morze Aras do małego miasta na jego zachodnich brzegach. Mieliśmy pomagać załodze w czasie rejsu i służyć jako straż w czasie negocjacji handlowych. W drugą noc naszej pięciodniowej żeglugi pijany marynarz, zataczający się po pokładzie, potknął się i wypadł za burtę. Cała załoga, zaalarmowana krzykami mężczyzny, wybiegła na pokład. Ktoś rzucił nieszczęśnikowi linę, by wciągnąć go z powrotem na statek. Kilku marynarzy chwyciło za sznur i niebawem głowa topielca wynurzyła się z morskiej toni. Wydawało się nam, że wszystko zakończy się pomyślnie, gdy nagle z wody wyłoniła się wielka macka i chwyciła marynarza. Zaczął potwornie wrzeszczeć, rozrywany przez linę i mackę, ciągnące go w przeciwnych kierunkach. Przez chwilę potwór rozluźnił swój chwyt i pomyśleliśmy, że członek załogi ocaleje. Wówczas jednak macka ścisnęła mężczyznę mocniej i pociągnęła go w głąb morza z zadziwiającą siłą. Pięciu marynarzy, którzy trzymali linę, poleciało do przodu i wpadło do wody. Usłyszeliśmy ich zduszone krzyki, gdy morski kolos pożywił się ich mięsem...

O MORZU SELESTREŃSKIM

Morze Selestreńskie leży na południowym krańcu Barsawii, daleko za Vivane i Powietrzną Przystanią. Na jego wodach położona jest wyspa Thera, siedziba znenawidzonego imperium. Barsawianie nie wybudowali wielu miast na należących do prowincji brzegach morza w obawie przed potęgą Therań. Kontrolują oni bowiem wszystkie wioski i osady, leżące nad morzem, i wykorzystują je jako posterunki dla swych wojsk lub jako miejsce zaopatrzenia w żywność dla żołnierzy Powietrznej Przystani.

Na morzu znajduje się także Archipelag Łez, łańcuch drobnych wysp rozciągający się od therańskiego wybrzeża do granic Barsawii. Według legend, na wyspach żyją Horrory, które spełniają życzenia tych podróżnych, którzy wykonują ich rozkazy.

Morze Selestreńskie rzadko kiedy bywa tak gwałtowne jak Aras. Plotki głoszą, że Therańie kontrolują je za pomocą magii żywiołów. Bez wątpienia jednak nie potrafią wpływać na dziwne stwory, żyjące w głębinach morskich, wśród których są też i Horrory.

miatem do czynienia z horrorami i nie potrafię sobie wyobrazić, jaka siła mogłaby zmusić zrodzoną na umyśle osobę do podróży na archipelag łez w celu sprawdzenia prawdziwości owych legend. – J'role szlachetny złodziej

– Z dziennika Gerny Krwawego Znaku, 1470 TH

...podczas trzeciego miesiąca naszej podróży zmierzaliśmy się ze sztormem, spowodowanym przez jakieś tajemne moce. Przerazająco silne fale i wiatr rozniósł nasz statek na strzępy. Prądy morskie zawlekły nas na brzeg małej wyspy.

O świcie zaczęliśmy przeszukiwać wysepkę w poszukiwaniu pożywienia. Wówczas odkryliśmy jedynego jej mieszkańca. Zgarbiony starzec siedział na brzegu sadzawki i łowił ryby. Odwrócił się, gdy usłyszał nasze kroki, i przemówił do nas:

– Witam na mej wyspie. Sprowadziłem was tutaj i tylko ja mogę odesłać was z powrotem w wasze rodzinne strony. Oddajcie mi pewną przysługę, a pozwolę wam odejść. Jeśli jednak odmówicie, umrzecie.

Leanam, wieczny niedowiarek, roześmiał się słysząc słowa staruszka.

Nasz rozmówca odwrócił się w jego kierunku i pstryknął palcami. Trollowy marynarz nagle uniośł się w powietrzu, jak gdyby ciągnięty przez niewidzialną dłoń, i wylądował w sadzawce. Zdawało nam się, że ta sama ręka wciska go pod powierzchnię wody. Przez chwilę szamotał się, próbując złapać oddech, lecz bezskutecznie. Patrzyliśmy, jak topi się, nie robiąc nic; nie byliśmy zdolni do jakiegokolwiek pomocnego gestu.

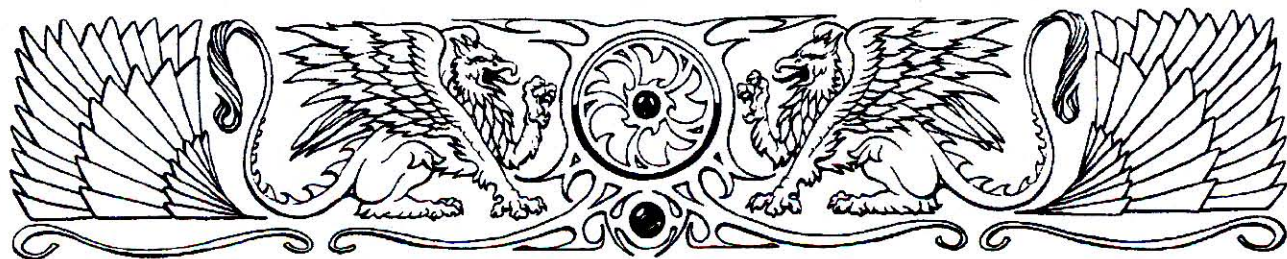
Leanam po raz ostatni próbował napędnąć płuć powietrzem, po czym znieruchomiał. Wówczas starzec odwrócił się do nas.

– Taka była odpowiedź waszego przyjaciela na moją propozycję. Jaka będzie wasza?

O WĘŻOWYCH JEZIORACH

W trzech miejscach porywisty nurt Wężowej Rzeki zwalnia swój bieg i zamienia się w spokojne i czyste Wężowe Jeziora: jezioro Ban, jezioro Pyros i jezioro Vors. Na ich brzegach znajdują się niezliczone osady i wioski. Jeziora wylewają w regularnych odstępach czasu, pozostawiając żyzny mul, doskonały do rolniczych upraw. Ich wody roją się od ryb. Mieszkańcy przybrzeżnych wiosek i osad często stawiają swe domy na wysokich palach, by uniknąć błotnistych powodzi.





Wśród mieszkańców różnych wiosek i osad wybuchają czasami kłótnie o obszary rybne i pola uprawne. O wiele częściej jednak sprzymierzają się oni, by odeprzeć ataki piratów t'skrangów, którzy często łupią bezbronne osiedla ludzkie. Ich stosunek do wiosek wyznających prawo Throalu jest uprzejmy, lecz chłodny, ponieważ większość z nich woli sama rozstrzygać spory i pilnować swych bogactw.

W przybrzeżnych osiedlach żyją krasnoludy, elfy, ludzie i t'skrangi. Krasnoludy i t'skrangi z tych regionów prawie zawsze ślubują wierność swej wiosce, a nie Throalowi lub prawom t'skrangów z Wężowej Rzeki, choć zarówno królestwo krasnoludów, jak i terytoria jaszczurów znajdują się dość blisko Wężowych Jezior.

O WĘŻOWEJ RZECIE

Długa, wijąca się Wężowa Rzeką dzieli Barsawię na dwie części, stanowiąc serce prowincji. Na brzegach rzeki znajdują się wioski t'skrangów. Zasilana przez wiele dopływów dostarcza słodką wodą prawie całej ludności Barsawii.

Rzeką otrzymała swe imię od krasnoludów ze starożytnego królestwa Scytii. Jej źródła znajdują się w północnych górach, daleko od Barsawii. Rzeką wpływa do prowincji w okolicach miasta Iopos. Dalej wije się poprzez Barsawię, na południe od Gór Skolskich, które zasilają ją w źródłaną wodę. Minawszy podnóże gór, rzeka wpada do jeziora Vors i okrąża Góry Throalskie, które także dostarczają jej nurtowi świeżej wody z górskich potoków. Rzeką wpada do jeziora Ban i dalej do jeziora Pyros, znajdującego się w dżungli Serwos. W końcu jej nurt zlewa się z Mglistymi Bagnami, by nareszcie zmierzyć się z wrzącą lawą Morza Śmierci.

Wężowa jest szeroka, a występujące na niej prądy niezwykle zdradliwe. Przedostanie się z jednego jej brzegu na drugi na parostatku zajmuje często ponad godzinę. Nie sposób przepłynąć się przez rzekę bez łodzi lub pomocy magii. Przepłynięcie Wężowej wpływ stanowi wielki wyczyn i pokaz siły. T'skrangi przeprowadzają co roku konkurs, w którym biorą udział śmiałkowie (przez niektórych nazywani durniami), którzy pragną zmierzyć się z morderczym nurtem. Zgodnie z opowieściami t'skrangów, tylko kilku osobom udało się kiedykolwiek przepłynąć rzekę wpływ.

– Z dziennika Yevada, Trubadura z Tirtargi

...Nasz statek powietrzny opuszczał podnóże Gór Kaukawskich. Pod nami pojawiła się błękitna wstęga Wężowej. Letnie słońce przeglądało się w jej wodach, a białe grzywy fal błyszczały jak szlachetne kamienie. Szmaragdowe i złote pola uprawne otulały jej łagodnie pochyłe brzegi. Lecieliśmy teraz drogą wytyczoną przez jej meandrujący nurt. Nagle pojawiły się dwa parostatki t'skrangów. Wyglądały jak klejnoty oprawione w błękit wody. Statki zbliżały się do siebie. Nagle w powietrzu między nimi pojawiły się drobne białe strzępy dymu, które oznaczały, że marynarze używali ognistych dział. W dole rzeki pola ustąpiły miejsca matym osadom i portom. Przy brzegu stały różnokolorowe barki i statki, układające się we wzory przedziwnej mozaiki.

Przez wiele dni podążaliśmy wzdłuż Wężowej Rzeki. Jej wody wpadły do jeziora Ban, później nieomal zniknęły pod gęstą roślinnością dżungli Serwos. W końcu rzeka zniknęła w Mglistych Bagnach.

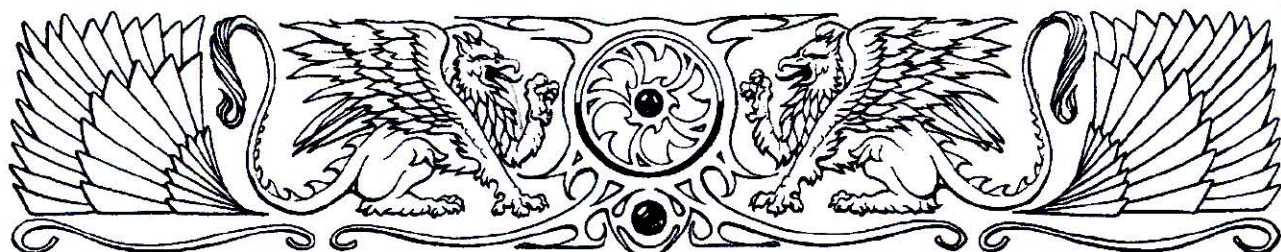
T'skrangi prowadzące handel wzdłuż Wężowej ściśle kontrolują działalność wszystkich pojawiających się na niej statków. Niektóre części Wężowej znajdują się pod jurysdykcją wielkich kompanii handlowych t'skrangów, zwanych Aropagoi, które powstały ze zrzeszenia wiosek na poszczególnych odcinkach rzeki. Wioski współpracują, zarządzając handlem i odstraszać piratów. Łączą swe zasoby pieniężne, dzięki czemu są w stanie budować floty parostatków, zdolne do odpięcia ataków korsarzy.

Siła Aropagoi zniechęca piratów do napadania na statki na większej części biegu rzeki. Piraci stanowią jednak wielkie zagrożenie dla statków na nie zamieszkałych obszarach rzeki, na przykład w dżungli Serwos.

O GÓRACH BARSAWII

W Barsawii znajduje się tak wiele łańcuchów górskich, że opisanie ich wszystkich w tym rozdziale jest niemożliwe. Zdecydowałem więc zająć się tylko największymi. Korzystałem ze swej własnej ograniczonej wiedzy, uzupełniając ją sprawozdaniami podróżników, którzy poznali poszczególne masywy górskie.





O GÓRACH KAUKAWSKICH

Góry Kaukawske, leżące na północnym krańcu Barsawii, są oddalone zaledwie o pięć dni drogi od Przyczółka i Parla-inth. Ich nazwa pochodzi od trollowego słowa, oznaczającego „drapieżne” lub „pechowe”. Nazwa pasuje do gór doskonale, bowiem należą one do najbardziej zdradzieckich w całej prowincji. Strome urwiska, głębokie doliny i ukryte parowy stanowią schronienie dla wielu stworzeń oraz dla Horrorów, którym udało się przeżyć wśród ogołoconych skał. Linia drzew kończy się już na wysokości 450 metrów od podnóża gór. Powyżej teren pozbawiony jest roślinności, więc często występują lawiny kamieni i trzęsienia ziemi.

Plotki głoszą, że w Górach Kaukawskich żyją dzikie plemiona, nieprzyjazne wobec intruzów, które zamieszkują jaskinie u podnóża gór. Niektórzy twierdzą, że są to Dawcy Imion, którzy przetrwali Pogrom. W ich skład wchodzi wszystkie rasy, lecz najczęściej spotyka się ludzi, orki i krasnoludy.

O GÓRACH DELARYJSKICH

Góry Delaryjskie leżą w pobliżu zachodniej granicy Barsawii, 10 dni marszu na południe od Jerris i 12 dni marszu na północ od Vivane i Powietrznej Przystani. Ich nazwa pochodzi od elfiego słowa oznaczającego spokój i harmonię.

Góry są zachwycająco piękne i spokojne, lecz wywierają na podróżnych przejmujące wrażenie odosobnienia. Senny spokój panujący wśród szczytów zdaje się otulać wszystkie stworzenia przemierzające góry i zagłuszać wszelkie dźwięki i hałasy. Żyje tu wiele różnych stworzeń, lecz odgłosy życia, których można by się spodziewać w Górach Delaryjskich po prostu nie istnieją.

Miejsce, gdzie panuje absolutna cisza, może wydawać się idealną samotnią dla wędrowców szukających spokoju ducha. Milczenie gór może jednak okazać się niebezpieczne dla zwykłego podróżnika. Ci, którzy zgubią się wśród nieprzyjaznych szczytów nie mogą wołać o pomoc i w ten sposób zwrócić na siebie uwagi innych wędrowców. Ponadto wrogie stworzenia z łatwością zaskoczą drużynę swym bezszelestnym atakiem.

Legenda głosi, że w Górach Delaryjskich znajduje się klasztor, w którym Elianar Messias, Uczony Męczennik, znalazł schronienie, gdy Failla, królowa elfów, wygnała go ze swego kraju. Elianar popadł w nielaskę, ponieważ sprzeciwił się ogłoszonej przez królową „Deklaracji odłączenia się od narodu Shosary”. Uczony odnalazł *Księgi Cierpienia* w jaskini u podnóża gór. Według legendy góry postanowiły zamilknąć, aby pozwolić Elianarowi w całkowitej ciszy i skupieniu przestudiować przepowiednię i przyczynić się do ocalenia świata. Nie wiemy, czy opowieść jest prawdziwa. Góry jednak niewątpliwie milczą.

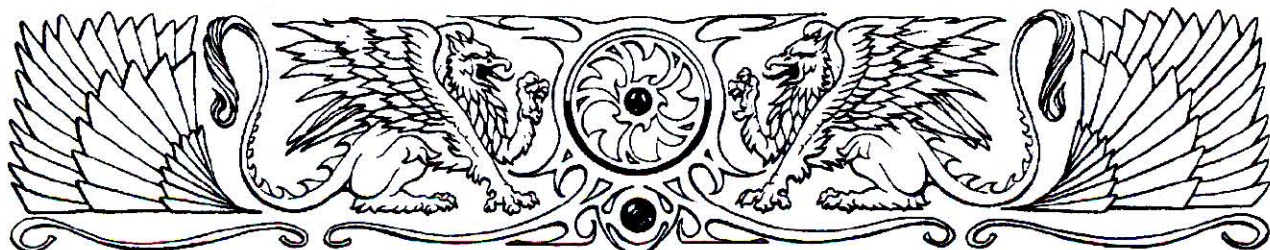
Wielu śmiarków próbowało odnaleźć klasztor, w którym uczony miałby się schronić. Do tej pory nikomu ta próba się nie powiodła. Wielu twierdzi, że budowla została zniszczona w czasie Pogromu. Inni uważają, że legendarny klasztor nigdy nie istniał, a historia o Uczonym Męczenniku to czysta fikcja.

O GÓRACH SMOCZYCH

Smocze Góry leżą na południowo-wschodniej granicy Barsawii, pomiędzy morzami Aras a Martwym, 10 dni jazdy od Travaru. U podnóża gór kończy się terytorium zwane Złoziemiami.

Pasmo zyskało swe imię z powodu smoka Górskiego Cienia, który obrał je na swą siedzibę. Gniazdo potwora znajduje się w głębokiej jaskini, przylegającej do płaskowyżu, leżącego na najwyższym szczycie tych gór. Według niektórych opowieści, w pieczarze smoka mieszka także społeczność Dawców Imion, których przodkowie schronili się u boku Górskiego Cienia w czasie Pogromu. Nie powrócili oni na niziny po zakończeniu kataklizmu i wciąż żyją pod opieką gada. Często słyszy się także o dziwnej rasie stworzeń, potrafiących zmieniać swą postać, zwanych smokowcami, które miałyby zamieszkiwać Smocze Góry. Są to istoty drobne i nieco podobne do smoków, które potrafią ponoć zamieniać się w Dawców Imion różnych ras. Stworzyły je prawdopodobnie wielkie smoki, by im służyły. Nigdzie jednak w Wielkiej Bibliotece Throalu nie ma o tym wzmianki. Z łatwością za to można znaleźć informacje o smokopodobnych istotach, mierzących około 2 metrów i zamieszkujących parowy i jaskinie u podnóża Smoczych Gór.





– Z dziennika elfiego Trubadura, Fomhaira Słowika

Góry Smocze są zimne jak śmierć. Zostałem sam. Wszyscy inni zginęli. Jedzenie skończyło się kilka tygodni temu. Ogołocone stoki, pozbawione wszelkiego życia, nie pozwalają mi już wierzyć, że znajdę tu jakieś pożywienie. Niebawem umrę i ja. Leżąc na zimnej skale piszę te słowa, gdyż pragnę spełnić swe ostatnie szalone życzenie: jako ostatnią rzecz na świecie chciałbym ujrzeć smoka.

O POCHODZENIU
THROALU
...ZAŁOŻYCIELE THROA-
LU PRZYBYLI ZE SCY-
TIL. GRUPA MIE-
SZKAŃCÓW SCYTIL
UZNAŁA, ŻE OBYWATE-
LE PAŃSTWA POWINNI
MIEĆ PRAWO DO WY-
BIERANIA SWYCH
WŁADCÓW I ŻE ICH KIL-
KUSIEĆLETNIE PANO-
WANIE ABSOLUTNYCH
POWINNO SIĘ ZAKOŃ-
CZYĆ. KRÓL ODRZUCIŁ
ICH ŻĄDANIA I WZGAR-
DZIŁ PROPOZYCJAMI
REFORM. WÓWCZAS
KRASNOŁUDY OPUŚCIŁY
SCYTIL. BY ZAŁOŻYĆ
NOWE PAŃSTWO, MA-
JĄCE ZJEDNOCZYĆ
WSZYSTKIE RASY BAR-
SAWII. W KOŃCU TRA-
FILI W GÓRY THROAL-
SKIE NA POŁUDNIU
OD SCYTIL, GDZIE
STWORZYLI NOWE
SPOŁECZEŃSTWO, MA-
JĄCE W PRZYSZŁOŚCI
STAĆ SIĘ ZNANYM
NAM KRÓLESTWEM
THROALU.
– Z ENCYKLOPEDII
THROALSKIEJ

Wyruszyłem w tę karkotomną podróż właśnie w tym celu. Chciałem spojrzeć własnymi oczami na to wspaniałe stworzenie. Wydawało mi się, że z pewnością uda mi się to w Smoczyc Górach. Niestety, do tej pory nie widziałem tu niczego żywego prócz mych towarzyszy i kilku białych porostów. Próbowiałem jeść te pokurczone roślinki. Ich niezwykle gorzki smak oparzył mi język i wyrzucił żołądek. W tym okrutnym miejscu istnieją tylko lodowate mgły, gorzkie rośliny i zimna skała.

...Prawie nie mam już siły pisać, ale widziałem smoka! Wokół najwyższych szczytów, które wystre-
lają w niebo niczym wskazujący palec, szybował majestatycznie smok...

O GÓRACH SKOLSKICH

Góry Skolskie znajdują się na północnym zachodzie Barsawii, pomiędzy Wężową Rzeką a Krwawą Puszcza, 10 dni marszu od Iopos, a 15 dni od Jerris. Nazwa gór w języku trolli oznacza „starożytne”.

Według trollowych legend, z Gór Skolskich pochodzątrolle, które założyły starożytne królestwo Ustrektu. Niestety, nikomu nie udało się do tej pory sprawdzić prawdziwości tej opowieści. Jedynym faktem mogącym stanowić uzasadnienie tego podania jest obecność w górach wielu plemion trolli. Ich członkowie mówią dziwnym, nie znanym w Barsawii dialektem, różniącym się znacznie od zwykłego języka trolli. Skolskietrolle mają niewiele wspólnego z kryształowymi łupieżcami, mimo że również żyją z łupów. Podróżują na wierzchołkach nieco podobnych do grzmotorożców, lecz o wiele dziłszych.

Przymierze Kamiennych Pazurów próbowało wielokrotnie skontaktować się z tymi plemionami, prawdopodobnie po to, by sprzymierzyć się z nimi. Do tej pory nie odnieśli sukcesu. Wywiadowcze grupy wysyłane w góry zawsze powracają pomniejszone o kilku członków i z wieloma rannymi. Wnioskuje z tego, że górskie plemiona pragną pozostać z dala od spraw Barsawii.

GÓRY SCYTYJSKIE

Góry Scytyjskie znajdują się na północy Barsawii. Leżą na północ od królestwa Throalu i na południowy wschód od pałacu królowej elfów w Krwawej Puszczy. Ich nazwa pochodzi z języka krasnoludów i oznacza, podobnie jak „skol” po trollowemu, „stare, starożytne”. W tych górach krasnoludy założyły niegdyś swoje pierwsze królestwo w krainie, która wiele wieków później miała stać się Barsawią. Królestwo Scytii powstało długo przed Throalem i wiele lat przed tym, gdy Elianar Messias został wygnany w Góry Delaryjskie.

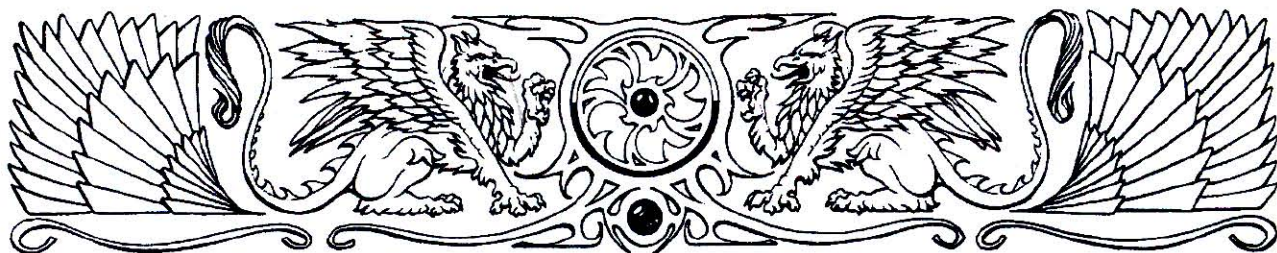
Scytia przetrwała Wojnę Orichalkową. Jednak gdy Theranie przybyli do Barsawii, jej potęga zmalała i państwo krasnoludów zaczęło upadać. Z łatwością podbili oni królestwo i zmusili do przysięgi wierności. Zubożenie i podbój Theran osłabiły królestwo, żaden jednak z tych

czynników nie doprowadził do jego upadku.

Sto lat przed początkiem Pogromu dziwne stworzenia, dziś uważane za pierwsze Horrory, zaczęły nawiedzać pieczary i podziemne tunele Scytii. W końcu zmusiły krasnoludów do opuszczenia swej siedziby. Scytyjskie krasnoludy udały się na południe do Throalu, prosząc o schronienie u swych krewnych. Król Varulus I przywitał ich łaskawie. Nikt nie powrócił do starego królestwa.

Opuszczone przez Dawców Imion górskie królestwo jest, według wielu opowieści, nawiedzane dziś przez zgorzkniałe i żądne zemsty widma założycieli Scytii. Opowieści o skarbach, które krasnoludy zostawiły w jaskiniach, śpiesząc się, by uciec przed Horrorami, wciąż jednak przyciągają poszukiwaczy przygód.





Ostatnie wyprawy w Góry Scytyjskie dostarczyły nam nowych informacji o dziwnych, niebezpiecznych stworzeniach, nawiedzających górskie jaskinie dawnego królestwa krasnoludów. Niestety, każdy powracający podróżnik inaczej opisuje te istoty: jedni twierdzą, że są to pozostałe na naszym świecie Horrory, podczas gdy inni uważają, że chodzi o zupełnie inne, dotąd nie znane potwory.

– Z dziennika Thoma Ciężkie Ostrze, 1505 TH

...nareszcie dotarliśmy do Scytii, siedziby dawnego królestwa krasnoludów. Na noc schroniliśmy się w małej jaskini.

Szybko zdaliśmy sobie sprawę, że nie byliśmy w niej sami. W nocy zaatakowała nas zgraja dziwnych stworzeń. Mierzyły około dwóch i pół metra i miały długie patykowate kończyny porośnięte gęstą szczecina. Udało nam się utłuc bestie i zbadaliśmy jaskinię. Odkryliśmy wówczas, że z naszego schronienia odchodzi przejście, łączące je ze skomplikowaną siecią korytarzy i pieczar pod górami. Mieliśmy później odkryć, że podziemny kompleks był zamieszkały przez całe hordy pająkowatych potworów...

O GÓRACH THROALSKICH

Góry Throalskie leżą w samym sercu Barsawii. Pasma sięga chmur i wydaje się niesamowicie szerokie. Góry bowiem, gdy patrzy się na nie z bliska, wydają się nie mieć końca. Mapy nie oddają rozmiaru gór, bowiem pokazują tylko szerokość ich łańcucha. Gdyby móc rozciągnąć góry na płaskiej powierzchni, zajmowałyby one jedną czwartą całego terytorium Barsawii.

Ogołoceny krajobraz górski stwarza zadziwiający kontrast, gdy porówna się go z uporządkowanym i czystym królestwem Throalu, które znajduje się głęboko pod ziemią. Krasnoludy nie zajmują się zewnętrznym wyglądem gór, dlatego też zbocza Gór Throalskich wyglądają tak samo jak tuż po zakończeniu Pogromu.

Podróżników przemierzających dzikie górskie pustkowia najbardziej zadziwia niebieskawy kolor ziemi. Niezliczone małe kamyczki pokrywają skały, przez co wędrówka jest ciężka i męcząca. Ponadto nieostrożny krok może w każdej chwili doprowadzić do zwichnięcia kostki lub kolana. Już po przebyciu jednej trzeciej odległości do szczytu podróżnik zaczyna wdychać lodowate powietrze. Tylko grube futra mogą uchronić wędrowców przed śmiercią z zimna. Różne dziwne stworzenia przemierzają Góry Throalskie. Wiele z nich wiecie samotniczy żywot. Na przykład pierzaste węże w pojedynkę poszukują pożywienia dla swych młodych. Inne, na przykład lodowe wilki, podróżują w stadach. Za skalnymi załomami mogą kryć się liczne zasadzki. Z powodu małej ilości pożywienia, żyjący tu Dawcy Imion i drapieżniki muszą nieustannie walczyć o przetrwanie: zabijać lub umierać z głodu.

Jeszcze straszniejszym zagrożeniem dla wędrowców są dzicy. Kilka prymitywnych plemion orków, trolli, ludzi a nawet krasnoludów przetrwało Pogrom na powierzchni gór. Nikt nie wie, jak udało im się przeżyć najazd Horrorów bez rytuałów ochrony i przetrwania. Najbardziej rozpowszechnione wyjaśnienie głosi, że zawarli pakt z Horrorami i oddawali im cześć, podobnie jak my czcimy Pasję. Wówczas można by przypuszczać, że napady na podróżnych w Górach Throalskich są dziełem głosicieli Horrorów. Do tej pory jednak nie posiadamy żadnych niezaprzeczalnych dowodów na to, że dzikie plemiona czczą Horrory.

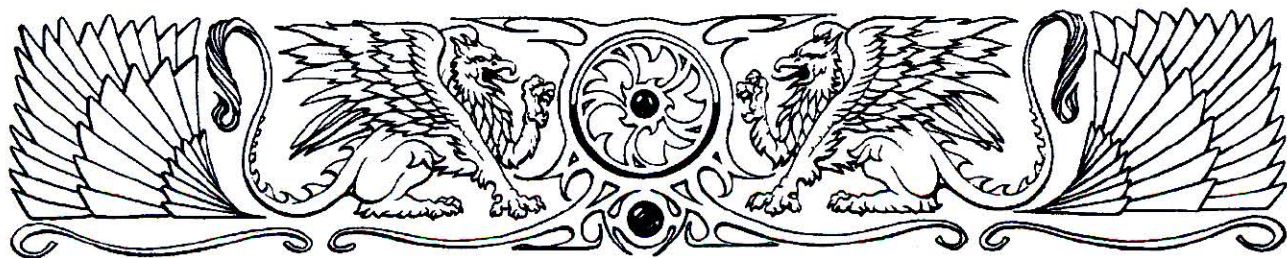
GÓRY GROMU

Góry Gromu znajdują się na południowym wschodzie Barsawii, na północ od Smoczych Gór, a dzień marszu od Travaru. Ich zachodni kraniec dotyka wschodniej granicy Złoziemia.

Nazwa pochodzi od krasnoludzkiego słowa, określającego odgłos gromu, który dochodzi z ich szczytów podczas miesięcy strassa, veltom i charassa. Nie istnieje powszechnie akceptowane wyjaśnienie tego zjawiska. Niektóre legendy głoszą, że przed Pogromem pod górami został uwięziony smok, i że to jego ryk przypomina odgłos gromu. Inne twierdzą, że uwięziony stwór to Horror Verjigorm, zwany także Pogromcą Wielkich Smoków. Niektórzy, zwłaszcza liczni głosiciele, uważają, że to Śmierć, uwięziona pod Morzem Śmierci, w ten sposób przypomina światu o tym, że wciąż jeszcze istnieje. Ostatnim (i najbardziej prawdopodobnym) wytłumaczeniem jest to, że góry leżą na pęknięciu między dwiema płytami lądowymi, z których składa się Barsawia i że grzmoty, to odgłos ocierających się o siebie skalnych płyt.

Prócz dziwnego ryku, góry nie posiadają wielu ciekawych cech. Podobnie jak wszystkie pasma górskie w Barsawii są one zamieszkałe przez różne zwierzęta i prawdopodobnie kilka Horrorów.





– Z dziennika krasnoludzkiego Iluzjonisty Carona Leva

...Góry Gromu wyglądały jak każde inne. Same skały. Więcej skał, niż zdołałbym sobie wyobrazić. Znajdowaliśmy się pięć dni drogi od Travaru i zmierzaliśmy do Morza Śmierci. Pierwszego dnia naszej podróży przez góry słyszeliśmy grzmoty, lecz wydawały się nam wówczas bardzo odległe. Dziś ryk niespodziewanie pojawił się znów. Wpierw brzmiał jak toczące się gązdy, lecz szybko spotężniał i zdawało nam się, że słyszemy milion młotów wykuwających milion ostrz. Ziemia drżała nam pod stopami.

Anonlic, nasz niezwykle zabobony Fechtmistrz, krzyknął:

– Śmierć powróciła, a my będziemy jej pierwszymi ofiarami!

Nasz nieoceniony Łucznik Mejox zawtórował mu piskliwie:

– Smoczy Pan oswobodził się!

Mniej przesądni zdawali sobie co prawda sprawę z tego, że ani jeden ani drugi nie miał racji, lecz strach przed tymi strasznymi legendami sparaliżował większość mych towarzyszy. Trzęśli się bardziej niż skała, na której stali. Odciągnąłem ich w bok, bowiem sparaliżowani strachem niechybnie zginęliby pod lawiną kamieni lub wpadliby do szczeliny, która otwierała się w ziemi pod naszymi nogami. Schronieni pod nawisem skalnym czekaliśmy, aż trzęsienie ziemi się skończy. Grom zagłuszył wrzaski przerażenia moich przyjaciół. Patrzyliśmy, jak ziemia się otwiera.

Nagle potworny hałas się skończył. Dusił nas pył, który uniósł się z ziemi. Obawiając się, że wyjdziemy za wcześnie, nakazałem innym poczekać jeszcze trochę. Gdy obłoki kurzu opadły, okazało się, że góry wciąż stoją. Jednakże szlak, którym podążaliśmy, został całkowicie pogrzebany pod skalnym gruzem. Śmierć nie powróciła. Smoczy Pan nie wyrwał się z niewoli. Lecz mój słuch do dziś także nie powrócił. Przynajmniej nie muszę znosić żalosnego skomlenia moich towarzyszy, jak to wielkie mieliśmy szczęście, unikając śmierci...

O TYLONACH

Tylony leżą w samym sercu Barsawii, jeden dzień marszu od Kratas, a dziesięć dni jazdy konnej od Throalu. Nazwano je Tylonami z powodu ich niezwykle wysokich szczytów (zwanych po orkowemu tyłonami), które wieńczą każde z dwunastu ich pasm. Szczyty dorównują wysokością Góróm Throalskim i przebijają pierzaste brzuchy przepływających nad nimi chmur.

Niektóre zbocza to pozbawione życia pustkowia, lecz zdarzają się także góry gęsto porośnięte lasem i zaroślami. W odróżnieniu od Gór Kaukawskich, granica lasu w Tylonach znajduje się na dość znacznej wysokości. Powyżej punktu, gdzie kończą się drzewa, podłoże staje się kamieniste, a podróż po nim robi się uciążliwa.

Szczyty Tylonów zapoczątkowały wiele ciekawych legend.

Iglice Pasji

NIGDY NIE ZROZUMIEM, DLACZEGO CI,

KTÓRZY ZWĄ SIĘ UCZONYMI, UWAŻAJĄ,

ŻE MOGĄ POZNAĆ KOGOŚ DZIĘKI LEGENDZIE, KTÓRĄ ON OPowiada.

TO PRAWDA JEDNAK, ŻE MY, ORKI,

JESTEŚMY ZARADNI. NIE WIERZYMY

W PREDESTYNACJE I W TO, ŻE NIC NIE ZALEŻY OD NAS.

UWAGAMY TAKIE POGLĄDY ZA GŁUPIE.

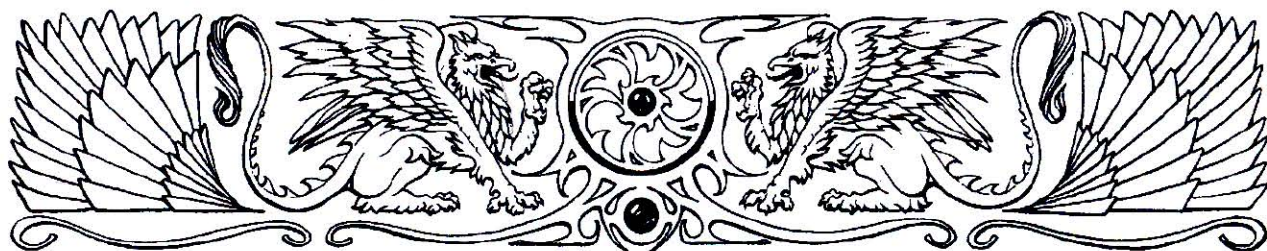
– ORKOWY TRUBADUR FRATH CIĘTY JĘZYK

Według legend orków, dwanaście szczytów Tylonów to dwanaście zastygłych w czasie Pasji, wznoszących się ku wszechświatowi – źródłu wszystkiego, co istnieje.

Legends mówią, że gdy Pasje dowiedziały się o nadchodzącym Pogromie, zaczęły szukać ochrony dla swego świata. Nie potrafiły pogodzić się z tym, że Horrory stanowią część wszechświata, więc błagały go, by powstrzymał potwory. Niestety, wszechświat nie potrafił utrzymać tego, co zostało rozpoczęte. Każde zdarzenie ma miejsce w wyznaczonym czasie i miejscu, niezależnie od tego, czy jest dobre czy też złe.

Pasje nie chciały pogodzić się z prawami rządzącymi światem, zostały więc zamrożone w czasie i przestrzeni, gdy próbowały dosięgnąć nieba. Zmuszono je zatem do przyglądania się, jak ich świat jest pustoszony, i bezsilnego wysłuchiwanie skierowanych do nich prośb.

Ta legenda sugeruje, że Pasje nie wywierają już wpływu na los Barsawii. Orkowi bajorze, którzy pragną przybliżyć to podanie współczesnym uczonym, lecz nie chcą zostać posądzeni o bluźnierstwo i głoszenie, że Pasje nie żyją, interpretują legendę jako ostrzeżenie przed pokładaniem wielkich nadziei w innych, gdy jest się w kłopotach. Sceptycy twierdzą jednak, że legendę stworzył natchniony podróżny, który ujrzał dwanaście iglic i wpadł na pomysł porównania ich z Pasjami.



Legenda o Iglicach Pasji jasno ukazuje orkowy światopogląd. Przesłanie podania głosi, że los potoczy się tak, jak się potoczy i że nawet sam wszechświat nie ma na to wpływu. Tłumaczy to orkową filozofię korzystania z życia jak najpełniej. Orki pragną uchwycić każde odczucie i okazję, jakie daje im życie, ponieważ czują się bezsilne wobec przeznaczenia.

 – Thom Edrull

O LŚNIĄCYCH SZCZYTACH

Lśniące Szczyty leżą na południu Barsawii wzdłuż brzegu Morza Śmierci. Otrzymały taką nazwę z powodu zapierającego dech w piersiach widoku, jaki dostarczają każdego wieczora. Znajdujące się na szczytach gór złoża kryształów odbijają i potęgują ogniste błyski Morza Śmierci. Dzięki temu powstaje aura o ciepłej barwie, którą można zobaczyć nawet z bardzo daleka co wieczór o zachodzie słońca.

Nazwa Lśniące Szczyty została nadana przez krasnoludzkich kupców, podróżujących z Throalu do Powietrznej Przystani tuż po Wojnie Orchalkowej. Krasnoludy widziały poświatę z daleka, lecz gdy zbliżały się do gór – zniknęła. Okazało się, że przyczyną tego stanu rzeczy jest Morze Śmierci.

Przymierza kryształowych łupieżców żyją na północnych stokach Lśniących Szczytów, z dala od przerażającego żaru Morza Śmierci. Trolle już dawno temu odkryły, że Szczyty są najbogatszym źródłem żywego kryształu w Barsawii. Używają tego surowca do tworzenia swoich zbroi, tarcz i broni. Żywy kryształ z Lśniących Szczytów jest o wiele lepszej jakości niż pochodzący z innych górskich łańcuchów. Nikt nie potrafi wytłumaczyć tej różnicy w, lecz wielu rzemieślników twierdzi, że to żar Morza Śmierci hartuje i wzmacnia kryształ ze Lśniących Szczytów. Inni twierdzą, że góry bogate są w esencję żywiołu ziemi, która dodaje mocy kryształowi.

Większość kryształu wydobywa się z podziemnych jaskiń. Istnieją także złoża na powierzchni, na stokach po stronie Morza Śmierci. Niezwykle przedsiębiorczy i odważni poszukiwacze skarbów próbują czasami zdobyć i ten surowiec. Stanowi to jednak trudne zadanie. Żar bijący od morza lawy może poparzyć lub odurzyć podróżnika, a w pieczarach pełnych kryształu czają się dziwne potwory.

O CIEKAWYCH BEZDROŻACH

Lasy i dżungle pokrywają większość Barsawii. Niektóre z nich zasługują jednak na szczególną uwagę.

O KRWAWEJ PUSZCZY

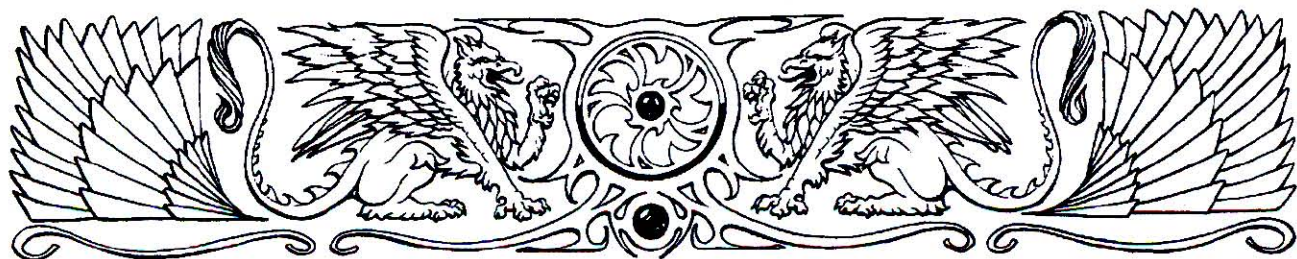
Na północnej granicy Barsawii leży Krwawa Puszcza. Zwano ją niegdyś Smoczą Puszczą, lecz w czasie Pogromu przeszła potworną przemianę. Dzisiaj imię puszczy pochodzi od krwi rozlanej przez elfy. Krew nieustannie kapie z ran, które ciernie tworzą na ciałach elfów. Wsiąka w ziemię i żywi drzewa.

W Krwawej Puszczy znajduje się dwór królowej elfów, który kiedyś był sercem elfiej kultury. Dwór stracił swą pozycję, gdy Alachia zrezygnowała z pomocy Theran i zdecydowała się stawić czoło Horrorom bez rytuałów ochrony i przetrwania. Elfy zbudowały naturalne kaery, wzmocnione esencją żywiołu ziemi i drewna. Schronienia jednak zawiodły, co zmusiło elfy do podjęcia desperackich kroków, aby uniknąć zagłady. Mieszkańcy Puszczy stworzyli Rytuał Cierni, który spowodował, że z ich ciał wyrosły kolce, raniąc je potwornie. Ciągłe cierpienie spowodowane przez ciernie trzymało Horrory z dala, lecz stanowiło okrutną cenę. Cały świat napiętnował Krwawe Elfy uważając, że stanowią one trwały ślad spaczenia, które wraz z Horrorami przybyło na nasz świat.

Krwawa Puszcza obfituje dziś w wybujałą roślinność, rozszalałe pnącza i wiele gatunków zwierząt. Wiele innych ras używało magii do odtworzenia życia na powierzchni ziemi, jednak nikt nie osiągnął tak zadziwiających rezultatów jak elfy z Krwawej Puszczy. Zdaje się nawet, że niezwykła płodność ich wytworów jest niepokojąca.

Dodatkowe informacje o Krwawej Puszczy znajdziecie w rozdziale pod tytułem „O Krwawej Puszczy”.





O DŻUNGLI LIAJ

Dżungla Liaj jest gęstym lasem, w którym żyje niewielu Dawców Imion. Podróżnik wkraczający do Liaj naraża się na trzy zagrożenia, które występują na tym terenie. Pierwszym z nich jest Usun, jeden z trzech znanych wielkich smoków Barsawii. Nie wiadomo, gdzie dokładnie znajduje się jego siedziba. Plotki jednak głoszą, że potwór przemierza całą dżunglę w poszukiwaniu pożywienia, dlatego też większość wędrowców woli w ogóle nie przekraczać granicy Liaj.

Drugim zagrożeniem są wielkie drapieżniki. Wśród gęstych zarośli, niezliczonych drzew i wybujałych pnączy żyją tygrysy, lwy, niedźwiedzie i olbrzymie węże. Smok najbardziej przeraża wędrujących po dżungli Liaj, lecz to wielkie zwierzęta stanowią największe zagrożenie.

Trzecim niebezpieczeństwem są zdziczali ludzie i elfy. Zerwali wszystkie więzy z cywilizowanym światem i osiedlili się w dżungli. Nazywają siebie Poskramiaczami, nawiązując do swych zdolności osławiania i podporządkowywania sobie dzikich zwierząt. Najbardziej jednak szczytą się swoim zwycięstwem nad cywilizowanym światem, który bezpowrotnie opuścili. Jest ich około 200.

Poskramiacze nie mają stałej siedziby. Żyją ze zbierania roślin jadalnych i z polowania na drobne zwierzęta. Usun nie pozwolił im przebywać w swojej dżungli, więc muszą ciągle uważać, aby nie natknąć się na wielkiego gada. Do plemienia należy wielu Władców Zwierząt i kilku głosicieli Jaspree.

Poskramiacze nie noszą ubrań i nie zajmują się handlem, ponieważ wzorują swój styl życia na zwierzętach, z którymi mieszkają. Nie ufają obcym. Każdego, kto próbuje do niej wejść mylą w ten sposób, że bezwiednie znajduje się z powrotem na brzegu lasu. Wędrowcy, którzy pragną rozmawiać z członkami plemienia, muszą wpierw udowodnić, że są wartościowymi istotami i uzyskać szacunek Poskramiaczy. W tym celu przybysz z zewnątrz musi wyrzec się wszelkich dóbr cywilizacyjnych i obrać sposób bycia plemienia. Niełatwo jest zyskać zaufanie Poskramiaczy, jednak gdy uda się tego dokonać można absolutnie ufać dzikusom, wiedząc że nigdy nie zdradzą towarzysza.

– Z dziennika Aicili z Iopos

...Wyruszyliśmy o świcie, udając się na wschód od Jerris. Wieczorem dotarliśmy do skraju dżungli Liaj, gdzie rozbiliśmy obóz i rozpaliliśmy ogniska. Powszechnie wiadomo, że tylko wyjątkowi głupcy lub niezwykle śmiałkowicie wchodzą do Liaj nocą.

Gdy ostatnie promienie słońca zniknęły za horyzontem, dżungla się przebudziła. W oddali usłyszeliśmy samotny ryk brytana, a chwilę później piskliwe wołanie stada ostrodziobów. Tęm dla tych odgłosów był nieustający szum – odgłos niezliczonych owadów zamieszkujących las.

Najbardziej niepokoiły nas jednak dźwięki dochodzące z samej granicy lasu, nieopodal naszego obozu. Słyszając łamane gałązki i dziwne kroki, wyobrażaliśmy sobie hordę wielkich drapieżników, które czają się pod przykryciem gęstwiny puszczy. Zdawało nam się, że dostrzegamy sylwetki burzowych wilków, jaszczurów błyskawic, olbrzymich węży, wielkich jak powietrzny statek lub zwykłych, lecz nie mniej niebezpiecznych tygrysów i niedźwiedzi. Najgorszym koszmarem była jednak świadomość, że gdzieś w gęstwinie dżungli znajduje się smok Usun, przerażający potwór, szczególnie lubujący się w ludzkim mięsie.

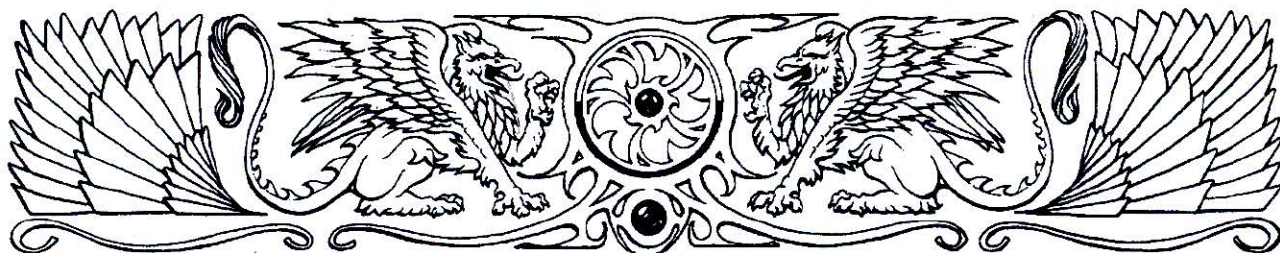
Nagle nasze ogniska wydały nam się niezwykle małe.

O MGLISTYCH BAGNACH

Z Mglistych Bagien Wężowa Rzeka wpada do Morza Śmierci. Ten obszar nie jest tak śmiertelnie niebezpieczny jak samo morze lawy, lecz może okazać się wyjątkowo trudny do przebycia.

Para unosząca się znad bagien jest widoczna na wiele mil. W miarę jak podróżnik zbliża się do mokradeł, odczuwa coraz więcej wilgoci w powietrzu i znaczący wzrost temperatury. Duchota i parność tych obszarów powodują zawroty głowy i omdlenia. Ci, z których upał nie wyssał energii i którzy decydują się kontynuować wędrówkę, napotykają kolejne trudności.





Nie dość, że temperatura wciąż wzrasta, to mgła ogranicza widoczność do kilku metrów. Pod stopami coraz rzadziej czuje się twardą ziemię. Po pewnym czasie wędrowiec brodzi po kolana w gorącej, miejscami wrzącej wodzie. Tylko od czasu do czasu można znaleźć wysepki, pozwalające na chwilę wytchnienia. Poszukiwacze przygód, którzy wyruszają do Mglistych Bagien, powinni zaopatrzyć się w odzież odporną na gorąco i pozwalającą zarazem oddychać skórze. Tylko samobójcy wkraczają na teren bagien w metalowej zbroi.

Plotki i niejasne wskazówki na starych mapach pozwalają przypuszczać, że niegdyś na terenie Mglistych Bagien stało miasto. Prawdopodobnie było ono najstarszą ludzką osadą w Barsawii, starszą nawet od Thery. Legenda przyciąga oczywiście wielu poszukiwaczy skarbów. Są gotowi stawić czoło każdemu niebezpieczeństwu, żeby tylko odnaleźć i przywłaszczyć sobie złoto, srebro, esencje magicznych żywiołów i starożytne magiczne bronie, które mogą znajdować się w porzuconym mieście. Niektóre wyprawy w głąb Mglistych Bagien powróciły, inne zostały tam na zawsze. Nikt jednak nigdy nie przyniósł żadnego skarbu z zaginionego miasta. Jedynym dowodem na to, że śmiałowicie zagłębili się w mokradła, były opowiadane przez nich przerażające opowieści.

– Z dziennika Negika Srebrnorękiego, krasnoludzkiego Fechtmistrza z Throalu

...Zanim wkroczysz na Mgliste Bagna, wyczuwasz ich smród. Wdychasz ich odór i czujesz ich żar. Gorąco przeniknie cię aż do szpiku kości, całe ciało wyda ci się przemoknięte i nieznośnie ciężkie. Wyobraź sobie smród zgniłych warzyw, ugotowanych na parze, z braku innego pożywienia. Tak właśnie pachną bagna. Mówili, że w głębi mokradła znajdują się ukryte skarby. Wierzyłem im, póki nie poczułem zapachu bagien. Wówczas wyobraziłem sobie, jak ta zgniła wrząca woda działa na leżące w niej kruszce. Skarbu, który śmierdzi tak potwornie, nie chciałbym nigdy w życiu. Niech bagna sobie go zatrzymają.

Dzisiaj dotarliśmy do początku bagien. Przez godzinę patrzyliśmy z przerażeniem na unoszące się nad mokradłem kłęby parzącej pary. Przez białą wilgoć widziałem pochylone, zgarbione kształty, wystające z bagien. Drzewa, pomyślałem. Miałem nadzieję, że to drzewa. Chłupot i dziwne skrzeki dochodziły zewsząd i zdawały się nas otaczać. Echo potęgowało złowrogie odgłosy. Pnącza i zwisające z martwych drzew mech wydawały się nas obserwować. Przerażały mnie te skarłate rośliny, które zdawały się żyć. Rozbiliśmy obóz za drzewami, tak by zasłaniały nam widok w głąb bagien. Nikt z nas nie chciał spędzić nocy zbyt blisko tego upiornego miejsca. Kto wie, co mogłoby wyłonić się z gorącego błota Mglistych Bagien.

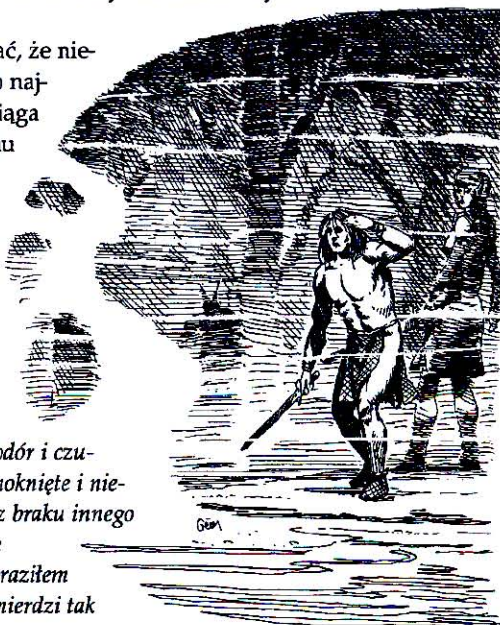
ZATRUTY LAS

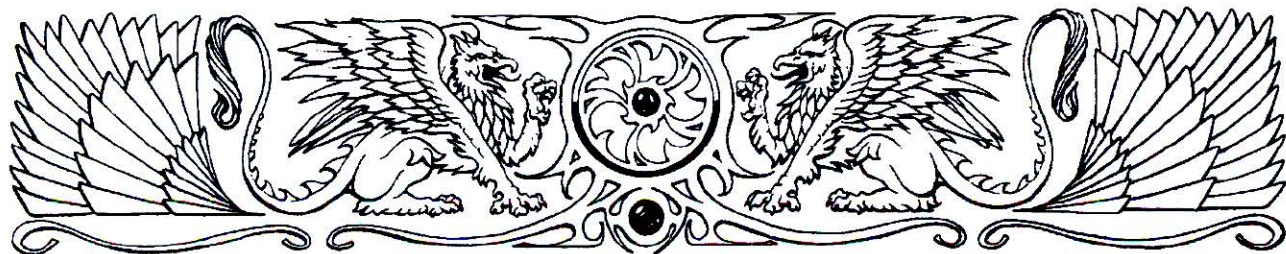
Zatruty Las to rozległa dżungla leżąca pomiędzy miastem Jerris a Pustkowiami. Barsawianie wierzą, że tajemnicza sadowa niesiona przez wiatr z Pustkowi negatywnie wpływa na mieszkańców Jerris i stanowi powód osobliwych zjawisk Zatrutego Lasu.

Na pierwszy rzut oka dżungla wydaje się wymarła. Podróż przez nią nie jest przyjemna. Wokół widać tylko gnijące pnie, zatrute pnącza i suche, psujące się liście. Krajobraz jest szaro-czarny. Ani jedno zielone i żywe źdźbło trawy nie wyrasta w Zatrutym Lesie. Nad głową widać niebo. W bezchmurny dzień jego wesoły błękit stanowi przedziwny kontrast z martwymi gałęziami drzew. Brak koron drzew nad głową sprawia dziwne wrażenie. Podróżny spodziewa się wędrowki przez bujną zieleń, a zamiast tego wystawiony jest na kaprysy nieba i żywiołów.

W dżungli panuje cisza, bowiem nie mieszka tu żadne żywe stworzenie. Ptaki nie fruwać w koronach drzew. Drapieżniki nie ryczą w oddali, by odstraszyć intruzów od swych terytoriów. Wędrowiec ma wrażenie, że las pełen jest znajomych kształtów; w rzeczywistości jednak nic nie przypomina tu świata zewnętrznego.

Zatruty Las jednak żyje na swój własny plugawy sposób. Drzewa, pnącza i liście wydają się martwe, lecz nie są. Płytkie kałuże zastałej, stęchłej wody wydają się zbyt śmierdzące, by móc podtrzymać życie. Mimo to las zdaje się ciągle gnici. Ptaki nie zamieszkują dżungli, lecz można ujrzeć czasami małe zwierzątka pelzające po ziemi lub wspinające się po gnijących pniach.





Las nie jest martwy. On powoli umiera. Zdaje się, że będzie dogorywał aż do końca świata. Każde drzewo, pnącze i zwierzę zbliża się każdego dnia do śmierci, lecz nie staje się martwe. Drzewa nie giną, więc nie rozkładają się i nie zostawiają miejsca dla nowych roślin. Z nie znanych powodów Zatruty Las nie potrafi dopełnić naturalnego kręgu śmierci: rozkładu i odnowy życia.



– Z dziennika Yllom z Oshane

...Dzisiaj nareszcie dotarliśmy do końca tego przeklętego miejsca, niech chwala będzie Pasjom za to. Teraz już wiem, skąd się wzięła nazwa Zatruty Las. Jeszcze teraz obrzydliwy i wszechobecny smród tysiąca gnijących ciał przenika nasze ubrania. Wydaje się, że Zatruty Las w ten sposób przypomina nam o sobie i nie chce nas wypuścić.

Nie potrafię zapomnieć wyglądu przeklętych stworzeń, które żyją w tym miejscu. Są to na wpół martwe potwory. Z ich ciał zwisają ochłapy gnijącego mięsa. Takie istoty nie powinny istnieć w naszej krainie. Drugiego dnia naszej podróży spotkaliśmy takie właśnie przeklęte stworzenia. Był to potężny tygrys, którego gnijące mięso roito się od tłustych białych robaków.

Nie mogę się doczekać, gdy znajdziemy się już wiele mil od tego koszmaru. Zatruty Las nie żyje; stanowi okrutną parodię przyrody. To miejsce wydaje się należeć do innego świata.

Kłatwa Zatrutego Lasu wiezi w jego obrębie zwierzęta. Wędrują bez celu po martwej dżungli, tracąc instynkty rozmnażania się, polowania i odpoczynku. Są wyjątkowo ciche. Istnieją pomiędzy życiem a śmiercią, tak zagubione, że nie wiedzą, w jaki sposób żyć.

Zwierzęta nie są ani żywe, ani martwe, lecz zdaje się, że nie zatraciły agresywności. Wiele historii opowiada o śmiałkach, którzy zawędrowali do Zatrutego Lasu i ledwo uszli z życiem. Zostali zaatakowani przez gnijące tygrysy i stada pozabawionych piór ptaków. Niektórzy twierdzą, że nienawiść to jedyne uczucie, które pozostało zwierzętom z Zatrutego Lasu. Inni twierdzą, że ich ataki spowodowane są zazdrością i chęcią zniszczenia tych wszystkich, którzy w pełni żyją. Nie istnieją jednak żadne dowody, mogące potwierdzić którąkolwiek z tych teorii.

Niebezpieczne na wpół martwe zwierzęta wydają się blahym zagrożeniem w porównaniu z groźbą, że Zatruty Las zechce zawładnąć żywym wędrowcem. Opowieści głoszą, że ktokolwiek zabawi za długo w Zatrutym Lesie, może zacząć się rozkładać i już na zawsze w nim pozostać. Taki wiezień znajdzie się pomiędzy życiem i śmiercią. Będzie umierać, nie mogąc jednak odejść z tego świata. W miarę jak jego ciało będzie gniło, on sam zacznie zazdrościć żywym i stanie się złośliwym potworem, atakującym przybywających do dżungli żywych podróżników. Inne opowieści mówią o wędrowcach, którzy wyszli cało z Zatrutego Lasu, lecz umarli krótko po tym, jak go opuścili.

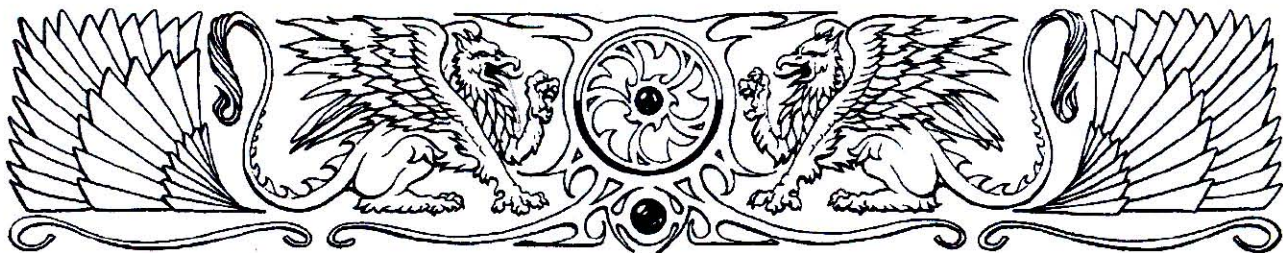
Nie jesteśmy pewni, czy te historie są prawdziwe. Zdaje się, że jedynym sposobem na wyleczenie się z dziwnej choroby Zatrutego Lasu jest dokonanie bohaterskiego czynu ku czci każdej z Pasji.

O DŻUNGLI SERWOS

Serwos rozciąga się w centrum Barsawii, na południe od Gór Throalskich. Wędrówka z jednego krańca dżungli na drugi zajmuje ponad 10 dni marszu. Nazwa lasu pochodzi od ludzkiego słowa, oznaczającego „odizolowany, oddzielony”. W zasadzie Serwos stanowi część Barsawii, ci jednak, którzy wkraczają w dziką gestwinę lian mają wrażenie, że zostawiają prowincję daleko za sobą.

Dżungla jest ciemna i nieprzyjazna, dlatego też wielu woli obejść ją, a nie przemierzać. Wiele historii opowiada o niebezpieczeństwach Serwos. Dziś jej zła reputacja znana jest już w całej Barsawii. Tak jak w pozostałych dżunglach, tutaj też żyją dziwne drapieżne stworzenia oraz prymitywne ludy Dawców Imion, które w jakiś sposób przetrwały Pogrom.





Obserwując los Krwawych Elfów, uczeni twierdzą, że wszyscy ludzie, którzy przetrwali Pogrom bez rytuałów ochrony i przetrwania, muszą być splugawieni przez Horrory.

Wężowa Rzeka to największy z wielu szlaków wodnych, które przecinają Serwos. Tutaj też na brzegach Wężowej Rzeki żyją plemiona t'skrangów i innych istot, chociaż są one bardziej prymitywne. Prawdopodobnie niektóre z tych wspólnot to kanibale. Jezioro Pyros i meandry Wężowej przepływające przez Serwos są regularnie nawiedzane przez piratów.

O KRAINACH LEGENDARNYCH I NIEBEZPIECZNYCH

W Barsawii znajduje się kilka krain, które nieodzownie przyciągają poszukiwaczy przygód. Te najbardziej niebezpieczne stały się źródłem legend i z pewnością powstanie o nich jeszcze dużo dziwnych opowieści.

O ZŁOZIEMIACH

Złoziemie to duży splugawiony teren w południowo-środkowej części Barsawii. Przed Pogromem znajdowały się tu najbogatsze farmy i najszybciej rozwijające się osady. Starożytne teksty opisują to miejsce jako szczególnie piękne dzięki zadbanym gospodarstwom, rozległym lasom i mnogości dzikich zwierząt. Najwyraźniej Horrory uznały, że zrujnowanie tak uroczego zakątka sprawi im wyjątkową radość.

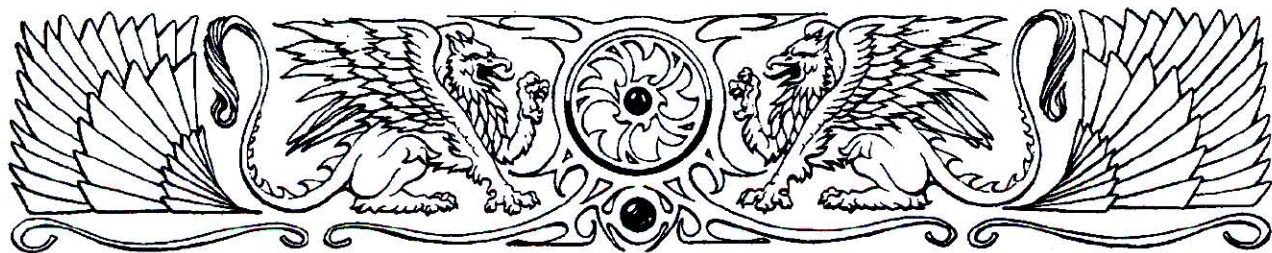
Dzisiaj na Złoziemach występują tylko skaliste parowy przecinające ogołoczone wzgórza. Zbudowanie drogi na takim terenie jest niemożliwe. Podróżny wkraczający na ten obszar jest zdany tylko na siebie. Nie wiadomo także, którzy podróżowali ci, którym udało się bezpiecznie przebyć Złoziemie. Nie ma tu ani jednej wioski i tylko kilku Dawców Imion mieszka tu na stałe.

Podróż przez Złoziemie jest zawsze kłopotliwa. Po pierwsze, nie ma gdzie się ukryć przed prażącym słońcem. Jedynymi schronieniami mogą być nieliczne jaskinie w stokach wzgórz. Poza tym ziemia pokryta jest drobnymi kamyczkami, co utrudnia marsz nawet wędrowcom noszącym wysokie buty. Nie sposób przejechać tędy wozem, ponieważ drewniane koła błyskawicznie pękają na wybojach, a metalowe szybko tracą kolisty kształt. Równie trudno przejechać wierzchem. Żadne stworzenie prócz stadzianów używanych przez orkowych nomadów nie znieśie długo bólu łap rozrywanych przez ostrą skałę lub miażdżonych kopyt.

Na Złoziemach istnieje jednak życie. Nietrudno domyślić się, że głębokie parowy są siedzibami potworów i Horrorów. Tylko nieliczni Dawcy Imion osiedlają się tutaj. Są to czarodzieje szukający odosobnienia i samotności lub głosiciele Jaspree, których celem jest przywrócenie życia na tym obszarze. Niewolnicy, którzy uciekają przed swymi władcami, często decydują się wkroczyć na Złoziemie. Liczą, że w ten sposób zgubią pościg. Tylko nielicznym udaje się przeżyć. Osłabieni i niedożywieni z powodu długiej niewoli oraz bezbronni nie mają szans z bezwzględными drapieżnikami. Podobno smok Górski Cień ma tutaj jedną ze swych siedzib. Twierdził tak król Varulus III 30 lat temu, lecz do tej pory nikt tego nie potwierdził.

Na Złoziemach występuje wiele kaerów, wbudowanych w stoki wzgórz. Prawdopodobnie wszystkie zostały zniszczone przez Horrory. Dziś są puste i martwe. W niektórych wciąż znajdują się skarby. Poszukiwacze przygód często wkraczają na ten obszar, by odszukać zagubione bogactwa. Jednak zamiast tego znajdują kłopoty. Wiele opuszczonych kaerów stanowi dziś siedzibę potworów i Horrorów. W niektórych schronieniach magiczne bariery wciąż działają. Horrory niesłychanie szybko podbiły terytorium Złoziem, które do dziś pozostają opuszczone i nieprzyjazne. Wydaje się, że potwory po prostu zastąpiły poprzednich mieszkańców.





– Z dziennika Tallisa Treyara, człowieka, głosiciela Jaspree

...Tutejsze noce są zbyt ciche. Nie mogę zasnąć. Żałuję, że w ogóle przybyłem na Złoziemie. Staram się wciąż wierzyć, że Jaspree prowadzi mnie i że znajdę tu bezpieczne schronienie. Każdego dnia jednak moja wiara poddawana jest ciężkiej próbie.

Ostre kamienie leżą na ziemi, co sprawia, że trudno jest poruszać się pieszo. Dziś rano kamienna lawina zwała mnie z nóg. Uratowało mnie martwe drzewo, którego się chwyciłem. Gdyby nie ono, leżałbym nieżywy na dnie parowu. Moje buty są w strzępach i nie potrafię ich naprawić. Kilka godzin temu minąłem kaer. Chciałem poprosić jego mieszkańców o pomoc, ale nie mogłem zmusić się do tego, by wejść do środka. Skąły z których był zbudowany, zdawały się tonąć w ciemnościach. Wiatr wiejący od wejścia przyniósł smród padliny. Boję się. Ryki dzikich bestii i promieniujące zewsząd zło paraliżują mnie. Niech Pasje mają mnie w swej opiece, bowiem nie mogę iść dalej. Nie potrafię też się cofnąć. Nie ma tu dróg, a ja zabłądziłem.

O Jaspree, Pasjo płodności i ziemi, jeśliś kiedykolwiek wystuchiwała swych głosicieli, przychyl się do mej prośby. Strzeż mnie od zła, które mnie otacza i wyprowadź swego wyznawcę z tej przeklętej krainy...

Głosiciele Jaspree twierdzą, że Złoziemie zostało splugawione przez Horrory tak, jak może zostać skażona dusza lub umysł. Wierzą, że ziemię można uleczyć, lecz nie wiedzą jak. Głosiciele Jaspree rozważają sposób przemienienia Złoziemia. Zdaje się bowiem, że ich obszar rośnie. Przywrócenie splugawionego terenu do życia będzie oznaczać, że możliwe jest uleczenie wszystkich skażonych obszarów w Barsawii.

kiedy byłem małym
chłopcem, udało mi
się wygonić z myśli
horrora. wiem za-
tem, że coś takiego
jest możliwe.

Jeśli jednak ratunek okaże się niemożliwy, kraina będzie się powiększała, póki nie pochłonie całej Barsawii.

O MORZU ŚMIERCI

Na południowej granicy Barsawii znajduje się Morze Śmierci, olbrzymi zbiornik gorącej lawy otoczony ze wszystkich stron wysokimi wzgórzami z czarnej skały. Wbrew powszechnym przekonaniom nie jest to ognista toń. Na powierzchni morza unoszą się kawałki skały o nieregularnych kształtach, zwane klenkami. W przerwach między klenkami pojawia się czerwona, płynna skała. Od czasu do czasu bąbel lawy eksploduje i rozbryzguje gorący płyn na otaczające go klenki. Czerwona łuna morza widoczna jest na wiele mil wokół. Chmury wędrujące nad Morzem Śmierci świecą na czerwono. Dzięki temu możliwe są spektakularne zachody słońca nad Lśniącymi Szczytami.

Klenki powstają, gdy lawa styka się z powietrzem i zastygła. Ich powierzchnia jest twarda, lecz pozostają one równie gorące jak lawa, która wrze pod nimi. Wysepki nie są jednak stabilne; najmniejszy ciężar może je zatopić. Skała jest tak gorąca, że potrafi roztopić wszystko, włącznie z metalem. Dotyk lawy zabija natychmiast każde żywe stworzenie.

Podróż nad Morzem Śmierci możliwa jest tylko statkiem powietrznym. Pod warunkiem, że statek nie leci wyjątkowo nisko, i nie zostanie objęty gorącą aurą morza. Łodzie, które latają niżej niż 15 metrów nad powierzchnią lawy, mają z reguły kłopoty z utrzymaniem kursu i ze stabilnością. Wyjaśnia się to zjawisko tym, że esencja żywiołu ognia zawarta w Morzu Śmierci zakłóca działanie esencji żywiołu powietrza wbudowanego w kadłub statku.

– Z dziennika pokładowego Qui Kyaka, kapitana statku powietrznego „Wściekły Troll”

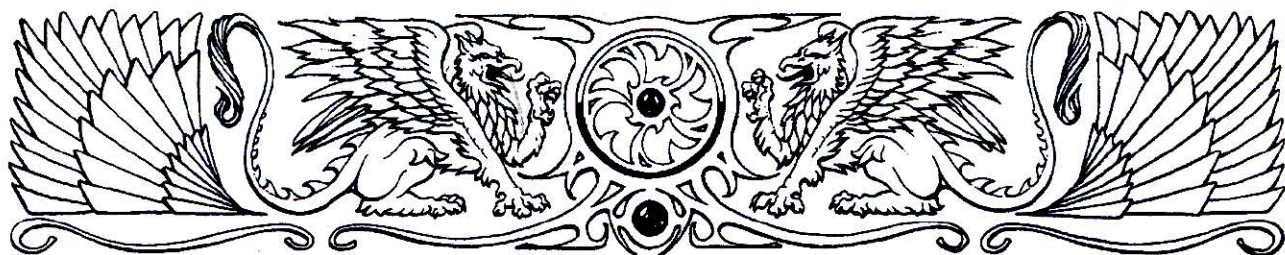
...Szósty dzień miesiąca iphan

Morze Śmierci dziś ma dobry humor. Jego purpurowa poświata wyśmiewa się z naszych próżnych wysiłków, by zdobyć esencję żywiołu ognia. Drwi także z pięciu członków załogi, którzy dzisiaj zginęli.

Dwóch marynarzy zginęło, gdy zaatakowały ich cztery wirry. Obecność tych stworzeń oznaczata, że znajdujemy się niedaleko od olbrzymiego złoza esencji żywiołu ognia. Nowi rekruci spanikowali, gdy ujrzeli potwory. Splątali liny ratunkowe i musieliśmy ryzykować życie czterech innych, by pomogli nowicjuszom. Już prawie byli na pokładzie, ale jeden wymknął się z objęć ratownika i spadł. Został natychmiast pożarty. Drugiego sieknął płomiennym biczem ognisty upiór. Ogień pochłonął nieszczęśnika w mgnieniu oka. Zdecydowaliśmy się opuścić to złoże i udać w kierunku wyspy głupców, którą widzieliśmy już kilka razy i która wydawała się o wiele trwalsza od pozostałych. Chcieliśmy sprawdzić, czy tam nie znajdziemy esencji żywiołu.

Na wyspie straciliśmy Noba, Skatza i mojego przyjaciela Llinka. Wysyłanie ludzi na wyspę głupców zawsze stanowi duże ryzyko. Sam o tym wiem najlepiej, bo na jednej straciłem w zeszłym roku nogę. Zdaje się, że Morze Śmierci czuje, gdy ktoś na nie wkroczy. Wyspa głupców była stabilna przez cały dzień. Wydawało się, że nigdy nie zatoni. Zaczęła się rozpadać dopiero, gdy Nob





i Skatz postawili na niej stopy. Link zginął, próbując ich ratować. Nagły wybuch lawy spalił wszystkich trzech w jednej chwili. Odcięcie liny, na której wisiało martwe ciało mego towarzysza ostatnich sześciu lat podróży, było dla mnie wyjątkowo trudne.

Wydobywanie esencji żywiołu ognia

Morze Śmierci pełne jest śmiertelnych niebezpieczeństw. Mimo to co roku wiele odważnych poszukiwaczy przygód przemierza jego powierzchnię, by odnaleźć złoże esencji żywiołu ognia. To cenny surowiec, używany w ognistych działach i parostatkach t'skrangów oraz do rzucania czarów. Handel tą esencją przynosi wielkie zyski fortecom Byrdown, Ma-thok i Iphan, które wysyłają najwięcej wypraw wydobywczych. Morze Śmierci pobiera jednak okrutną opłatę od tych, którzy pragną zdobyć jego bogactwo.

Pod koniec pierwszego tygodnia mojej podróży po południowej Barsawii, zobaczyłem jak pracują poszukiwacze esencji żywiołu ognia. Nasz statek minął właśnie starożytne królestwo Landis i leciał teraz nad gorącym morzem. Nagle ujrzałem statki wydobywcze unoszące się zaledwie 15 metrów nad powierzchnią lawy. Zbliżyliśmy się i ujrzałem drobne sylwetki górników spuszcających się po linach tuż nad morze. Rozgrzane powietrze miotalo nami; wyglądali jak muchy wirujące wokół płomienia świeczki. Mieli na sobie tylko przepaski biodrowe oraz grube buty i rękawice, mające chronić ich przed poparzeniami. Powoli opuszczali się na wyspę głupców – chybliwy zlepek kilku klenk, unoszący się na powierzchni lawy. Zarzucili właśnie swe wzmocnione orichalkiem sieci w głąb wrzącej lawy, gdy kilku zaczęło panicznie wrzeszczeć i machać w kierunku statku. Klenki pod ich nogami zaczęły się rozsuwać. Błyskawicznie owinęli się linami i statek zaczął unosić ich nad powierzchnię lawy.

Większość załogi wyszła z tego cało. Jedna kobieta straciła równowagę, gdy klenki się rozsunęły. Nie zdążywszy chwycić liny, wpadła do płynnej skały, wydając tylko zduszony pisk. Niektórzy członkowie załogi wisieli na linach o kilka kroków od niej, lecz nic nie mogli zrobić. Bezsilnie patrzyli, jak dziewczyna płonie.

Wpierw śmierć kobiety wydawała mi się straszna. To tragiczne wydarzenie jednak miało stanowić zaledwie skromne preludium do katastrofy, której byliśmy świadkami tego samego złowrogiego ranka. Napotkaliśmy większą ekipę wydobywczą. Używali do zdobywania esencji żywiołu ognia ładunków esencji żywiołu wody. Statki powietrzne pracowały parami. Pomiedzy jednostkami rozciągano sieć z orichalku. Załoga ciskała wodne ładunki do morza pod siecią. Powodowały one widowiskowe wybuchy. Siła eksplozji wyrzucała wysoko w niebo okruchy esencji żywiołu ognia i powietrza. Dobrze wyćwiczona załoga szybko wzięła cenne surowce, gdy tylko wpadły do rozciągniętej między statkami sieci.

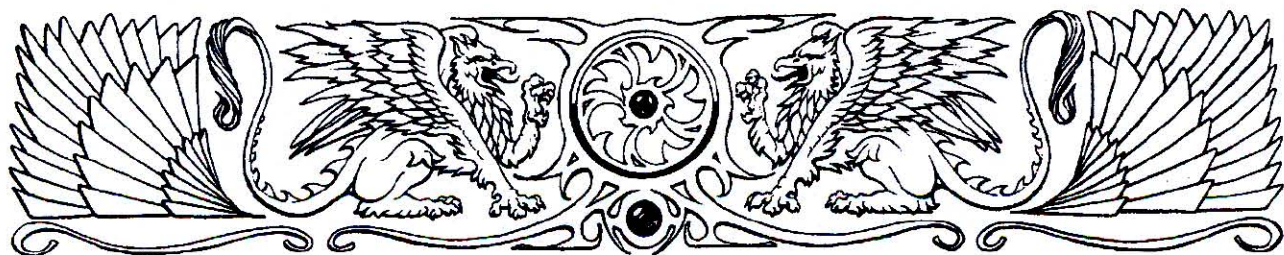
Wydarzenia, których byliśmy świadkami później, mogły wynikać z ryzyka związanego z takim zajęciem. Sądze jednak, że była to zemsta Morza Śmierci na tych, którzy odważyli się wyciągnąć rękę po jego skarby. Mój towarzysz stwierdził, że niedoświadczony marynarz musiał użyć zbyt silnego ładunku esencji żywiołu wody. Wszystko jednak działo się tak szybko, że trudno określić, kto właściwie zawinił. Pamiętam tylko, że usłyszałem eksplozję silniejszą od pozostałych. Zobaczyłem, że wybuch pociągnął do góry sieć, co sprawiło, że obie łodzie zderzyły się. Kadłuby obu statków pękły, wydając złowrogi ryk. W chwilę potem obie jednostki zaczęły opadać w kierunku wrzącej lawy. Po chwili stały już w płomieniach, po czym znikły w kotle Morza Śmierci, zabierając ze sobą ponad 50 marynarzy.

O dziwnych stworzeniach zamieszkujących Morze Śmierci

W Morzu Śmierci żyje wiele stworzeń. Są to zarówno potwory z naszego świata, jak i Horrory, które pozostały w Barsawii po zakończeniu Pogromu z niewiadomych dla nas powodów. Wszystkie te stworzenia są odporne na przerażający żar bijący z wrzącej skały. Polują na siebie nawzajem, lecz nie gardzą także powietrznymi wędrowcami.

Wirry i brokki zamieszkują wyspy głupców. Leżą nieruchomo na chłodnej powierzchni zastygłej skały, lecz błyskawicznie rzucają się na każdego, kto wkracza na skupisko klenk. Olbrzymie, skrzydlate ogniste orły latają w stadach nad Morzem Śmierci w poszukiwaniu pożywienia dla swych młodych, które czekają gniazdach. zestalonej lawy Legendarne ogniste upiory czekają na poszukiwaczy przygód, w sercach których gości poczucie winy.





O legendzie Morza Śmierci

Nieznosny żar morza sprawia, że nie można tu żyć. Wizja bogactw esencji żywiołu ognia mają jednak poszukiwacze przygód i przyciąga ku śmiertelnej pułapce. Wygląda na to, że rozliczne konflikty między ludem Barsawii a Theranami ożywiły rynek magicznych esencji. Im bliżej do otwartej wojny między prowincją a imperium, tym więcej wypraw wydobyczych wyrusza na ocean lawy.

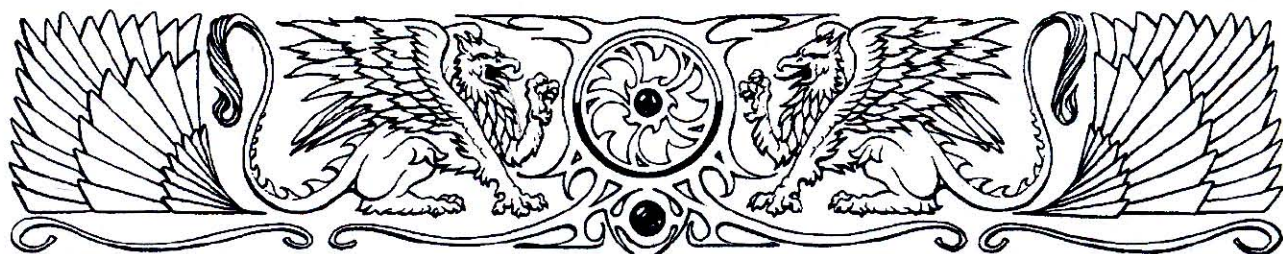


Morze Śmierci istniało zawsze, od kiedy spisujemy naszą historię, i nie zmieniło się w tym czasie prawie w ogóle. W Wielkiej Bibliotece Throalu istnieje jednak interesująca legenda o Morzu Śmierci. Według podania było ono niegdyś zwykłym zbiornikiem wodnym. Zmieniło się w ocean lawy wówczas, gdy wiele wieków temu Pasje ukuły spisek, mający zniszczyć inne potężne bóstwo tego świata – Śmierć. Pasje uznały, że w ten sposób przysłużą się wszechświatowi, który ponad wszystko ukochał życie. Łącząc swe moce uwięziły Śmierć na dnie morza i zamieniły wodę w wrzącą skałę, by uniemożliwić jej ucieczkę. Legenda głosi, że tak długo, jak w morzu będzie wrzeć skała, Śmierć pozostanie uwięziona.

Nasuwa się natychmiast wiele pytań. Po pierwsze, skoro Śmierć jest uwięziona, czemu ludzie wciąż umierają? Czy kiedyś wskrzeszenie nie było możliwe? Uczona Borsander z Throalu sugeruje, iż właśnie tak było. Jej badania dowodzą, że wskrzeszenie jest zjawiskiem stosunkowo nowym. Być może, gdy Śmierć była na wolności, Dawcy Imion bezpowrotnie tracili życie.

Legenda głosi ponadto, że gdy dostatecznie dużo krwi wsiąknie w ziemię, Śmierć się uwolni. Nie wiemy, ile krwi ma zostać rozlanej, ani w którym dokładnie miejscu. Nasza prowincja jednak leży nad Morzem Śmierci, a krwawa wojna z Thera wydaje się nieunikniona w przyszłości. Czy podczas walki z Theranami może zostać przelana taka ilość krwi, by uwolnić Śmierć? W jaki sposób Śmierć odwdzięczy się światu, jeśli wyjdzie na wolność? Czy zażąda tysięcy istnień jako zadośćuczynienia za długą niewolę? Czy głód, plagi i epidemie będą wynikiem uwolnienia Śmierci?





Być może legenda jest tylko wymyśloną historią, opowiadaną przez bazarzy przy ognisku. Być może jednak powinniśmy potraktować ją jako ostrzeżenie. Zapobieżenie konfliktowi z Theranami za pomocą politycznych układów i intryg może opóźnić rozlew krwi, a co za tym idzie – uwolnienie groźnej Śmierci.

O ZAPOMNIANYM MIEŚCIE PARLAINTH

Wybudowane niegdyś za pieniądze Theran wielkie miasto znajduje się na północno-wschodniej granicy Barsawii. Przed Pogromem Parlainth było prowincjonalną stolicą Pierwszego Imperium Thery i siedzibą gubernatora. W czasach rozkwitu imperium z chwałą i bogactwem Parlainth nie mógł się równać nawet dzisiejszy Travar.

Wiedzę o Parlainth czerpiemy z badania jego ruin oraz z legend i podań, które wciąż odnajdujemy w najdalszych zakątkach Barsawii. Przed Pogromem miasto stanowiło stolicę prowincji. Theranie nie zamienili Parlainth w cytadelę, lecz wybrali inny sposób na zabezpieczenie go przed Horrorami. Przenieśli miasto do innego świata, co sprawiło, że świadomość istnienia Parlainth zniknęła z umysłów wszystkich mieszkańców Barsawii. Theranie uznali, że w ten sposób najlepiej ochronią metropolię przed potworami. Był to czyn wielkiej magii. Mimo to Horrorom udało się odkryć i wtargnąć do miasta, niszcząc Parlainth podobnie jak zniszczyły wiele innych ludzkich osiedli.

Dzięki wysiłkom J'role'a Szlachetnego Złodzieja i Mistrzynie Żywiołów Releany, Zapomniane Miasto Parlainth z powrotem stało się częścią Barsawii po Pogromie. W ruinach żyją przerażające stworzenia i Horrory, znajdują się tam jednak także bezcenne skarby. Terytorium miasta stanowi dziki teren, który nie został jeszcze w całości zbadany. Wysokie wieżyczki, głębokie piwnice i podziemia stanowią kryjówkę wielu groźnych stworzeń i pełne są morderczych pułapek.

Na południowo-wschodnim krańcu miasta znajduje się mała osada, zwana Przyczółkiem. Założyciele miasteczka oczyścili część miasta, powybijali potwory i odnaleźli skarby. Przyczółek stanowi dzisiaj handlową osadę i bazę wypadową dla poszukiwaczy, którzy pragną zbadać dalsze ruiny Parlainth.

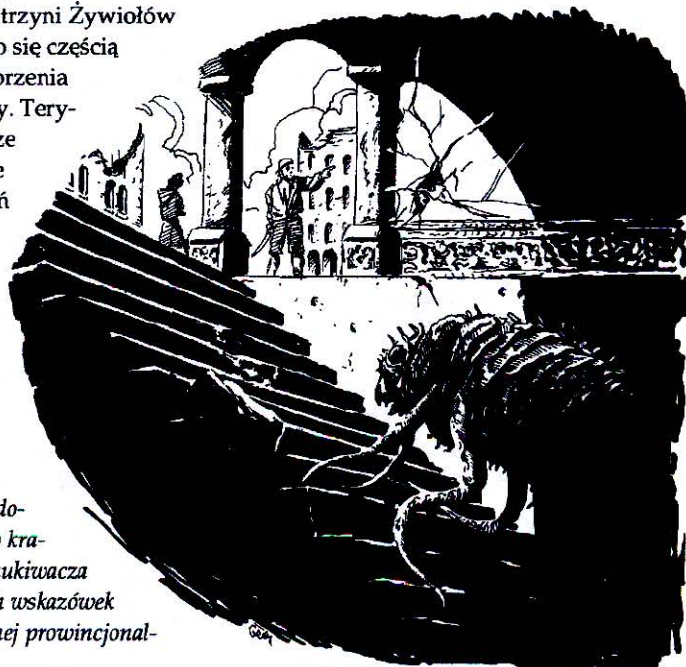
– Z dziennika Sargona z Urupy

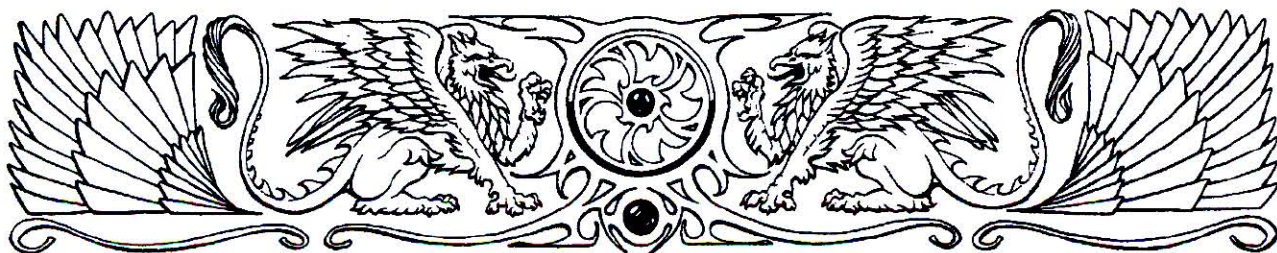
...Po dniu jazdy na północny wschód od Gór Kaukawskich dotarliśmy do Przyczółka, gdzie udało nam się kupić od pewnego krasnoludzkiego handlarza nadgryziony przez mole dziennik poszukiwacza przygód. Korzystając z zapisanych na jego pożółkłych stronach wskazówek dotarliśmy na obrzeża Parlainth, Zapomnianego Miasta, dawnej prowincjonalnej stolicy imperium.

Ujrzelśmy wielką fortecę, gdzie niegdyś cumowały latające statki. Nieopodal na wzgórzu stał monumentalny pałac, w którym mieszkał gubernator. Jego białe ściany są dziś obrosnięte przez winorośl. Zdaje się, że ciemnozielone pnącza zawarły układ z Theranami, by ukryć miasto w gęstwinie dżungli. Wiatr i deszcz przez wiele lat niszczyły piękną fasadę pałacu, wciąż jednak widać na niej misterną mozaikę, która świadczy o niezwykłym talencie rzemieślników z Parlainth.

Ostrożnie ruszyliśmy w kierunku centrum miasta, bacząc na liczne Horrory, które wciąż zamieszkują ruiny. Nagle zamarliśmy, przerażeni. Przed nami znajdował się dziedziniec, wielki jak dziesięć therafińskich kil. Na jego szarawych ścianach wciąż widniały brunatne ślady przelanej tu dawno temu krwi. Znaleźliśmy się na dawnym targu niewolników.

Przyczółek może stanowić schronienie przed niebezpieczeństwami Parlainth. Jego mieszkańcy to jednak przede wszystkim poszukiwacze przygód, złodzieje, przemytnicy, szaleni magowie, a nawet Horrory, wyglądające jak Dawcy Imion. Pobyt w Przyczółku może zatem okazać się równie niebezpieczny, jak wędrówka po ruinach Zapomnianego Miasta.





wyda-
je się oczywi-
ste, że theranie
mają w przyszłości
szpiegów, pilnują-
cych parlainth
i poszukiwaczy pła-
drujących jego rui-
ny. spekulacje o ich
celach wahają się
od planów odży-
skania przez the-
ran parlainth i wy-
dobyciu jego
skarbów dla impe-
rium, aż do napa-
dania na poszukiwa-
czy skarbów
wystarczająco
odważnych, żeby
badać Lochy miasta.
- KERN CZERWONORĘKI

O MORZU SZKARŁATNYM

Morze Szkarłatne, łączące się z Morzem Śmierci przez Przesmyk Prioński, stanowi terytorium kontrolowane przez batę zwaną „Ognikiem”. Jest to zabrana Theranom łódź, na której podróżują kupcy i powietrzni żeglarze. Jej załoga, składająca się z ludzi, orków i trolli wydobywa esencję żywiołu ognia, po czym podróżuje w górę Wężowej Rzeki, by korzystnie sprzedać swój łup t’skrangom.

Załoga Ognika uważa Morze Szkarłatne za swą własność. Zastrzega sobie zatem prawo do napaści na każdego, kto próbuje wydobywać surowiec na jego obszarze. W rzeczywistości atakuje jednak tylko te statki, z którymi na pewno wygra. Często rozciąga swój monopol na Morze Śmierci, lecz tylko wobec statków, co do których jest pewna zwycięstwa.

O PUSTKOWIACH

Pustkowia stanowią zachodnią granicę Barsawii. Nie żyją tam Dawcy Imion. Mają tu swe siedziby jedynie dzikie zwierzęta, potwory i Horrory, a flora ogranicza się do skarlałych roślin. Przed Pogromem znajdowało się tu wyjątkowo dużo kaerów i cytadel. Po najeździe Horrorów ani jedno schronienie nie przetrwało. Śmiałkowicie, którzy wkroczyli na Pustkowia, by odnaleźć ślady życia, w większości nie wrócili. Zgodnie ze źródłami Throa-

lu, Barsawia straciła w tym regionie kilkadziesiąt kaerów.

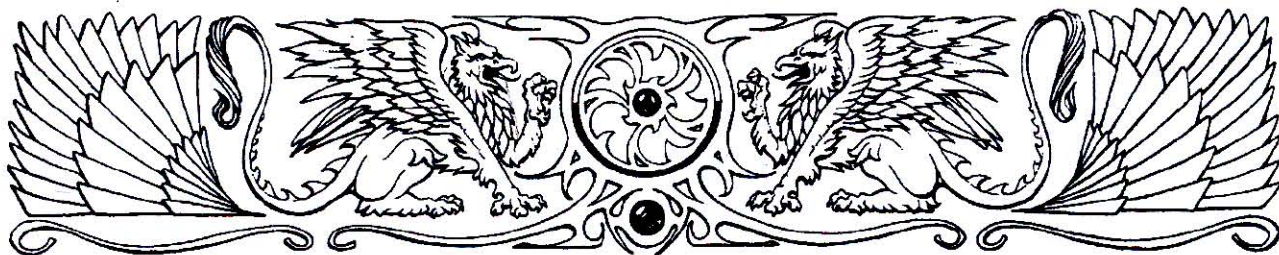
Na Pustkowiach występuje dziwne zjawisko, najwyraźniej powstałe w czasie Pogromu. Wzburzone chmury czarnej sadzy wędrują nieustannie nad tym obszarem. Składają się z tej samej tajemniczej substancji, która pokrywa Zatrute Las i dolatuje aż do Jerris. Wielu sądzi, że to ten dziwny pył powoduje powolną agonię Zatrutego Lasu i że to z jego powodu mieszkańcy Jerris są ciągle senni. Naukowe badania nie zdołały jednak do tej pory potwierdzić ani zaprzeczyć tym przypuszczeniom. Inna popularna teoria mówi, że czarna sadza to Horror, który powoli obejmuje we władanie kolejne tereny.

- Z dziennika Derletha, Ksenomanty z Ar Kham

...Dziś nasza galera minęła Jerris i skierowała się na zachód w stronę Pustkowi, ogołoczonego obszaru, przypominającego kraniec świata. Na szczęście czarna chmura zasłoniła nam ten okrutny widok. Załoga mogłaby się zbuntować, gdyby widziała, nad jakim strasznym terenem lecimy. Pustkowia bowiem wciąż stanowią siedzibę Horrorów. Te koszmarnie potwory przybyły z Wielkiej Pustki w zaświatach i istniały już wiele wieków, gdy Księgi Cierpienia zostały odnalezione przez Uczzonego Męczennika.

Żadne stworzenie światła nie ośmieliłoby się stanąć na ziemi Pustkowi. Ich zatrute powietrze może utrzymać przy życiu tylko Horrory i ich straszne potomstwo: robaczywoce, pasożyty umysłu, puchlaki, jehuthry, stada paszczaków i inne stworzenia, żywiące się duszami Dawców Imion.





O KRÓLESTWIE THROALU

Mogłoby wydawać się wam, że zgromadzenie informacji o królestwie Throalu jest łatwym zadaniem. I pod wieloma względami tak właśnie było. Miałem do dyspozycji liczne źródła i dokładne archiwa historyczne. Królestwo, które miałem opisać, jest wyjątkowo uporządkowane. W tej sytuacji wyzwaniem stało się dokonanie wyboru niezbędnych informacji i odrzucenie tych, które nie muszą znaleźć się w tym rozdziale. Mogę zająć kilka stron tej pracy, więc umieściłem tylko podstawowe wiadomości.

Zainteresowanych czytelników zachęcam do zgłębienia tematu.

– Spisane przez Jarona z Bethabel, uczzonego Biblioteki Throalu



O PIERWSZYM WRAŻENIU, JAKIE WYWIERA KRÓLESTWO THROALU

Brama królestwa Throalu znajduje się na południowym stoku Gór Throalskich. Chcąc wkroczyć do państwa krasnoludów, należy najpierw przejść przez Wielki Targ, dynamicznie rozwijające się miasto kupców i handlowców, które wyrosło przed wrotami Throalu po zakończeniu Pogromu. Mój kolega, Kern Czerwonoreki, opisuje Wielki Targ bardziej szczegółowo w rozdziale „O miastach i osadach”. Pozostawię zatem czytelnikowi swobodę zapoznania się z charakterystyką tego miasta wedle jego życzenia.

Wielki Targ przecina szeroki i równy Trakt Królewski, który prowadzi przybyszów wprost do bram Throalu. Król Varulus III rozkazał, aby Trakt był utrzymywany w nieskazitelnej czystości.

Podróż przez Wielki Targ pozwala zaobserwować różnorodność kultur i plemion, jakie przybywają, by handlować z Throalem. Na ulicach tłoczą się kupcy, żebracy i szarlatani, na straganach wystawiane są wszelkiego rodzaju towary, a werbownicy ciągle szukają najemników do eskortowania karawan przez Barsawię. Doprawdy, Wielki Targ stanowi hipnotyzujący i przytłaczający widok. Mimo to nawet jego barwny chaos nie potrafi rywalizować z majestatem Gór Throalskich. Z każdego miejsca w Wielkim Targu wystarczy spojrzeć w górę, żeby ujrzeć szaroniebieskie zamglone szczyty sięgające chmur. Kolosalne stoki gór wydają się pochyłać nad miastem, sprawiając wrażenie, że olbrzymie bryły skał mogą łada moment runąć i zagrzebać je pod swym ciężarem.

Stojąc pod wrotami Throalu można odetchnąć z ulgą, gdyż traci się z oczu przytłaczające swą wielkością góry. Budowle Dawców Imion przypominają, że da się okiełznać nawet majestatyczną przyrodę. Wejście do królestwa Throalu składa się z trzech łuków o brzegach pokrytych złotem. Z powodu wielkości gór, wrota ukazują swe prawdziwe rozmiary dopiero wtedy, gdy się pod nimi stanie i straci z oczu szczyty. Ludzie, którzy pragną przyjrzeć się złotym zdobieniom i podnoszą głowę, często tracą równowagę, mając wrażenie, że zaraz upadną do tyłu.

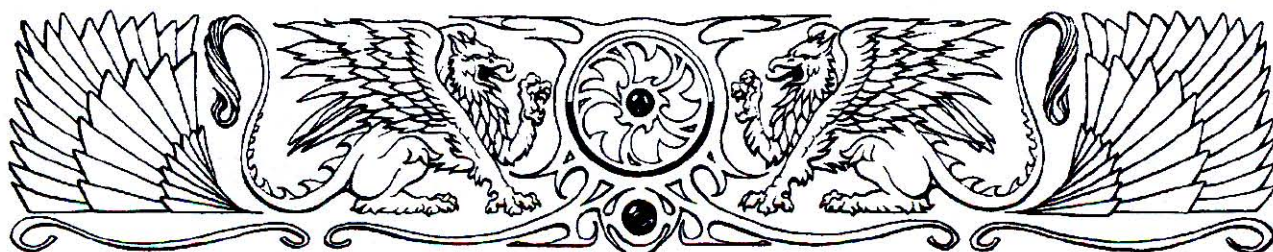
Za ozdobionym łukami wejściem znajduje się komnata wysoka na kilkadziesiąt metrów, stanowiąca oficjalną bramę do Throalu. Tutaj też znajduje się Bazar, na którym kupcy, którzy posiadają odpowiednie licencje, rozstawiają swe stragany. Między stoiskami przechadzają się throalscy strażnicy, wypatrując złodziei i nielegalnych handlarzy.

Z tego olbrzymiego pomieszczenia w głąb gór prowadzi dziewięć wielkich korytarzy. Odchodzą od nich mniejsze przejścia, tworzące labirynt rozchodzący się pod całym łańcuchem górskim. Królestwo wypełnia wnętrze Gór Throalskich; długie korytarze i kolosalne schody łączą ze sobą jaskinie, w których mogłyby zmieścić się małe miasta.

GDYBY TYLKO UDAŁO
MI SIĘ ZROBIĆ TO SA-
MO Z RESZTĄ WIEL-
KIEGO TARGU...

– KERN CZERWONOREKI





ROZPRAWA O HISTORII NAJNOWSZEJ

NIEKTÓRZY URZĘDNI-
CY PAŃSTWOWI NA-
RZEKAJĄ, ŻE KRÓL VA-
RULUS II NIGDY NIE
POSUNĄBY SIĘ TAK
DALEKO W NIE-
KTÓRYCH REFOR-
MACACH, KTÓŻ JEDNAK
WIE, CZY MAJĄ RACJĘ?
- JARON Z BETHABEL

W czasie Pogromu królowie Varulus II i Varulus III stworzyli obszerny kodeks prawny. Król Varulus II zmarł przed ukończeniem dzieła, lecz obecny władca Throalu twierdzi, iż jego ojciec pochwaliby uzupełnienia, jakie wniósł do kodeksu.

PRAWIE STO LAT
PÓŹNIEJ BUNT
ŚMIERCII KONTYNUU-
JE SWĄ DZIAŁALNOŚĆ,
PRÓBUJĄC OŚMIE-
SZYĆ KRÓLA. WSPÓŁ-
PRACUJE Z THERAŃ-
SKIMI AGENTAMI.
KILKAKROTNE ZAMĄ-
CHY NA ŻYCIE KRÓLA,
JEGO ŻONY DOLLAS
I SYNA NEDENA NIE
UDAŁY SIĘ. WPŁYW
BUNTU ŚMIERCII ROŚ-
NIJE JEDNAK W BAR-
SAWII WRAZ Z MOCĄ
THERAN.
- MERROX

Żaden twór polityczny w całej Barsawii nie może równać się z królestwem Throalu pod względem wielkości, zasięgu władzy i ambicji. Jego założyciele za czasów Pierwszego Imperium Thery byli administratorami Barsawii. Od czasu zakończenia Pogromu krasnoludy dążyły do zdobycia niepodległości, żeby zrealizować ideały równości i sprawiedliwości. Pragną rozszerzyć swe reformy na całą krainę, lecz wołą przekonać do nich mieszkańców niż wprowadzać je siłą. Ich celem jest zmiana systemu prawnego Barsawii, niegdyś narzuconego przez Theran i podtrzymywanego przez kolejne pokolenia.

Król Varulus III, idąc w ślady swego ojca, sformułował bezprecedensowe i oryginalne prawa. Określają one sposób sądzenia przestępców w Throalu, stosunek społeczeństwa do jednostki, obowiązki obywatela wobec państwa i uzasadnione wymagania ludności wobec władców i odwrotnie.

Krótko przed zakończeniem Pogromu król Varulus III przedstawił nowe prawo swym poddanym. Varulus III wiedział, że jego władza pozwala mu na wprowadzenie reform bez zgody społeczeństwa. Uznał to jednak za niedopuszczalne. Zatem król wyjaśnił ludziom cel, jaki przyświecał jemu i jego ojcu w tworzeniu nowych ustaw i ogłosił swe plany i wizje dotyczące przyszłości Throalu. Lud odplacił mu absolutnym zaufaniem. Zwykli obywatele nie zgłosili żadnych wątpliwości dotyczących projektu. Sytuacja w kręgach potężnych arystokratów wyglądała zdecydowanie inaczej. Kilku z nich sprzeciwiło się reformie.

Król rozpoczynał swe zmiany w trudnych czasach. Nikt nie potrafił jeszcze powiedzieć, kiedy zakończy się Pogrom, a kilka Horrorów wdarło się w obręb królestwa. Zastanawianie się nad pozycją Throalu w świecie zewnętrznym wydawało się nieuzasadnione, skoro nikt nie wiedział, czy ten jeszcze istnieje. Lecz król Varulus, wizjonerski głosiciel Upandala-Twórcy i mistyk przekonywał, że należy uporządkować przyszłość właśnie dlatego, że wydaje się tak bardzo mętna i niepewna. Oświadczył, że krasnoludy muszą mieć jasne wyobrażenie świata, jaki chcą budować, gdy zakończy się Pogrom. Potrzebują też planu działań.

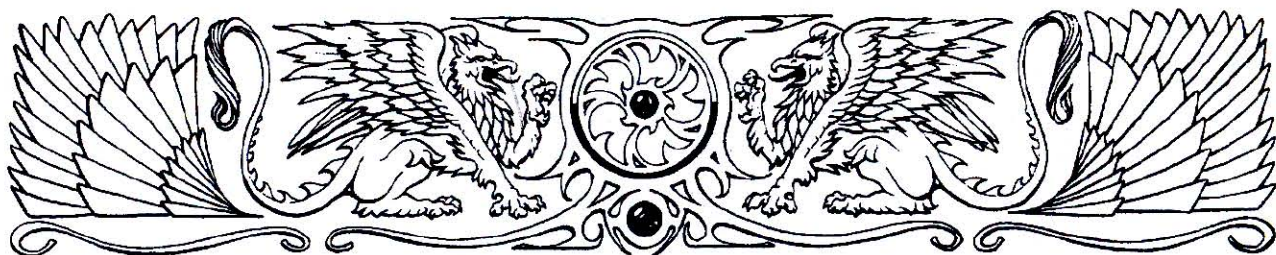
Przedstawiciele kilku konserwatywnych stronnictw poczuli się urażeni tym, co nazywali odrzuceniem tradycji przez króla. Zaczęli spiskować i próbowali zamordować monarchę, aby przejąć władzę. Ta próba sił, zwana Buntem Śmierci sprawiła, że członkowie rodzin opowiadali się po przeciwnych stronach. Bunt mógł naruszyć stabilność throalskiego państwa, lecz Varulus uwięził natychmiast sprawców rebelii i rozproszył ich zwolenników. Od tej pory żadna zorganizowana siła nie próbowała naruszyć jego władzy.

O OSIĄGNIĘCIACH THROALSKIEGO PRAWA

Cały tekst królewskich ustaw zajmuje kilkaset stron. Powtarzam tutaj tylko najważniejsze punkty, które ilustrują osobliwość rozwiązań prawnych. Jako całość throalski kodeks prawny stanowi najbardziej zadziwiającą reformę prawa, jaką widział świat. Najważniejsze zasady, dotyczące wszystkich obywateli, zostały omówione poniżej.

- *Wszyscy Dawcy Imion są panami swych dusz i żaden z nich nie ma prawa zniewalać innych.* Większość społeczności w Barsawii nie akceptuje niewolnictwa, lecz Throal jest pierwszym państwem, które ogłasza, że ta praktyka jest zła i nie powinna być nigdzie tolerowana w jakiegokolwiek formie czy odmianie. Mogłoby здаwać się, że to prawo spowoduje, iż Throal będzie musiał wypowiedzieć wojnę Therze, żeby zmusić ją do zaniechania haniebnego proceduru. Król Varulus i jego doradcy mieli jednak nadzieję, że przykład dany przez Throal skłoni inne nacje do porzucenia tradycji niewolnictwa.

BYĆ MOŻE TAK UCZY-
NIĄ, LECZ WYDAJE MI
SIĘ TO WĄTPLIWE.
- JARON



• *Biedny obywatel, który dokonał kradzieży, jest sądzony łagodniej niż bogaty obywatel, który dopuścił się takiego przestępstwa.* Według throalskiego prawa zarówno bogaci, jak i biedni obywatele powinni znać i respektować prawo. Jednakże bogacz nie ma potrzeby dokonywania kradzieży, która to konieczność może zaistnieć u biedaka, znajdującego się w ekstremalnej sytuacji życiowej. Uwzględniając ten fakt, prawo czyni krok mający na celu usunięcie zjawiska faworyzowania przez państwo bogatych. W wielu innych społeczeństwach, na przykład w Therze, biedacy są bardzo często krzywdzeni przez prawo na korzyść zamożniejszych. Dzieje się tak, gdyż u władzy znajdują się z reguły ludzie bogaci.

• *Królestwo Throalu jest odpowiedzialne za własność obywateli.* To oznacza, że jeśli obywatel Throalu zostanie okradziony na terytorium królestwa, państwo ma obowiązek zastąpić lub odnaleźć skradzioną własność. Powoduje to, że większość funduszy królestwa inwestowana jest w strażę i wojsko, lecz obywatele doceniają zapewnione im bezpieczeństwo. Idea własności prywatnej i jej ochrony jest kluczowa dla kodeksu prawnego Throalu. Król Valurus III zaobserwował, w jaki sposób Theranie zbudowali swą potęgę, opierając się na wymianie informacji i dóbr, i zamierza wykorzystać tę samą metodę, by wzmocnić swe państwo.

WEWNĄTRZ KRASNOLUDZKIEGO KRÓLESTWA

Królestwo Throalu leży głęboko pod łańcuchem górskim. Rozległa sieć korytarzy i przejść rozciąga się na wiele dni drogi we wszystkich kierunkach świata. W jej obrębie pełno jest majestatycznych jaskiń i komnat, w których mieszczą się wewnętrzne miasta Throalu.

O KORYTARZACH THROALU

Niezliczone korytarze Throalu łączą obszary mieszkalne i pomieszczenia przeznaczone do pracy. Stanowią jedyny w swoim rodzaju przykład krasnoludzkiego budownictwa. Te wysokie na trzy i pół metra tunele są tak długie, że każdym z nich można podróżować przez wiele dni. Znajdują się w starej części królestwa. Większość ludności mieszka właśnie na tym obszarze, czując się swobodnie w podziemnych komnatach. Ciemności rozświetlają wmurowane w ściany korytarzy kryształ, mieniające się lekkim światłem.

W starej części Throalu, która w czasie Pogromu służyła jako kaer, znajdują się mieszkania oraz komnaty użytkowe. Wzdłuż niektórych korytarzy umieszczono grube drewniane drzwi, wiodące do siedzib Throalczyków. Każde mieszkanie z reguły ma kilka pokoi. Pozostałe tunele prowadzą do komnat, w których mieszkańcy handlują, wyrabiają dobra lub prowadzą badania. Niektóre pomieszczenia to warsztaty rzemieślników i miejsca zebrań dla eksporterów i importerów. W starej części mieści się także Wielka Biblioteka Throalu.

Poszczególne piętra królestwa są ze sobą połączone za pomocą długich schodów wyciosanych w kamieniu. Wędrówka pomiędzy piętrami może zająć nawet kilka godzin. W związku z tym niektóre półpiętra zostały przekształcone w małe parki, w których podróżni mogą odpocząć. Na niektórych skwerach umieszczono fontanny tryskające magiczną wodą, odświeżającą osobę, która jej skosztuje. Niestety, góraska woda traci swe właściwości poza obrębem królestwa.

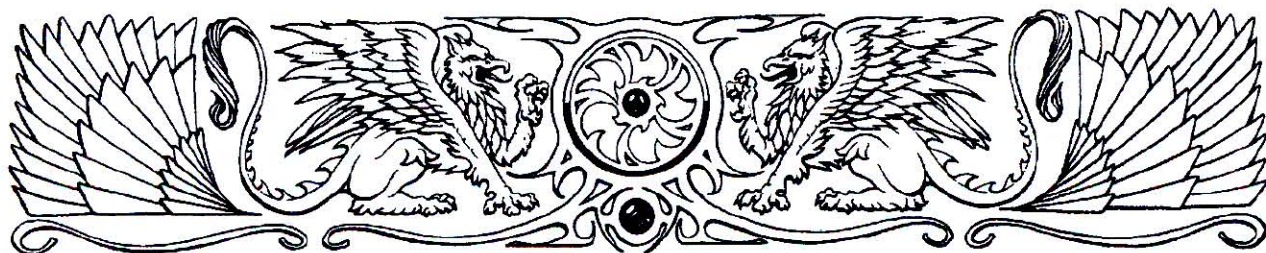
O WIELKIEJ BIBLIOTECE

Wewnątrz królestwa znajduje się Wielka Biblioteka Throalu, najbardziej kompletny i różnorodny księgozbiór w całej Barsawii. Jej kamienne mury zawierają wszystkie artystyczne, literackie i naukowe dzieła mieszkańców Barsawii. Zbiory biblioteki rozrastały się przez wieki i osiągnęły dziś niesamowite rozmiary. Bibliotekarze Throalu zajmują się nie tylko zbieraniem ksiąg; spisują i nieustannie uaktualniają historię swego królestwa. Ich dokumentacja sięga czasów początku istnienia Barsawii.

Często muszą sprawdzać prawdziwość legend. Wówczas wynajmują poszukiwaczy przygód, którzy dostarczają im niezbędnych informacji. Bibliotekarze nalegają, aby bohaterowie nie ufali swej ułomnej pamięci i zapisywali wszystko w dziennikach, utrwalając szczegółowo każdy dzień wyprawy. Ponadto archiwiści odkupują dzienniki podróżników, którzy przebyli całą Barsawię.

Biblioteka organizuje oficjalny skup dzienników raz do roku w czasie miesiący sollus i riag. Zjeżdżają wówczas do Throalu tysiące poszukiwaczy przygód. Mają oni nadzieję, że sprzedadzą swe wspomnienia i staną się częścią historii Barsawii. Niektórzy zarabiają na transakcji tyle, że mogą podróżować dalej lub wrócić do domu. Ciężko jednak zbić fortunę na sprzedaży pamiątek.





WRAZ Z POGROMEM
ZAKOŃCZYŁY SIĘ RZA-
DY THERAN W NASZEJ
KRAJNIE. PRZESTAŁA
ONA BYĆ PROWINCJĄ
THERY. BARSAWIANIE
JEDNAK WCIĄŻ MÓWIĄ
O SWYM KRAJU JAKO
O PROWINCJI, GDY
NIE UŻYWAJĄ JEGO
IMIENIA.
- MERROX

SĄDZĘ, ŻE PRZEPŁA-
CAMY ZA TE DZIENNI-
KI. POWINNIŚMY RA-
CZEJ WYDAĆ
PIENIĄDZE NA DO-
DATKOWY PERSONEL
LUB POWIĘKSZENIE
BIBLIOTEKI.
- JARON Z BETHABEL

WIELE BIBLIOTEKA-
RZY SĄDZI, ŻE KRÓL
ZNA KILKA TAJEM-
NYCH PRZEJŚĆ PRO-
WADZĄCYCH DO RÓŻ-
NYCH OBSZARÓW
KRÓLESTWA. MOŻE
DZIĘKI TEMU PORU-
SZAĆ SIĘ PO SWYM
PAŃSTWIE NIE KO-
RZYSTAJĄC Z PU-
BLICZNYCH KORYTA-
RZY. MERROX NIE
POTWIERDZA ANI NIE
ZAPRZECZA TYM PO-
GŁOSKOM. LECZ
PODEJRZEWAM, ŻE
WIE WIĘCEJ, NIŻ CHCE
PRZYZNAĆ.
- JARON Z BETHABEL

Obecnie biblioteką zarządza mistrz komnaty rejestrów, mój kolega Merrox. Ma on do dyspozycji dwa tuziny bibliotekarzy i uczonych, którzy służą mu w każdej chwili radą. Każdy z nich zajmuje się konkretną dziedziną: topografia, historia miasta, historia powszechną (do tego przedmiotu przydziela się pięciu archiwistów) itd. Biblioteka gromadzi także mapy całej krainy i jej poszczególnych regionów.

Wszystkie rękopisy są odpowiednio oznaczone i opisane, dzięki czemu każdy uczony lub podróżny może z łatwością odnaleźć potrzebny dokument. Goście mogą korzystać z biblioteki za opłatą dwudziestu sztuk srebra za dzień. W cenie mieści się pomoc bibliotekarzy, skrybów i uczonych.

Komnaty Wewnętrzne Królestwa

Niektóre tunele prowadzą do sal, gdzie król i jego świta zarządzają na co dzień sprawami Throalu i Barsawii. Znajdują się tam: królewska komnata audiencji, sala bankietów, w której odbywają się oficjalne spotkania i ceremonie, prywatne komnaty króla, jego rodziny i dworu oraz królewski skarbiec, w którym znajdują się bogactwa Throalu i cenne magiczne artefakty.

Wewnętrzne Królestwo to najważniejsza dla każdego Throalczyka część państwa. Dlatego też jest pilnie strzeżone o każdej porze dnia i nocy. Nikt nie może do niego wejść bez oficjalnej eskorty.

Uważam za swój obowiązek powiadomić czytelnika o konsekwencjach wkroczenia do Wewnętrznego Królestwa bez eskorty. Wstyd mi się przyznać, że sam przekroczyłem jego granicę, nie powiadamiając wpięciu odpowiednich władz. Mój pobyt trwał chwilę. Chciałem tylko odnaleźć Merroxa, aby zasięgnąć rady o nowym indeksie ksiąg handlu zbożem. Wiedziałem, że udał się na rozmowę z królem. Przypuszczam, że powinienem był poczekać. Jednakże król czasami rozprawia z Merroxem godzinami, rozważając zawilgości nauki i prawa. Jednakże jestem jednym z głównych bibliotekarzy Throalu i moje badania są szczególnie pilne. Dlatego właśnie pozwoliłem sobie wejść do Wewnętrznego Królestwa bez pozwolenia. Nie chciałem czekać bezczynnie przez wiele godzin. Myślałem, że moje stanowisko ochroni mnie przed nieprzyjemnymi konsekwencjami.

Ku memu zdziwieniu zdążyłem pokonać jedynie dwadzieścia metrów, gdy zatrzymali mnie zbrojni strażnicy. Ich przywódca, czarnobrody krasnolud z opaską na jednym oku, spojrzał na mnie z dezaprobatą i zapytał o cel mej wizyty. W tym czasie jego towarzysze oparli się na swych włóczniach i znacząco chwycili za rękojeści mieczy. Nie pozwolili mi przejść. Na próżno klarowałem im, kim jestem. Kazałem przywołać Merroxa, aby mógł za mnie poręczyć, lecz oni tylko spoglądali na mnie z coraz większą nieufnością. W końcu znużyło mnie dyskutowanie z nimi i zrobiłem krok naprzód, chcąc ich ominąć. To był mój błąd. Cztery miecze błyskawicznie wyskoczyły z pochew i wymierzyły w moje serce. Stałem w bezruchu, zaszokowany całą sytuacją. Dowódca strażników schował broń, chwycił mnie gwałtownie i zawłókł do więzienia. Ja, Derrat z Wishon, naczelny uczony Wielkiej Biblioteki Throalu, znalazłem się w areszcie. Po kilku godzinach zjawił się Merrox i przekonał strażników, by mnie wypuścili. Nigdy jednak nie zapomnę przeżytego upokorzenia.

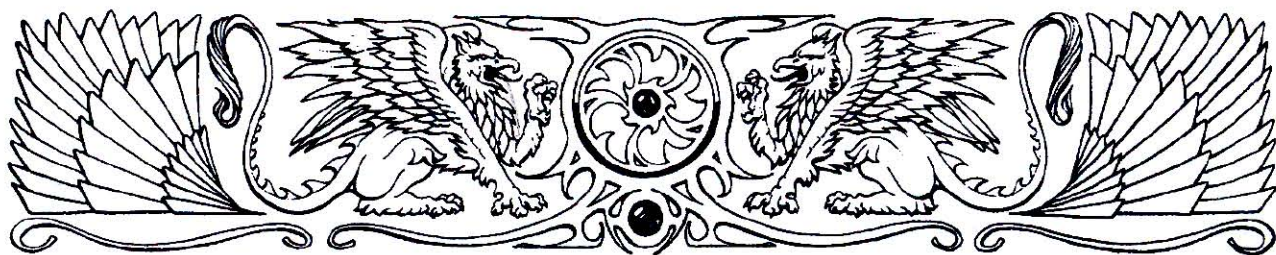


- Derrat

Kopalnie

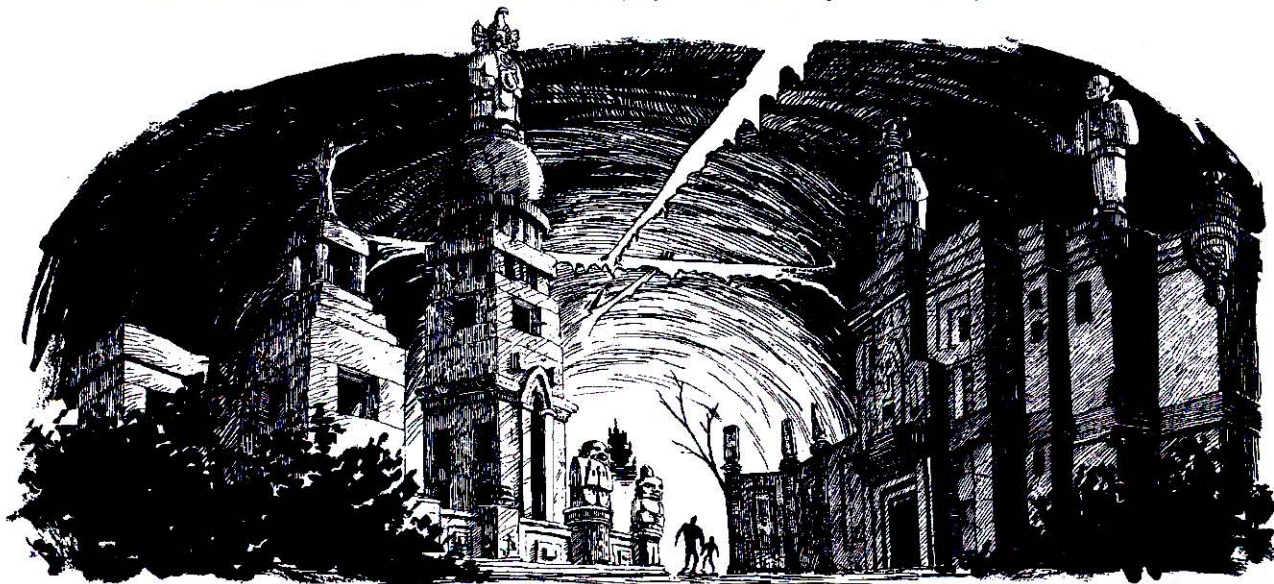
Niekończące się korytarze Throalu prowadzą także do jego największego bogactwa: magicznych i zwykłych minerałów. Wydobywa się je w górniczych tunelach i szybach, sięgających aż do samego serca gór. Wiele krasnoludów poznaje praktykę i teorię rządzenia państwem, lecz większość wciąż woli ryć w ziemi i odkrywać jej skarby.

Taka praca niesie ze sobą ryzyko. Wyrobiska mogą się załamywać, a dziwne stworzenia żyjące pod ziemią nie oszczędzają górników. Niektóre z tych nieproszonych gości to zwierzęta, które



dokopały się do krasnoludzkich tuneli, drażąc swe nory. O wiele bardziej niebezpieczne potwory pochodzą z płaszczyzny żywiołu ziemi. Atakują one krasnoludy, by przeszkodzić im w wydobyciu esencji żywiołu ziemi.

Zyski z górnictwa dzieli między siebie kilka kompanii górniczych. Ich pracownicy wciąż szukają nowych źródeł surowca i bardziej wydajnych sposobów wydobywania. Silna konkurencja i zdolność kompanii do wyjątkowo efektywnego wykorzystywania surowców sprawia, że ceny minerałów i esencji żywiołu ziemi ciągle się zmieniają.



O JASKINIACH I MIASTACH

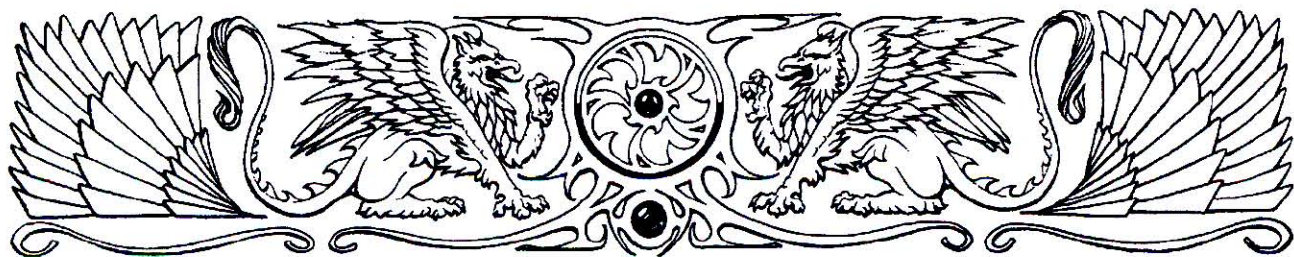
Do najnowszych budowli w Throalu zaliczają się masywne miasta, wybudowane w jaskiniach pod górami. Architektura miast różni się znacznie od stylu, w którym zbudowano dawny kaer i odzwierciedla różnorodność gustów mieszkańców. Gdy król Varulus III zaprosił przedstawicieli wszystkich ras do osiedlenia się w Throalu, należało zadbać o kwaterek dla napływających gości. Odpowiedzialni urzędnicy doszli do wniosku, że nowo przybyli z pewnością będą się lepiej czuli, jeśli ich mieszkania nie będą się znacząco różnić od poprzednich siedzib. W związku z tym krasnoludcy inżynierowie zaczęli wznosić wieże, drogi i domy w pięciu wielkich jaskiniach. Światło dostarcza miastu magiczny mech, podobnie jak w kaerach porastający sklepienie groty. Dodatkowo wokół zewnętrznych murów miast umieszczono promieniujące subtelnym światłem kryształy kwarcu.

Miasta wybudowane przez krasnoludy pod ziemią nie ustępują pod względem estetycznym innym miejscowościom w Barsawii, chociaż są z reguły mniejsze. W każdym z nich żyje około 25 000 mieszkańców z różnych ras. Miastami rządzą baronowie lub baronowe, pochodzący z różnych ras, którzy przyrzekli wierność królowi Varulusowi III. Szlacheckie rody zachowują swe tytuły jedynie do śmierci panującego barona. Król decyduje, czy dziedzicem tytułu zostanie dziecko barona, czy też inna osoba. Z reguły władca przy podejmowaniu decyzji kieruje się popularnością panującej rodziny wśród mieszkańców. Jeśli ludziom podobał się zmarły władca, schedę przejmuje krewny. Jeśli jednak ludzie skarżą się na barona, wówczas król powierza rządzenie miastem komuś innemu.

Do tej pory krasnoludy zakończyli budowę pięciu podziemnych miast: Bethabel, Wishon, Tirtarga, Oshane i Yistane. Zamieszkują je przedstawiciele wielu ras, którzy zdecydowali się zostać obywatelami Throalu. Bethabel słynie z ogrodu, który zdaje się unosić nad miastem. Założono go na platformie obserwacyjnej, utworzonej w czasie budowania miasta. Do ogrodu prowadzi sześć kamiennych chodników, rozpoczynających się w różnych punktach jaskini. Z każdego z nich można obejrzeć piękną panoramę Bethabel.

Dwa kolejne miasta, Hustane i Valvria, są w trakcie budowy. Nikt tam jeszcze nie mieszka i tylko kilka krasnoludów pracuje wśród pustych domów. Przechadzka po ulicach tych miast to dziwne doświadczenie, podobne do zwiedzania opuszczonego kaeru.





O KRWAWEJ PUSZCZY

Na pewno zdarzyło wam się doznawać mieszanych uczuć, takich jak na przykład przyjemność i ból, radość i smutek lub duma i wstyd; wiecie zatem co czułem, gdy poproszono mnie o zebranie informacji o Krwawej Puszczy i o Elfim Dworze. Jako historyk i naukowiec rozumiałem, że mogę przyczynić się do wyciągnięcia odpowiednich wniosków i nauk z dziejów Krwawej Puszczy. Jednakże jako elf, który dobrze pamięta czasy ukrywania się pod ziemią przed okrucieństwem Horrorów, odczuwałem strach przed zmierzaniem się z najohydniejszym skutkiem Pogromu. Fakt, że to moi współplemieńcy zadali sobie okrutny cios i skazali się na haniebną zgubę sprawił, że zgłębianie wiedzy o tych wydarzeniach było dla mnie bolesnym przeżyciem.

Oczywiście wielu przedstawicieli innych ras ma podobny stosunek do wydarzeń z Krwawej Puszczy. Nie nęka ich jednak na pewno kosmar, nawiedzający mnie od lat: co stałoby się, gdybym nie urodził się w bezpiecznym podziemnym kaerze, lecz w Smoczej Puszczy?

Czy uległbym wówczas korupcji i stał się krwawym elfem? Nie potrafię odpowiedzieć na te pytania i nawet przestałem próbować.

– Spisane trzeciego dnia miesiąca rua, 1505 TH przez elfickiego uczonego Karona Foala



O STRASZLIWYM PIĘKNIE KRWAWEJ PUSZCZY

Krwawa Puszcza, miejsce jednocześnie cudowne i niepokojące, stanowi północną granicę Barsawii. Po Pogromie życie powróciło na wiele obszarów, lecz nigdzie nie rozkwitło tak jak w legendarnej Krwawej Puszczy. Ożywiony i magicznie odmłodzony przez splugawione elfy z północy las rozrósł się do niesamowitych rozmiarów i stanowi żywy pomnik elfiego piękna.

– Z dziennika J'role'a Szlachetnego Złodzieja

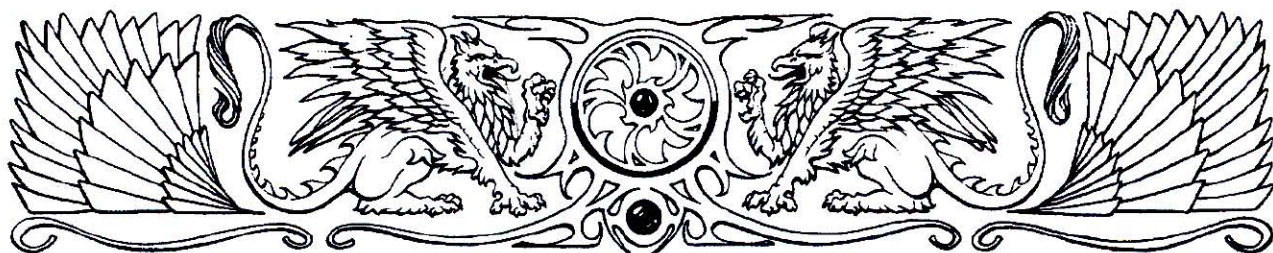
...Pamiętam, jak kilkadziesiąt lat temu spojrzałem po raz pierwszy na Krwawą Puszcę. Lśniła zielenią wyspa wśród spustoszonego, rudawego krajobrazu. Jej piękno przyciągało mnie i przerażało zarazem. Nigdy przedtem nie widziałem tylu drzew. Sprawiały wrażenie gigantycznej armii obcych stworzeń. Obfitość życia wokół mnie była przytłaczająca. Moje serce na chwilę zamarło w bezgłośnym zdumieniu. Zbliżałem się, wiedząc, że muszę wejść w gęszczę. Szmaragdowa uroda szeleszczących liści nagle wydała mi się groźna. Zrobiło się ciemno. Płatannina pni i gałęzi skojarzyła mi się z ramionami potężnej bestii, czyhającej w ukryciu i gotowej w każdej chwili mnie pożreć. Dotąd widywałem tylko ciasne i szare wnętrza kaeru oraz brązowy łańcuch gór otaczający biedną wioskę, w której mieszkalem. Teraz wkroczyłem do Krwawej Puszczy i znalazłem się w innym świecie. Nawet w najśmielszych snach nie wyobrażałem sobie takiego miejsca. To doświadczenie na zawsze wycisnęło na mej duszy piętno strachu i tęsknoty.

Krwawa Puszcza jest bogata w niskie zarośla, które przeszkadzają w wędrówce. Wysokie brzozy o grubych pniach obrosniętych kudłatym mchem pochylają się ku ziemi. Ich liście zatrzymują prawie wszystkie promienie słońca, przez co las staje się wiecznie mroczną żywą jaskinią. Z koron drzew zwisają aż do ziemi poplątane pędy pnaczy.

Nie tylko rośliny występują w dużych ilościach. Fauna także jest bardzo bogata.

Wędrowiec sporadycznie napotyka obszary, na których panuje absolutna cisza, bardziej przerażająca od jakiegokolwiek hałasu. Jednakże las z reguły rozbrzmiewa tupotem sarren, śpiewem ptaków i innymi odgłosami życia. Większość mniejszych zwierząt odżywia się innymi gatunkami i nie stanowi zagrożenia dla podróżnego. Inne potrafią być bardzo niebezpieczne. Niewielkie, lecz zdradliwe krwawe małpy, zażarty zgnilcokiel, podstępny pyton olbrzym i inne stworzenia mogą zagrozić nieostrożnemu wędrowcy w Krwawej Puszczy.





Pozbawione magii istoty nie są jednak najniebezpieczniejszymi ani najciekawszymi mieszkańcami puszczy. Ten wspinały las jest siedzibą najliczniejszej populacji elfów w Barsawii. Splugawione elfy wciąż oddają cześć królowej Alachii i uznają ją za swą władczynię.

JAK POWSTAŁA KRWAWA PUSZCZA

Przed nastaniem Pogromu elfia królowa prowadziła elfom żyjącym w Barsawii i innych krainach. Wszystkie elfy oddawały jej cześć i ślubowały wierność jej dworowi, nawet jeśli tylko nieliczni mieli zaszczyt spotkać ją osobiście. Z czasem królowa straciła moc panowania nad całym swoim ludem. Jej królestwo pozostało jednakże najważniejsze i łączyło bańniowe królestwo ze światem ludzi. Wszystkie elfy oddawały i do dziś oddają cześć dworowi elfiej królowej, niezależnie od tego gdzie żyją. Zwyczaj ten wszedł do kanonu elfickiej tradycji.

W zamian za lojalność elfów, królowa dbała o ich bezpieczeństwo. Prócz kilku haniebnych wyjątków każda władczyni wypełniała swój obowiązek z najszczerzym oddaniem. królowe gromadziły informacje o terenach położonych z dala od puszczy, wypytując podróżnych i wysyłając zwiady po to, by zawsze wiedzieć co dzieje się na świecie i gdzie ich poddani najbardziej potrzebują wsparcia.

JAK DOSZŁO DO SCHIZMY

Nawet ten głęboko zakorzeniony zwyczaj nie mógł przetrwać plagi Horrorów. Siedemset lat temu świat dowiedział się o nadciągającym ataku potworów. Wówczas władcy Thery stworzyli rytuały ochrony i przetrwania. W zamian za nie zażądali od mieszkańców Barsawii, złożenia przysięgi wierności Therze. Wszystkie elfy wiedziały, że są przede wszystkim poddanymi królowej. Mimo to oczekiwały, że Alachia zgodzi się na warunki Theran. Lecz ona odrzuciła ofertę i co za tym idzie również rytuały ochrony i przetrwania. Wiele barsawiańskich elfów uznało, że nie przetrwa Pogromu bez wiedzy Theran i odrzuciło zwierzchnictwo królowej, przyłączając się do wspólnot, które poznały zbawienne rytuały.

Elfy nazwały ten wymuszony wybór, którego musiały dokonać, schizmą. Elfy, które wyrzekły się swej władczyni, kryły się wraz z innymi rasami w kaerach i cytadelach, podczas gdy wierni królowej gromadzili się wokół niej w Smoczej Puszczy. Żyły tam przez setki lat poprzedzające Pogrom i ogarniało je coraz potężniejsze uczucie smutku i opuszczenia. Uważali, że zostali zdradzeni nie tylko przez swój własny lud, lecz także przez świat, który domagał się od nich dokonywania tak bolesnych wyborów.

SPLUGAWIENIE ELFÓW

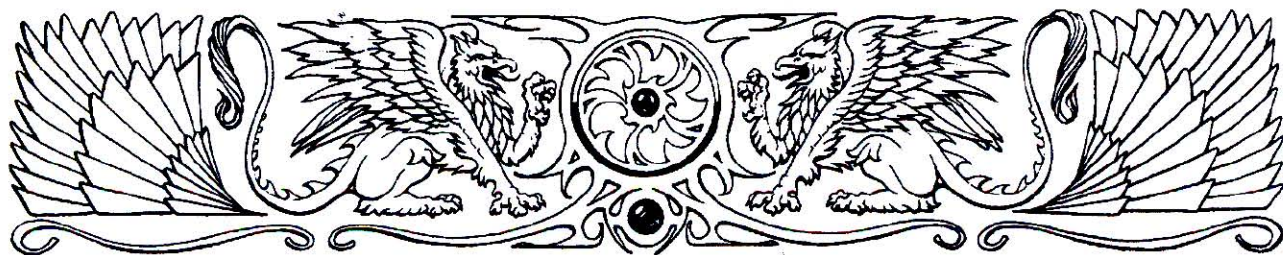
W odróżnieniu od innych ras, które budowały kaery i cytadele z kamieni i ziemi, elfy ze Smoczej Puszczy wznosiły schronienia z drzew i roślin wzmocnionych magią żywiołów. Elfia królowa i jej dwór zamknęli las pod nieprzeniknioną kopułą pnączy i liści, umieszczając na drzewach ochronne znaki i pieczęcie, podobnie jak inne rasy umieszczały je na kamiennych kaerach i cytadelach.

Zabezpieczenia elfów nie wytrzymały. Horrorzy wdzierały się w głąb Smoczej Puszczy. Przerazone elfy próbowały wzmocnić swe magiczne ochrony, lecz nie były w stanie zapobiec klęsce. Potwory zawładnęły częścią mieszkańców lasu, wielu z nich wymordowały. W akcie desperacji przerazone elfy zaczęły kopać głębokie tunele, by uciec przed zagrożeniem. Horrorzy jednak już zadamowiły się w królewskiej puszczy. Elfy szybko zaczęły zdawać sobie sprawę, że prędzej czy później przegrają bitwę.

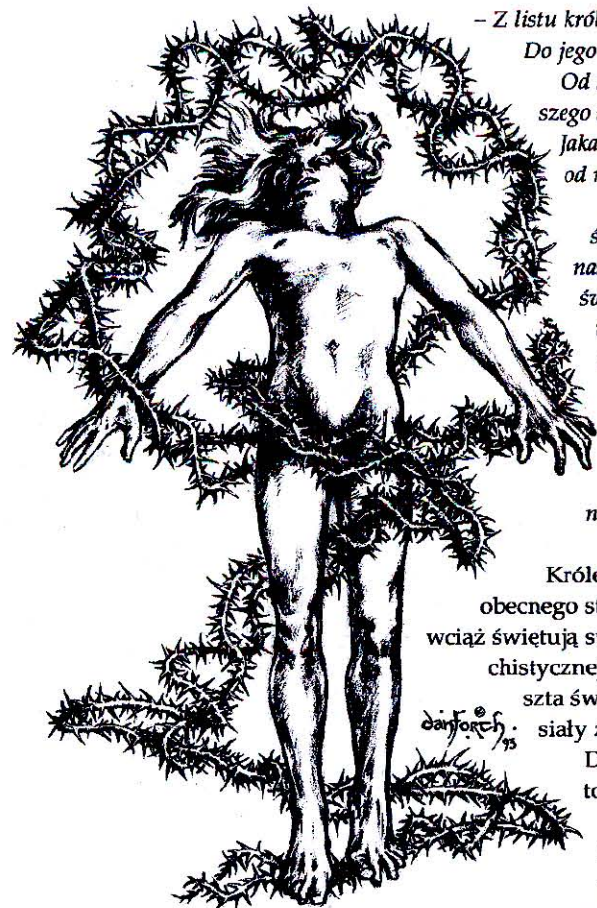
W najmroczniejszej chwili czarodzieje ze Smoczej Puszczy odkryli możliwość ratunku. Zamiast walczyć z Horrorami chcieli sprawić, by potwory przestały się interesować elfami. Ponieważ Horrorzy żywią się bólem, jaki zadają swym ofiarom, elfy zdecydowały same sprawić sobie najgorszą z męczarni. Skrzywiając magię żywiołów stworzyły Rytuał Cierni, który sprawił, że z ich ciał wyrósł ostre kolce, nieustannie je raniąc. W ten sposób mieszkańcy puszczy wygnali potwory ze swej siedziby, pogrążając się w nie kończącym się bólu, którym Horrorzy nie mogły się pożywić.

Horrorzy uznają rozpacz, strach i inne porwy serca za przysmak, tak więc elfy przestały być dla nich atrakcyjne. Krwawe elfy, jak je nazwano, wciąż odczuwają na tyle dużo, że można nazwać ich Dawcami Imion. Są zdolne do miłości i troski, lecz w bardzo ograniczonym wymiarze. Podobnie jak my, mają nadzieje, marzenia i lęki, lecz tylko w niewielkim stopniu.





Strasliwe przedsięwzięcie udało się: mozolnie wykopane podziemne schronienia i zadany sobie ból sprawiły, że elfy nie uległy Horrorom. Za przetrwanie zapłaciły jednak olbrzymią cenę. Niektórzy twierdzą, że mimo iż uratowały swe życie, stało się ono tak puste i bezwartościowe, jak gdyby zginęły. Nawet same elfy przyznają, że skrzywiły swą naturę i zmieniły się w coś strasznego. Krwawe elfy z królewskiego dworu wciąż wydają się piękne, lecz ich urodę zaćmiewa niewysłowny ból i żal.



– Z listu królowej Alachii do króla Varulusa III z Throalu, 1462 TH

Do jego wysokości króla Varulusa III z Throalu

Od kiedy powróciłam z waszego królestwa, moje myśli zaprzętał wynik naszego spotkania. Wy i wasz lud staliście się tak bardzo podejrzliwi wobec nas! Jakąż jest tego przyczyna? Sądzę, że to, co zrobiliśmy sami sobie, nie odbiega od magicznych zabezpieczeń podjętych przez inne ludy Barsawii.

Opowieści o rytuałach magii krwi, podczas których społeczności poświęcały swych członków, są nam doskonale znane. Możecie sądzić, że nasze rozwiązanie jest okrutne, lecz my nigdy nie uważaliśmy go za poświęcenie. A cóż powiecie o tych, których schronienia zawiodły i wpadli w ręce Horrorów? My nie upadliśmy, a jednak uważacie nasz krok za niedopuszczalny.

Zrobiliśmy to, co należało. Przeżyliśmy Pogrom w lepszym stanie niż wielu innych. Rytuał Cierni oczyścił nasze umysły i pozwolił wyzволić się z pokus ciągnących nas ku poddaniu się woli Horrorów. Ludzie żyjący poza Krwawą Puszczą nie znają oświecenia, które spływa na elfy wybierające nasz los...

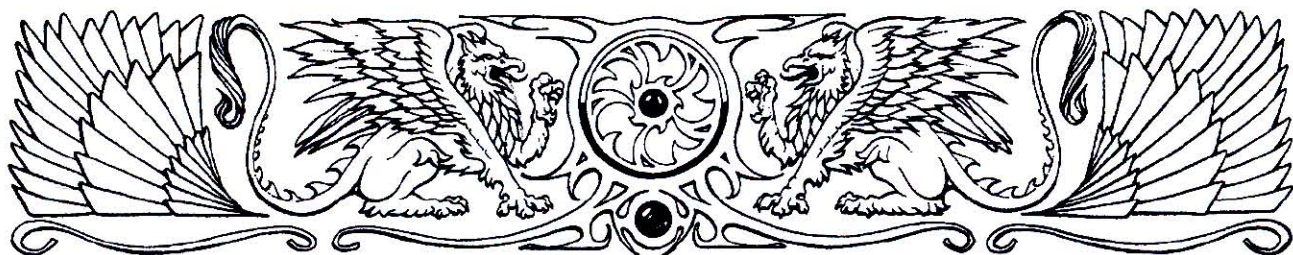
Królewskie elfy nie mówią otwarcie o tym, że cierpią z powodu swego obecnego stanu. Szczycą się swoim zwycięstwem nad Horrorami. Niektóre wciąż świętują swój wybór i wyśmiewają ludzi, którzy czują wstręt do ich masochistycznej egzystencji. Mimo to wszyscy poddani królowej przyznają, że reszta świata stała się dla nich obca. Elfy tęsknią za czasami, gdy nie musiały żyć w ciągłym bólu i z poszatkowanymi uczuciami.

Dwór być może odkryje sposób odwrócenia Rytuału Cierni. Zajmie to jednak wiele czasu i zapewne potrzebna będzie pomoc z zewnątrz. Elfy oczywiście nigdy o nią nie poproszą. Wykazując się typowymi dla mej rasy uporem i dumą, nie dopuszczają do głosu uczucia tęsknoty za dawnymi czasami. Nie zagrażają im już Horrorzy, lecz są odcięci od świata.

O PRZEMIANIE SMOCZEJ PUSZCZY

Elfy schowały swe cierpiące ciała pod ziemią, jak gdyby w ofierze, a w tym czasie Horrorzy pustoszyły Smoczą Puszczę. Po zakończeniu Pogromu elfy wyszły na powierzchnię, by odkryć, że ich ukochany las został zniszczony i splugawiony przez potwory. Miejsce, które niegdyś tętniło życiem zamieniono w martwą pustynię.

Elfy nie potrafiły żyć bez swego lasu, więc postanowiły go ożywić. Do tego celu wykorzystały skrzywiony rodzaj magii, wymyślony w czasie Pogromu. Mieszając elementy magii żywiołów i ksenomancji stworzyły magiczną procedurę, mającą przywrócić bujną roślinność. Sadziły nasiona odżywiane krwią czerpaną z ich własnych ciał. Pracując bez wytchnienia, czasem do całkowitego wyczerpania, poniosły wiele ofiar, lecz wreszcie doprowadziły do rozkwitu swego dzieła. Ci, którzy przeżyli, używali ciał swych martwych towarzyszy do odżywiania drzew, wyciskając z nich krew i podlewając nią rośliny. Pozostałe części ciał służyły jako pożywka dla większych drzew. Niektórzy twierdzą, że duchy tych nieszczęśników wciąż zamieszkują drzewa Krwawej Puszczy. Można je przywołać, gdy ofiaruje się lasowi świeżą krew.



Wówczas elfy stworzyły pierwszych kolcoludzi i inne dziwne stworzenia. Natura ich magicznej sztuki pozostaje dobrze strzeżoną tajemnicą. Czarownicy pragnący ją naśladować muszą przeprowadzać eksperymenty na własną rękę.

O OMAMACH KRWAWEJ PUSZCZY

Po co ktokolwiek miałby zagłębiać się w niebezpieczną Krwawą Puszcę pełną groźnych stworzeń i jeszcze groźniejszych elfów? Puszcza jest najbogatszym źródłem esencji żywiołów ziemi i drewna w całej Barsawii, a to bardzo cenne surowce. Theranie w poszukiwaniu esencji żywiołu powietrza żeglują przez niebiosy na swych statkach wydobywczych. Zdesperowani chciwi górnicy pracują na wybrzeżu Morza Śmierci, aby zdobyć esencję żywiołu ognia. Dlatego właśnie śmiałe wyprawy wyruszają w głąb Krwawej Puszczy w nadziei, że odnajdą esencje żywiołów drewna i ziemi. Elfy jednak zazdrośnie strzegą swej siedziby i okrutnie rozprawiają się z intruzami. Śmiałkowie pracują szybko i cicho, wydobywając magiczne bogactwa i mają nadzieję, że zysk wynagrodzi im poniesione ryzyko.

Inni zapuszczają się do Puszczy zachęeni opowiadaniem o jej pięknie i o urodzie żyjących w niej elfów. Najczęściej tacy podróżnicy zostają pojmani i doprowadzeni przed oblicze królowej elfów. Często zdarza się, że zmusza się ich do związania się z elfickim kochankiem lub kochanką. Takie zbliżenie dostarcza obu stronom przedziwnej mieszanki rozkoszy i bólu, jednak nigdy nie trwa długo. Krwawe elfy odczuwają wszystko słabiej niż inni Dawcy Imion, więc szybko nudzą im się ziemscy kochankowie, nie należący do ich rasy. Porzucają ich bez zastanowienia i szukają nowych wrażeń.

Opuszczeni podróżnicy wciąż mają nadzieję, że ich kochankowie powrócą. Przestaje się dla nich liczyć wszystko poza miłością do elfa. Powoli usychają z tęsknoty, a wreszcie umierają. Ci, którzy zostaną dostatecznie szybko odnalezieni mają szansę wyzdrowieć, jeśli zabierze się ich z dala od Krwawej Puszczy i znajdą się w otoczeniu liczego towarzystwa. Wielu z nich jednak ginie z tęsknoty.

W lesie można spotkać również głosicieli Jaspree, którzy zaprzysięgli ratować Krwawą Puszcę. Nie zważając na niebezpieczeństwa, jakie im grożą, głosiciele starają się powstrzymać niszczenie lasu, które ma miejsce podczas wydobywania magicznych esencji. Elfy uznają ich jednakże za intruzów i wyrzucają z Puszczy. Mimo to głosiciele często zaprzyjaźniają się z żywiołakami z płaszczyzn ziemi i drewna przestrzeni astralnej, dzięki czemu stają się groźnymi przeciwnikami dla poszukiwaczy magicznych skarbów.

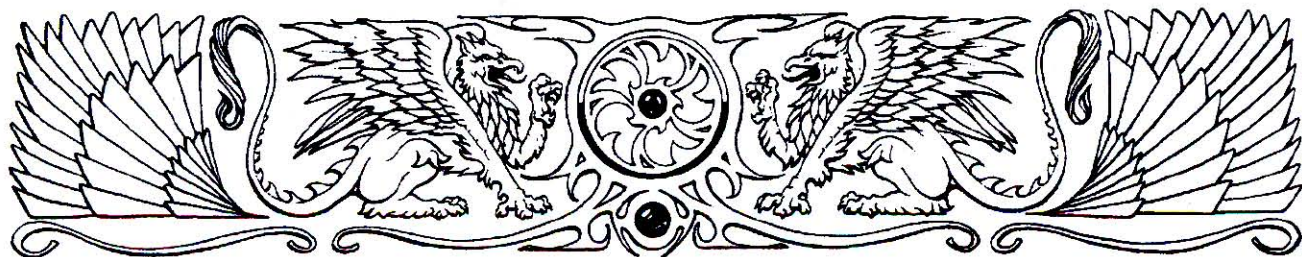
O DWORZE ELFIEJ KRÓLOWEJ

Życie dworskie toczy się przede wszystkim wokół pałacu królowej Elfów. Jest to wieża stworzona z ośmiu drzew-olbrzymów, znajdująca się na polanie leżącej w samym sercu Krwawej Puszczy. Drzewa rosną w kręgu, a ich pnie są wielkie jak gospody. Gałęzie okręcają się wokół siebie nawzajem, łącząc kolosy dziwnymi wzorami, które wydają się być częścią dokładnie zaplanowanej pięknej mozaiki.



danforeh 93





– Z dziennika T'rayna, elfiego trubadura z Urupy

...Staliśmy przed siedzibą królowej elfów.

Kwitnące pnącza rozrastały się pomiędzy pniami drzew, układając się w wymyślne wzorki. Winorośle były tak bardzo wyrośnięte, że tworzyły ściany pokryte wielkimi zielonymi liśćmi i białofioletowymi kwiatami, których kielichy osiągały wielkość dwóch trollowych dłoni. W murach z zarośli widać było otwory, jak gdyby okna, zasłane finezijnymi pajęczynami. Promienie słońca rozpraszają się na pajęczych sieciach, tworząc tężowe odbłaski.

Białe kości misternie ze sobą połączone tworzyły schody wiodące do wrót pałacu. Brama wejściowa składała się ze ściśle ze sobą zrosniętych różanych krzewów. Rośliny rosły tak gęsto, że nie przepuszczały nawet promieni słońca.

Pałac jest wysoki na osiem pięter. Najniższe piętro mieści salę balową i inne pomieszczenia dostępne dla dworzan. Na następnych dwóch poziomach mieszkają doradcy królowej oraz jej straż przyboczna. Jeszcze wyżej mieszkają i mają swe laboratoria czarodzieje krwawych elfów. Na piątym i szóstym piętrze znajdują się pokoje gościnne, lecz przez większość czasu nikt w nich nie mieszka. Dwa ostatnie piętra stanowią prywatne apartamenty królowej Alachii. Na samym szczycie mieści się sala, w której znajdują się dary przywiezione dla królowej przez gości spoza Krwawej Puszczy oraz jej sypialnia. Jedno z okien komnaty królowej ukazuje panoramę Krwawej Puszczy. Z tego miejsca las wygląda jak gładka powierzchnia jasnoszmaragdowego jeziora.

O DWORSKIEJ HIERARCHII

ZGODNIE Z INFORMACJAMI DOSTARCZONYMI PRZEZ LUDZI, KTÓRZY ODWIEDZILI KRWAWĄ PUSZCZĘ, ALACHIA ZDECYDOWAŁA, ŻE JEJ DWÓR BĘDZIE UTRZYMYWAŁ BARDZO UMIARKOWANE KONTAKTY ZE ŚWIATEM ZEWNĘTRZNYM.

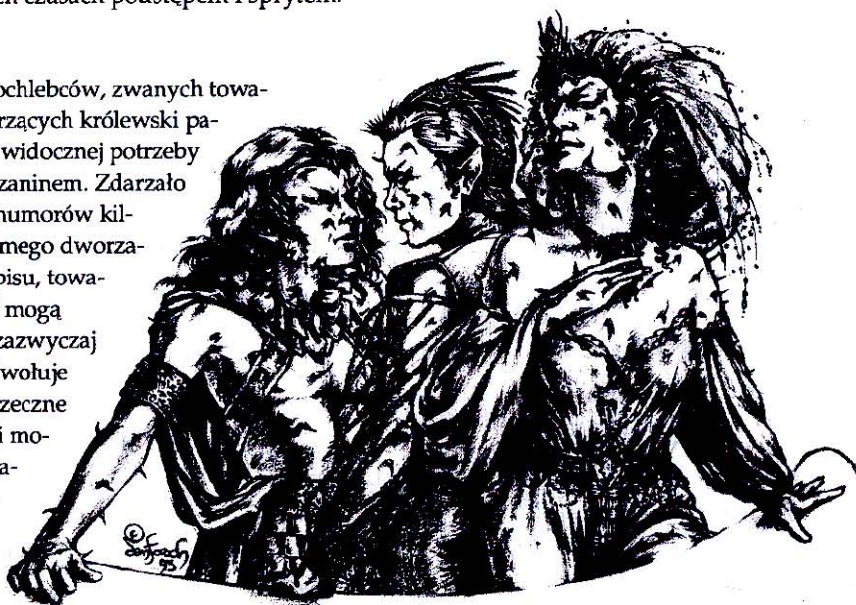
– MERROX

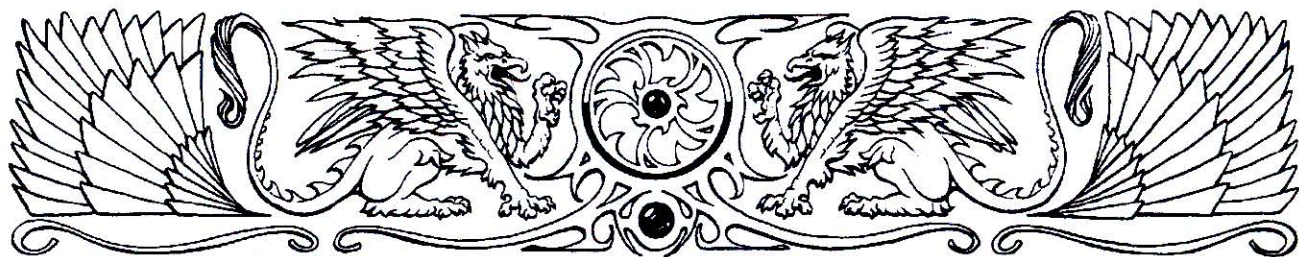
Na czele dworu stoi królowa. Jest ona władczynią absolutną w obrębie Krwawej Puszczy i ma także wpływy wśród swoich wiernych poddanych, żyjących poza nią. Jej najważniejsze obowiązki to ochrona jej ludu, Krwawej Puszczy i innych lasów na świecie.

Obecna królowa, Alachia, wpłatała swe królestwo w sieć intryg związanych z Barsawią. Jej wszystkie plany są jednak niweczone przez brak doświadczenia dworzan w obcowaniu z innymi rasami. Wieki temu elfia królowa i mieszkańcy Krwawej Puszczy wzbudzali szacunek wśród Barsawian i nie musieli walczyć o uznanie. Od czasu Rytułu Cierni niewielu Barsawian akceptuje krwawe elfy. Król Varulus III z Throalu nie kryje swej niechęci wobec nich. Ci, którzy orientują się w sprawach Krwawej Puszczy, twierdzą, że minie wiele lat, nim elfia królowa nauczy się kierować w swych poczynaniach nie wrodzoną wyniosłością, lecz tak potrzebnymi w naszych czasach podstępem i sprytem.

O pozycji towarzyszy dworu

Królowa Alachia mianuje ośmiu doradców i pochlebców, zwanych towarzyszami dworu. Reprezentują oni osiem pni tworzących królewski pałac. Królowa często bez konkretnego powodu ani widocznej potrzeby odwołuje któregoś z nich i zastępuje innym dworzaninem. Zdarzało się, że władczyni w napadzie swych kapryśnych humorów kilkakrotnie zwalniała i na nowo mianowała tego samego dworzanina. Jak można wywnioskować z powyższego opisu, towarzysze dworu nie mają wiele realnej władzy, choć mogą czasem wywrzeć wpływ na królową. Władczyni zazwyczaj wybiera tylko tych, którzy popierają jej plany i odwołuje towarzyszy, którzy ośmielają się wypowiadać sprzeczne poglądy. Zdarzało się jednak, że doradcy skłaniali monarchinię do podejmowania całkiem niespodziewanych decyzji. Towarzysze dworu w założeniu powinni tylko doradzać królowej (i ją popierać), lecz często mają swoje własne plany, niekiedy nieidentyczne z interesem państwa.





O pozycji strażników krwi

W hierarchii elfiego dworu tuż po królowej i jej towarzyszach dworu znajdują się dworscy czarodzieje. Są nazywani strażnikami krwi i uprawiają skrzywioną magię, wynalezioną w czasie Pogromu. Tworzą kolcoludzi, ogniste ogary i inne dziwne stworzenia, pilnujące Krwawej Puszczy.

Ponadto doradzają królowej w wielu sprawach, a ona zawsze uważnie słucha, co mają do powiedzenia.

Strażnicy krwi często działają bez wiedzy królowej, lecz reszta dworzan nie miesza się do ich spraw. Elfy zrzuciły na karb krwawej straży przykrą powinność dbania o tradycję magii krwi i same jej nie podtrzymują. Czarodzieje przyjmują tę powinność, wiedząc, że daje im dużą swobodę działania.

Ostatnio, na przykład, strażnicy krwi potrzebowali do pewnego doświadczenia tuzina szkieletów, pochodzących z cmentarza należącego do zamieszkałej twierdzy.

W tym celu, nie pytając królowej o zgodę, sięgnęli do królewskiego skarbcza po fundusze i wynajęli grupę śmiółków, którzy mieli wydostać kości z dobrze strzeżonej nekropolii. Mieszkańcy Krwawej Puszczy uznają rabowanie grobów za niedopuszczalne, lecz strażnikom krwi nikt nie udzielił reprimendy za ich występki. Królowa Alachia pozostawia im dużą swobodę, niektórzy jednak twierdzą, że władczynię zaczyna niepokoić rosnąca moc czarowników. Nikt nie wie, do czego zdolni są strażnicy, a tylko Alachia ośmieliłaby się ich o to spytać.

O pozycji gwardzistów krwi

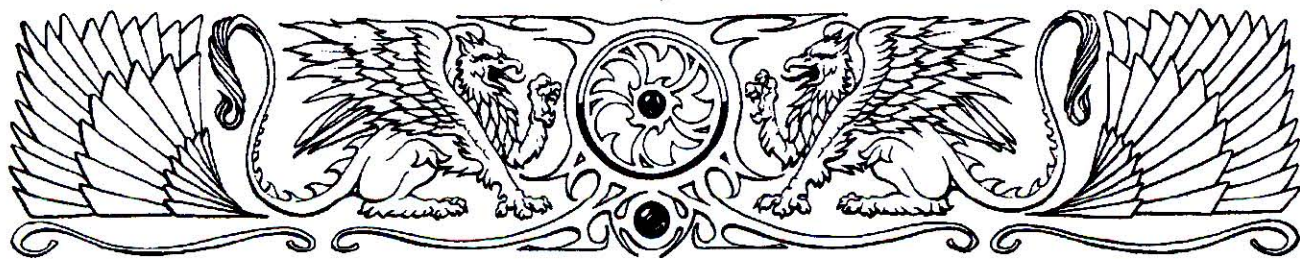
Gwardziści krwi stanowią osobistą straż przyboczną królowej i są adeptami. Ich lojalność wobec królowej jest całkowita i chętnie oddają swe życie, by jej bronić.

O STOSUNKACH Z INNYMI ELFAMI I RASAMI

Do dzisiaj stosunki dworu królowej elfów z innymi elfami pozostają napięte. Inne elfy podchodzą z dużym dystansem do swych krewnych, którzy skazali się na tak okrutną męczarnię. Duma, jaką ostentacyjnie okazują, tylko wzmacnia uczucie obcości wobec mieszkańców Krwawej Puszczy. Królowa często wysyła ze swego dworu emisariuszy, których zadaniem jest odnalezienie innych elfów, uważanych przez nią za „utraconych” poddanych i przekonanie ich do odnowienia przysięgi wierności władczyni. Nieliczne elfy wracają do Krwawej Puszczy i poddają się Rytuałowi Cierni. Magia strażników krwi wypacza tych nieszczęśników tak samo, jak splugawiła wszystkich mieszkańców Krwawej Puszczy.

Królowa oświadczyła, że jej dwór będzie kontaktował się z innymi Dawcami Imion tylko w absolutnej potrzebie. W ustach władczyni Puszczy, która snuje wiele mrocznych intryg, wyrażenie „absolutna potrzeba” może okazać się wieloznaczne. Niektóre plotki głoszą na przykład, że strażnicy krwi w tajemnicy przed królową negocjują przymierze z władcą spoza Krwawej Puszczy. Królowa bowiem potrafi skazać na śmierć osoby, które sprzeciwiają się jej rozkazom. Inne pogłoski opowiadają o wyjątkowo śmiałym czarodzieju, który utrzymuje kontakt listowny z Imperium Thery.





O IMPERIUM THERY

Konflikt między Throalem a Therą jest ważnym elementem historii naszej krainy. Dlatego zdecydowałem, że ten sam uczony powinien zająć się rozdziałami poświęconymi obu królestwom. Spisałem zatem wszystko, co wiemy o Imperium Therańskim. Nigdy nie odwiedziłem Thery, lecz słyszałem o jej cudach od Therań, którzy przebywali w Barsawii, i czytałem o tym kraju w dziełach przechowywanych w Throalu i kaerach w czasie Pogromu.

– Spisane ósmego dnia miesiąca gahmil, 1505 TH, przez Merroxa, mistrza komnaty rejestrów



– Z „Drugiej odezwy therańskiej”

Długa Noc się zakończyła. Imperium Thery przetrwało. Jego lud i ziemie znów zostały zjednoczone. Od dzisiejszego dnia na terytorium Barsawii zostają przywrócone rządy Therań. Gubernatorzy i zarządcy wyruszą w przeciugu tygodnia, aby wdrożyć therańskie obyczaje i prawa w całym kraju.

Pogrom sprawił, że imperium znalazło się dziś w stanie takim, jak na początku swego panowania. Ogłasza się zatem, że wszystkie wioski, osady i miasta w Barsawii powinny udostępnić urzędnikom dokumenty publiczne i prywatne najpóźniej za dwa tygodnie. Na tej podstawie urzędnicy ustalą wysokość dziesięciny wypłacanej w dobrach ruchomych, usługach lub ludziach, którą społeczności powinny zapłacić Therze za czas od zamknięcia Thery do dnia dzisiejszego.

Długa Noc minęła. Słońce, jakim jest Thera, wzeszło.

O DUMNEJ THERZE I BARSAWII

Sercem Imperium Thery jest wyspa Thera leżąca na Morzu Selestreńskim na południowym zachodzie Barsawii. Przed Pogromem była ona stolicą potężnego imperium, które rządziło całym światem. Od zakończenia Pogromu Thera jest stolicą Drugiego Imperium, niewiele różniącego się od swego poprzednika.

Według naszych archiwów, Thera została założona wieki temu przez grupę czarodziejów, którzy odnaleźli przepowiednię o przybyciu Horrorów i zapragnęli znaleźć sposób zapobieżenia katastrofie. Na podstawie ich badań powstały rytuały ochrony i przetrwania – metody budowy schronień przed Horrorami. Pazerni Therań szybko poznali wartość swego odkrycia. W zamian za to, że zdradzają jak przetrwać Pogrom, żądali korzystnych umów handlowych, przyrzeczeń wierności lub zapłaty w niewolnikach.

W ten sposób Therań objęli swymi wpływami całą Barsawię i inne krainy. Historyczne źródła wskazują na to, że niegdyś za pomocą magii i handlu Imperium Thery jednoczyło rozległe tereny wokół wyspy. Trudno mi jako uczonemu nie przyznać im zasługi stworzenia poczucia wspólnoty na naszym świecie. Mimo to potępiam wprowadzenie przez nich niewolnictwa. Nic nie może zrównoważyć całego zła i cierpienia, jakie wyrządzili naszej krainie.

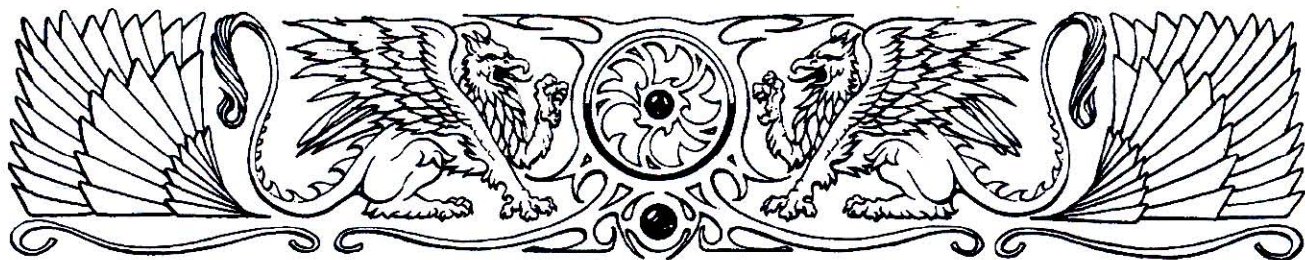
W czasie najazdu Horrorów Barsawia została całkowicie odcięta od Thery. Przez pierwsze trzydzieści lat po zakończeniu Pogromu krasnoludy z Throalu skorzystały z nieoczekiwanej nieobecności Therań, by zjednoczyć Barsawię pod hasłami swobody i sprawiedliwości. Nowi władcy obalili niewolnictwo i zmienili system prawa, aby móc sprawiedliwie rządzić całym krajem.

OPOWIADAŁ WIĘCEJ
O WOJNIE W ROZDZIA-
LE ZATYTULOWANYM
„O POCHODZENIU
BARSAWII”.
– MERROX

Prawie pięćdziesiąt lat temu Therań powrócili do Barsawii, zamierzając znów nią zawładnąć i żądając, abyśmy oddali im swe ziemie i życia. Nie zmienili się wiele, a na pewno nie na lepsze. Wydaje się, że czas spędzony za magicznymi murami Thery wzmógł tylko ich zarozumiałstwo i niegodziwość. Therań zostali splugawieni przez Pogrom, jak krwawe elfy.

Jak każdy Barsawianin wie, Therań nie znaleźli w naszej krainie chętnych i uległych poddanych. Czas spędzony w kaerach wywarł wpływ także na nas. Nie chcieliśmy już klaniać się Therańom jak niewolnicy swym panom. Pod przywództwem Throalu Barsawia odrzuciła żądania czarodziejów, a konflikt, jaki z tego wynikł, nazwano Wojną Therańską.





O LUDNOŚCI THERY

Ze źródeł wiemy, że Therę założyli czarodzieje i adepci z wielu różnych ras. Dzisiaj jednak większość Theran to ludzie lub elfy. Taki stan rzeczy nie dziwiłby w małym kaerze. Jednakże w wielkim mieście, zaludnionym przez studentów nauk magicznych i innych poszukiwaczy przygód, można by spodziewać się większej różnorodności. W jaki sposób tak liczna populacja mogła tak bardzo się do siebie upodobnić pozostaje tajemnicą, mimo największych starań throalskich uczonych. Therańscy więźniowie milczą, gdy ktoś pyta ich o to. Magiczne badania także nie dają rezultatów. Wiadomo jedynie, że myśli o tej sprawie wywołują w jeńcach głębokie poczucie winy i uczucie wstydu.

Większość Theran jest wysoka i smukła. Mają wysokie czoła i wystające kości policzkowe. Poruszają się z elegancją, mają zgrabne palce i kończyny. Ich skóra, wystawiona na działanie południowego słońca, przybiera odcienie od miedzanego do ciemno-brązowego. Większość Theran sprawia wrażenie słabych fizycznie. To dziwne zjawisko można wytłumaczyć tym, że nie muszą wykonywać fizycznych wysiłków, ponieważ w wielu dziedzinach wyręcza ich wszechobecna magia. Wyjątek stanowią oczywiście żołnierze, którzy nie ustępują siłą żadnemu człowiekowi lub elfowi w Barsawii, a w bitwach walczą jak lwy. Theranie, dzięki swej sztuce magicznej, udoskonalili magię bojową. Poza tym wielu adeptów potrafi za pomocą czarów zatuszować wszystkie fizyczne słabości i ruszyć do boju.



Status społeczny ma dla Theran duże znaczenie. Jego odzwierciedleniem jest ubiór. Codzienny strój to tunika – luźna szata noszona na wierzchu. Krój ubrania, kolor i materiał, z którego zostało uszyte zdradzają status społeczny osoby. Najważniejsi dostojnicy ubierają się w biel. Mieszkańcy o nieco niższej pozycji noszą szaty w kolorach metali, na przykład złote lub srebrne, czasami wyszywane prawdziwym kruszczem. Zwyczajni obywatele przyodziewają stroje w różnych kolorach, najczęściej błękitnym, czerwonym i zielonym. Niewolnicy ubierani są w czarne tuniki, będące przeciwieństwem szlachetnej bieli.

ROZPRAWKA O RZĄDZIE THERY

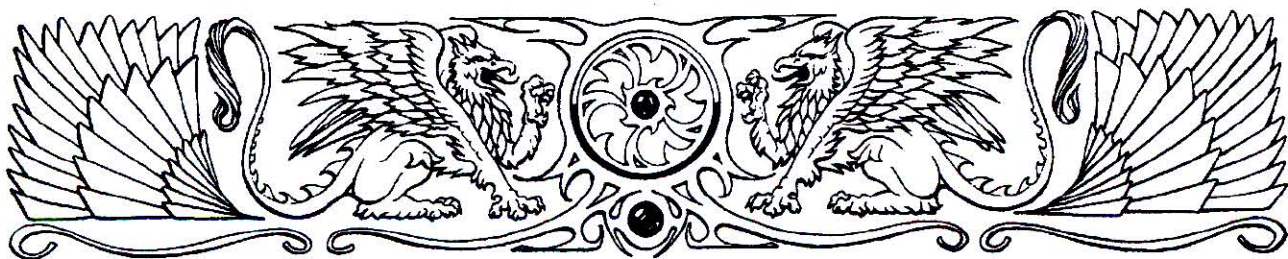
Historia Imperium Thery zaczyna się wraz z założeniem miasta Nehr'esham, „środka umysłu”. Dzieje miasta pozostają nierozdzielnie związane z powstaniem Szkoły Cieni, założonej w celu studiowania *Ksiąg Cierpienia*, przepowiadających nadejście Horrorów. Ustrój Imperium Thery opiera się na rządzie i podziale społecznym. Zakres władzy przerósł oczekiwania jego założycieli. Imperium przerodziło się w maszynę administracyjną, potężniejszą niż ktokolwiek mógł sobie wyobrazić.

Nowi kandydaci na nie obsadzone stanowiska w służbie cywilnej są wysuwani przez urzędników therańskich sił zbrojnych i rządu. Wyżsi urzędnicy niechętnie faworyzują niekompetentnych kandydatów, gdyż osoba promująca musi odpowiadać za poczynania swego protegowanego. Zwolnienie złego urzędnika najczęściej wiąże się z wyrzuceniem jego promotora, niezależnie od rzetelności tego ostatniego.

Wszyscy kandydaci muszą przejść przez serię trudnych sprawdzianów. Egzamin sprawdza wiedzę o teorii magii (u czarodziejów), posiadane umiejętności magiczne (u adeptów), znajomość teorii polityki i praktycznych zastosowań rządowych programów, historii imperium, therańskiej sztuki i literatury klasycznej. Urzędnik musi zdawać takie egzaminy przez cały czas trwania swojej kariery. Sprawdzają one lotność jego umysłu i od ich wyniku zależy awans.

Zgodnie z therańskimi źródłami system działa sprawnie i z reguły wynagradza zasłużonych urzędników i prowadzi do trafnego obsadzania stanowisk. Zmusza jednak czasami pechowych urzędników do podejmowania desperackich działań, aby zachować twarz. Na przykład zmarły gubernator Thery, Povelis, chciał podreperować swój słabnący prestiż podczas Wojny Therańskiej. W tym celu posłał swe oddziały na samobójczą i bezsensowną misję, jaką było obleżenie królestwa Throalu. Zastępczyni Povelisa, Tularch, która na krótko po samobójstwie swego przełożonego objęła stanowisko gubernatora, została





szybko zdegradowana do stopnia admirała prowincji. Jedynie bliska przyjaźń z nowym gubernatorem, Kyprosem, uratowała ją przed czymś gorszym. Dziś Tularch stara się za wszelką cenę odzyskać utraconą pozycję w therafińskiej hierarchii.

Urzędnicy, którzy osiągnęli wysokie stanowiska poprzez system egzaminów, mają z reguły skłonność do absolutnego samouwielbienia i pychy. Wierzą, że skoro rozwiązyali najtrudniejsze zadania, postawione przed nimi przez najdoskonalsze państwo świata, to sami są idealni i przewyższają wszystkich swą mądrością. Nawet gdy zostaną schwytani przez wroga, zachowują się w sposób pasujący bardziej do władcy niewolników niż do jeńca. To arogancja doprowadziła ich do zniewolenia innych ras. Theranie swój dobrobyt opierają z pewnością na niewolnictwie. Uważają też, że inne społeczności nie dostarczają niczego bardziej pożytecznego niż nowe dostawy niewolników.

Theranie nie trzymają niewolników tylko dlatego, że są „żli” lub że nie mają wyboru. Praktyka ta ma swe źródło w ich prastarym przekonaniu o własnej wyższości.

— merrox

O OBECNOŚCI THERAN W BARSAWII

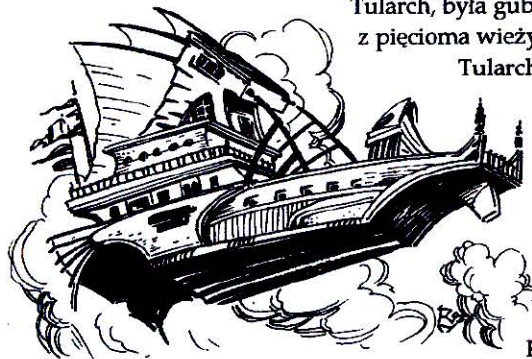
Therafińskimi siłami w Barsawii dowodzi gubernator Kyprosa. Zamieszkuje on swój osobisty statek, *Panujący*, który z reguły stacjonuje w Powietrznej Przystani lub w mieście Viva-ne. Kypros regularnie patroluje południowo-zachodnie obszary Barsawii, aby zapewnić sobie lojalność barsawiańskich sprzymierzeńców i zastraszyć tych, którzy ośmielają się mu sprzeciwić.

Z obserwacji i opowiadań zbiegłych niewolników wiemy trochę o *Panującym*. Statek ma kształt kwadratu o boku długości 70 metrów. Na każdym rogu znajduje się okrągła wieżyczka wysoka na 15 metrów. Wieżyczki rozszerzają się ku dołowi, co sprawia, że atak na nie jest szczególnie trudny. Załoga statku składa się ze 170 żeglarzy i 300 żołnierzy. 10% żołnierzy to adepci różnych Dyscyplin sztuk walki. Na *Panującym* cymponduje 200 żołnierzy piechoty i 100 łuczników.

Na środku pokładu *Panującego* stoi Wielka Wieża, wznosząca się na 20 metrów i mająca piętnastometrowy obwód. Mury są grube na 2,5 metra i podtrzymują spiralne schody zbudowane od strony mostka statku. Na pierwszym poziomie Wielkiej Wieży znajdują się salon, stanowisko kuchenne oraz sala zebrań i ceremonii. Na drugim piętrze mieści się kwatery Kyprosa, składająca się z komnaty wyposażonej w stoły i krzesła, sypialni i biblioteki. Schody prowadzą na trzeci poziom i dalej na dach. Nie wiemy, co znajduje się na wyższych piętrach, lecz plotki głoszą, że umieszczono tam kapliczkę ku czci Pasji Dis. Niewolnicy, którzy zostali wezwani na trzeci poziom, nigdy nie powrócili. Podejrzewamy zatem, że Theranie składają ofiary z ludzi, wbrew zakazowi Pasji sprzed wieków.

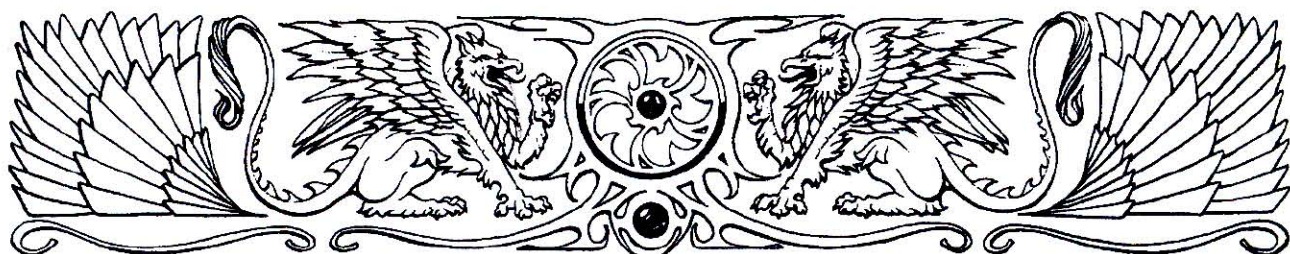
Therafińska Flota Powietrzna

Dwie dodatkowe kile patrolują granice Barsawii – *Prestiż* i *Majestat*. Obydwoma statkami dowodzi admirał prowincji Tularch, była gubernator Barsawii. *Prestiż* jest kolistym okrętem o obwodzie 40 metrów z pięcioma wieżycami wbudowanymi w mury statku.



Tularch dowodzi także dwiema tuzinami bat. Połowa statków jest wyekwipowana do walki, a druga jest przystosowana do prac wydobywczych. Admirał ma swobodę rozporządzania flotą wedle swego uznania, lecz musi o wszystkich manewrach meldować Kyprosowi. Gubernator jeszcze nie potępił żadnej decyzji Tularch. Zbiegli niewolnicy donoszą jednak, że Kypros niecierpliwie czeka, aż popełni ona jakiś niewybaczalny błąd. Wówczas będzie mógł odesłać Tularch do Thery i powierzyć jej stanowisko swemu ulubionemu uczniowi, Hychraiusowi. Jeśli raporty mówią prawdę, oznacza to, że przyjaźń między Kyprosem a Tularch osłabła.





O SIŁACH ZBROJNYCH THERY

Imperium Thery utrzymuje na terenie Barsawii znaczące siły zbrojne, niewystarczające jednak do poprowadzenia udanego ataku na Throal. Therańskie siły w Barsawii składają się z Ósmego Legionu Therańskiego pod dowództwem generała Crotias. Crotias uczestniczyła w kilku kampaniach na południu imperium. Do Barsawii przybyła stosunkowo niedawno, w roku 1504 TH. Do tej pory zajmuje się reorganizacją legionu i obsadzaniem kluczowych stanowisk zaufanymi ludźmi. Nie wiemy, jaki wpływ na losy Barsawii będzie miało przybycie nowej przywódczyni armii, gdy będzie już gotowa do zajęcia się właściwymi problemami. Wiadomo jednak, że uważana jest za kobietę zarówno bezwzględna, jak i mądra. Ósmy Legion składa się z 4 200 piechurów, w tym 700 jeźdźców. Oddział posiada ciężką piechotę, służącą do starć bezpośrednich, oraz lekką piechotę, uzbrojoną w broń strzelecką. Ciężka piechota przewyższa liczebnością lekkie oddziały w stosunku trzech do jednego, a jeden na dziesięciu żołnierzy jest adeptem.

Legion dzieli się na dywizje, składające się ze 120 żołnierzy w 12 szeregach i 10 rzędach. Jedna dywizja zawsze stacjonuje w Powietrznej Przystani i patroluje jej okolice.

W jego skład wchodzi także na większe jednostki, zwane kohortami. Cztery dywizje tworzą kohortę, składającą się z 480 żołnierzy. Na czas wielkich bitew wszystkie dywizje łączą się w kohorty, a kohorty w legion, liczący 4 200 żołnierzy. Pojedynczym kohortom często powierza się zadania rozstrzygnięcia pomniejszych lokalnych konfliktów. Dowódcą dywizji jest strateg, kohorty – kapitan połowy, a całego legionu – generał Crotias.

Legion jest rozmieszczony następująco:

Na przedzie podąża dwadzieścia dywizji ciężkiej piechoty, podzielonej na dwa szeregi po dziesięć dywizji. Odległość między oddziałami wynosi 18 metrów, co równa się szerokości dywizji. Pozwala to drugiemu szeregowi żołnierzy z łatwością przybliżyć się do pierwszej linii lub pierwszej linii wycofać się do drugiego szeregu. Takie rozmieszczenie pozwala na większą mobilność oddziałów w czasie marszu i daje lepsze możliwości wzajemnego wsparcia w czasie walki. 20 dywizji ustawione w jednej linii to 10 rzędów żołnierzy, rozciągniętych na linii o długości 400 metrów. Cóż za wspaniały przeciwnik na polu bitwy!

Legion uzupełnia trzeci szereg lekkiej piechoty i dziesięć oddziałów żołnierzy rezerwowych. Każdy lekki oddział liczy 120 żołnierzy, a każdy oddział rezerwowy – 60.

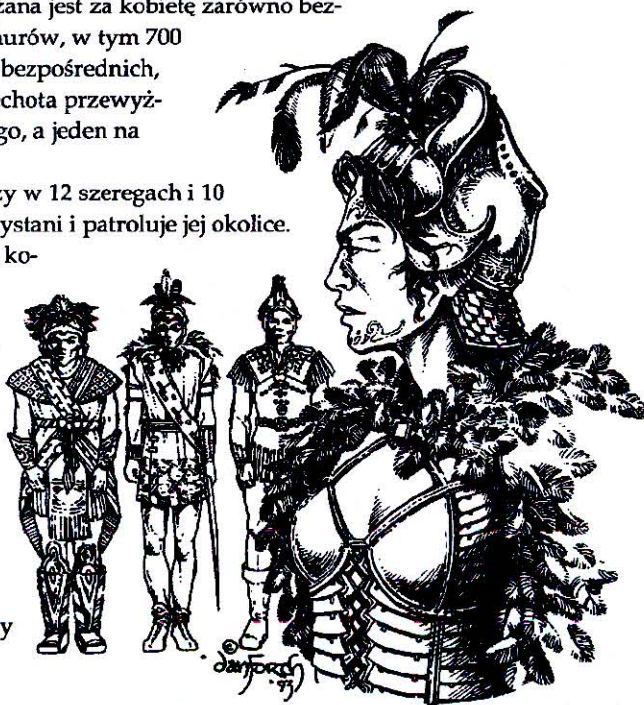
Oficjalnie generał Crotias dowodzi również żołnierzami stanowiącymi załogę bat admirał Tularch. Jednak niepisana umowa pozwala dowódcom statków podejmować w czasie walki samodzielnie decyzje, co oznacza, że Tularch sama dowodzi załogami swych okrętów. Do tej pory generał przystawała z zadowoleniem na taki układ.

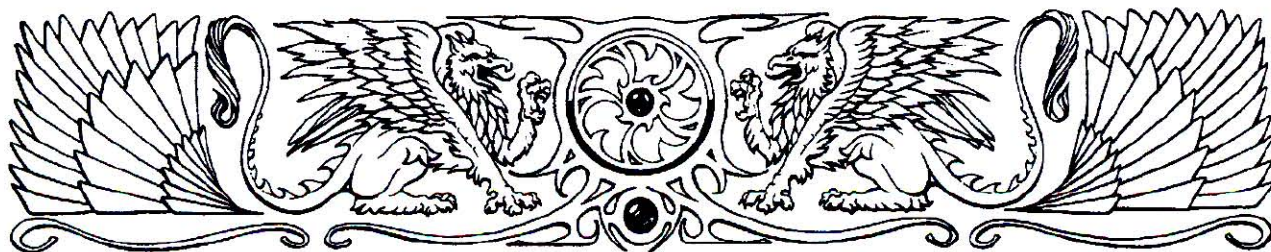
O BARSAWIAŃSKICH ZIEMIACH POD OKUPACJĄ THERAŃSKĄ

Niegdyś Thera władała całą Barsawią, lecz dzisiaj kontroluje niewiele barsawiańskich ziem. Region okupowany przez Theran leży na południowym zachodzie i jest ograniczony od północy Górami Delaryjskimi, od wschodu – Morzem Śmierci, a od północnego wschodu – Lśnięciami Szczytami.

Każdemu miastu i osadzie na tym terenie przydzielono reprezentantów Thery. Czasami otrzymują oni do dyspozycji mały oddział wojska, liczący z reguły od pięciu do dziesięciu żołnierzy.

Największym miastem na terenie rządzonym przez Theran jest Vivane.





Na czele miasta stoi Barsawianin lojalny Therze, jednak wiadomo, że jest on marionetką na usługach gubernatora Kypros. Widoczne z bazy w Powietrznej Przystani Vivane stanowi scenę partykularnych rozgrywek Theran. Większość uważa je nawet za nową stolicę prowincji. Więcej informacji na temat Vivane znajdziecie w rozdziale zatytułowanym „O miastach i osadach”.

– Z listu Adraka Erraoma, kupca handlującego płynnymi klejnotami w Vivane, TE 1008

Pytasz mnie, jak się żyje pod władzą Theran? Sądząc z twoich słów wynika, że spodziewasz się ode mnie przerażających opowieści o dziwnych perwersjach, publicznych egzekucjach, arogancji, oszustwie i prześladowaniu. Otóż rozczaruję cię.

To prawda, Theranie potrafią być wymagającymi władcami. Piszę do Ciebie siedząc na pokładzie powietrznego statku gubernatora – „Panującego”, który przybił znowu do Bazaltowego Kolca. Przybył tu, by stłumić zamieszki w Zniszczonej Dzielnicy. Dziś strażnicy wkroczą na ulice i zaniosą wiadomość o pojawieniu się statku. Rozprawią się szczególnie ostro z osobami łamiącymi prawo. Lecz czyż przestępca nie powinien zostać ukarany?

Vivane to spokojne miasto, przyjacielu. Teraz z pewnością spokojniejsze niż przed przybyciem Theran. To prawda, że całe tygodnie walk spowodowały mnóstwo zniszczeń. Lecz jestem zadowolony, że Theranie nas pokonali. Czuję się bezpieczny, ponieważ tak długo jak tu zostaną, żaden orkowy lub trollowy łupieżca, ani żaden Horror nie odważy się nas zaatakować. Jestem spokojny. Nie obawiam się bowiem także złodziei, którzy niegdyś zaglądali mi przez okna w nocy, z chciwością wypatrując mych bogactw i dzieci. Theranie sprawili, że mogę wraz z moimi córkami żyć bezpiecznie w Vivane. Czegóż więcej mógłbym wymagać?

Powietrzna Przystań

Powietrzna Przystań, wojskowa twierdza Theran na terytorium Barsawii jest olbrzymią platformą wzniesioną kilkadziesiąt metrów nad ziemią na potężnych kamiennych słupach. Służy jako baza wypadowa dla therańskich statków powietrznych, a także jest siedzibą Ósmego Legionu Thery. W imieniu gubernatora Kyprosa w Powietrznej Przystani rządzi grupa therańskich funkcjonariuszy, doglądających sprawnego działania bazy.



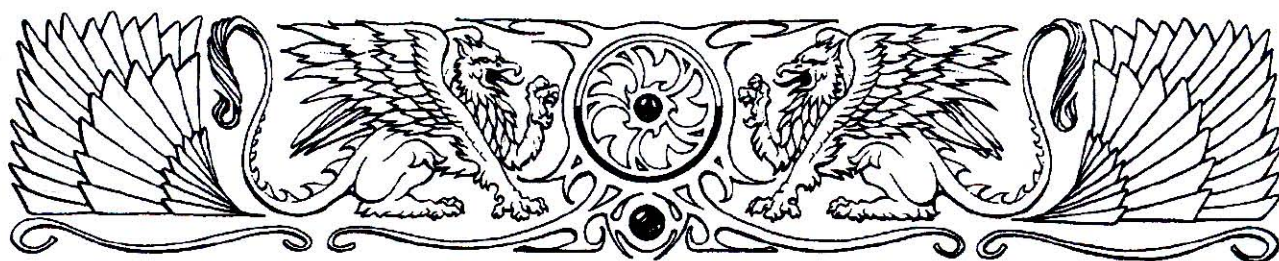
Do twierdzy można się dostać tylko na pokładzie statku powietrznego lub dzięki magicznym sposobom pozwalającym na lewitację na dużych wysokościach. Do bazy nie prowadzą żadne schody, co sprawia, że pozostaje ona celem niezwykle trudnym do zdobycia. Każda z kolumn podtrzymujących osadę jest gruba na 180 metrów i może wiele wytrzymać, nie załamując się.

Dniem i nocą wylatują z bazy statki wydobywcze z załogami niewolników, aby poszukiwać esencji żywiołu powietrza. Theranie odnajdują cenny surowiec, posługując się wybuchami esencji żywiołu ognia do rozerwania bariery między płaszczyznami. Te eksplozje widoczne są nawet w tak odległych miejscach jak Throal i ciągle przypominają Barsawianom o obecności wroga. Statki wydobywcze stanowią smaczkę dla kryształowych łupieżców i dlatego Theranie dokładają wszelkich wysiłków, aby jak najlepiej je chronić.

W cieniu Powietrznej Przystani znajduje się Vrontok – osada zaludniona głównie przez ludzi, którzy zdecydowali się sprzymierzyć z Theranami. Jej mieszkańcy to wyzuci z sumienia łajdacy. W całej Barsawii łowią niewolników. W zamian za nich otrzymują ochronę i zapłatę w magicznych przedmiotach.

Osadę zamieszkuje 20 000 osób. Budynki wzniesiono pomiędzy dwiema słupami, podtrzymującymi Powietrzną Przystań. Wiele domostw przylega do kolumn, piętząc się jedno na drugich, jak mech obrastający pień. Oczywiście te budowle nie wznoszą się na wysokość pozwalającą na dostęp do platformy.

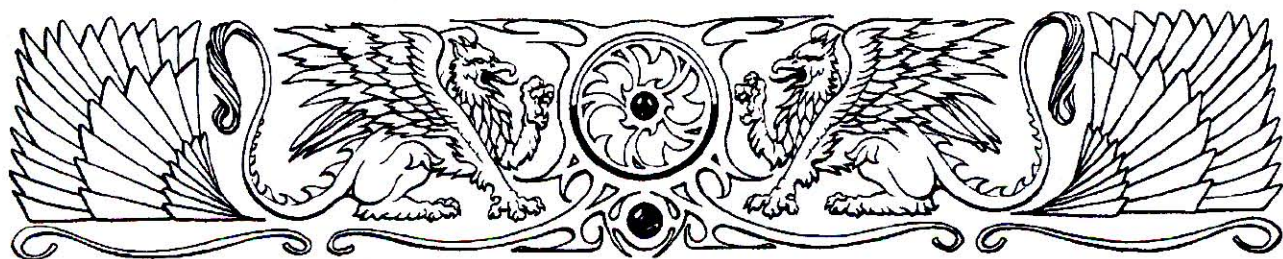
Powietrzna Przystań i Vrontok są otoczone wieloma rzędami okopów i palisad, mających zabezpieczyć je przed atakiem z ziemi. Kilka zwodzonych mostów pozwala na przedostanie się poza obszar bazy. Wszystkie są pilnie strzeżone. Oddziały Ósmego Legionu koszarują w barakach pod platformą i regularnie ćwiczą, aby przygotować się do odparcia ataku z ziemi.



INDEKS DO PRZEWODNIKA PO BARSAWII

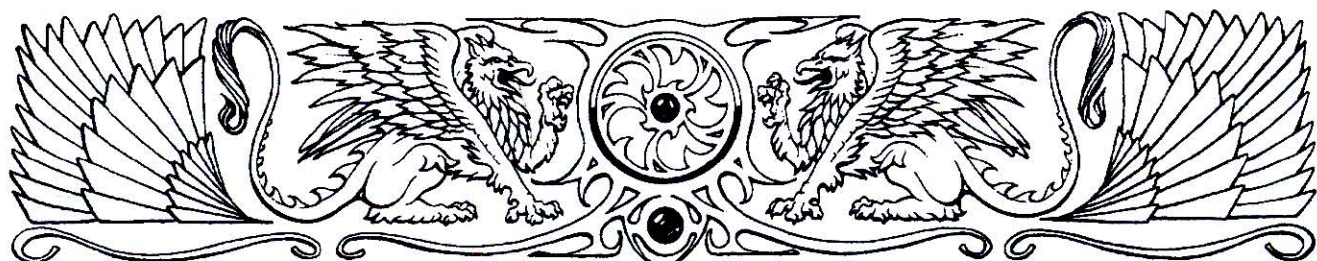
Aban	59	fizyczna, ochrona	15
adeptów, o praktyce	32	Górski Cień	59
Aras, morze	92	góry	94
astralna, ochrona	15	Gromiarze	69
Barsawia	21	Gromu, Góry	97
a Thera	120	Handlarze Żelaza	66
fauna i flora	60, 90, 92	Horror	60
handel	28	Iglice Pasji	98
krajobraz i klimat	90	Imiona i Dawcy Imion	34
miasta i osady	76-78	Iopos	81
pochodzenie	6	Jerris	82
wioski	76	kaery	13
ziemie pod okupacją therańską	123	Kamienne Pazury	64
zwyczaje	22	Kaukawskie, Góry	94
życie codzienne	21	Klucze Śmierci	30
bezpieczne szlaki i miejsca	38	Kopijnicy Heroka	68
ciekawe bezdroża	99	krainy legendarne i niebezpieczne	103
cytadele	13	krasoludy	50
czarodzieje	31	Kratas	83
Czaszkowe Wilki, plemię	71	królewski wartownik	119
Dawców Imion, rasy	50	Krwawa Puszcza	99, 114
Delaryjskie, Góry	95	historia	115
Dnia Nazw, święto	23	omamy	117
duchowe wierzenia, rozpowszechnione	24	stosunki z innymi elfami i rasami	119
dżungle i lasy	91	Krwawa Wiedza	65
elficki dwór	117	kryształowi łupieżcy	62
hierarchia	118	nowiaki	63
elfy	51	przymierza	70
splugawienie	115	statki	63
esencje magicznych żywiołów	36-37	zbroje i bronie	63
natura	36	zwyczaje	62
zbieranie	37	Księga Jutra	26
esencji żywiołu ognia, wydobywanie	105	Księgi Cierpienia	11





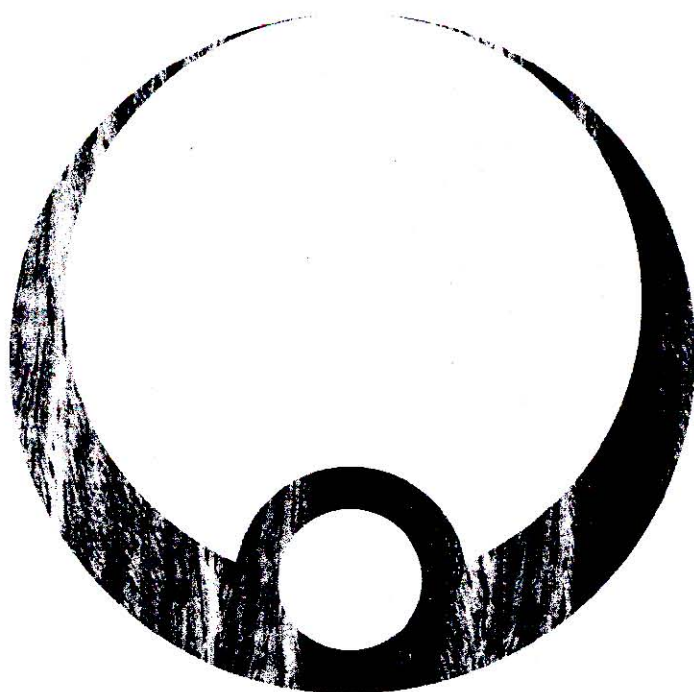
kulty żywych legend	30	Pogrom	11
ładem, podróże	38-39	a Thera	7
niebezpieczeństwa	39	zakończenie	17
języki	25	zmiany przyniesione przez	11, 18-20
ciekawostki	26	życie poza schronieniami	16
poszczególnych ras i lokalne dialekty	27	życie w czasie	16
Liaj, dżungla	100	Pomiot Brochera	85
Łśniące Szczyty	99	Powietrzna Przystań	124
ludzie	52	Przyczółek	80
magia	31-37	i inne społeczności	80
działanie	34	obrona	80
natura	31	władca	80
prawa	37	Pustkowia	108
używanie	31	rytuały ochrony	15
magiczna myśl	34	rzucanie czarów	31
mapy	40	sawanny	91
Mgliste Bagna	100	schizma elfów	115
mieszkańcy Barsawii	6, 50-75	schronienia, budowa	13
gdzie żyją	30	Scytyjskie, Góry	96
plemiona i klany	62	seksstans i mapy Shantai, użycie	41
Moc Oka	84	Selestreńskie, Morze	93
morza i szlaki wodne	92	Serwos, dżungla	102
Obsydianie	53	Skolskie, Góry	96
orki	54	Smocze, Góry	95
orkowi nomadzi	66	Smoczej Puszczy, przemiana	116
grabieżcy	69	smoki	58
kawaleria	66	statki powietrzne	46
trzy słynne kawalerie	67	budowa	46
Parlaint	107	drewniane	48
parostatki	43-44	kamienne	46
budowa	43	podróże	45
bunty	75	statki-widma	49
napęd	44	strażnicy krwi	119
Plugawa Dłoń	29	Szkarłatne, Morze	108
podróż drogą rzeczna	42	Śmierci, Morze	104
podróże	38	legendy o	106
podróży, niebezpieczeństwa i rozkosze	38-40	stworzenia żyjące w	105





Świetliści	30	Tylony	98
t'skrangj	56	Urupa	86
gospodarka w wioskach	73	władcy	87
nadrzeczne wioski	71	Usun	59
parostatki	74	Vivane	88
społeczność	56	władca	89
wioski jako stałe domy	72	Wężowa Rzeka	94
t'skrangów, wieże, budowa i rola	72	handel	75
tajemne stowarzyszenia	29	piractwo	43
Teratha, Jeźdźcy	67	Wężowe Jeziora	93
therańska flota powietrzna	122	wiedza i przedmioty wzorca	35
therański kalendarz	22,23	Wielki Targ	78
therańskie imperium	120	pochodzenie	79
język	27	szczególne cechy	78
ludność	121	władca	78
łowcy niewolników	24,40	Wietrzniaki	57
obecność w Barsawii	122	zabłędzenie	39
rządy	121	Zapomniane Miasto	107
siły zbrojne	123	Zatruty Las	101
throalski, język	25	Złamany Kieł, plemię	70
jako język wspólny	25	Złożenie	103
throalski, kalendarz	22	zmiany w życiu Barsawii	18
Throalskie, Góry	97	krajobraz	18
Throalu, królestwo	109	kultura	18
historia najnowsza	110	ludność	19
jaskinie i miasta	113	magia	19
kopalnie	112	Pasje i ich wyznawcy	19
korytarze	111	życie i sposób myślenia	18
prawo	110	znaczniki odległości	39
Wewnętrzne Królestwo	112	Żelazna Pięść	70
Wielka Biblioteka	111	żywiółów, przestrzeń	36
towarzysze dworu	118	gdzie stykają się płaszczyzny	37
Travar	85		
szczególne cechy miasta	85		
władcy	85		
trolle	55		
trzy przymierza	64		





MERROX

**MISTRZ
KOMNATY
REJESTRÓW**

