

New RPG Order

Prezentuje

Monastyr - Nordia



Informacje o Release'ie :
Źródło.....: shohei
Skan.....: shohei
Edycja/składanie.....: shohei
Liczba stron.....: 260
Rozdzielczość...: 1715x2535
Wydawnictwo.....: Portal
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2007
Data release'u...: 2007.12.28

Opis:

W całym Dominium Nordia słynie z niezliczonych manufaktur, kopalń i przemysłu rozwiniętego do poziomu, który reszta państw Sojuszu osiągnie dopiero za kilka wieków. Głośno jest o miastach skąpanych w kłębach dymu uchodzącego z dziesiątków kominów, o osadach, których wszyscy mieszkańcy znikają na całe dni w budynkach potężnych faktorii, o ludziach przypominających trupy, którzy wychodzą z pracy późną nocą, by zapaść tylko w krótki sen i rano znów zniknąć w fabryce.

W ciemne, wietrzne noce bazarze z uwielbieniem opisują nordyjskie osady, wymarłe, otoczone zgiełkiem i smogiem fabryk, gdzie produkuje się wyroby, których przeznaczenia w Dominium zwyczajnie nikt nie zna.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grammi RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomoga

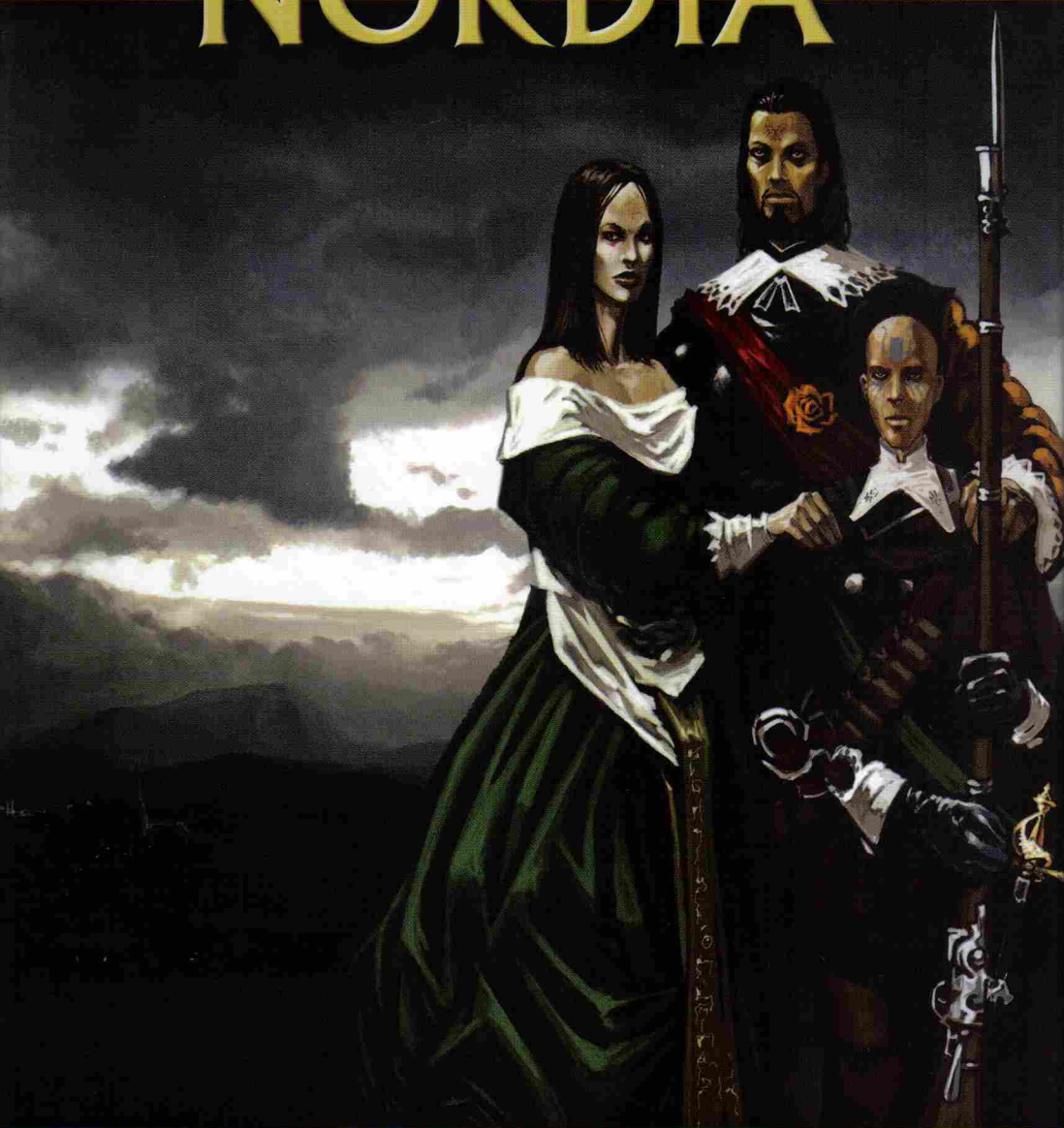
Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas :

newrpgorder@gmail.com.

MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

NORDIA



DODATEK DO GRY FABULARNEJ MONASTYR

MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

Autorzy dodatku:

Ignacy Trzewiczek, Rafał Szyma, Michał Oracz, Marcin Blacha

Pomoc:

Mateusz Zaród, Michał Sołtysiak

Ilustracje:

Mariusz Gandzel, Daniel Grzeszkiewicz,
Sławomir Maniak, Małgorzata Śliwka, Beata Urniaż

Mapy:

Michał „Zielu” Zieliński

Ilustracja na okładce:

Tomasz Jędruszek

Korekta:

Joanna Filipczak

Podziękowania:

Dla uczestników konkursu na nordyjską lokację,
w którym zwyciężył Andrzej Sawicki (str. 171).



Wstęp	3	Prowincja Światła	126
Tworzenie Postaci	8	Prowincja Trzech Twierdz . . .	135
Krok 1: Pochodzenie	10	Prowincja Elnar	148
Krok 2: Profesje	19	Shamble	160
Krok 3: Przekleństwa	26	Tereny zaboru Bardańskiego . .	172
Prowincje Nordii	33	Przewodnik po Nordii	189
Nordia Królewska	41	Miasta i osady	191
Nord	54	Najważniejsze organizacje Nordii .	210
Prowincja Czterech Wichrów . .	61	Kościół nordyjski	219
Prowincja Węża	74	Rodzina, wychowanie, śmierć . .	228
Prowincja Byka	86	Pasje Nordyjczyków	234
Prowincja Kruka	95	Technologia w Nordii	238
Prowincja Dalmira	105	Siły Ciemności w Nordii . . .	241
Prowincja Jastrzębia	116	Kalendarium dziejów Nordii . .	250

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakiegokolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiegokolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca:

Wydawnictwo Portal, ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38, www.wydawnictwoportal.pl, portal@wydawnictwoportal.pl

ISBN: 83-60525-04-8

Drogi Panie,

Dziękuję za ciepły list i za słowa, które porywają za serce i przenoszą daleko na zachód, do ziemi, którą znam tylko z kronik i starożytnych ksiąg. W istocie, Santia jest dla Nordyjczyka niczym więcej niż odległym mitem, legendą funkcjonującą na równi z historiami o trzech jeźdźcach z Devon, czy relacjami z wypraw do skutych lodem gór Gorlah. Człowiek czasem zastanawia się, czy te krainy istnieją, lub istniały, czy też są tylko wymysłem wybitnych bazarzy. Choć przecież w istnienie Santii żaden karianin wątpić nie może.

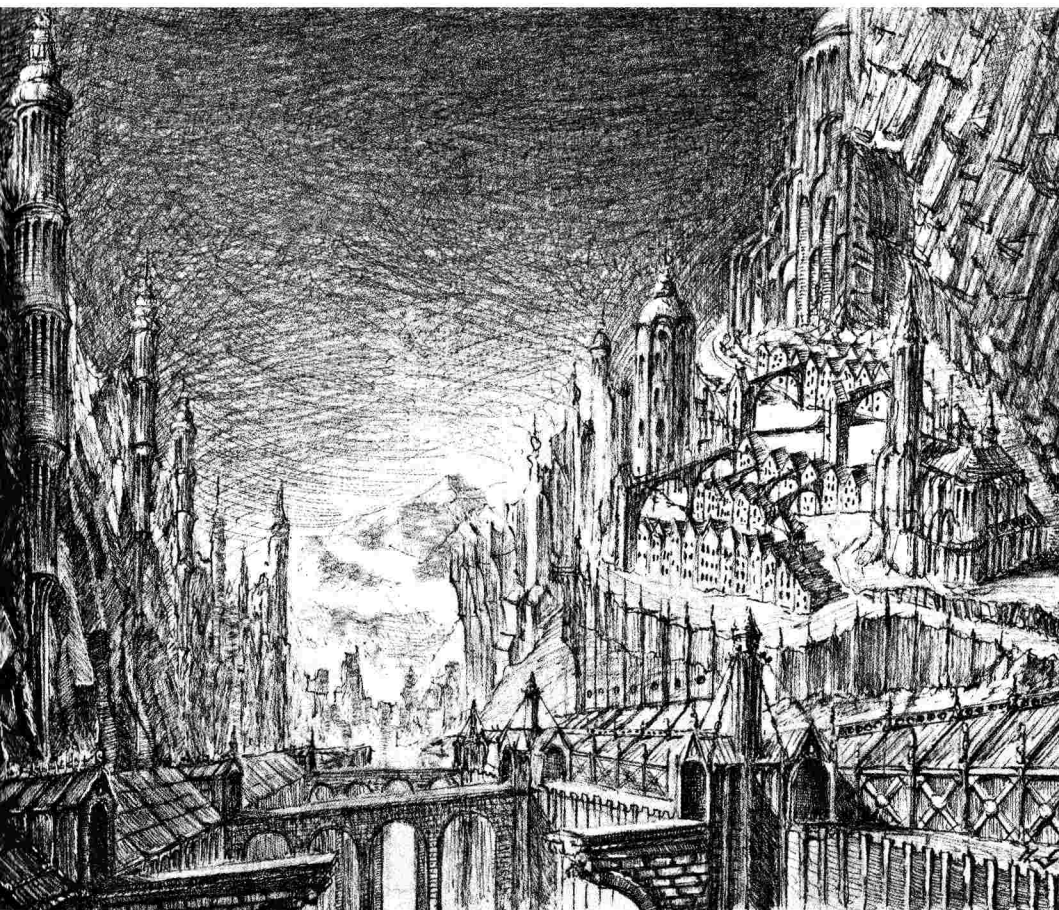
Jeszcze raz więc, dziękuję, Panie, za słowa pochodzące z tak niezwyklej ziemi.

Dziękuję też za zainteresowanie kulturą mojej ojczyzny. Temat Pana studiów jest zajmujący i cieszę się, że i w odległej Santii bada się historię i kulturę Nordii. W całym Dominium pański zakon słynie z wnikliwych i dogłębnych badań. Ja sam, kilkadziesiąt lat temu, miałem możliwość kupić, a później z olbrzymią przyjemnością przeczytać Upadek Anhilionu. Wyśmienitą lekturę wspominam do dziś.

Temat, który pana fascynuje, od lat fascynuje i zajmuje całą Nordię. Sprawy wiary, tak głęboko zakorzenionej w całej naszej kulturze i dotyczące tak silnie naszego życia, towarzyszą nam na każdym kroku. Żyjemy wiarą, żyjemy modlitwą, całe nasze życie oddając Jedytnemu. Praca przygotowana przez pański zakon byłaby cennym argumentem w nieustannej walce ze wszystkimi, którzy zarzucają Nordii brak wiary.

Z przykrością muszę jednak poinformować, że nie jestem w stanie udzielić odpowiedzi na zadane przez Pana pytania.

*Jakub Tiler
Angmor*



WSTĘP

Najniezwyklejsza ziemia Dominium? Bez trudu możesz zgadnąć, że chodzi o Nordię, ukrytą w pierścieniu Milczących Gór krainę pustki i ciszy. Wypowiedz dwa dowolne o niej słowa, a możesz być pewien, że za każdym z nich będzie kryła się tajemnica. Porusz jakikolwiek temat związany z jej mieszkańcami, a rozpoczniesz niebezpieczną wędrówkę pośród sekretów skrywanych przed obcymi od tysięcy lat. Nic nie jest tam zwykłe, nic nie jest takie, jakim widać na pierwszy rzut oka. Opisując góry w Nordii, nie mówisz przecież o zwykłych górach, lecz o Milczących Górach, tajemniczym, żyjącym paśmie szczytów. Wspominając granice kraju, nie mówisz o zwykłych granicach, lecz o Bramach, rodiańskich budowlach strzegących wejścia na ziemię Nordyjczyków...

Wszystko jest tu inne niż w reszcie Dominium. Inaczej tu żyją, inaczej umierają. To odrębny świat.

Nordia kryje prawdę o sobie, bo prawda ta jest okrutna, zbyt dla niej niebezpieczna. Prawdziwie zabójcza dla całego narodu, jeśli tylko została by poznana. Opętane fanatycznym ogniem wiary Dominium nie zawahałoby się ani chwili przed wkroczeniem do serca Milczących Gór i rozpoczęciem otwartej wojny. Wojska Kartiny, Eliaru w każdej chwili mogą ruszyć ku bramom, a wsparcie odleglejszego Vermeru, czy nawet Kary i Kordu byłyby tylko kwestią czasu. Spalono by miasta i osady, zburzono budowle, wybito mieszkańców, a podejrzana o opętanie przez Kusiciela nordyjska szlachta spłonęłaby na stosach.

Ogień krucjaty zostawiłby Milczące Góry w popiołach.

Stąd tajemnica, stąd zamknięte Bramy, stąd wreszcie wstęp do Nordii tylko dla nielicznych. Cynazyjska dyplomacja ze wszystkich sił dba o dobry wizerunek mieszkańców Milczących Gór, od lat jesteśmy więc świadkami przemyślanych ruchów, odważnych tyrad i dyskusji, także kłamstw i zdrad, czasem przekupstw, a częściej i zabójstw, które wszystkie razem prowadzą do utworzenia obrazu Nordii takiego, jaki znamy. Zamkniętej, lecz wiernej karianizmowi krainy.

Mieszkańcy Dominium myślą, że znają Nordyjczyków. Tych, pochodzących ze stolicy państwa, wywodzących się z książęcych rodów zwiemy Nordami, resztę szlachty i mieszkańców zwąc po prostu Nordyjczykami. Spotykamy w różnych częściach Dominium Nordyjczyków, wędrowców, pielgrzymów, badaczy, lecz prawdziwych Nordów, tych, ukrywających się w cieniu Milczących Gór, tych, wywodzących się z książęcych rodów nie poznaliśmy wcale. Pojawiają się przed nami zbyt rzadko, by cokolwiek móc o nich powiedzieć. Wierzimy, że przejrzelśmy ich tajemnice i poznaliśmy sekrety. Sądzimy, że wiara w Jedynego pozwoliła im wzmocnić się w walce z kuszeniem, którego od tysięcy lat doświadczają ze strony deviria. Cóż, skoro wiemy tyle tylko, ile wiedzieć pozwolili nam Nordyjczycy.

W rzeczywistości nie wiemy o nich zupełnie nic.

RELIGIA

Są wyklęci przez Jedynego, bez szansy zbawienia, oddani Bogu, który dawno ich przekreślił. Płacą za grzech swych antycznych przodków, cierpią za to, że Czarni Rodianie byli wiernymi, oddanymi sługami Kusiciela.

Czy jednak znamy całą prawdę? Czy wiemy o tym, że Nordowie noszą w sobie prawdziwe Przekleństwo, niemal namacalny dowód odrzucenia przez Jedynego? A czy znamy prawdę o kultach drażących nordyjskie społeczeństwo, o wyznawcach Kusiciela mieszkających w osadach i miastach, o Nordyjczykach obracających się przeciw Jedynemu służąc w sekretnych stowarzyszeniach i uczestnicząc w bluźnierczych rytuałach i ceremoniach? Czy kontrowersyjna rola i opieszałość nordyjskiej Inkwizycji to tylko przypadek?

Słyszysz się o przekleństwie Jedynego, lecz to ledwo warstwa kurzu przykrywająca o wiele bardziej przerażającą prawdę.

LUDZIE

Wiemy o Nordyjczykach, że są długowieczni, silni i zdrowi, że mają w sobie wiele ze swych przodków, starożytnych Rodian. Żyją i do trzystu lat, mają często powyżej dwóch metrów wzrostu, zdają się być istotami doskonałymi.

Któż spoza granic Milczących Gór wie o tym, z jakim trudem kobiety Nordów zachodzą w ciążę, kto wie o tym, że dziecko, w pierwszych miesiącach życia jest niewiarygodnie słabe i delikatne, bliskie śmierci niemal każdego dnia swego życia? Nie wiemy nic o przekleństwie od stuleci wiążącym nad ośmioma księżęcymi rodami, o widmach śmierci, szaleństwie, o demonicznych deviria opiekujących się niektórymi spośród najznamienitszych Nordyjczyków utrzymując ich przy życiu wbrew wszelkim przeciwnościom losu. Gdyby przyjrzeć się bliżej, człowiek odkryłby, jak bardzo różnią się oni od ludzi zamieszkujących pozostałe części Dominium. Kiedy spoglądasz na żyjące tu deviria, gdy słyszysz o rytuałach odprawianych na zamkach i w pałacach, czasem masz wrażenie, że to nie ludzie zasiedlili Milczące Góry.

A jeśli są oni dalekimi krewnymi potwornych, piekielnych istot z Valdoru...?

MILCZĄCE GÓRY

Siedząc w gospodach rozsianych po całym Dominium i wysłuchując historii opowiadanych przy kuflu piwa dowiemy się o magicznej odnodze pasma gór Dervah, o Milczących Górach. Docierają do nas legendy o tym, iż nader łatwo zgubić tam drogę, historie o tym, jak góry nieprzyjazne są

obcym, o nagłych zmianach pogody, o mgłach zakrywających właściwe trakty i podstępnych wskazówkach kierujących ku niebezpiecznym rozpadlinom.

Kto jednak nie przekroczył granicy Nordii i nie wędrował pośród dolin Milczących Gór, nie zna nawet ułamka prawdy. W gospodach nie usłyszysz o tym, że Nordyjczycy znają zaklęcia, dzięki którym zbocza ożywają, o tym, że odpowiednimi, pochodzącymi ze starożytnego języka słowami potrafią wywołać lawinę, czy burzę, a nawet zamknąć kotlinę. Co innego przecież słyszeć bajania i legendy, co innego ujrzeć na własne oczy jak góra ożywa i z głuchym pomrukiem upodabnia się do kamiennego, prastarego potwora na usługach swego pana.

Cóż, skoro tym, którym dane było ujrzeć te sceny, nie udaje się już nigdy opuścić granic Milczących Gór.

MAGIA

Tak, panie, w rzeczy samej, co innego jest słyszeć legendy i bajania, co innego zaś poznać je i ujrzeć na własne oczy. Wtedy fantastyczne historie przestają wywoływać uśmiech fascynacji, a przywołują raczej grymas przeżenienia i panicznego lęku. Dzierżąc nordyjski muszkiet czy szpadę, uśmiechem ledwo kwitujesz słowa mówiące, iż powstały one dzięki magii i czarom. Gdyby ci jednak było dane przekroczyć próg jednej z manufaktur, jakich setki rozrzucone są pośród zboczy Milczących Gór, uśmiech znikłby jak za dotknięciem magicznej różdżki.

W tych manufakturach inżynierowie odprawiają rytuały, korzystając z sił magii. Pracując długimi godzinami w spowitych kłębami pary i dymu budowlach jawnie drwią z nauk Proroka. Nordia ukrywa przed Dominium potężne golem, starożytne formuły, rytuały i wszelką wiedzę, która wbrew zapewnieniom cynazyjskich dyplomatów, niewiele ma wspólnego ze znaną w reszcie Dominium sztuką inżynierii.

MANUFAKTURY

W całym Dominium Nordia słynie z niezliczonych manufaktur, kopalń i przemysłu rozwiniętego do poziomu, który reszta państw Sojuszu osiągnie dopiero za kilka wieków. Głośno jest o miastach skąpanych w kłębach dymu uchodzącego z dziesiątków kominów, o osadach, których wszyscy mieszkańcy znikają na całe dnie w budynkach potężnych manufaktur,

o ludziach przypominających trupy, którzy wychodzą z pracy późną nocą, by zapaść tylko w krótki sen i rano znów zniknąć w fabryce. W ciemne, wietrzne noce bazarze z uwielbieniem opisują nordyjskie osady, wymarłe, otoczone zgiełkiem i smogiem fabryk, gdzie produkuje się wyroby, których przeznaczenia w Dominium zwyczajnie nikt nie zna.

Na salonach Cynazji nie usłyszysz już jednak o bardańskich niewolnikach przesiedlanych z ziem dawnej Bardanii i więzionych w osadach górniczych. Nikt nie zechce dopytywać się, jak głęboko sięgają kopalnie, z których wydobywa się surowce. Ciemność kopalń kryje pracujących deviria, Minionów kopiących podziemne tunele czy przypominające dzikie psy Ravisy ciągnące pełne urobku kolejki przez głębokie chodniki rozciągające się pod całą Nordią. Poza granicami Milczących Gór nie słyszeć krzyku skazańców rzucanych na pożarcie podziemnej rasie Szaków.

TAJEMNICE

Jak wspomniałem już wcześniej, gdzie zwrócisz, panie, głowę, tam odkryjesz ślad tajemnicy i dowód inności Nordyjczyków. Zechcesz dowiedzieć się czegoś o towarzystwach i klubach zrzeszających nordyjską szlachtę i staniesz przed murem chroniącym wiedzę o ludziach wskrzeszających kult Czarnych Rodian. Przyjrzyj się uważnie tatuażom zdobiącym twarze niektórych spośród Nordyjczyków i dostrzeżesz ich niezwykle podobieństwo do znaków, które malują na swym ciele elfy spotykane na froncie w Agarii. Zapytasz o niezwykłość nordyjskich kruków, a odpowie ci milczenie. Słowa odmowy skwitują twą prośbę o możliwość lektury kronik szlacheckich rodów.

Gdziekolwiek ruszysz, tam cisza i zmowa milczenia.

Módl się, panie, za siebie i proś Jedyne, by pozwolił ci walczyć z pokusą ciekawości, bo jeśli ciekawość zwycięży i uda ci się poznać któreś z nordyjskich sekretów, zostaniesz w Milczących Górach na zawsze. Nordia nie wypuszcza z rąk swych sekretów...

TWORZENIE POSTACI

NORDYJCZYCY

Mieszkańcy Dominium znają Nordyjczyków z ich nieprzychylności innym nacjom. Znają z tego, że mają oni swe tajemnice i sekrety, których nie ujawniają nikomu, z tego wreszcie, że wielu z nich oddanych jest siłom Ciemności. Synowie Nordii są samotni, zamknięci w sobie i obcy całemu światu.

“Nie chciałbym przebywać w towarzystwie kogoś takiego” mówią w Dominium o Nordyjczykach. Cicho szeptają o wyklętym narodzie, zienawidzonym przez wszystkich i wszystko, nie znajdującym zrozumienia u żadnego ze swych sąsiadów. Nawet Milczące Góry, ziemia Nordyjczyków, traktują tych ludzi okrutnie. Dokładnie tak, jak cała reszta Dominium.

Przecież jednak nie wiemy nic o prawdziwej Nordii i jej mieszkańcach! Znamy tylko tych nielicznych, którzy zdecydowali się opuścić Milczące Góry i ruszyć w świat. Tymczasem pośród czarnych szczytów, skryci za swymi bramami, żyją Nordyjczycy wywodzący się z ośmiu książęcych rodów, prawdziwi Nordowie. Istoty samotne w porównaniu do zwykłych ludzi, zamknięte i obce nam wszystkim. Gdyby Dominium odkryło choć część spośród ich tajemnic, nic nie uchroniłoby Nordii od wojny. Wojska Sojuszu zrównałyby tę krainę z ziemią, a jej mieszkańcy spłonęliby na stosach. Zapłaciliby



NOWE REGUŁY

Na kolejnych stronach tego dodatku znajduje się szereg nowych reguł związanych z tworzeniem Bohatera Gracza. Powstały one z myślą o graczach, którzy rozgrywają kampanię, której akcja ma miejsce w Nordii – dzięki temu graczce mają możliwość znacząco zróżnicować swoje postacie i sprawić, by każdy z biorących udział w grze Nordyjczyków różnił się od pozostałych postaci.

Przedstawione tu reguły pozwalają stworzyć postaci wywodzące się z jednego z ośmiu książęcych rodów. Przedstawiciele tych rodów bardzo rzadko opuszczają Nordię i w zasadzie nie można ich spotkać poza granicami kraju. Dlatego, dopiero gdy MG zadecyduje się prowadzić kampanię, której akcja ma miejsce w samej Nordii, graczce mogą skorzystać z przywileju wcielenia się w przedstawiciela jednego z książęcych rodów.

Decyzji Mistrza Gry pozostawiamy, czy z poniższych reguł mogą korzystać graczce biorący udział w zwykłej kampanii, której akcja ma miejsce gdzie indziej, np. w Ragadzie, Kordzie, czy Agarii. Zachęcamy w tej sytuacji do ostrożności w korzystaniu z nowych reguł.

Jeśli gracz chce wybrać jedną z trzech zaproponowanych tu profesji, musi zdecydować się na wybranie pochodzenia z arcyksiążęcego rodu. Jeśli gracz decyduje się na to, że jego postać pochodzi z jednego z arcyksiążęcych rodów, musi skorzystać z reguł związanych z Przekleństwem.

życiem za trwanie w okultystycznych stowarzyszeniach, za działanie we wrogich kariańskiej religii kultach, za czytanie zakazanych ksiąg i pism, za przekleństwa i dowody grzechu, w którym trwają od wieków i za magię, z którą żyją na co dzień... Spłonęliby za to, że służą Siłom Ciemności i za to, że każdego dnia występują przeciw naukom Kościoła.

Ty, panie, też zasługujesz na stos, prawda...?



KROK 1: POCHODZENIE

Pośród setek nordyjskich rodzin szlacheckich, jest osiem rodów, które stanowią o całej Nordii, są jej esencją i fundamentem. To osiem rodów książęcych, które skupiają w sobie siłę polityczną i militarną, które decydują o przyszłości Milczących Gór i kierują wszystkimi najważniejszymi wydarzeniami. To potomkowie Czarnych Rodian. Najbardziej osobliwi mieszkańcy Dominium.

Członkowie ośmiu wielkich rodów książęcych rzadko wyjeżdżają poza granice Nordii. Uwikłani w politykę, spętani dziesiątkami zależności, a co najważniejsze, w trudny do opisanie sposób związani z Milczącymi Górąmi, decydują się na opuszczenie ojczystej ziemi tylko w szczególnych wypadkach. Związani z Nordią starożytną przepowiednią Gorgesowie, od wieków strzegący tajemnic Milczących Gór Tillerowie, czy chroniący granic Nordii Ksenesowie całe swe życie poświęcają królestwu Nordii. Rzadko spotkasz ich wędrujących drogami Dominium, wykonujących sekretne misje czy zlecenia. Ci, których poznało Dominium, to Nordyjczycy z ostatnich rodzin szlacheckich, wygnańcy, ludzie, których Milczące Góry odrzuciły i pozbawiły swej opieki. Są obcy, czasem wręcz przerażający dla mieszkańców innych państw Sojuszu, lecz przecież nie noszą w sobie tej najczystszej nordyjskiej krwi, nie obłożeni przekleństwem, nie obcujący na co dzień z najdawniejszymi sekretami i magią. Synowie książęcych rodów to inna sprawa. Czasem trudno ich nawet nazwać ludźmi.

Przedstawiciele ośmiu rodów książęcych są w prostej linii potomkami Czarnych Rodian i jest im dziś tyleż daleko do Rodian, co blisko do ludzi. Skupiają cechy obu tych ras, stanowią osobliwą mieszankę, równie często przywodzącą na myśl człowieka, co i przerażającego elfa.

Nordyjczycy kryją się wewnątrz Milczących Gór, na zewnątrz pokazując najłagodniejsze ze swych oblicz. Cóż, skoro to najłagodniejsze wciąż przeraża i niepokoi Dominium...

GORGESOWIE

Gdy deszcz ucisza zgiełk świata, kryjąc prowincję nieprzeniknionym szalem szarości i spokoju, gdy z horyzontu znikają smugi dymu, a dolinami

przestają nieść się uciążliwe odgłosy maszyn, daje o sobie znać dar Gorgesów. Czy to pozostałość mocy Rodian? Dar Kusiciela? Szept Milczących Gór? Pojawiają się emocje, myśli, czasem nawet obrazy przyszłości, napływają uczucia związane z nadchodzącymi wydarzeniami, świadomość nieuchronnego. Obrazy, które nadejdą... Mówi się, że Gorgesowie mają niezwykłą intuicję.

Tak, w istocie, niezwykłą.

Gorgesowie od wieków są blisko rodu królewskiego. Radzą władcy w chwilach, kiedy wszyscy inni zawiodą, pojawiają się w Nordzie, gdy trzeba czegoś więcej niż wiedzy wyczytanej z ksiąg, czy informacji z raportów szpiegów. Są jednym z czterech rodów, czterech Mędrców, obok Jowanów, Angmorczyków i Tillerów, tkwią głęboko w zakazanych rytuałach i magii, korzystają z sił, których pochodzenie jest niejasne. Bo któż może powiedzieć skąd płynie moc rodu? Czy ktoś na ziemi może z pewnością ocenić, czy intuicja Gorgesów jest pozostałością po boskiej mocy Rodian, czy też darem zesłanym przez Kusiciela? Magia to, czy pozostałość boskiego błogosławieństwa? A jeśli pozostałość błogosławieństwa, czyż Jedyny nie rozkaż swym dzieciom wyrzec się nadanych mocy?

Lecz jak wyrzec się tego, przed czym nie sposób zamknąć oczu? Co zrobić, gdy w jednej chwili znasz przyszłość, wiesz o czymś, o czym nikt na całej ziemi nie wie?

Gorgesowie rzadko ruszają poza swe ziemie. Nie angażują się w politykę. Nie słyną z handlu, z umiławania sztuki, nie słyną z osiągnięć w żadnej dosłownie dziedzinie. Trwają w Bonur oczekując spełnienia przepowiedni i nadejścia najgorszego.

Pewnego dnia przecucie ostrzeże ich, że koniec właśnie nadszedł.

Cecha Nordyjczyka z rodu Gorgesów (zamiast cechy z Podręcznika Podstawowego):

INTUICJA

Dorian Alesten stanął przed lustrem i zaczął zaczesywać swe długie włosy. Pogoda była paskudna, niebo chmurzyło się od wielu dni, dziś zaś, późną nocą, w końcu lunęło i deszcz padał nieustannie do rana. Teraz powoli słabł i przechodził w mżawkę. Dziś wieczorem do domu miała wrócić kuzynka Alestena, Katarzyna. Wyczekiwał jej od wielu dni i cieszył się na jej wizytę. Jednak od rana coś nie dawało mu spokoju, coś niewytłumaczalnego, coś na granicy zrozumienia. Dar Gorgesów?

Kiedy Dorian kończył toaletę, słudzy osiodłali konia. Nordyjczyk ruszył na północ, naprzeciw Katarzynie. Sześć godzin później, dwie mile na wschód od Dorkas, okazało się, że przecucie go nie myliło. Pusta karoca stała w poprzek traktu. Katarzyna zniknęła.

Przed rozpoczęciem przygody MG powinien zdradzić graczowi jakiś szczegół nadchodzących wydarzeń, który związany jest z Bohaterem Gracza. MG powinien przekazać informację w formie przecucia, np.: "Uważaj na koty" lub "Coś złego wydarzy się na wodzie".

TILEROWIE

Ukryci w cieniu. Lojalni wobec królewskiej rodziny. Nigdy nie zabiegający o zaszczyty i wpływy. Tilerowie, władcy Rand, potomkowie pierwszego Archosa. Ród po wielokroć niezwykły.

Zwą was Pieczętującymi, tymi, którzy zakrywają przed ludzkością starożytną wiedzę Rodian. Zazdroszczą wam księgozbiorów i rodowej wiedzy, choć przecież nie chciwość kieruje Tilerami, nie ona sprawia, że kryjecie te sekrety! Kiedy badacze Kościoła zatrzymują się przed plugawymi freskami i odmawiają ich badań, kiedy odgradzają nawy i tunele, gdzie zgromadzona wiedza jest niczym innym jak jawnym bluźnierstwem i wystąpieniem przeciw Jedynemu, wy tam właśnie wkraczacie! Pieczętujący wzięli na siebie ogromną odpowiedzialność i odważyli się poznać sekrety, których żaden człowiek nie powinien poznać. Studiują zakazaną wiedzę – nie wzbraniają się przed nią, nie lękają jej, lecz właśnie badają ją i gromadzą. To, co można wykorzystać, te okruchy wiedzy, które ludzkości mogą być przydatne, nie giną w archiwach. Przecież w rękach rodu Tilerów jest Zakon Dalmira i Gildia Metalurgów i Rusznikarzy z Rand, oni to są rodem przemysłowców, tymi, którzy pchają Nordię do przodu, pozwalając na nieustanny rozwój. Sięgają tam, gdzie Kościół nie waży się zaglądać i wybierają wiedzę, którą dają Nordii. Windy, szyny, wszelkie wynalazki, które czynią Nordię krainą niezwykłą są owocem poświęcenia Tilerów. Nieustannego ryzyka i wyzwań, które podejmują igrając z zapisami splugawionymi przez Kusiela i jego siły.

Cóż, skoro zazdrość od wieków walczy z rozsądkiem, rodząc Tilerom tyłuż samo wrogów, co przyjaciół. Jedni mają ród w wielkim szacunku, wiedząc, jak wiele Tilerowie dali królestwu, drudzy w wiecznej pogardzie, zazdroszcząc sekretów, które kryją się w Rand i Katedrze Dalmira...

Cecha Nordyjszka z rodu Tilerów (zamiast cechy z Podręcznika Podstawowego):

WIEDZA TILERÓW

"...podpisano Iris Tiler". Iris odłożył pióro, posypał pismo piaskiem, po chwili zdmuchnął okruszyny i spojrzał na równe litery. Przeczytał list raz jeszcze, wziął głęboki oddech i zapieczętował go. Posłaniec czekał na dole, rozkazy wydane były już wcześniej. Wziął dokument, skłonił się i ruszył. Późną nocą dotrze do Rand, zbudzi sekretarza rodu i wręczy mu list. Jeśli sekretarz skłoni się ku prośbie Irisa, o świcie skrybowie przygotują odpowiedź. Około południa goniec ruszy w powrotną drogę.

Jeśli sekretarz odmówi odpowiedzi na pytania, Iris będzie zgubiony. O tym jednak w liście nie pisał. Prawda była zbyt straszna, by zdradzić ją Dalmirczykom.

Bohater ma prawo skorzystać z wiedzy zgromadzonej przez ród Tilerów. Odwiedzając dowolnego członka

rodu Tilerów ma dostęp do ksiąg gromadzących Wiedzę Tajemną na poziomie 3, odwiedzając Rand ma bezpośredni dostęp do bibliotek zawierających księgi gromadzące Wiedzę Tajemną na poziomie 5. Może też wystosować pisemną prośbę do jednej z głów rodu w Rand o pomoc w konkretnej sprawie. Po zdaniu testu Autorytetu (z PT dwa razy wyższym niż poziom Wiedzy Tajemnej, do której chce dotrzeć Bohater) Bohater może otrzymać informacje z ksiąg zawierających Wiedzę Tajemną na dowolnym poziomie.

MERINGTONOWIE

Mówi się, że Meringtonowie każdej jednej nocy śnią o swojej śmierci. Widzą siebie przekłutych rapierem, siebie padających od strzału w pierś, wreszcie i siebie otoczonych przez tuzin przeciwników, w końcu padających z wycieńczenia, krwawiący z dziesiątków ran zadanych przez zdrajców korony.

Mówi się też, że Meringtonowie o niczym innym nie myślą, jak o tym, by pewnego dnia własną pierśią zasłonić króla i poświęcić swe życie ratując władcę Nordii. Że latami czekają na ten moment, gdy król będzie w największej potrzebie, zagrożony, zradziecko zaatakowany ze wszystkich stron, zupełnie sam, obok siebie mając tylko wiernego Meringtona. W pojedynkę chronić króla przed tuzinem wrogów to największe ich marzenie.

Bzdury, panie. Merington nigdy, w żadnej, najkrótszej nawet chwili swego życia nie będzie oczekiwał tego, by życie Gaina było zagrożone. Nigdy. Absolutnie nigdy.

Wszystko co Merington robi w swym życiu podporządkowane jest bezpieczeństwu rodu królewskiego. Każdym czynem, każdą decyzją Merington zabezpiecza się przed tym, by nigdy nie trzeba było poświęcać życia w obronie króla. Bezlitosny, nie znający kompromisów, wywiad Meringtonów krwawo ucina każdy załazek spisku. Mistrzowsko wyszkolona gwardia trzyma z dala każdego, choćby i miało to kosztować dyplomatyczną katastrofę. I co najważniejsze, każdy, w kogo żyłach płynie krew Meringtonów żyje w ciągłej gotowości do pomocy, czekając choć na najmniejszy gest oznaczający, że korona go potrzebuje. Wystarczy jeden list, krótka notka, by każdy z Meringtonów rzucił absolutnie wszystko i stawiał się na rozkazy głowy rodu. Żyją oni wszyscy dla króla. Ich codzienne sprawy, codzienne życie to nic więcej jak poboczne czynności wypełniające oczekiwanie na królewskie wezwanie.

Cóż, a jeśli chodzi o sny Meringtonów... W każdej plotce tkwi choć ziarno prawdy.

Mam rację, panie...?

Cecha Nordyjszyka z rodu Meringtonów (zamiast cechy z Podręcznika Podstawowego):

BEZKOMPROMISOWA ODWAGA

Stało się. Nadszedł w końcu ten moment i, szczerze mówiąc, był on piękniejszy niż w najpiękniejszym ze snów, jakie Thomas Merington kiedykolwiek śnił. Oto znalazł się sam w spowitej ciszą sali teatru, otoczony tuzinem zamachowców. Teatr miał być zabezpieczony, lecz jakimś sposobem spiskowcy zdołali się tu ukryć i gdyby Thomas nie zapomniał papierosnicy i nie wrócił po nią, spiskowcy bezpiecznie rozstawiliby się czekając na niedalekie przybycie króla.

Na szczęście zapomniał papierosnicy, na szczęście wrócił po nią, szepcząc żonie, by chwilę zaczekała nań w karocy. Na szczęście stał tu teraz, widząc zdziwione, strwożone, wściekłe twarze zamachowców. Powoli otaczali go, lecz to było nieistotne. Thomas wyciągnął pistolet, dwójka z zamachowców uczyniła podobnie, ale i to było zupełnie nieistotne. "Jednego z nich zastrzeł, drugi, zastrzeli mnie.", pomyślał.

Był spokojny. Kula, która zaraz rozerwie mu pierś, będzie listem, który Thomas wyśle królowi, jasną i wyraźną notką, która powie: "W tej sali czai się zło, panie, nie wkraczaj tu". Huk wystrzałów poniesie się pośród murów teatru, w jednej chwili porwie w górę gołębie i ucieknie oknami na ulicę, do karocy, do uszu czekającej nań kobiety. Klara Merington zawiadomi króla. Thomas uczył ją tego długie lata.

Huknęły strzały. Zapięкло w piersi. Piękniej niż we śnie. O wiele piękniej.

Szczęśliwy upadł na posadzkę.

Bohater nie ma potrzeby wykonywać testów Wytrwałości oraz testów Odwagi jeśli niepowodzenie w tym teście oznaczałoby zagrożenie życia Gainów. Raz w czasie sesji bohater może przerzucić dowolną ilość kości w dowolnym teście Wytrwałości lub Odwagi.

KSENESOWIE

Kroniki mówią, że osiem wieków temu, dwunastego stycznia 761 roku, podczas ceremonii mianowania nowych admirałów floty, książę Estes III miał rzec, iż każdy naród ma swych Ksenesów; ród, który od zarania dziejów staje w obronie ojczyzny, który wystawia najbitniejsze hufce, którego najstarszą tradycją jest bronić ziem ojczyzny.

"Nordia dumna jest z Ksenesów", zakończył swe przemówienie książę.

Niewielu jest dziś w Nordii ludzi gotowych przyznać, że bez Ksenesów właśnie, Nordii by już nie było. Istniałaby ona bez Meringtonów, bez Stratonów, bez Gorgesów, jednak bez Ksenesów zostałaby już dawno temu rozdrapana przez sąsiadujące narody, przez ludzi nienawidzących Nordyjszyków, ich obcości, zamknięcia i konszachców z Ciemnością. Od czasów Proroka minęło półtora tysiąca lat i nie było wiosny czy zimy, by sąsiedzi nie patrzyli zazdrośnie w stronę Milczących Gór i by nie myśleli o zrównaniu tych zamków i twierdz z ziemią, by nie pragnęli spalenia całej przeklętej Nordii i wyrznięcia wszystkich jej mieszkańców.

Całej tej nienawiści i złości, szalonemu fanatyzmowi i zwykłej ludzkiej chciwości od zawsze dają odpór Ksenesowie. Milczące Góry pozostają niezdobyte. Niewiele innych jest ziem na świecie, o których można to powiedzieć.

Cecha Nordyjczyka z rodu Ksenesów (zamiast cechy z Podręcznika Podstawowego):

WIEKI DOŚWIADCZENIA

Młodzieniaszek z dzikim okrzykiem wyskoczył z ciemnej bramy, tuż za Gurisem Ksenesem. Powinien był pchnąć od razu, lecz nie zdołał, bo impet skoku zachwiał nim i wytrącił go z równowagi. Co więcej, szermierz nie zdołał pozbierać się na tyle szybko, by uderzyć choć w drugim tempie i gdy w końcu nadszedł moment na ostatnie, rozpaczliwie spóźnione pchnięcie w trzecim tempie, był już na straconej pozycji. Dożywając szpady Guris zrobił równocześnie dwa kroki po przekątnej i wkroczył w wąski pas cienia kamienicy, a dostrzegłszy po swej lewej stronie plamę kałuży, zamarkował ruch w prawo, prowokując u przeciwnika atak z lewej strony. Kiedy młodzieniec skoczył w pchnięciu, w zasadzie już umierał – Guris zbił jego atak, pociągnął go silnie do siebie, a gdy dzieciak poślizgnął się w kałuży i upadał na plecy, wbił mu szpadę w serce.

Jeśli Bohater nie jest zaskoczony, na początku walki otrzymuje 4 PP.

STRATONOWIE

Gdybyż się dało, arcyksiążęta najchętniej wzniesliby wokół granic swych prowincji dodatkowe pasma gór, kpią Stratonowie. Gdyby mogli, ironizując dalej, wybudowali by dach nad Nordią, i dwa jeszcze pasma gór, otoczyli się też fosą niemożliwą do przebycia, zamknęli we własnych dworach i najszczęśliwsi na świecie zgnili we własnym sosie.

Tak, panie, Stratonowie nie boją się używać mocnych słów. Wewnętrzna zgnilizna to jedno z łagodniejszych określeń, jakich używają, opisując politykę Nordii. Gdy czują się mocni, bezpieczni, Stratonowie mówią o nordyjskiej paranoi, o głupocie polityki izolacyjnej, która sprowadzi na Nordię zagładę. Międzynarodowe kontakty królestwa ograniczają się do wysyłania odmownych odpowiedzi do ludzi, którzy proszą o zgodę na przyjazd do Nordii. Zaoszczędzmy funduszy, niech poczta nie kieruje listów wгłęb Nordii, niech przy bramach pracują sekretarze i od razu wysyłają odmowne odpowiedzi, mówią Stratonowie bezlitośnie krytykując politykę Nordii.

O Stratonach mówi się, że są oni przeciw wszystkiemu, co dzieje się w królestwie, że krytykują wszystkich i wszystko, że mają odwagę mówić o rzeczach, których nikt nie podda debacie, że mają czelność wypominać błędy nawet koronie. Są uparci, zadziorni, nie kryją się z tym, czego chcą. Kiedy trzeba atakują, kiedy trzeba obrażają. Nordyjska subtelność i delikatność w rozmowach są im zupełnie obce.

Rodu Stratonów w Nordii się nie lubi. Nie lubią ich tu za ich mocne słowa, za odwagę krytykowania korony, za pokazywanie tego, jaką Nordia mogłaby być, gdyby zrezygnowała ze skostniałej tradycji i otworzyła się na bogactwo świata zewnętrznego. Nordyjscy wiedzą, że w wielu punktach Stratonowie mają rację.

Lecz któżby chciał przyznać się do tkwienia w błędzie przez te wszystkie lata...?

Cecha Nordyjczyka z rodu Stratonów (zamiast cechy z Podręcznika Podstawowego):

ŚWIEŻA KREW

- W maju, w Sarancie odbędzie się uroczyste otwarcie odremontowanej katedry Łaski. Mszę odprawi Papież, który osobiście rozesał zaproszenia. Jedno z nich także, oczywiście, Nordowi – Tiamos Merington spojrzal na zgromadzonych Elianora Tiler i Hestusa Ksenesa.

- Kto będzie reprezentował Nord? – spytał Ksenes podchodząc do okna.

- Ja muszę zostać z królem, Gorgesowie, Jowanowie i ty Elianorze nie jesteście mile widziani w Sarancie. Stelios nie opuścił Angmoru od dziesięcioleci. Liczyłem...

- Przykro mi, Tiamosie. Nie mogę. Za dwa tygodnie ruszam do Lark. Bardziej zapomniałem kto teraz rządzi ich dawną ziemią.

- A zatem nie mamy wyjścia – westchnął Elianor Tiler.

- Nie mamy – odparł Tiamos Merington. - Wyślijcie wezwanie do Stratona – zwrócił się do swego sekretarza.

Bohater z rodu Stratonów nie posiada Przekleństwa.

STELIOSOWIE

Żyć w samotności. Gardzić Jedynym. Każdego dnia z obawą wyglądać śmierci. Oto cechy, z których Nordyjczycy słyną w całym Dominium. Oto, co według wszystkich znaczy być Nordyjczykiem. I tacy właśnie są Steliosowie, zamknięci pośród skał prowincji Węża, najbardziej nieurodzajnego skrawka ziemi na całym Półwyspie Pazura, odcięci od świata, skupieni na własnej historii i tradycjach Nordii, pielęgnują to, co u potomków Rodian najszlachetniejsze.

Pielęgnują surowe wychowanie. Dbają o życie w Nordyjskich tradycjach, z nieufnością, często graniczącą z wrogością patrzą na postęp i zmiany. Nie wzdrygają się na widok magii, nie wypierają się swego pochodzenia i przeszłości, nie boją się zadawać najtrudniejszych pytań dotyczących Jedynego i Kusiciela. Żyją swym własnym rytmem, wędrują własnymi ścieżkami i za nic mają resztę świata. Nie ma dla nich nikogo, przed kim mieliby się ukorzyć. Ród Steliosów otoczony jest niewidocznym pierścieniem nieufności i wrogości do wszystkiego, co pochodzi spoza prowincji Węża. Przez wieki ukuli sobie więzienie, zamknawszy się w niegościnniej ziemi, przez lata odcinali się od świata. Dziś są tajemnicą nawet dla innych rodów Nordii, zagadką, której nie sposób już rozgryźć, sekretem, który ukryto zbyt dobrze i zbyt głęboko.

Prowincja Węża to wycieczka w przeszłość, tysiąc i więcej lat. Prowincja

Węza to zupełnie inny świat.

Cecha Nordyjczyka z rodu Steliosów (zamiast cechy z Podręcznika Podstawowego):

NAJCZYSTSZA KREW

Spójrz, synu, na niezwykle dar Gorgesów. Spójrz na niepojęte zdolności Jovanów. Przypomnij sobie to, czego uczyłeś się o historii i tego jak długo żyje arcyksiążę Stelios. Zważ na to, jak wielkim talentem militarnym mogą pochwalić się Ksenesowie. Spójrz na nas, na nasze ciała, nieporównywalnie silniejsze i sprawniejsze niż ciała mieszkańców Dominium...

Nigdy nie daj się omamić Stratonom. Nie słuchaj ich aksamitnego głosu podszytego zazdrością, która jest jak najdotkliwsza zadra w ich sercach. Chcą otworzyć się na Dominium, by rozmyć naszą krew, i sprawić, byśmy upodobnili się do nich.

Niedoczekanie moje. Nigdy do tego nie dopuścimy.

Po zakończeniu rozdzielania Współczynników podczas Kroku 4 Tworzenia Postaci, gracz w losowy sposób rozdziela jeszcze trzy punkty pomiędzy współczynniki.

JOVANOWIE

Gdyby o Jovanach wiedzieć jedynie tyle, że potrafią ułaskawić Milczące Góry, byłoby to już wystarczające, by darzyć ich wyjątkowym szacunkiem. Każdy bez wyjątku Nordyjczyk ceni potomków Edvarda Jovana za ich zdolności i wiedzę, za drogi, budowle, za wszystko, co powołują do życia tak umiejętnie, jak gdyby czas cofnął się, a Nordia znowu była pod władaniem Rodian.

Jovanowie mówią o sobie, że są opiekunami królestwa, a najbardziej dumni są z tego, że udaje się im połączyć tradycję z nowoczesnością, że obok antycznych zakłęć i słów, którymi wpływają na Milczące Góry, korzystają z najnowszych zdobyczy nauki budując wspaniałe mosty, równe, wytrzymałe drogi i wysokie budynki.

Mają Jovanowie i swoje mroczne tajemnice, w głębokich kopalniach dzieją się rzeczy, których nikt spoza rodu nie ma prawa ujrzeć, sekrety, które pozwalają im drażyć niezwykle głębokie tunele, sekrety pozwalające im ujarzmić niechętnych pracy górników, sekrety o tym, jak sprawić, by Milczące Góry słuchały twych poleceń...

Lecz przecież w Nordii nie ma chyba rodu, który nie miałby nic na sumieniu, prawda? Są Jovanowie dobrym duchem tego królestwa, są lubiani i szanowani przez wszystkich. To przecież najważniejsze.

Cecha Nordyjczyka z rodu Jovanów (zamiast cechy z Podręcznika Podstawowego):

ANTYCZNA WIEDZA

Darian Jovan z delikatnym uśmiechem spojrział w głąb doliny. Instynktownie wyczuwał potęgę okolicznych

gór. Wiedział, że jeśli uda mu się odpowiednio przeprowadzić rytuał, rozciągnięty tu most będzie trwał przez długie wieki, Milczące Góry, poproszone o wsparcie, dadzą mu siłę, by trwał rozciągnięty łącząc dwa odległe trakty. To będzie trudne zadanie. Wciągnął głęboko powietrze, jeszcze raz spojrzął na dolinę i zawrócił konia. Wróci tu na wiosnę. To będzie długi rytuał. Musi się przygotować.

Każdy Jovan otrzymuje k10 do wszystkich rytuałów odprawianych w Milczących Górach.

TAZALIASOWIE

Nordyjczycy źle radzą sobie na arenie międzynarodowej. Można podejrzewać, że czują się zastraszeni przez kariańskie państwa szukające pretekstu do napaści na Nordię. Można sądzić, że nie potrafią rozmawiać z innymi ludźmi, w ich oczach przecież prymitywnymi, w żadnym razie nie mogącymi porównywać się do odcytanych, gruntownie wykształconych Nordyjczyków.

Prawda jest dalece bardziej prozaiczna, ludzka. Nordyjczycy w naturze mają niechęć do poznawania nowych ludzi, do rozmów z obcymi, do dalekich podróży i opuszczania rodzinnego pałacu. Nie w smak im wyjazdy do innych krajów, wizyty na dworach, rozmowy z kupcami z dalekich stron.

Wyjątkiem od tego obrazu Nordyjczyka są Tazaliasowie. Otwarci na świat, ciekawi go, łaknący jak najszerszych znajomości i kontaktów. To oni powołali do życia Związek Elnarski, który zajmuje się międzynarodowym handlem, to oni głównie rozmawiają z Cynazyjczykami i Kartińczykami, dbając o dobry wizerunek Nordii w Dominium. Tazaliasowie żyją w zgodzie absolutnie z wszystkimi, zarówno w Nordii, jak i poza jej granicami, zgodnie z prawem dobrego kupca, który każdą osobę ma za swego przyszłego klienta, dla każdej osoby jest jak do rany przyłóż.

Tacy właśnie są Tazaliasowie, uśmiechnięci, ciepłi, z chęcią spełniający prośby innych ludzi.

Że mają w tym interes? Tak, to oczywiste.

Jaki? To jest już ich sekret...

Cecha Nordyjczyka z rodu Tazaliasów (zamiast cechy z Podręcznika Podstawowego):

SZEROKIE KONTAKTY

Szanowny Panie,

Jak co roku, w dniu przesilenia jesiennego w Kindle odbędzie się wspaniałe święto Tysiąca Kolorów. Byłbym szczerze zobowiązany, gdybyś zdołał przygotować dla mnie cztery zaproszenia na kończący to święto bal na dworze królowej, i przesłał na mój adres.

Pozostając z ogromnym szacunkiem, życząc powodzenia w interesach

Glorian Tazalias

P.S. Zaproszenia proszę przesłać in blanco, nazwiska zaproszonych wypiszę sam.

Bohater otrzymuje dodatkowe 10 pierścieni na zakup Sojuszników w Cynazji i Kartinie.

KROK 2: PROFESJE

Choć Nordia ze wszystkich sił kryje przed Dominium swe tajemnice, nie może przecież sprawić, by wokół Nordyjczyków i Milczących Gór nie narastały legendy i opowieści. Te historie, choć pełne fantazji, zawsze kryją ziarno prawdy. Choć niewielu mieszkańców Sojuszu miało szansę przekroczyć granicę Nordii, wielu z nich słyszało o zamieszkujących tę ziemię ludziach, o skrywających sekrety naukowcach, o pławiących się w zakazanej wiedzy Badaczach Katedr, czy o ludziach którzy rzucają się w objęcia śmierci, by jak najszybciej spotkać się z Kusicielem...

Podczas gdy niebo nad Nordią skrywają kłęby dymu z niezliczonych fabryk, w jej ciemnych dolinach, pośród rodiańskich ruin krzątają się badacze i odkrywcy. Gdy przez Milczące Góry przechodzą głucho, ciemne burze niosące uciążliwą, niekończącą się mżawkę, w ciszy starożytnych Katedr Badacze odcyfrowują znaczenie kolejnych symboli pozostawionych przez legendarnych przodków. Gdy przez wąskie doliny pędzi mroźny wiatr, Rozjemcy szukają śmierci walcząc z devirią, a często i każdym innym, kto tylko stanie im na drodze. Choćby był i nordyjskim szlachcicem.

W podręczniku podstawowym do Monastynu, podczas drugiego Kroku Tworzenia Postaci, gracze mają możliwość wybrać jedną z dziewięciu dostępnych w grze Profesji. Podobnie jak w przypadku Pochodzenia, tak i tu, jeśli Mistrz Gry zdecyduje się prowadzić kampanię w granicach Nordii, gracze otrzymują możliwość wyboru spośród nowych Profesji, unikalnych, dotąd nieznanych. To postacie, które praktycznie nie ruszają się poza granice Milczących Gór, żyją tu, w Nordii i tylko w wyjątkowych okolicznościach można je spotkać gdzieś indziej. Nowe profesje to:

- Rozjemca (wojskowy)
- Badacz Katedr (duchowny)
- Wynalazca (dworzanin)

Podobnie, jak w przypadku Pochodzenia, w bardzo szczególnych okolicznościach Mistrz Gry może zdecydować, by gracz mógł skorzystać z niniejszych zasad nawet jeśli prowadzi kampanię poza granicami Nordii.

WOJSKOWY: ROZJEMCA

Wymagania: Opanowanie 14+



Można by o Rozjemcach powiedzieć, że kpią z Kusiciela, drwią z tego wszystkiego, co czeka ich zaraz, gdy tylko wydadzą ostatnie tchnienie. Nie jest to prawda. Lękają się tej chwili jak każdy inny Nordyckczyk. Lękają się, lecz swój strach przekuli we wściekłość, w złość, która czyni z nich obłądnych szermierzy. Lęk przed śmiercią opętał ich, zmienił w szaleńców rzucających Kusicielowi wyzwanie każdego dnia. Żyją na krawędzi życia i śmierci, nie wiedząc sami, czy chcą zginąć już dziś, natychmiast, czy jeszcze trwać w zawieszeniu, oczekiwaniu nieuchronnego.

Widząc takiego powiesz, że jest opętany, że pragnie śmierci, że w każdej jednej chwili swego życia szuka szybkiego, natychmiastowego końca. A

jednak oni zabijają ludzi, a nie sami giną, walczą do upadłego, a nie poddają się, krzyczą Kusicielowi: "Bierz mnie, no weź mnie!" lecz zarazem nie dają mu się porwać, trzymając się życia silniej niż wielu ich rodaków.

Trudno zrozumieć Rozjemców, zagłębić się w ich umysł czy poznać ich pragnienia. Trudno ich wszystkich opisać jednym słowem. Jedyne co ich łączy to śmierć. Tylko jej poszukiwanie ich łączy. Tylko to.

Jedni rzucają się na każdego deviria, nie lękając się w najmniejszym stopniu Ciemności, która raz za razem wyciąga po nich rękę, inni w tym czasie obrażają Jedynego i beczeszczą jego kościoły i katedry. Gdy Roz-

jemca jednym swym czynem zbliży się do szansy uzyskania łaski Jedyne-
go, zaraz znajdzie się dziesięciu innych, którzy zrobią wszystko, by stwór-
ca przeklął ich na wieki. Sprzeciwia się każdej z nauk Proroka, by zarazem
potem patrzeć jak ich kompani z krzyżem w ręce wystąpią przeciw sługom
Kusiciela...

Trudno to pojąć, lecz przecież sam, panie, jesteś człowiekiem i znasz
doskonale co to emocje, złość, nienawiść. Wiesz, jak lęk, czy strach potrafi
odmienić człowieka. Tacy są Rozjemcy, ludzie, których strach przed śmier-
cią odmienił jak nikogo innego w Dominium. Ludzie, którzy w jednej chwili
pogodzili się ze śmiercią i ruszyli w drogę, ku bezdrożom Milczących Gór,
w wolnym marszu do Kusiciela lub Jedyne-
go, w nieustannej krucjacie i
walce ze złem i niesprawiedliwością świata.

Jedni odkryli tę niesprawiedliwość w Kościele, inni w głębokich zakąt-
kach podziemnych grot. Każdy z nią walczy.

Cechy Rozjemcy (wybierz jedną z nich)

NARESZCIE KONIEC

Ludvig Arcas poczuł, że oto nadszedł wreszcie kres jego tułaczki. Że tym razem naprawdę to koniec, że już
nie odbierze mu tej chwili. Od strony wzgórza dał się słyszeć cichy pomruk, widać było poruszenie i po chwili
zbocze drgnęło, jakby zafalowało, jak dreszcz, który przeszedł po ziemi, unosząc kamienie, skaliste wybrzusze-
nia, wreszcie połać niewielkiego zagajnika u szczytu. Korń kapitana stanął dęba, przerażony zaczął tańczyć, lecz
przecież nie było już się czego bać, nie było już nic, co mogłoby wzbudzić strach. To tylko Milczące Góry wydały
swoją wyrok i wyciągnęły rękę po ciało Nordyńczyka. Po duszę nikt nie sięgał, bo ta była przeklęta. Ciekawe, jak
to jest mieć łaskę Jedyne-
go pomyślał, ruszając na spotkanie śmierci.

Bohater otrzymuje PT-6 do wszystkich testów Opanowania.

NIEWIARA

Kapitan Oskar Ksenes śledził duchownego od kilku tygodni. Wiedział o nim wszystko, wiedział, co ojca
Sevino interesowało i czego pragnął, znał jego małe grzeszki, znał i jego wielkie grzechy, prawdę o magii, której
duchowny się oddał i kulcie Czarnych Rodian, któremu Sevino przewodził. Kapitan miał dość informacji, by
wiedzieć, że postępuje słusznie, kiedy więc wkroczył do podziemi, bez wahania odcignął kurek pistoletu i nie
bacząc na sylwetki kilkudziesięciu stojących w mroku Nordyńczyków wolno przemaszerował wprost na środek
sali, tam, gdzie stał kapłan. Sevino, widząc Ksenesa, wprawdzie uczynił znak krzyża, potem wypowiedział słowa
modlitwy. Kapitan tylko skrzywił się szpetnie i splunął na wysypaną trocinami, umoczoną we krwi i śluzie
podłogę. Kapłan zrozumiał, z kim ma do czynienia i w jednej chwili wyciągnął tajemniczą kulę, uniósł ją
wysoko w górę i zaczął szeptać zaklęcia. Powietrze w komnacie stężało, podniósł się odór stęchlizny, trociny
poruszył podmuch zepsutego powietrza. Oskar spojrzał z pogardą na duchownego i cicho wyszeptał: "Nie
wierzę głupcze. W żadnego z nich. Ani jednego, ani drugiego." I wypalił wprost w pierś Sevino.

Bohater otrzymuje PT-4 do wszystkich testów Wiary, zarówno związanych z modlitwami, Jedynym i
relikwiami, jak i magią, Ciemnością i magicznymi przedmiotami.

[rys. S.M.]

DUCHOWNY: BADACZ KATEDR

Wymagania: Spryt 14+



W Dominium spotkasz setki duchownych spędzających długie godziny na badaniu starożytnych Katedr. Od zapomnianej przez wszystkich Dorii, przez rozległe przestrzenie Anhilionu, po serce Matry i dalekie ziemie Agarii. Wszędzie spotkasz pozostawione przez Rodian Katedry, a przy nich mnichów, duchownych i wszelkiej maści badaczy, którzy pod czujnym okiem Kościoła próbują odczytać zapisy naszych przodków. Gdzie ruszysz, w zakurzonych bibliotekach i prywatnych zbiorach natrafisz na dzieła i wszelkiej maści opracowania analizujące pozostawione nam przez Rodian zapisy. Trzeba by więc powiedzieć, że w całym Dominium znajdziesz badaczy katedr, tak?

Nie, panie. Nie spotkasz badaczy katedr nie będących Nordyjczykami.

Podczas gdy historycy całego Dominium błądzą pośród rodiańskich zapisów, miotając się w gąszczu symboli i znaków, tu, w Nordii, gdzie badaniem zajmują się od tysięcy lat, praca przebiega zupełnie inaczej. Dokładniej, pewniej, a nade wszystko, od wieków, od tysięcy lat, przebiega ona w jednym tylko celu – Badaczy Katedr interesuje jedna tylko rzecz

na świecie – odpowiedź na pytanie, jak zdjąć klątwę z synów Nordii.

Nie, jak przebłagać Jedyne. Jak zdjąć klątwę z Nordyjczyków. Różnica to niebanalna.

Wiadomo, że są Nordyjczycy, którym to się udało, choć wymienisz ich na palcach jednej ręki, są tacy, którzy znaleźli odpowiedź i raz na zawsze wymknęli się Kusicielowi. Dlatego szukacie, dlatego żyjecie w sieci symboli i znaków, znając przeszłość i kulturę Rodian często lepiej niż to, co ota-

cza was dziś. Analizujecie nauki Rodian, wczytujecie się w prawa rządzące światem, poznajecie sekrety wszystkiego, co was otacza. Nie cofacie się przed najstarszymi zapisami, nie boicie się wiedzy pozostawionej przez Czarnych Rodian, nie wzbraniacie się przed siłami magii. Wciąż myślicie jak przemóc klątwę, jak uratować duszę. Nie chcesz, panie, sławy, nie pragniesz dawać światu nowej wiedzy, nie poświęcasz swego życia dla dobra innych. Może kiedyś, może dawniej.

Dziś, po tych wszystkich latach, w twojej pracy, panie, nie chodzi o nic więcej jak znalezienie odpowiedzi na jedno pytanie...

Cecha Badacza Katedr (wybierz jedną z nich):

ZNAJOMOŚĆ IMION

Przesmyk wychodził na słynną przełęcz Wichrów, rozpadlinę głęboką na setki metrów, która przecinała tę część wzgórz na długości kilku kilometrów. Rondal Jovan popędzał wierzchowca, choć ten gonił już ostatkiem sił. Nie można było jednak inaczej, trzeba było dopaść mostu i przebiec się na drugą stronę, a rozwścieczeni Bardańczycy byli tuż tuż! Z tyłu huknęły dwa wystrzały, w powietrzu świsnęła kula, Jovan skulił się w siodle, przywarł do szyi wierzchowca. Trakt skręcił jeszcze raz w prawo i w końcu w półmroku pochmurnego popołudnia wyłonił się kamienny most, jedna z setek budowli wzniesionych w Milczących Górach jeszcze przez Rodian. Znowu huknął strzał, a po nim kolejny. Jeździec wpadł na most, wbił ostrogi w boki wierzchowca zmuszając go do ostatniego wysiłku. Jeszcze kilkadziesiąt metrów wyszeptał Jovan, jeszcze chwila.

Za sobą usłyszał tętent i dostrzegł, że pierwsi z Bardańczyków już wpadają na most. Jovan zeskoczył z konia, stanął wyprostowany i uniósł wysoko dłoń. Krzyknął: "surta eamah da keret ataran kanab" i z głębi rozpadliny dało się słyszeć narastający świst wiatru, Jovan powtórzył słowa, głośniejszym głosem i poczuł, jak od wschodu w most uderzył silny podmuch wiatru. Wystraszone konie Bardańczyków stanęły dęba, któryś z jeźdźców spadł na ziemię, a Jovan po raz trzeci wymówił słowa w starożytnym języku. Milczące Góry posłusznie pchnęły ku przełęczu kolejny podmuch wiatru. Po chwili nad mostem rozpętała się potężna wichura. Jovan wskoczył na konia i ruszył dalej. Na moment był bezpieczny.

Bohater ma PT-5 do testów Wiedzy Magicznej gdy ma do czynienia z magią nordyjską lub rodiańską.

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA RODIAN

Zapiski były niewyraźne, a Marco Tiler był już wykończony. Pracował ciężko przez cały dzień analizując symbole wyryte w jednej z naw Katedry. Zarysował cały blok notatkami, kopiując znaki i otaczając je dziesiątkami zapisków i uwag. Czuł, że jest blisko pełnego zrozumienia tego fragmentu, gdzieś na granicy świadomości kryło się rozwiązanie, lecz był już zmęczony. Bał się, że jeśli teraz przerwie, szansa na znalezienie odpowiedzi może przepaść, czuł ją już na wyciągnięcie ręki, lecz nie miał sił. Musiał przerwać. Oczy same się zamykały, a ciało odmawiało już posłuszeństwa. Potrzebował snu. Bez odpoczynku cała jego wiedza nie była warta funta kłaków...

Bohater posiada znajomość języka Rodian na poziomie 4.

DWORZANIN: WYNALAZCA

Wymagania: Spryt 12+



Głośno w Dominium o Nordyjskich muszkietach, o fabrykach, o wszelkiej maści cudach i dziwach powstających w Nordii.

O ludziach zaś, którzy je tworzą, od lat jest cicho. Pomyślałbyś, że wszystkie te wynalazki spadły Nordii z nieba, że leżały ukryte w grotach Milczących Gór i czekały, aż Nordyjczycy zwyczajnie odnajdą je i wykorzystają. Zazdrosne Dominium tyle wie o Nordii, że czasem korzysta się tam z magicznych rytuałów, że w swych manufakturach korzysta z pracy bardańskich niewolników, że część swej wiedzy czerpie z pradawnych przekazów, pism i traktatów.

Świat zamieszkały jest przez głupców.

Żaden Rodianin nie pisał na ścianach swych Katedr, jak gwintować muszkiety, żaden nie uczył, jak konstruować windy, czy zegary. To wiedza, do której samemu trzeba było dojść, ciężką, żmudną pracą, latami doświadczeń i prób, wreszcie z pomocą talentu i olbrzymiej mądrości. Nikt ci przecież, panie, nie podawał rozwiązań na tacy, jak myśleliby sąsiedzi!

Wynalazki i odkrycia nie przyśniły ci się w proroczych snach, ani nie zstępowały w szalonych wizjach. Wszystko to praca, nieprzespane noce, które spędziłeś nad papierami, tygodnie żmudnych obliczeń i sporządzania rysunków, porównywania notatek, choć przecież czasem bywa i tak, że wszystko to i tak było na darmo. Ileż godzin śleczasteś nad projektami, które przyszło w końcu zarzucić? Ileż razy stawasteś pod ścianą, bezsilny, bez pomysłu, bez żadnej szansy wyjścia z impasu, do którego sam się zapędziłeś?

Badania to zarówno sukcesy jak i niepowodzenia, to walka z samym sobą i własnymi słabościami, to gotowość spędzenia dziesiątek lat nad konceptem, który u samego finiszu może się okazać niemożliwą do realizacji fantazją! Codzienne prace, sukcesy, wynalazki, zmyślnie rozwiązania są przystawką do dania głównego – projektu który pozwoli ci przejść do historii! Możesz w życiu wykonać setki drobnych wynalazków, lecz być może nie uda ci się zaspokoić swych pragnień i marzeń. Cóż z tego, że twój bliscy zafascynowani są twą wiedzą i umiejętnościami, że zadziwiasz zdolnością rozwiązywania problemów, tworzenia nowych konstrukcji i urządzeń, jeśli nie pozostawisz po sobie czegoś naprawdę ważnego?

Cóż, większość z was, wynalazców, pozostanie tylko wybitnymi inżynierami i technikami. Do historii przejdzie tylko kilku...

Cechy Naukowca (wybierz jedną z nich)

RODOWE LABORATORIUM

Był już wczesny ranek, kiedy Klemens Rotias odłożył pióro i powoli przeciągnął się w fotelu. Siedział w pracowni od kilkadziesiąt godzin jak opętany goniąc wymykające się rozwiązanie go problemu. Wuj, do którego należała pracownia, kilkakrotnie w tym czasie zaglądał do Klemensa, lecz za każdym razem po krótkiej chwili wycofywał się i znikał w ciemnościach domu. Rotias miał tu wszystko, czego potrzebował, olbrzymią bibliotekę, przyrządy miernicze, szereg tablic, a nade wszystko wsparcie bogatego patrona, jakim był wuj. Dorian Rotias od lat inwestował niemałe pieniądze w uposażenie pracowni i z całego serca wspierał swego bratanka w jego pracy. Cóż, skoro badania Klemensa wciąż stały w miejscu. Odpowiedź na postawiony problem wciąż pozostawała zagadką. Potrzebował snu, odpoczynku. Jutro uda się z wujem na polowanie, w góry. Wuj będzie szczęśliwy.

Bohater ma możliwość korzystać z laboratorium należącego do jego rodziny. Wartość laboratorium to 4 wsie.

NALEŻNY SZACUNEK

Sława hrabiego Agnesa Teliara od lat wyprzedzała go na wiele mil. Twórca szeregu popularnych w stolicy wynalazków, przez kilkanaście lat osobisty doradca i konsultant przy Radzie Królewskiej, dziś, trzydzieści lat po przykrym wypadku w kopalniach soli spowodowanym przez błędne obliczenia wynalazcy, wciąż był rozpoznawalny w większości miast Nordii. Kiedy więc jego karoca minęła bramy miasta i ruszyła główną ulicą, wprost ku Obserwatorium Astrologicznemu, plotka o przybyciu mistrza wystzelili w miasto i nim Teliar stanął na chodniku przed Obserwatorium, tam już na niego czekali. Dyrektor zakładu skłonił się nisko i gestem zaprosił hrabiego do środka. Choć po wypadku losy Teliara pogmatwały się i rzuciły go na margines dworskiego życia, wciąż był jednym z największych umysłów swego czasu. Wciąż wystarczyło jedno słowo, by każdy, kto ceni naukę, spełnił jego prośbę.

Bohater otrzymuje +3 do wartości swojego współczynnika Autorytet.

KROK 3: PRZEKLEŃSTWA

Czym są Tajemnice przemierzających bezdroża Dominium przegranych bohaterów w obliczu nordyjskich sekretów i tajemnic? Czym są w porównaniu do dowodów Przekleństwa, które noszą w sobie członkowie książęcych rodów Nordii?

Kiedy spotkasz, panie, jednego z tych ludzi, zrozumiesz, dlaczego nie ruszają poza granice Nordii. Nie trzeba by im było jechać do Kary, by trafili na stos. Stos czekałby na nich w każdym mieście Dominium...

Wspomniałem już, że członkowie książęcych rodów nader rzadko decydują się opuszczać granice Milczących Gór i wyruszać poza strzegące Nordii Bramy. Splątani w sieci zależności i politycznych kontaktów, są niemal uwięzieni, trudno jest Nordyjczykowi wywodzącemu się z jednego z ośmiu rodów porzucić dom, rodzinę i wyjechać ku nieznanemu. Wspomniałem i o niezwyklej magii, która trzyma ich w granicach Milczących Gór i sprawia, że opuszczenie granic Nordii wywołuje trudny do pojęcia ból, przywodzi smutek i załamanie. Ci ludzie nie potrafią żyć bez Milczących Gór.

Lecz przecież cały czas ukrywałem najważniejszy powód tej izolacji, okrutną, znaną tylko nielicznym prawdę o książęcych rodach. Nie wspomniałem jeszcze o Przekleństwie, smutnym dowodzie prawdy kościelnych nauk. Dowodzie na to, że Jedyne odwrócił się od Nordyjczyków.

Członkowie książęcych rodów żyją w towarzystwie przeklętych znaków,

Jeśli Bohater Gracza wywodzi się z jednego z książęcych rodów, gracz powinien wykonać rzut k20. Jeśli wynik wynosi od 1 do 15, BG otrzymuje Przekleństwo. Jeśli wynik jest 16 do 20, BG miał szczęście i nie jest objęty Przekleństwem. Poniżej znajdują się przykładowe Przekleństwa. MG i gracze mogą oczywiście wymyślać własne.

Wynik rzutu	Rodzaj przekleństwa	Wynik rzutu	Rodzaj przekleństwa
1	Czarne błogosławieństwo	11	Przekleństwo pustki
2	Koniec drogi	12	Stygmaty
3	Uśmiech śmierci	13	Aberacja
4	Nienawiść deviria	14	Dowody
5	Czarna cera	15	brak przekleństwa
6	Lęk przed Jedynym	16	brak przekleństwa
7	Oko kota	17	brak przekleństwa
8	Wrażliwy na srebro	18	brak przekleństwa
9	Zew północy	19	brak przekleństwa
10	Złowrogi towarzysz	20	brak przekleństwa

które poza granicami Nordii sprowadziłyby na nich Inkwizycję, a ta szybko rozprawiłaby się z problemem. Choć nie wszyscy mają stygmaty, choć nie są one niezbitymi dowodami przekleństwa, choć nie jest to powód, do ukrywania się w cieniu Milczących Gór, to jednak od wielu lat żaden z członków książęcych rodów nie opuścił granic Nordii...

Aberracja – jeśli świat potrzebowałby dowodów, że Nordyjczycy w prostej linii wywodzą się od Rodian, tyś jest jednym z wielu. Niepojęta w Dominium długowieczność mieszkańców Nordii, wzrost, łatwość gojenia się ran i olbrzymia odporność na choroby, to wszystko dowody, lecz przecież twoje ciało ma ich więcej, prawda? Delikatne zgrubienia na plecach, pozostałość stawów, z których wyrastały kości? Twarda, sucha skóra na podbrzuszu? Dłuższe niż u innych ludzi palce u nóg? Pośród członków rodzin książęcych można spotkać wielu ludzi, którzy noszą w sobie nieludzkie pozostałości, dowody szlachetnej, a zarazem przekłętej historii...

Bohater otrzymuje karę +1PT do wszystkich testów Wiarygodności, ze względu na podświadomy strach przed odkryciem jego tajemnicy i wywołaną przezeń nieśmiałością w kontaktach z ludźmi. Przed grą gracz wraz z MG musi dokładnie ustalić rodzaj Aberracji.

Czarna cera – W słonecznej Cynazji mawiają, że w twarzy człowieka widać odbicie całej jego duszy. Gdyby odnieść to powiedzenie do ciebie, byłbyś panie człowiekiem do cna przesiąknięty złem, twoja skóra ma bowiem niezwykle, ciemny odcień. Spod bladej cery wyłaniają się grafitowe linie, jakby w twych żyłach płynęła nie krew, lecz błuźniercza substancja wprost z otchłani piekieł. Obcy na twój widok spuszczaają wzrok, odzęgnują zły urok, w pośpiechu zamykają drzwi i okiennice.

Powiedz szczerze, kiedy spoglądasz czasem w lustro, nie przyznajesz im racji?

Bohater ma karę +2PT do wszystkich testów Wiarygodności.

Czarne Błogosławieństwo – jesteś, panie, wybrańcem. Wielkie siły upatrzyły cię sobie na swego ulubieńca i od lat obłaskawiają darami. Siły te to sojusznicy Kusiciela. Cóż możesz z tym zrobić? Wykrzyczeć demonom, by dały ci spokój? Modlić się do Jedyne go? Ukryć się w zakonie, otoczyć relikwiami? Nie masz pewnego rozwiązania, bo przecież modlisz

się do Jedyne go, bo przecież nosisz na piersi krzyż, bo przecież nie unikasz odwiedzania miejsc świętych. Deviria ze spokojem znoszą to wszystko, a kiedy nadchodzi ciężka chwila, kiedy twoje życie jest zagrożone, kierują w twoją stronę pomocną dłoń. Nie odstępują cię, nie porzucają, nie zapominają o tobie nawet w najcięższych chwilach. Czemuż Jedyny nie zechciał cię tak ukochać...?

Zależnie od sytuacji i decyzji MG, słudzy Kusiciela mogą pomagać Bohaterowi wbrew jego woli, przy wszelkiego rodzaju wysiłkach i problemach fizycznych (wyważenie drzwi, podniesienie przedmiotu, przeskoczenie z dachu na dach). Słudzy Kusiciela są niewidzialni, lecz pomoc nie pozostaje niezauważona, lecz MG zarządza test Spostrzegawczości, zależnie od sytuacji o PT od 2 do 6. Zdanie testu pozwala dostrzec niepokojące rzeczy, ślady działania sił Ciemności.

Dowody – Kiedy siedzisz tak zamyślony, przypominasz mi wizerunek Ernesta – kata z obrazu przedstawiającego kaźnię karian w Ballarze. Mogłeś widzieć to malowidło pędzla Molerna, znajduje się w świątyni zaraz za rzeką. Twoją postać widziałem też na starej płaskorzeźbie, kiedy dawałeś na ucho rady księciu demonów. Mogę się mylić, ale artysta uchwycił kości policzkowe i brwi postaci, na tyle dokładnie, że były identyczne jak twoje! W „Księgach valdorskich” wyraźnie stoi, że człowiek o bardzo podobnym imieniu poprowadził kilkaset lat temu krwawą krucjatę na czele armii deviria. W pogańskim niegdyś Dagardzie bito na cześć okrutnego króla monety. Zgadnij, czy profil zdobił jej rewers?

Na wizerunkach przedstawiających grzech i ciemność: obrazach, rzeźbach, malowidłach naściennych, w starych księgach i dokumentach, legendach i podaniach, odnajdujesz, panie, swoją osobę. Czasem przedstawiony bohater posiada charakterystyczną cechę twojego wyglądu, innym razem księgi powtarzają ku przestrodze twoje imię. Przypisują ci straszne czyny, jakich nie dokonałeś i słowa, które nigdy nie opuściły twoich ust. Może te podobieństwa są kwestią czystego przypadku, iluzją tworzoną przez umysł. Ale któż może wiedzieć, co robiłeś w swoim poprzednim życiu?

BG otrzymuje karę +2PT do testów Wiarygodności.

Koniec drogi – to już koniec. Niewiele już zwojujesz. Nie osiągniesz już nic, co mogłoby odmienić twoje dotychczasowe życie. Twój czas się koń-

czy. Umierasz, panie. Och, jesteś Nordyjczykiem, tak jak żyjecie, tak i odchodzicie z tego świata, wolno, nie spiesząc się, oszukując czas i prawa natury, które opisują zwykłego człowieka. Nie umrzesz w ciągu kilku dni, ba! nie odejdziesz z tego świata nawet i w najbliższych miesiącach, lecz twój czas nadszedł. Czujesz to. Zostało ci kilka lat życia...

Bohaterowi pozostało kilka lat życia. Gracz powinien wykonać rzut kością k20. Wynik oznacza liczbę lat, po których postać umrze ze starości. Oczywiście, bohater może zginąć dużo wcześniej, w wyniku walki, zatrucia, wypadku itp.

Lęk przed Jedynym – nie potrafisz w żaden sposób wyjaśnić tego lęku, jest on bowiem zupełnie irracjonalny, czasem graniczący wręcz z niepojętym szaleństwem. No bo jak, panie, wytłumaczyć, że boisz się przebywać w kościele, że przeraża cię dotyk krzyża, że na samą myśl o Jedynym czujesz niepokój. Przejawy świętości, szept modlitwy, widok relikwii, wreszcie świadomość, że stoisz na poświęconej ziemi przyprawiają cię o niepokój. Dlaczego? Skąd ten lęk? Kiedy to się stało, że umysł wyrwał się z objęć rozsądku i oddał panice? Kiedy zacząłeś czuć się jak najwierniejszy sługa Kusiciela żyjący wieczną obawą o swój los w świecie władanym przez Kościół i sługi Jedynego? Nie potrafisz odpowiedzieć na te pytania. Jednego tylko jesteś pewien. Jedyny i wszystko co z nim związane napawają cię lękiem.

Bohater otrzymuje od PT2 nawet do PT6 w sytuacjach, gdy musi obcować z symbolami Jedynego. Wysokość PT pozostaje w decyzji MG.

Nienawiść deviria – problemy ze zwierzętami miałeś od zawsze, od czasów kiedy jeszcze byłeś małym dzieckiem. Od kiedy pamiętasz, zwierzęta reagowały nerwowo i często były agresywne. Dziś nie masz złudzeń, deviria wyczuwają w tobie coś, co napawa je lękiem, a zarazem złością. Jeśli nie mają dość siły, warczą, mierzą dzikim wzrokiem, jeśli tylko czują, że mają nad tobą przewagę, rzucają się, by cię zabić. Dzikie psy, konie, kruki, wszystkie bez mała zwierzęta mają cię za wroga, i w rzeczy samej, po tych wszystkich latach nienawiści i wojny znalazły w tobie wroga. Dziś nienawiść jest obustronna.

Bohater ma PT2 do wszystkich testów Jeździectwa, PT6 do testów Obłaskawiania zwierząt.

Oko kota – cóż powiedzieć więcej ponad to, że masz, panie, niezwykle, dziwne oczy. Przywodzą na myśl oczy kota, z wąskimi szparkami czerni wzbudzającej niepokój u rozmówców, są obce, nieludzkie, wywołujące dreszcz przy każdym z tobą spotkaniu. Nordia to dziwne miejsce. Słyszałem przecież i o innych aberracjach które dotknęły mieszkańców Milczących Gór, o zasnutych bielą tęczęwkach, czy o pulsujących czerwienią źrenicach.

Mówią, że pewnie lepiej widzisz, postrzegasz świat z niedostępną ludzom ostrością i wyrazistością, lecz kto wie, czy to nie tylko plotki. Masz lepszy od innych wzrok? W antycznych księgach autorzy piszą, że ludzie o oczach kota widzą to co niewidzialne, to czego ludzkie oko nigdy nie dostrzeże.

BG otrzymuje karę +4PT do testów Wiarygodności.

Przekleństwo pustki – słyszałem historie o ludziach objętych przekleństwem pustki. Ich dotyk zabija barwy i piękno, sprawia, że przedmioty blakną i niszczeją. Trzeba oczywiście długiego czasu, by w końcu przedmiot niszczał i rozpadł się w pył, nie poznasz takiego człowieka w jednej chwili, nie sprawi on, że trzymane przezeń pióro na twych oczach zniszczy i rozpadnie się w drobiny. Nie, oczywiście, że nie. Wszystko dzieje się znacznie wolniej, subtelniej. Objawy przekleństwa poznasz w domu tej osoby, w tym, jak wyglądają jej meble, jej sprzęty, biblioteka, wszystko czym się otacza. W braku barw, w braku ciepła, w warstwie pyłu, która osiada w całym domostwie...

Swoim dotykiem przekazujesz pustkę wszystkim nieożywionym rzeczom, których dotkniesz i ciężko ją powstrzymać nawet skórzanymi rękawicami, które teraz nosisz. Okazałem się grubianinem nie podając Ci ręki, ale nie miej mi tego za złe. Boję się. Po prostu się boję.

Dłuższe dotykanie przedmiotów martwych sprawia, że niszczeją one i się rozpadają. Przedmioty delikatne, jak karta papieru, czy pióro rozpadną się trzymane w dłoni przez kilkanaście minut, cięższe potrzebują wielu tygodni, by w końcu poddać się rozpadowi i zniknąć na zawsze... Szczegóły działania przekleństwa pozostają w kwestii MG.

Stygmaty – twoje ciało nie zaznaje spokoju. Budzisz się w nocy z krzykiem, kiedy pojawiają się na nim broczące krwią rany. Ślady ciosów, szpo-

nów, zębów i kłów. Jakbyś toczył walkę z deviria w innym miejscu i innym czasie. Rany zostawiają na ciele blizny, które goją się po kilku dniach. Czasem twoje plecy pokrywają się gęstą siecią symboli, zarówno tych świętych, jak i okultystycznych, jakby jakiś demon kpił sobie z ciebie i rysował znaki w zakazanych i zapomnianych językach. One też znikają z upływem czasu. Leczy przecież jednak rany pozostawione na duszy goją się znacznie dłużej.

W miejscu gdzie działają siły Ciemności BG musi wykonać test Wiary o PT6. Jeśli go nie zda, objawiają mu się stygmaty, BG otrzymuje k3 lekkich ran.

Uśmiech śmierci – jesteś opętany. Widzisz zjawy, mary, śniesz na jawie. Och, ludzi obłąkanych jest w Dominium bez liku, pozamykanych w przytułkach, otoczonych opieką najbliższych, żyjących w świecie nierzezywistych obrazów i doznań. Z tobą, panie, jest przecież inaczej. Trudno cię nazwać szaleńcem, bo przecież twój umysł jest w pełni sprawny. Nie masz majaków, zwid, nie powołujesz do życia istot zrodzonych w twej wyobraźni. Twym problemem jest towarzysz, deviria ukrywający się przed wzrokiem innych ludzi, demon pojawiający się zawsze, gdy nadchodzi niebezpieczeństwo, przemykający gdzieś w cieniu, a czasem idący tuż za tobą, zawsze ze złowrogim uśmiechem, zawsze wieszczący twą rychłą śmierć.

W chwilach niebezpieczeństwa blisko Bohatera pojawia się zjawia i szydzi, że Bohater jest o krok od śmierci. Bohater musi zdać test Opanowania z PT4 lub otrzymuje karę +2PT do wszystkich kolejnych testów do momentu, aż będzie miał możliwość odpocząć i się uspokoić.

Wrażliwy na srebro – srebro pali twoją skórę jak rozżarzone węgle. Zostawia rany, jak po poparzeniach, które ciało leczy z wielkim trudem. Nie nosisz srebrnej biżuterii, nie korzystasz ze srebrnej zastawy, nie widzisz w srebrze nic pięknego. Czasem czujesz się jak legendarny wilkołak z Bilkindaine, żałosna poczwara Ciemności, którą zabić można ponoć tylko srebrem.

Widziałem jak ze strachem spoglądasz na mój srebrny naszyjnik, jak odruchowo podnosisz dłoń w obronnym geście kiedy otwieram kopertę inkrustowanym nożem. Nie obawiaj się, nie wyjawię nikomu twojej tajemnicy.

BG otrzymuje ranę draśnięcie gdy dotknie srebra i kolejną, za każdą minutę, gdy wciąż dotyka srebra.

Zew północy – Nie dawniej jak wczoraj w nocy, podczas burzy słudzy znaleźli cię nagiego i skulonego na skraju klifu nad morzem. Drżałeś i majaczyłeś, wypowiadając dawno zapomniane nazwy i wersety. Rano już nic nie pamiętałeś. Nieznana siła wzywa cię nieustannie na północ. Nie możesz tego powstrzymać. Budzisz się w nocy, jak w transie biegniesz przed siebie, nie zważając na przeszkody. Starasz się z tym walczyć, czasem udaje ci się zapanować i z wysiłkiem kładziesz się z powrotem do łóżka, czekając tylko nadejścia ranka. Czasem przegrywasz, tracisz wolę i podążasz na północ... Najgorzej jest podczas burzy i pełni księżyca, w tych chwilach jesteś w stanie zerwać najgrubsze łańcuchy, byleby ruszyć w wędrówkę.

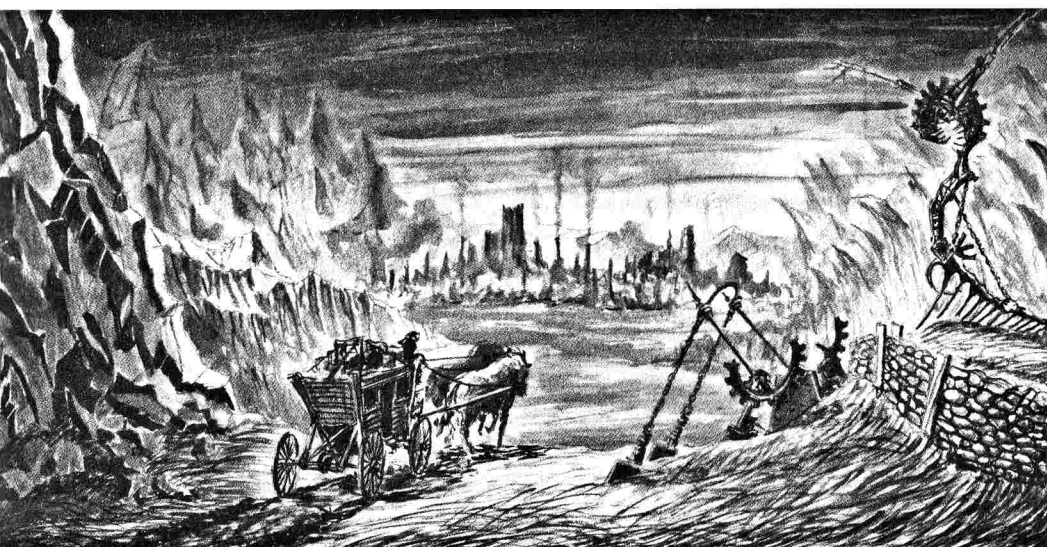
Jak myślisz, co lub kto czeka na końcu tej drogi?

BG musi wykonać test Opanowania o PT od PT4 do PT8 (zależnie od pogody, astronomicznej daty itp.). W wypadku nie zdania testu, MG przejmuje kontrolę nad postacią, która rusza na północ, nieświadoma zupełnie swoich działań. Testy wykonuje się w określonych dniach (kalendarz astronomiczny), często w czasie każdej pełni, czasem 13go każdego miesiąca – konkretne daty MG ustala wraz z graczem.

Złowrogi towarzysz – Cały czas obok, na granicy wzroku i słuchu, twój wierny kompan podąża za tobą wszędzie. Jaką ma formę? Wychudzonego wilczarza, którego ziajanie i warkot budzi cię w nocy? Wielkiego ptaszyska, łopot skrzydeł którego co i rusz niesie się nad naszymi głowami? Może kulawego wilka, który – jak herold – skowytem zapowiada twoje nadejście do każdego zamieszkałego miejsca?

Wiem, że jest gdzieś tutaj, w pobliżu, czai się i czeka na komendę od swojego pana. Chwilę temu przeciął nam drogę tam, między drzewami. Nadałeś mu imię?

Deviria kieruje MG. Deviria jest Sojusznikiem BG i w chwilach zagrożenia może mu pomóc, jednak BG nie ma żadnej kontroli nad poczynaniami deviria, nie może mu wydawać rozkazów, tresować go, oswajając.



PROWINCJE NORDII

NORDIA

W końcu, po wielu trudach i staraniach, nielicznym wybrańcom udaje się przekroczyć jedną z nordyjskich Bram. Ktoś stojący na górze gromkim głosem zakrzyknie rozkaz i po chwili uruchomią się antyczne mechanizmy. Monumentalne odrzwia nieznacznie się uchylą i oczom szczęśliwca ukaże się prawdziwa Nordia. Wkroczy do najpilniej strzeżonej ziemi Dominium, krainy opiewanej w niezliczonych podaniach i legendach, lecz po prawdzie zupełnie przecież nie znanej. Uposażony w bagaż krążących pośród gospod Dominium opowieści, stanie w końcu sam naprzeciw tego wszystkiego. Wszystko co dotąd słyszał będzie musiało prysnąć jak mydlana bajka. Opowieści bazarzy snujących się po Dominium nie mogą umywać się do tego, co człowiek zastanie w cieniu Milczących Gór, bo żaden bazarz nie ma dość wyobraźni, by przedstawić to, co naprawdę kryje Nordia. Rzeczywistość jest dalece bardziej niezwykła niż opowieści każdego z nich.

KRAJOBRAZ

Jeśli spytasz, jak wygląda ta земля, każdy niemal gawędziarz Dominium zaraz powie ci, że niebo nad Nordią jest wiecznie szare. Niebiosa

czynią tę krainę ponurą i nieprzyjazną człowiekowi – dodają po chwili przerwy. Żaden z nich pewnie w Nordii nie był, żaden z nich tego nieba nie widział. Gdyby udało im się przekroczyć granicę Milczących Gór, stanąć po drugiej stronie Bram i spojrzeć w niebo, zaniemówiliby. Żaden z nich nie podejrzewa nawet, że bajając o niebie Nordii, mówi prawdę. Bo, widzisz, panie, niebo nad Nordią naprawdę jest szare. Niebiosa, w rzeczy samej, czynią tę krainę ponurą i nieprzyjazną człowiekowi.

Trudno to wyjaśnić. Po części zasługa to Milczących Gór, rzucających cień na doliny, w których zbudowano osady i miasta. Po części wina to nisko wiszącego nad miastem dymu z fabryk i manufaktur. Po części to pewnie i strach, który człowiek ma w sobie wędrując po tej ziemi, lęk, który zwykle zachmurzenie przeradza w nordyjską szarość nieba. Nordia jest szara, choć przecież to wbrew logice i rozsądkowi.

Możesz jednak ruszyć wysoko ku szczytom, porzucić nordyjskie osady, zostawić za sobą zgłęb pracujących maszyn i smród kominów. Staniesz w wolnym polu, pośród bladych kęp ostrej, wysokiej nordyjskiej trawy i wtedy niebo nie będzie szare. Wtedy, stojąc ponad ciasnymi dolinami krainy dostrzeżesz, że słońce świeci tu tak samo silnie jak w sąsiedniej Ragadzie czy Bardanii. Mógłbyś wtedy pomyśleć, że Nordia może być piękna.

Cóż, skoro życie toczy się w dolinach i rozciągających się na zachodzie kraju nizinach. A tam wciąż zalega cień.

Cała ta ziemia jest smutna i bezbarwna. Zieleni jest jak na lekarstwo. Wszędzie skaliste, szare góry, a rzadkie kępy trawy są dokładnie takie same – blade i szare. Na zachodzie mówi się, że nordyjska trawa jest jak język Cynazyjczyka, ostra i zdradziecka. I rzeczywiście, małe kępy przywodzą na myśl ostrza sztyletów zakopane tu przed wiekami i wyrrywające się dziś z trudem z ziemi.

Tu na wspinaczkę nie weźmiesz grupy przyjaciół i worka pełnego prowiantu. Trzeba ci raczej dużo odwagi, determinacji, zwojów lin i dobrego czekana przy pasie. Tu zbocza gór nie narodziły się, by wypasać na nich owce. Powstały, by grozić lawinami, dawać schronienie kozicom i demonicznym koriasom, po to wreszcie, by upodobnić tę ziemię do skalnej pustyni. Poeci nigdy nie opiewali piękna tych gór. Pisali o czarnych oczodołach grot, o głuchym pomruku złości, o niewzruszonym chłódzie górskiego więzienia. Nawet Nordyjczykom trudno znaleźć dobre słowa, które opisałyby tę krainę.

Osad jest tu niewiele, życie skupiło się wokół głównych dróg i traktów. Olbrzymie połacie kraju są niezamieszkane, objęte władaniem Milczących Gór i ich magii. Zapomniane ścieżyny, ruiny osad, o których istnieniu nikt chyba nie wie, doliny, których nie ma na żadnej mapie – tak wygląda krajobraz Nordii leżącej z dala od Nordu, Angmoru czy innych dużych, silnych ośrodków. Tam, gdzie nie ma życia, nie ma go, bo Góry je wyparły. To nie ludzie nie chcieli się tam osiedlić. To Góry nie chciały tam ludzi.

MILCZĄCE GÓRY

Nie ma człowieka w Dominium, który, gdy raz usłyszał o Milczących Górach, nie chciałby poznać całej o nich prawdy. Wiedzieć bez cienia wątpliwości, że to pasmo żyje, widzieć, jak porusza się i zmienia. Oddałbyś, panie, wiele, by móc ujrzeć na własne oczy, jak cała osada, czy miasteczko w ciągu kilku godzin znikają połknięte przez skalny masyw, prawda?

Jeśli miałbyś to szczęście, by znaleźć się w odpowiednim miejscu i czasie, zapamiętasz ten obraz do końca swych dni i, uwierz mi, w każdej chwili swego życia będziesz żałował, żeś się tam wtedy znalazł. Nie powiesz potem o tym obrazie, że był fascynujący. Nie nazwiesz go pięknym, ani wzruszającym. Ani też monumentalnym. Przerażającym? Tak, bardziej. Powiesz o nim przerażającym. Nawet paraliżującym. Kiedy będziesz patrzył na to, co się dzieje przed tobą, zda się, że czas stanął w miejscu. Tam, gdzieś w dole będą umierali ludzie, krzycząc i próbując ratować się w bezsensownej walce z bezlitosnymi siłami, a ty będziesz stał sparaliżowany, nie pojmując co się dzieje. Och, będziesz wiedział, będziesz doskonale wiedział, że Milczące Góry upomniały się o ofiarę z ludzi, że masyw w jednej chwili ożył, dokładnie tak, jak ci mówiono, że oto to miasto na twoich oczach znika z tego świata. Będziesz to wszystko wiedział, lecz zarazem nie pojmiesz z tego nic. Nie uwierzysz temu obrazowi, nie pogodzisz się z tym, co będzie się działo przed twoimi oczyma. Fala skał przewali się przez domy, miażdżąc wszystko, co napotka na swej drodze. Belki będą pękały jak drzaźgi, ludzie będą ginęli wciągani pod ziemię, wymachując rękami, błagając o litość, łapiąc się rozpaczliwie tego co mają wokół – wozów, łańcuchów, zwierząt. Będziesz stał mamrocząc pod nosem słowa modlitwy, nawet jeśli ostatni raz wypowiadałeś ją dawno temu, w dzieciństwie. Ziemia porwie zaś i te wozy i łańcuchy. Zwierzęta, zagrody, biedne, skromne ogródki. Gdy po wielu dniach obraz będzie powracał, gdy nie będziesz mógł zasnąć,

słyszac krzyki, rzenie koni, pojmiesz, żeś tak naprawdę wcale ich nie słyszał. Byłeś przecież wiele mil od nich. Jedyne, co docierało do miejsca, gdzie tkwiłeś, to głuchy pomruk. Gniew Milczących Gór, złowrogie *kirud*, jak nazwali ten dźwięk Nordyjczycy. Krzyki, trzaski, pisk zwierząt podpowiedziała ci wyobraźnia. I przerażenie.

Milczące Góry są okrutne. Czasem człowiek usłyszy, że mszczą się za to, co uczynili im Nordyjczycy. Oto cena za butę i bezczelność, której dopuścili się przed laty synowie Nordu. Dla własnego kaprysu poruszyli ziemię, wyrwali z jej serca to, co było tam najcenniejsze i otoczyli swe ziemie wspaiałym pasmem gór. Zniewolili zakłęciami podziemny, kamienny świat, i dziś przychodzi im płacić okrutną cenę. Milczące Góry nigdy nie pogodziły się z niewolą i często dają temu wyraz.

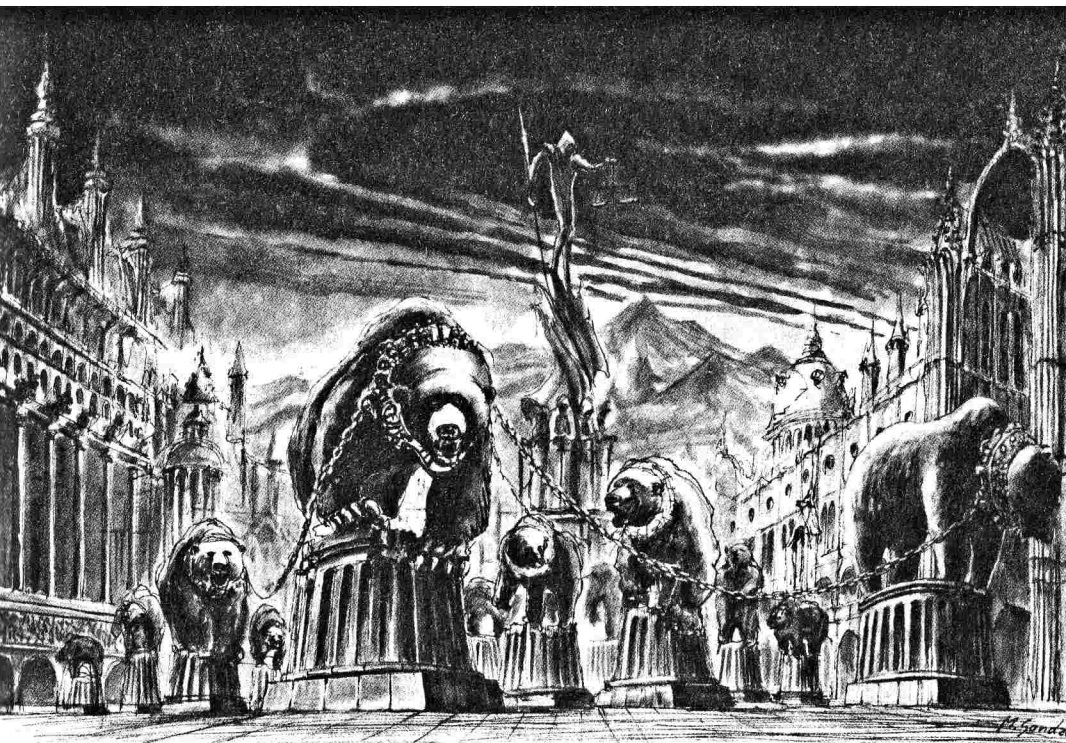
Giną więc całe osady, znikają miasta, twierdze, strażnice. Góry wznoszą się, czasem opadają, lawiny zasypują wąskie kotliny, czasem zaś spomiedzy kamieni i krzewów wychyli się zupełnie nowa, nieznana nikomu dolina.

Jedynie zbudowane w starożytności główne trakty, dziś wyszczerbione przez czas i magię, wciąż są pewnym, bezpiecznym sposobem dotarcia do celu. Zejdź z nich, wstąp na jedną z tysięcy ścieżyn i pomniejszych dróg wijących się pomiędzy wzniesieniami, a niczego nie możesz być pewien. Dróżka zwiedzie cię w nieznane rejony, skręci w kotliny, których nikt nie zna, przyniesie skrót lub zgubę. Nigdy tego nie wiesz.

Cóż mogę powiedzieć jeszcze o magii Milczących Gór? One żyją swym okrutnym, kapryśnym życiem. Wydają głuche pomruki i zmieniają Nordię każdego dnia. Jak morze faluje uderzając w brzeg każdej nocy i każdego ranka, tak Milczące Góry każdej nocy i każdego ranka przeciągają się, drżą, szukają sobie nowej, wygodniejszej formuły.

MIASTA

Nordia bez wątpienia szczyci się najbrzydszymi miastami Dominium. Podczas gdy cynazyjskie zwie się finezyjnymi, kordyjskie monumentalnymi, tutejsze trzeba by raczej nazwać ciemnymi, brudnymi, wręcz cuchnącymi. Kiedy zbliżasz się do murów, kiedy przekraczasz bramę, w głowie kłębią ci się pytania i wątpiwości. Gdzie ta słynna rodiańska architektura? Gdzie te wynalazki? Gdzie czarny nordyjski kamień?



Trudno pojąć, że te ciasne, czarne domy, to właśnie jest ta architektura, te wynalazki, ten piękny kamień.

W rzeczywistości bowiem, nordyjskie miasta to trudny do ogarnięcia koncert sprzeczności. Z jednej strony odnajdziesz tu ciemne, pełne smrodu i pyłu dzielnice przemysłowe, uliczki wypełnione kakafonią przeraźliwych dźwięków i oparami uciekających kominami dymów, z drugiej zaś strony, jeśli wkroczysz do dzielnicy szlachty i bogatszego mieszczaństwa, poczujesz się, jak na wytwornym balu. Ujrzysz piękne kamienice, wspaniałe arkady i pałacyki z cudnego marmuru. W strumieniach płynie krystalicznie czysta woda, a mury kamienic zdobią precudne płaskorzeźby. Są i żelazne mechanizmy najprzeróżniejszego przeznaczenia, i zegary, i latarnie, i krocie innych cudów. W jednej chwili dostrzegasz rodiańskie korzenie Nordii, niezwykle dziedzictwo, lecz w drugiej, w oka mgnieniu czar pryska. Nad miastem unosi się sygnał trąb, gdzieś, kilka przecznic od ciebie, w niebo buchają gryzące opary, uliczkami niesie się smród. Cóż, że otacza cię piękno, jeśli trzy, cztery przecznice dalej rozciąga się teren prawdziwego piekła...

OSADY

Pierwszą wieś przywitasz jeszcze z zaciekawieniem. Drugą i trzecią podobnie. Lecz w końcu, kiedy pojmiesz, że tu, w Nordii nie ma innych osad, jak tylko te, brudne i tłuste, najdzie cię zwątpienie. Rozrzucanych na zboczach gór wsi nie otaczają tu ani dywany pól, ani cudowna zieleń łąk. Wokół ciasnych chat rozłożyły się jedynie połacie brudu upstrzone rumowiskami pełnymi zepsutych wózków i połamanych narzędzi. Wszędzie błoto, brud i śmieci. Wieś, w innych częściach Dominium – symbol spokoju i jedności z naturą, tu, w Nordii osiągnęła pełne swe przeciwieństwo. Większą część żywności, płodów rolnych, zwierząt sprowadzają dziś Nordyjczycy spoza swych granic oraz z wielkich pól i pastwisk zagarniętej Bardanii, własne wsie zaś zamienili w robotnicze osady i faktorie, posyłając ich mieszkańców do katorżniczej pracy. Zamiast spokoju, jest zgiełk, zamiast natury, szare budynki fabryk. Nie ma tu zagród dla zwierząt, a tylko hale i magazyny. Nie ma maszyn rolniczych, a stalowe konstrukcje. Nie ma zmęczonych pracą na roli chłopów, a wycieńczeni, zakłęci w równym rytmie niemal całodobowej pracy robotnicy. W niektórych rejonach zwie się je osadami górniczymi, w innych manufakturami, mając zarówno samą manufakturę, jak i kilkanaście lub więcej rozłożonych wokół niej chat za jedno.

Kiedy dotrzesz do osady, przywita cię przede wszystkim chaos. Tu dostrzeżesz surowiec wydobywany w pobliskich kopalniach, zwalony w hałdy, obok równie wielkie kupy śmieci, niepotrzebnego urobku, zwaliska kamieni i wydobytej ziemi. Tu zepsute sprzęty, obok jakaś chata, wreszcie hale i magazyny, stajnie, budynki zarządcy i jego najbliższych pracowników. Zwierzęta biegają wszędzie wokół, taplając się w błocie ciasnych podwórek, brudne od sadzy i węgla, skarłate i niedożywione, wyglądające dokładnie tak, jak i te chowane w miastach, gdzieś na podwórkach i zacięzionych placach.

Mówię o brudzie nordyjskich osad, lecz gdybym użył tego słowa i tysiąc razy, nie oddałbym tego, jak wyglądają te miejsca, okryte pyłem z kominów, ubłocone, tłuste od olejów i smarów. Ludzie tu mają czarne twarze, brudne ręce, ubrania, które zdają się być nie prane nigdy. Kiedy spojrzysz na biegające po placu kury, a potem wejdiesz do zbitej z kilku desek gospody i dostaniesz na stół blaszany talerz przezroczystej zupy, odejdziesz ci ochota

na jedzenie. Nie zechcesz spać w tych żelaznych, jeżeli skrzypiących łózkach, przy brudnym oknie, które w żaden sposób nie wytłumi hałasów fabryki. Tu, w Nordii pracuje się bez ustanku. Maszyny wyłączają tylko na chwilę, jeśli przytrafi się awaria. Tę naprawia się szybko.

Krzywisz się, panie. Myślisz, że przesadzam, że odmalowuję ten straszliwy obraz, by osiągnąć jakiś cel, by odwieść cię od wizyty w Nordii, przekonać cię, że każde miejsce na ziemi jest lepsze od tego skalistego więzienia, pełnego dymu, smrodu, hałasu, tłustego błota, uciążliwego pyłu i obrzydliwego jedzenia.

Tak, panie. Z całego serca odradzam ci jechać do Nordii. W żadnym razie nie jest to miejsce przyjazne człowiekowi.

SZLACHTA

Stolica papieska przedstawia Nordyczyków jako ludzi o wielkim sercu, ludzi przeklętych przez Jedyne, lecz przecież zarazem tych, którzy nie odwrócili się od niego, nie wyrzekli karianizmu, a tym silniej zwrócili ku Stwórcy. Pracowicie tworzone, zarówno przez Kartinę, jak i Cynazję, obraz Nordyczyków przedstawia nam ludzi szlachetnych, walczących ze swą mroczną przeszłością, lecz dziś oddanych słusznym sprawom. Nordyczyk ukrywa się przed światem siedząc zamknięty w swym antycznym zamku i rozważając swój los.

Czasem masz wrażenie, że cała Nordia, to zakłęci w murach zamków filozofowie. Cynazja i Kartina odmalowały piękny obraz, prawda?

Uwierzysz panie, że w Nordii też żyją bandyci napadający ludzi na traktach? Wiesz, że i tam ludzie zdradzają się wzajem, kłamią i czynią wiele podłych rzeczy, by pomnożyć swój majątek? Wiesz, że i w Nordii, gdy wejdiesz do gospody, spotkasz pijanych, tkwiących w nieprzytomnej zabawie ludzi? Nordia nie sprowadza ich wszystkich zza Milczących Gór. I ci bandyci, i ci kłamcy, i ci pijacy nie przybyli tu statkami z Kordu czy Agarii. Oni wszyscy są Nordyczykami.

Trzeba spędzić w Nordii całe życie, by pojąć, jak to możliwe, że potrafią oni dźwigać swe brzemie, że nie są właśnie – jak ci malowani przez Kościół – jeden obok drugiego jak filozofowie. Że Nordia to kraina ludzi, żyjących, kochających, walczących o władzę i pieniądze, że tak jak i wszędzie indziej, ludzie zakochują się w sobie, jeżdżą na polowania, bawią się

na balach i plotkują przy winie. Trzeba żyć obok nich, by dostrzec, jak z biegiem lat rodzi się tu dystans do samego siebie, do swego życia, nawet do Jedyne go. Jak młodzi zbuntowani ludzie, chcący walczyć z całym światem, zmieniają się w pier w zgorzkniałych, przybitych, a potem w końcu znajdując w sobie siłę, by pogodzić się z trudnym losem i oddać pełni życia. I bawić się, i spiskować. Żyć po prostu.

POSPÓLSTWO

Ludzie prości mają tu o wiele ciemniejszą cerę. Ich twarze w większości przypadków trzeba by nazwać zdziczałymi i szpetnymi, choć przecież nie znaczy to, że to źli ludzie. Jest jednak w ich oczach jakaś obcość, tak jak i u szlachetnie urodzonych Nordyjczyków, wzbudzająca niepokój i lęk. Nawet jeśli chylą przed tobą głowę, jeśli kłaniają się w usługnym pokłonie, masz wrażenie, że ich oczy goreją, a w ich duszy kryje się złość i zawiść.

To tylko wrażenie, nic więcej. Nie masz w Nordii buntów chłopstwa, nie masz historii krążących po tej ziemi, opisujących palone pałace i wieszanych we własnych domach arystokratów. Lud jest tu pokorny i usługny. Cichy i jakby przyduszony. Może właśnie ta cisza, brak wybuchów śmiechu, czy gromkich przechwałek sprawia to nie miłe wrażenie. Kiedy człowiek trafi między pospółstwo, ma wrażenie, że oto przerwał im w podłych knowaniach, że oto czekają tylko, by sobie poszedł, czy może wręcz czekają tylko na znak, by go złapać i zadusić gołymi rękami.

Nigdzie indziej na świecie, szlachta i pospółstwo nie różnią się aż tak wyraźnie wyglądem i zachowaniem. Im szlachetniejsza krew, tym Nordyczyk wyższy, lepiej zbudowany, przystojniejszy. Arystokracja często przywołuje na myśl żywy pomnik, osobę, która właśnie zeszła z jakiejś monumentalnej statuy. Wraz z gorszą krwią ludzie pozbawieni są coraz bardziej piękna, dostojeństwa, można rzec, że z pokolenia na pokolenie kurczą się i paskudnieją. Biedna szlachta wygląda jak zwykli mieszkańcy innych stron Dominium, a chłop i robotnicy... Wyglądają jak zwierzęta. Skośtunione włosy, ciemna cera, pokraczny chód, trudny do wytrzymania odór ciała... Obrzydzenie bierze mnie na samą myśl o nich. Nie mam wątpliwości, że arystokrację Nordu trzeba by zwać rasą nadludzi, tak i nie wątpię, że tutaj szlachta zasługuje na miano odwrotne. Szkaradnej karykatury człowieka.

NORDIA KRÓLEWSKA

Gdyby zapytać, które ziemie należą do rodu Gainów, należałoby oczywiście odpowiedzieć, że bez wyjątku wszystkie. Cała Nordia jest własnością króla i rodu królewskiego, tak jak i każdy zakątek matrańskich lasów jest w rękach królowej Matry, a najodleglejsza nawet prowincja Kordu należy do Wolfganga de Calanthe. Król jest panem całej ziemi.

W rzeczywistości wieki panowania nad krajem zmieniają ten obraz, rody otrzymują od korony ziemie za zasługi, bohaterowie i najwierniejsi sprzymierzeńcy zyskują nowe tytuły i zaszczyty. Dziś więc, choć wciąż można powiedzieć, że cała Nordia należy do króla, warto uważnie przestudiować mapy i atlasy. Ziemie rodu Gainów to tylko fragment Nordii, nieco ponad połowa tradycyjnego terenu królestwa oraz podbita niedawno Bardania.

WIESZCZKA ASIS

Ród Gainów sprawuje władzę królewską od ponad siedmiu i pół tysiąca lat, a początki tej władzy sięgają absolutnie najstarszych wydarzeń związanych z Nordią. Jak wiadomo, pierwszym władcą Nordii był Dalmir, Ostatni Rodianin, który zjednoczył Nordyjczyków w walce z deviria zamieszkującymi okoliczne ziemie. Pod jego przywództwem walka została wygrana, deviria pokonane, a on sam zasiadł na tronie.

Jednak coraz bardziej widoczny wpływ Kusiciela i coraz bardziej dokuczliwa obecność demonicznych sług Dalmira w końcu doprowadziły do przewrotu.

Przywódcą buntu przeciw Dalmirowi był człowiek o imieniu Ksenes, od początku wspierany przez siedmiu towarzyszy. Po obaleniu Rodianina, Ksenes orzekł, że nie godzi się, by królobójca został królem i tym samym zrezygnował z ubiegania się o koronę. Pozostałych siedmiu poszło za jego przykładem. Kroniki rodu Tilerów mówią, że w tej ważnej chwili postanowiono szukać pojednania z Jedynym. Wzniesiono modły do Stwórcy, prosząc, by w Katedrze Światła wskazał człowieka, który odnowi przymierze i da nadzieję na odpuszczenie winy ciążyącej na Czarnych Rodianach. Jedyny jednak milczał.

W końcu spiskowcy postanowili zdać się na własne siły – wezwali demoniczną wieszczkę Asis i rozkazali jej orzec, kto będzie najlepszym kró-

lem. Asis odpowiedziała: „Gain”. Potem długo milczała, aż wreszcie rzekła: “Wiedźcie, że nigdy nie pojawiam się bez powodu. Los waszego króla związany jest z losem Dalmira i z jego krwi zrodzi się wyzwoliciel uwięzionego. A wtedy stanę na jego drodze.”

Mimo złowrogiej wróżby, spiskowcy zaczęli szukać Gaina. Spieszyli się, bo wieść o zamachu rozprzestrzeniła się i zwolennicy obalonego władcy powstawali przeciw spiskowcom albo zgłaszali pretensje do tronu. Jakież było ich zdziwienie, gdy okazało się, że król ma dopiero pięć lat i żyje wysoko w górach, w cieniu rodiańskiej twierdzy. W tej sytuacji ośmiu mianowało się Regentami i Obrońcami królestwa. Nowego władcę zabrano do Nordu i osadzono na tronie.

Przez kolejne tysiąclecia Asis towarzyszyła dziejom Nordii, pojawiając się i znikając z kart historii. Trudno dziś rozdzielić, które opowieści o niej oparte są na faktach, a które to jedynie mrzonki i legendy. Co do jednego historycy są zgodni – samo istnienie takiej istoty nie ulega wątpliwości. Piszą o niej najbardziej godne zaufania relacje.

CHOROBA KRÓLA

Nordią rządzi król Gelhart IX Gain, zwany dziś Zgorzkniałym. Od śmierci ukochanej żony, nie może otrząsnąć się z rozpacz. Trudno pojąć jak to możliwe, by strata ukochanej osoby mogła człowieka o tej sile charakteru doprowadzić do tak rozpaczliwego stanu. Gain jakby umarł wraz z nią, obecny ciałem, w rzeczywistości odszedł razem z królową. Od lat nie opuszcza swych komnat, tak że plotki o jego szaleństwie przybrały fantastyczne rozmiary. Opowieść goni opowieść – a to król miałby paść ofiarą magii Steliosów, z których wywodziła się jego żona, a to zmieniać się w przerażające monstrum, lub też po zaprzędaniu duszy Sercu Gór być więziony przez wiernych Kościołowi doradców. Fantazja poddanych nie zna granic.

W każdej innej ziemi, jego rządy trwałyby ledwo kilka miesięcy i w końcu dokonano by przewrotu. W każdym państwie znajdziesz szeregi tych, którzy tylko czekają na odpowiedni moment na przejęcie władzy, na przewrót, na wojnę domową, na rozlew krwi, który da im upragnioną władzę. Nie w Nordii. Nie tu, bo tu przecież król ma Meringtonów. Będąc nawet najsłabszym, będąc chorym, niezdolnym do władzy, wciąż jest tak silny, jak silnym był zawsze. O tym przecież od tysięcy lat decydują Meringtonowie, nie on.



[rys. SM]

Nordia pogodziła się już z myślą, że nie zobaczy już na tronie Gelharta IX Gaina. Zdaje się być pewnym, że za kilka, może kilkanaście lat jego miejsce zajmie następca tronu, Nordin I. Dwunastoletni dziś młodzian póki co znajduje się pod opieką Meringtonów, lecz jeśli królewska krew jest w nim tak silna, jak u ojca, wkrótce nadejdzie dla niego moment, by samodzielnie sięgnąć po władzę.

DZIEWIĄTA BRAMA

Dziewiąta Brama, prowadząca do Nordii jak pozostałe osiem, jest budowlą raczej legendarną. Relacje o jej istnieniu pojawiają się w starych kronikach rodowych, są jednak sprzeczne i często zbyt fantastyczne, nawet jak na realia magicznych gór. Nie można jednak zupełnie wykluczyć istnienia tego miejsca, bo chociaż nikt z żyjących nigdy go nie widział, w każdej legendzie tkwi zawsze ziarno prawdy.

Dziewiąta Brama – jeśli istnieje – jest związana z dynastią Gainów. Tak, jak wszystkimi pozostałymi opiekują się rody staroksiążęce, tak ta podlegać ma bezpośrednio królowi. Podobno nie zbudowali jej Rodianie, lecz została powołana do istnienia przez jednego z dawnych władców, który w

swej pysze stwierdził, że jego umiejętności dorównują zdolnościom Pradawnych. Musiało się to dzieć w czasach, gdy królowie znali zagadkę korony, berła i jabłka i siłą woli potrafili rozkazywać poddanej im ziemi. Nie wiadomo dokładnie, w którym miejscu stała lub stoi Dziewiąta Brama, ponieważ relacje są sprzeczne. Do najciekawszych należy podanie pochodzące z kronik Meringtonów. Według opowieści Bramę skierowano na morze i ludzie przechodzili przez nią, jak przez magiczny portal, do najodleglejszych miejsc. O wszystkim decydowała siła woli – król odwiedzał podobno Valdor, podczas gdy członkowie jego świty ledwie potrafili osiągnąć wyspę Shamble. Dziewiąta Brama dorównywała rozmiarom pozostałym, a człowiek obdarzony silną wolą potrafił otworzyć ją na oścież, tak że przez wrota mogłaby przemaszerować armia.

Inne opowieści przeczą historii Meringtonów. Wedle nich brama otwiera się na kontynent, jak pozostałe, ale w czasach gdy królowie utracili władzę nad Milczącymi Górami, i ona wymknęła się spod kontroli. Jeśli legendy nie kłamią, droga do niej pozostaje nieznana i kto wie, może nawet zmienia ona lokalizację, jako część Milczących Gór.

KAIRANA

Milczące Góry potrafią być okrutne dla ludzi. Przechodząc ciągle przemiany nie liczą się z Nordyczykami i czasami całe wioski ulegają zagładzie pochłonięte przez ziemię, zniszczone przez lawiny śniegu i kamieni albo zdmuchnięte przez nurt rzeki, która zmieniała swoje koryto. Terminem



KRÓL GELHART GAIN I DZIEWIĄTA BRAMA

W jednej z anonimowych, krążących po miastach kraju broszur, zamieszczono krótką, wierszowaną historyjkę dotyczącą szaleństwa króla Gaina. Według niej władca Nordii odkrył, przynajmniej częściowo, zagadkę legendarnych insygniów koronacyjnych i zdołał wyzwolić zawartą w nich moc władania nad Milczącymi Górami. Król skoncentrował myśli na poszukiwaniu legendarnej Dziewiątej Bramy, odnalazł ją, wyrwał spod kontroli Gór i uchylił drzwi. Okazało się, że za bramą od wieków czaiły się istoty Ciemności – ogromna armia stworzeń cienia, jak można przypuszczać zrodzonych w piekle z dusz Nordyczyków. Zastęp potępieńców tylko czekał na okazję i teraz próbuje wedrzeć się do kraju i opanować go w imieniu Kusiciela lub innej mrocznej potęgi. Tylko wola Gaina blokuje im przejście lecz mentalny kontakt z Ciemnością coraz wyraźniej odbija się na psychice króla.

Broszura cieszy się dość dużą popularnością, zwłaszcza po tym, jak jej nakład został spalony z rozkazu kanclerza Meringtona. Za kilkanaście, wydrukowanych na kiepskim papierze, stronic księgarze każą sobie płacić dwa kordyny. To i tak niedużo, biorąc pod uwagę fakt, że za znalezienie w ich składach zakazanej publikacji czeka ich ciężkie więzienie i konfiskata majątku.

kairana Nordycjczycy określają osady, które zostały pochłonięte przez Góry i dosłownie znikły z powierzchni ziemi, by pojawić się w innym miejscu i w innym czasie, a potem zniknąć na nowo. Znaczenie słowa kairana zostało już dawno zapomniane. Jedni utrzymują, że znaczy to “zawłaszczona przez góry” inni sądzą, że takie imię nosiła pierwsza wieś, która znikła w ten sposób.

Najdziwniejsze w kairana jest to, że ich mieszkańcy wciąż żyją swoim codziennym życiem i nie dostrzegają zmian, jakie nastąpiły wokół nich. Podróżni, którzy przypadkiem natknęli się na te upiorne osady niejednokrotnie nie mieli pojęcia, gdzie trafili, ponieważ miejscowi sprawiali wrażenie zupełnie zwyczajnych ludzi. Zajmowali się gospodarstwem, urządzali potańcówki, respektowali wszystkie prawa gościnności. Od czasu zniknięcia osady czas nadal biegł dla nich, chociaż nie zawsze w takim samym tempie jak w zwykłym świecie.

Nie wiadomo, gdzie podziewają się kairana w czasie, gdy nie ma ich na świecie. Ich mieszkańcy ignorują ten temat albo twierdzą, że osada od zawsze stała w miejscu, gdzie stoi obecnie. Badacze, którzy zainteresowali się tym ewenementem podkreślają jeszcze jedną właściwość upiornych wsi. Gdy kairana znika, wszyscy obcy, którzy przebywali na jej terytorium, znikają razem z nią. Przy następnym pojawieniu się osady są już stałymi miejscowymi i utrzymują, że mieszkali w wiosce od zawsze.

DWÓR CZARNEGO SZTANDARU

Dwór Czarnego Sztandaru to jedna ze zrujnowanych budowli na terytorium Nordii. Która? Tego nie wiadomo do dzisiaj. Miejsce to zawłaszczyła sobie nordyjska sekta – Naheilon, która wypowiada posłuszeństwo Gaińów i pragnie powrotu Dalmira oraz przywrócenia kultu Kusiciela jako oficjalniej religii w kraju. Wszyscy Nordycjczycy wiedzą o istnieniu Naheilonu i oskarżenie o przynależność do sekty jest popularną obrazą, tak wyświechtaną, że niemal nic nie znaczącą. Podobnie popularne są doniesienia na temat odkrycia lokalizacji Dworu – rewelacje takie pojawiają się przynajmniej raz na kilka lat i nieodmiennie okazują się fałszywe. Jednak każde doniesienie jest szczegółowo badane przez Zakon Dalmira i władze, ponieważ Naheilon, mimo że stał się niemal anegdotyczny, stanowi prawdziwe zagrożenie dla kraju.

Kilka faktów dotyczących sekty to informacje znane powszechnie. Wiado-

mo, że członkowie Naheilonu spotykają się we Dworze według ceremoniału zapoczątkowanego przez Dalmira. Zasiadają w Obsydianowym Kręgu, na fotelach wykutych w pierścieniu czarnej skały. Naczelne miejsce należy do antykróla, a pozostałe miejsca zajmuje Rada Naheilonu. Linia antykrólów ma trwać nieprzerwanie od czasów najdawniejszych, jednak Czarni Władcy są wybierani, a nie dziedziczą tronu. Wyboru dokonują członkowie Rady, a następcą pochodzi z jej szeregów.

Naheilon mógłby obradować gdziekolwiek, zmniejszając ryzyko dekonspiracji, ale jego siła leży właśnie w mocach Czarnego Dworu. Antykról i prawowici członkowie Rady, gdy zasiadają na swoich miejscach, zyskują magiczne moce, które potrafią kształtować wedle swojej woli. Do tronu antykróla przypisana jest władza nad przeznaczeniem, a w szczególności nad losami tych, którzy pokłonili się Kusicielowi. Czarny Kanclerz potrafi przewidywać przyszłość i w proroczych wizjach dostrzega nadchodzące wydarzenia. Dowódca armii potrafi sięgnąć wzrokiem do każdej armii, która zebrała się pod czarną flagą, może wydawać rozkazy na odległość i oglądać pole walki tak, jakby był ptakiem. Wszystkie pozostałe krzesła w kręgu dają podobne możliwości, ograniczone tylko do wyznawców Kusiciela.

Dwór Czarnego Sztandaru obraduje od wieków, ale nigdy nie próbował przejąć władzy w Nordii bezpośrednio, z pomocą siły. Podejmował za to wiele prób uwolnienia Dalmira z więzienia pod bramą i przeciągnął wielu wartościowych ludzi na wiarę w Kusiciela. Nordyjskie kroniki odnotowały przypadki, gdy niewielka armia Czarnego Dworu, kierowana z daleka przez anonimowych dowódców, dołączała do armii Gainów w walce z zagrożeniem wewnętrznym. Znane są również przypadki, gdy szlachetnie urodzeni oddawali się pod opiekę Dworu i przechodzili na wiarę w Kusiciela, tylko po to, by skorzystać z dobrodziejstw magii związanej z Obsydianowym Kręgiem.

Potęga tajnego stowarzyszenia zdaje się być nieograniczona i trudno dziś orzec, jak wiele przypisuje jej tradycja, a ile w opowieściach jest prawdy.

TWIERDZA MURN

Około sześćdziesiąt kilometrów na północny zachód od Rand, w samym sercu niedostępnych gór, na szczycie Aroban, stoi Twierdza Dziewię-

ciu, nazywana również Twierdzą Murn, jeden z najważniejszych zabytków w Milczących Górach. Zbudowali ją Rodianie w czasach, których nikt już nie pamięta, istnieją jednak dokumenty, w których napisano, że Pradawni zamieszkiwali twierdzę w okresie schyłkowym dla anielskiej rasy, gdy wszyscy pozostali już dawno znikli. Było ich dokładnie dziewięciu i, jeśli wierzyć zapiskom, kontaktowali się oni z ludźmi, służąc im radą, aż wreszcie odeszli obiecując powrót.

Twierdza Dziewięciu jest niemalże okrągłym zamkiem, którego zewnętrzne mury wykonano z jednej bryły kamienia. Stoją one do dzisiaj, niewzruszone jak ściany Katedr. Wszystkie wewnętrzne mury obróciły się w ruinę – pozostały po nich tylko smętne kikuty i zwały gruzu. Zachowane fragmenty fundamentów i kawałki ścian wystających ponad ziemię pozwalają sądzić, że Twierdza Murn była największą tego typu budowlą w Nordii, oprócz Katedr. Wędrowiec, który wejdzie do środka przez pozbawioną bramy otwór w murze, długo będzie błądził w labiryncie rumowisk, potykając się o kamienie i bezskutecznie szukając jakichkolwiek przedmiotów pozostałych po Rodianach.

Wiadomo, że pod gruzami znajdują się zejścia do dolnych poziomów twierdzy. Wewnątrz góry Aroban Rodianie wydrążyli tunele i komnaty o niewiadomym przeznaczeniu. Ludzie nigdy nie mieli do nich dostępu, można się jednak spodziewać, że są podobne do korytarzy pod Katedrami i tak samo pełne pułapek oraz tajemnic. Góra Aroban jest trudno dostępna i trzeba na nią wchodzić z pomocą specjalistycznego sprzętu do wspinaczki. Nie sposób wnieść ze sobą ciężkich narzędzi i urządzeń, które ułatwiłyby prace wykopaliskowe. Zakon Dalmira raz po raz organizuje ekspedycje badaczy do Twierdzy Dziewięciu, a wieść niesie, że jedna z wysłanych tam ostatnio ekip zaginęła i od kilku miesięcy nie daje znaku życia.

W lecie na szczyt góry Aroban w małych grupach wyprawiają się pielgrzymi. Wielu rezygnuje po drodze, nie mogąc sobie poradzić z trudami wspinaczki, ale niektórzy docierają na sam szczyt. Tuż przy bramie prowadzącej w obręb murów stoi nawet kariańska kapliczka z krzyżem, w której zapala się świece i składa w ofierze swój trud. Pielgrzymi modlą się tam, błagając Jedyne o wybaczenie i łaskę dla potomków Czarnych Rodian. Jednakowoż niektórzy wędrowcy bardziej niż kapliczką zainteresowani się cudownymi właściwościami twierdzy. Podczas pierwszej nocy po dotarciu

na szczyt, pielgrzymom śnią się przedziwne sny, w których blade jak duchy istoty przestrzegają przed nadchodzącymi niebezpieczeństwami. Kościół oficjalnie potępił zwyczaj nocowania w obrębie murów, wyjaśniając, że to Kusiciel ma mi przez widma Czarnych Rodian, a jego objawienia zawsze wywołują zło.

PŁASKOWYŻ NAGNOB

Nagnob cieszy się wśród Nordyjczyków złą sławą. Ziemia ta jest niemal bezludna, jałowa, popękana, jakby nigdy nie spadła na nią kropla deszczu. Niewiele jest tu osad i żaden z rodów nie rości sobie do niej praw. Trakty omijają płaskowyż szerokim łukiem, choć niedaleko z niego do Bram Węża i Dalmira. Każdy przewodnik odradzi ci, panie, podróż przez te tereny, zresztą nie sposób jechać tam powozem – na wykrotach i kamieniach lękałbym się nawet o końskie nogi, nie mówiąc już o pojazdach.

Choć Nagnob niezbyt nadaje się na schronienie dla ludzi, szybujące ponad pustkowiem szare sokoły nie są jedynymi jego mieszkańcami. Od lat stanowi azyl dla różnego rodzaju wyrzutków i przestępców, ściganych przez prawo w gęściej zaludnionych regionach. Łączą się oni w kilkuosobowe bandy. Dostać się do źródeł wody i wygnać stamtąd tego, kto dotychczas je zajmował, wywalczyć sobie dach nad głową, wydrzeć łupy innej bandzie – tak wygląda życie mieszkańców płaskowyżu.

Jednak kilka lat temu jego zła sława wzbogaciła się o jeszcze jeden element. Nocą ponad kamiennym pustkowiem unosi się skowyt demonicznych deviria, szybkich, długorękich potworów o palcach zakończonych szponami. Nazywa się ich Kruas, nazwiskiem jednego z rodów żyjących w prowincji Byka. Nie bez przyczyny – ich pojawienie zbiegło się w czasie z wygnaniem Margreda Kruasa, który podległą sobie kopalnię przemienił w hodowlę tych stworów.

Kruas – a zapewne także i ich pan – schodzą z płaskowyżu i zaczajają się na podróżnych wędrujących do Lormy czy Angmoru. Potrafią zrównać się z pędzącą kareta, wskoczyć na dach, jednym ciosem zabić woźnicę. W atakach jest jakaś metoda – nigdy nie targną się na transporty surowca, zostawiają zwykle w spokoju cudzoziemców. Wybierają raczej szlachetnie urodzonych podróżnych, panów i damy śpieszących w interesach. Jakby ich pan chciał się zemścić na tych, którzy pozbawili go przywilejów. Lub jakby potwory zasmakowały w krwi Nordów.

GAURAN

Choć miasto Gauran poszczycić się może historią nie mniej starożytną niż Nord czy Angmor, potężne trzęsienie ziemi, które spustoszyło je w czterysta lat po Proroku, okazało się być ciosem, po którym nie podniosło się aż do dzisiaj. Niegdyś sławne z doskonałych płatnerzy – do dziś archaiczne nordyjskie hełmy zwie się gaurankami – kamieniarzy i kronikarzy, dziś jest zaledwie jednym z wielu prowincjonalnych miasteczek, których życie biegnie w rytm pracy fabryki i transportów.

W ostatnich latach mieszkanie tu stało się jeszcze bardziej uciążliwe za sprawą jednego człowieka – Arsynta Mignersa. Ów szlachcic i najbardziej znaczący z miejscowych zarządców postanowił przywrócić miastu dawny splendor przez... wytężoną pracę i zaciskanie pasa swoich poddanych. Zwiększył ich obowiązki, skrócił czas wolny. Doszło nawet do tego, że nakazał miejscowemu kapłanowi ograniczyć liczbę niedzielnych nabożeństw do jednego tylko, tak by prosto z kościoła można było iść do fabryki.

Gdyby choć uzyskane w ten sposób zyski zamienił na rozbudowę miasta, lecz nie – nie widać żadnej zmiany, nawet jego własna siedziba pozostaje wciąż ciemnym, ceglanym domostwem o uszczerbionych gzymsach i płaskorzeźbach.

Mogłoby się wydawać, że sprawa dotyczy jedynie plebsu, lecz z powodu zarządzeń Mignersa niewygodę cierpią także jego szlachetnie urodzeni sąsiedzi. Po zawróceniu przez niego kilku wędrownych trup aktorskich i haniebnym potraktowaniu zatrzymującego się w mieście mistrza Ogmy Daviana Gauran zaczął być omijany przez znaczące osobistości. Mało kto chce się narazić na gburowatą wyniosłość zarządcy. Jak długo tę funkcję sprawować będzie Migners, tak długo miasto odarte będzie z jedyne go chwalebne go przymiotu, jaki mu jeszcze pozostał – dobrej sławy.

TRAGAD

Położone na północ od Nordu Tragad to kompleks rodiańskich ruin tworzących całe miasto. Część budowli leżała w gruzach, jednak wiele z nich w dalszym ciągu stoi, jakby czas omijał to miejsce. Pośród nich główne miejsce zajmuje pojedyncza wieżyca, której płaski wierzchołek niemal dorównuje wysokości ścian otaczających dolinę. Choć z dala wygląda, jakby był ociosany z jednej bryły kamienia, stojąc przy nim można dopatrzeć

się cienkich linii znaczących poszczególne części, z których został złożony.

Tragad nigdy nie został zaludniony, tak jak to się działo z innymi ruinami. Choć nie brak w nim zachowanych po dziś dzień hal i mniejszych budynków, które doskonale nadałyby się na schronienie dla osadników, choć wokół roztacza się dolina bujnie porośnięta roślinnością – przede wszystkim nordyjskim bluszczem – jakby stworzona pod pola uprawne, ludzie i deviria unikają tego miejsca.

Nie trzeba spędzić tu wiele czasu, by przekonać się, z jakiego powodu. Już kilka godzin po przybyciu człowiek zapada na dziwną chorobę. Najpierw pojawiają się zawroty głowy i ból w skroniach. Kilka godzin później – szybciej u jednych, później u innych – z nosa puszcza się krew, a ból staje się niemal nie do wytrzymania. Wreszcie, dobie do dwóch po wkroczeniu w ruiny, mdleje się. Jeżeli nikt nie przyjdzie choremu z pomocą, czeka go wkrótce śmierć.

Mimo to Tragad cieszy się zainteresowaniem Zakonu Dalmira i innych poszukiwaczy wiedzy. Organizują oni krótkie wyprawy, w czasie których starają się dotrzeć jak najdalej – do miejsc i inskrypcji, które wciąż nie zostały zbadane. Jest jeszcze jeden czynnik, który ich tu ściąga. Po utraceniu przytomności niektórym przytrafiają się niezwykle wizje, dotyczące zarówno samego miasta, jak i całej Nordii. Nie sposób stwierdzić, czy dotyczą one czasów zamierzchłych czy przyszłości, jednak niektórzy ich interpretatorzy utrzymują, że udało im się odczytać z nich zapowiedzi trzęsienia ziemi, które przed wiekami spustoszyło Gauran, szaleństwa króla Gelharta, a nawet wskazówki dotyczące zagadki Shamble. Poszukiwacze mistycznych objawień narażają swe życie – nie sposób przewidzieć dokładnie, po jakim czasie moc Tragadu zabija. Najstynniejszą ofiarą tego miejsca jest arcyksiążę Mirtar Gorges, który wyzionął tu ducha około 690 roku E.P.

DANGA

Gdyby o związku Nordyjczyków z morzem sądzić po szeroko rozłożonych ramionach dangijskiego portu i po wpatrujących się w dal, górujących nad miastem latarniach, można by – jakże błędnie – pomyśleć, że lud ten na zawsze związał z nim swoje losy. Tymczasem jest odwrotnie – Danga jest symbolem zamknięcia się kraju.

Leżąca u ujścia rzeki Brost Danga to, teoretycznie rzecz biorąc, główny

królewski port Nordii. Znajduje się całkowicie pod zarządem Królewskiej Gildii Kupieckiej, co powinno wiązać się z licznymi przywilejami. Tymczasem Danga stała się miejscem, gdzie restrykcyjna polityka organizacji najlepiej została wcielona w życie. Wielki handel został po prostu zduszony, a wraz z nim całe miasto. Kupcy, zwłaszcza cudzoziemscy, zamiast miesiącami walczyć z nieprzejednaną biurokracją, wolą skierować swe statki do bardziej przyjaznych portów – przede wszystkim Lubantu.

To, że najlepsze swe dni Danga ma za sobą, najlepiej widać po licznych niszczących kamienicach. W żadnym innym mieście nie można tak tanio nabyć budynku, jak tutaj. Niestety, niewielu decyduje się na taki krok – nie po to zamieszkuje się w mieście portowym, by mieć kontakt jedynie z rybakami i przypływającymi od czasu do czasu nordyjskimi promami.

Dangę wybrał sobie za miejsce pracy Tankred Stregon, rzeźbiarz wydany z dworu w Rand po tym, jak targnął się na płaskorzeźby przedstawiające przodków rodziny Tilerów. Nikogo nie przekonały słowa, że sam potrafi stworzyć je znacznie doskonalszymi. W Dandze Stregon znalazł warsztat pracy, w którym nikt go nie ogranicza. Choć żyje w skrajnym ubóstwie, całe dnie spędza pomiędzy kilkoma opuszczonymi domami, zupełnie przemieniając ich oblicze. Jednak nie sposób przypuszczać, że rychło ktokolwiek w nich zamieszkał. Z fasad spoglądać zaczynają na przechodniów twarze wykrzywione bólem, przeraźliwe oblicza demonów, sylwetki trawione ogniem. Ponoć nocą we wnętrzach słychać głosy równie przerażające, co rzeźby. Jakby Stregon odbył podróż do domeny Kusiciela i teraz budował do niej bramę.

RODAN

Ruiny Rodan na zachodnich stokach Gór Pieczęci przez wieki uchodziły za całkowicie spenetrowane i bezwartościowe dla badaczy. Rozciągające się na przestrzeni kilkuset metrów gruzowisko czarnych kamieni, w którym trudno znaleźć choćby jedną całą ścianę, nie mówiąc nawet o budynkach, służyło okolicznym wieśniakom za źródło budulca. Dzięki temu leżący niedaleko „Pehli grosz”, dość podła oberża, która nie byłaby godna szlachcica, gdyby tylko w okolicy było gdzie się zatrzymać, może poszczycić się nieco zatartymi, lecz wyraźnymi sylwetkami Rodian ścigających się po niebie, patrzącymi na gości z obwieszonej ziołami ściany.

Jednak przed dwoma tygodniami ziemią wokół Rodanu targnęły wstrząsy,

tak że gruzowisko rozpękło się wpół jak gliniany talerz. Powstała wyrwa głęboka na kilka metrów, odsłaniająca nowe pokłady pogruchotanych kamieni. Sęk jednak w tym, że nie tylko je. Jeden z wieśniaków znalazł pomiędzy głazami niewielką, matowoczną kostkę z rubinem na wierzchołku. Gdy powrócił następnego dnia, odkrył kilka innych przedmiotów. Wszystkie sprzedał za garść kordinów przejeżdżającemu szlachcicowi.

Sprawa jest tak świeża, że nie zwiedził się o niej jeszcze ani Zakon Dalmira, ani żaden z możnych będących w stanie zakazać penetrowania Rodanu. Rozpoczyna się wyścig, a na gruzowisku jest coraz tłoczniej.

NURDIAN

Ziemia wokół Nurdian wygląda, jakby poraziła ją przeraźliwa choroba – trakty wiją się pomiędzy jarami pełnymi brunatnożółtych kałuż, między nimi piętrzą się hałdy skażonej ziemi, a strumienie nie tylko nie niosą życiodajnej wody, lecz zatruwają wszelkie życie. Choć opisy sprzed dwóch wieków mówią o łagodnych, trawiastych stokach, którymi Góry Srebrne przechodziły w ciągnące się aż do wybrzeża wzgórza Negro, wszystko zmieniło się po tym, jak pod ziemią odkryto pokłady siarki. Dwieście lat jej wydobywania przemieniło krajobraz nie do poznania.

Samo miasto wygląda podobnie. Centrum stanowią niskie, masywne, antyczne budowle, rozłożone na zapyłonej ziemi niczym na wpół martwe gady. Przez małe, okrągłe okna spostrzec można ślęczących nad rachunkami urzędników gildii. Nawet targowisko zamiast rozbrzmiewać gwarem, przypomina raczej cmentarz – handlarze rozkładają swe towary na kamiennych płytach, stojących w równych rzędach pozostałościach budowli, której nikt już nie pamięta. Nie ma wykłócania się o ceny, nie ma drących się wniebogłosy uliczników – jedynie powłóczący nogami ludzie załatwiający niezbędne sprawunki i ciągnący z powrotem do domów. W czarnych, wąskich a wysokich kamienicach żyje lud chorowity, apatyczny i niegościnnie.

Choć na Nordyjczyków szlachetnej krwi okolica zdaje się nie mieć wpływu, plebs jednak mrze masowo, tak że nieustannie brakuje rąk do pracy. Przybrało to wręcz rozmiary epidemii i sami zarządcy nie wiedzą, czy to z powodu siarkowych wyziewów, czy za sprawą jakiejś, przypadkiem przywróconej do działania kłatwy. Wszyscy mieszkańcy znają wszak wyrty na ścianach górującej nad nurdiańskim rynkiem wieży staronordyjski wiersz,

mówiący o skórze ziemi, którą król Teos pokrył tę krainę dla jej dobra.

Nurdian słynie też z manufaktur zegarmistrzowskich. Działające pod opieką Gildii Metalurgów zakłady produkują miniaturowe urządzenia – różnego rodzaju czasomierze, a także precyzyjne części do innych, większych maszyn.

Pasją miejscowego mistrza gildii, Auspera Trakdavierna, są mechaniczne twory imitujące żywe istoty. W swoim, leżącym nieco na uboczu miasta, domostwie, które przed laty było eklezjalnym kościołem, mistrz żyje samotnie, jedynie w otoczeniu swoich dzieł. Odwiedź go, panie, a w drzwiach przywita cię lśniący od miedzianej blachy mechaniczny kamerdyner. Po trafi on nie tylko zapytać o cel wizyty i zaanonsować gościa, ale także prowadzić dorzeczną rozmowę, przynajmniej na temat pogody. Inne mechanizmy dbają o garderobę gości, przynoszą na żądanie różne przedmioty, a nawet przyrządzają posiłki. Cały dom rozbrzmiewa miarowym stukaniem, cykaniem i szmerami rozkręcanych sprężyn. Odwiedziny u mistrza Trakdavierna, choć z pewnością fascynujące, nie należą jednak do najprzyjemniejszych. Trzeba naprawdę niezwykłej woli, by nie czuć się nieswojo pod bezmyślnym spojrzeniem nieruchomej, stalowej twarzy mechanicznego kamerdynera stojącego przez całą noc u wezglowia łoża w oczekiwaniu na rozkazy.

Choć mistrz Trakdaviern zaprojektował wiele różnych golemów – w tym i potężne maszyny służące w kopalniach i faktoriach, dźwigi, maszyny obłętnicze na potrzeby armii, a nawet napędzany węglem i wodą pojazd zdolny uciągnąć nieprawdopodobne ciężary – w gildii mówi się o nim zawsze jako o „tym od zabawek”.

Jak niebezpieczne mogą być te „zabawki”, mieszkańcy Nurdian odczuwają teraz na własnej skórze. Jeden z golemów zerwał pętające go zaklęcie i uciekł ze swej faktorii. Choć trwają poszukiwania, choć maszyna znaczy swą trasę ciałami ofiar i choć nie powinno być trudności ze znalezieniem trzymetrowej wysokości kolosa na sześciu kołach, wciąż nie została ona pochwycona. Niektórzy sądzą wręcz, że za jej poczynaniami stoi jakiś człowiek – skąd w maszynie takie pokłady sprytu?

NORD

Nord jest jednym z najstarszych miast półwyspu – mury wielu jego domostw były świadkiem przemijania tylu pokoleń, że nie sposób sobie nawet tego wyobrazić. Miasto przez całą historię Nordii było ważnym jej ośrodkiem, a po przeniesieniu tu stolicy w 1970 roku przed Prorokiem stało się najważniejszym miastem w kraju. Gigantyczna, wieńcząca szczyt góry, rodiańska twierdza wybrana została na siedzibę króla i jego dworu, a także – wiele wieków później – Gildii Kupieckiej, Akademii i urzędów. Wokół niej wyrosły wieże arcyksiążęce. Poniżej zaś – na tarasach Góry Płacz i w jej wnętrzu – kolejne dzielnice, od tych najbardziej wystawnych, zamieszkałych przez rody szlacheckie i rzemieślnicze, przez liczne poziomy mieszczaństwa, kupców i sklepikarzy, aż po kwartały faktorii i ich pracowników.

Nordu nie sposób ogarnąć spojrzeniem. Z lotu ptaka mógłby nie wydawać się jednak nazbyt wielki, bowiem to, co na powierzchni, to jedynie wierzchołek góry lodowej. Olbrzymia część miasta znajduje się wewnątrz Góry Płacz. To tam umieszczono manufaktury i faktorie, tam wykuto grobowce i katakumby, tam zamieszkuje mrowie najbiedniejszych mieszkańców miasta. Nie da się ogarnąć Nordu z jeszcze jednego powodu – miasto niemal bez przerwy otoczone jest smolistym dymem wydobywającym się z tysiąca kominów – faktorie, kuźnie i huty nigdy nie śpią, dudniąc bez ustanku, wypływając w niebo chmurę widoczną z odległości wielu kilometrów. Zbliżając się do Góry Płacz pomyślisz, panie, że masz przed sobą wulkan. Dopiero gdy wiatr rozwieje nieco opary, dostrzeżesz na jego szczycie Estred Gor, a poniżej pnącą się po zboczach misterną pajęczynę budynków, mostów, rusztowań i wind, nieustannie ożywianą wewnętrznym ruchem.

ESTRED GOR

Rodiańska twierdza Estred Gor – pierścień murów wysokich jak największe amfiteatry i szereg czarnych wież sięgających w niebo tak wysoko, jakby były filarami je podtrzymującymi, swoimi rozmiarami zupełnie wykracza poza wszystko, co zbudowali ludzie. Jedyne budowle, przed którymi musiałaby ustąpić, są wielkie katedry, najwspanialsze dzieła starożytnej rasy. W czasie burzy w wieże raz po raz uderzają pioruny, spływa-

jąc po nich jak ulewa, niknąc z każdym metrem, tak że nie docierają do poziomu gruntu, gdzie mogłyby razić ludzi i ich zabudowania. Skala budowli zupełnie przerasta człowieka.

Wnętrza budowli są tak rozległe, że nie tylko większość z nich jest nie używana, ale wręcz wiele jest pomieszczeń, w których od wieku, dwóch, dziesięciu nikogo nie było. A mowa tu tylko o tym, co wyrasta w górę – a wszak fundamenty twierdzy niczym korzenie wrastają w Górę Płacz, płacząc się tunelami i korytarzami. Złożono w nich największe tajemnice królów Nordii, w tym także insygnia królewskie, wszystko to, co na wieki pozostać ma w ukryciu.

Wieża królewska – z salą tronową, pokojami prywatnymi, gabinetami i mrowiem innych komnat – znajduje się we wschodniej części Estred Gor. Od czasu, gdy Gelhart Gain zachorował, tłoczne zazwyczaj korytarze z wysokimi sufitami, niekończącymi się kolumnadami i ścianami wyłożonymi drobną mozaiką niemal zupełnie zamarły. Komnaty króla są puste, komnaty królowej – także, następca tronu przebywa raczej w posiadłościach Meringtonów, a pozostali Gainowie również wybrali inne swe siedziby. Sam król zszedł ponoć w podziemną część budowli i jak dotąd – a minęło już przecież przeszło dziesięć lat – ani razu nie opuścił swej pustelni.

Jednak patrząc na pozostałą część twierdzy: dziedziniec z murem oddzielającym część królewską, wieże – północną zajmowaną przez Królewską Gildię Kupiecką i zachodnią, siedzibę Akademii Królewskiej, wielką bramę strzeżoną przez trzech kamiennych Rodian i pułk straży królew-



[rys. D.G.]

skiej, na setki zamieszkujących je, pracujących tu, służących królowi i Nordii ludzi, dostrzega się jakby osobne miasto w mieście.

O ile do części królewskiej wstęp mają jedynie ludzie związani z dworem, o tyle pozostała część Estred Gor dostępna jest niemal dla każdego. Jeśli przybywasz, panie, w interesach, zapewne trafisz do Gildii Kupieckiej. Na parterze jej wieży mieści armia urzędników, z których wielu ma tu swoje domostwa. Wszystko to zajmuje jedynie najniższą część wieży – pierwsze kilka poziomów. Wysoko ponad ostatnimi balustradami, poskręcany mi niczym węże, tam, gdzie dosięgają jedynie kolumny, widać sklepienie. Pulsuje ono światłem w rytmie wschodów i zachodów słońca, nigdy jednakże całkowicie nie gasnąc.

Sklepienia takiego, czy jakiegokolwiek antycznego źródła światła zadowolą strażnikom handlu mieszkańcy i bywalcy Akademii Królewskiej. Ich wieża tonęłaby w mroku, gdyby nie lampy, które – choć zużywają dziennie litry paliwa – nigdy nie są w stanie dostatecznie rozświetlić komnat. Dlatego też najczęściej używane sale – biblioteka, sale obrad, refektarz i pokoje gościnne – umiejscowione są przy południowej ścianie wieży, jedynej, w której Rodianie wykonali okna – wąskie, lecz wysokie na wiele metrów otwory z grubego, doskonale przezroczystego szkła.

W oddanej urzędnikom, naukowcom i straży części Estred Gor prócz nich zamieszkuje wielu lokatorów, którzy bynajmniej nie zostali tu zaproszeni. Nie jest rzeczą niewykonalną przemknąć pod okiem strażników, a następnie ruszyć w głąb nieskończonego labiryntu korytarzy i komnat. Nie sposób powiedzieć, ilu mieszkańców mają tak naprawdę rodiańskie budowle, tak samo jak nie da się określić, dla ilu już stały się grobowcem.

W CIENIU TWIERDZY

Poniżej Estred Gor, w obrębie starych, lecz zbudowanych już przez Nordjczyków murów, mieści się dzielnica możnych. Każdy szlachecki ród w Nordii, na czele z ośmioma arcyksiążęcymi, za punkt honoru stawia sobie możliwość wybudowania tu swej wieży. Pełnią one rolę stołecznych rezydencji rodowych, często też zamieszkałe są na stałe przez księżęta czy głowy rodów. Wiele z nich w każdym innym kraju byłyby perłą miasta, tu jednak, przy twierdzy królewskiej, wyglądają niczym karzełki u stóp olbrzyma.

Złoty Rynek, położony we wschodniej części dzielnicy, to miejsce, w któ-

rym kupcy wystawiają na sprzedaż najdroższe, najbardziej luksusowe i najrzadziej dostępne towary. Biżuteria, dzieła sztuki, stroje i tkaniny, trunki i tytonie – czego tylko zapragnąć może dusza człowieka, który nie liczy się z wydatkami. O prawo wystawienia tu swych prac rywalizują najlepsi artyści kraju, a rywalizacja jest tak zaciekła, że nieraz przegrany przypłaca ją życiem. Do dziś nie odnaleziono morderców Estesu Derimara, rzeźbiarza, który uhonorowany został miejscem w samym środku rynku, obok Stawu Arcyksiężnych, a który wkrótce po tym znaleziony został ze sztyłem w sercu.

Są tu nawet gnieźdzące się w ciasnych, lecz gustownie urządzonych piwniczkach sklepiki, w których zaufany klient nabyć może dzieła valdorskich elfów, księgi, które według kariańskiej inkwizycji dawno już spłonęły na stosie, czy rodiańskie artefakty, którym Zakon Dalmira nigdy nie pozwoliłby wpaść w ręce niezzrzeszonych. Kluczem do tych skarbów jest nie tyle majątek, ile zaufanie. Kadwin Saldar, właściciel jednego z tych przybytków, znany z zamiłowania do fajek i cudzoziemskich języków, wyraził to niegdyś w rozmowie z Teodorem ze Stratonów – “Dla was, wasza książęca mość, mam tę oto szablę, która nie dalej jak pół roku temu przelewała kariańską krew pod Vigradem. Dla przybłedy, z którym minęliście się w drzwiach, miałem jedynie lawendowe kadzidełka”.

PAJĘCZYNA ULIC, SZACHOWNICA PLACÓW

Pomiędzy poszczególnymi poziomami miasta nieustannie trwa ruch. Od samego dołu w górę ciągną wozy, robotnicy wędrują do swych faktorii, rzemieślnicy do zakładów, służba do najwyższych dzielnic, a przybysze w miejsca, dla których odwiedzili miasto. Jako że każda dzielnica znajduje się na innej wysokości, ich połączenie wymagało zbudowania płataniny stromych, wijących się po stoku dróg, tuneli i schodów. Choć Nord duszący się wyziewami kominów nie należy do miast czystych, jedną ma w tym względzie przewagę nad miastami innych krain Dominium – nie znajdziesz w nim, panie, błota. Bruk szczelnie wypełnia ulice, nie zostawiając miejsca nawet dla roślinności. Jedynie gdzieś tam wzdłuż ściany pną się ciemnoczerwony, nordyjski bluszcz, lub zza muru wygląda prowadzony według cynazyjskich zasad ogród. Niektóre dzielnice łączą z innymi specjalne wyciągi, dźwigi i windy, gigantyczne, metalowe konstrukcje buchające kłębam dymu, które górują nad drogami niczym stalowe gargulce.

Na ulicach Nordu można czuć się przytłoczonym, ale nigdy samotnym. Zawsze śledzi przechodnia czyjeś spojrzenie – jeśli nie żywego mieszkańca, to którejś z całej armii rzeźb, posągów i statui. Z cokołów, gzymsów i dachów spoglądają władcy i bohaterowie, postacie historyczne i legendarne, skrzydlaci Rodianie i kamienne maskary.

Ulice zmieniają się wreszcie w place, centralne miejsce każdej dzielnicy. Jedne z nich pełnią rolę targów, na innych znajdują się studnie, posagi, ratusze i siedziby urzędów. Nie znajdziesz jednak, panie, wystawionych na zewnątrz stołów tawern i oberży – Nordyjczycy stronią od tego typu rozrywki. I nic dziwnego – każdy szuka schronienia przed wszechobecną smolistą chmurą.

Największym z nich jest Plac Estesa Odnowiciela, zwany potocznie po prostu rynkiem. To tu odbywają się największe uroczystości państwowe i religijne – stoi przy nim archikatedra Nordu, wyróżniająca się spośród otaczających ją kamienic obcą tu, kartińską architekturą. Na jego środku, otoczony potrójną linią misternie uplecionych łańcuchów, wyrasta ze stawu pomniejszona wersja Estred Gor z sylwetkami wszystkich panujących w Twierdzy królów na ścianach. Choć do ukształtowania słynącej z twardości skały potrzeba kunsztu mistrzów, gdzieś tam samodzielnie pojawiają się pęknięcia. Znamienne, że zespecifyły one oblicza tylko dwóch władców – Norderta I i Gelharta IX. Czyżby ten drugi miał podzielić los pierwszego i bezpowrotnie pogrążyć się w szaleństwo?

Słyszałeś już o placu Zbawienia? To stamtąd miał zostać zabrany do Jedynego Tardert, Nordyjczyk, który swoje życie wiódł w służbie dziedzictwu Proroka. Na tych właśnie kamieniach padł ofiarą wyznawców Kusiela, jednak – jak głosi legenda – zaraz po tym, jak wyzionął ducha, na jego ciało padł z nieba promień światła i uniósł go w górę. Choć eklezjanie nie uzyskali zgody Papieża na czczenie Tarderta jako jedynego zbawionego Nordyjczyka, na placu Zbawienia co dzień gromadzą się dziesiątki ludzi z nadzieją na przezwycięzenie ciężącego na narodzie przekleństwa.

Ponad rozpadlinami i stromym korytem Brost, która tu właśnie ma swoje źródła, przerzucono liczne mosty, od tych najstarszych, wykonanych z kamienia mocą starożytnych zaklęć, po nowe, w całości metalowe. Najśłynniejszym z nich jest most Pantur, wielokondygnacyjna konstrukcja dzieła mistrza Ogmy Daviana z Gildii Metalurgów. Na poziomie ulicy łączy on dwie strony drogi, niżej jednak zapewnia połączenie dwóch podziemnych

kompleksów faktorii. Jednocześnie służy za szkielet rurociągu, którym tłoczona jest na górne poziomy woda pitna z samych korzeni Góry Płacz. Zastęp rodiańskich figur zdobiący most to nie uzurpacja – Pantur jest godnym nawiązaniem do osiągnięć Starożytnych.

ŚWIAT PODZIEMNY

Wnętrze góry mieści w sobie tę część miasta, dla której zabrakło miejsca pod gołym niebem. Potężne faktorie, huty i kuźnie pracują pełną parą, w dzień i w nocy, pożerając tony węgla, wypływając gotowe wytwory. Uwijający się przy piecach robotnicy spowici czerwoną łuną wyglądają jak diabły. Część z nich nigdy nie opuszcza grot.

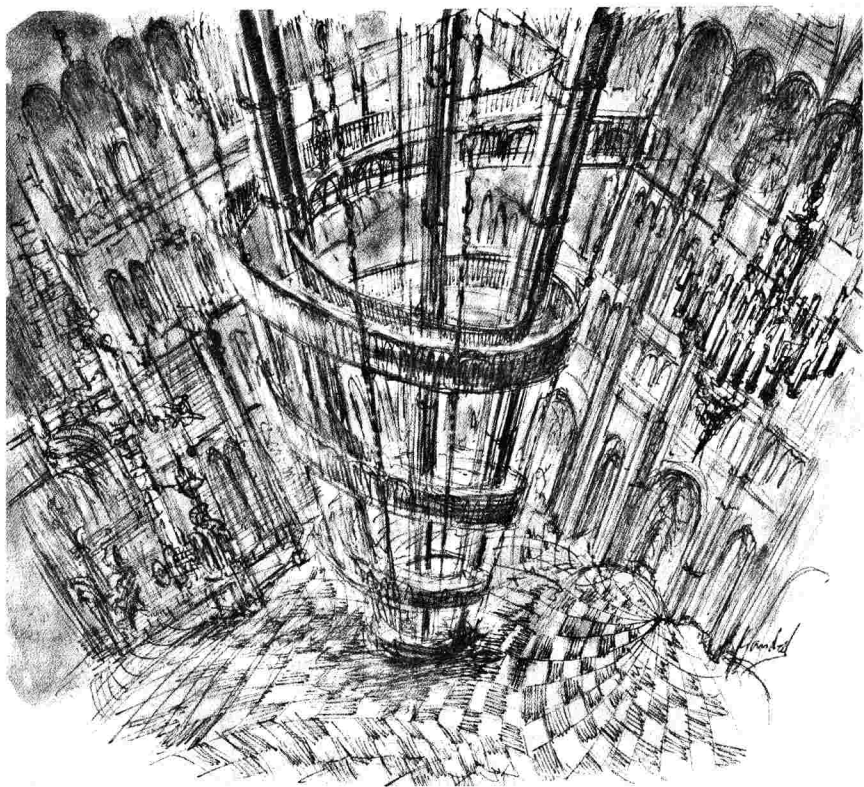
Pod ziemią mieści się największe nordyjskie więzienie, zwane Radreol – Wieczne Pęta. Trafiają tam najwięksi złoczyńcy, a także ci, którzy winni są zdrady Nordii, którzy wydali jej sekrety obcym. Radreol to miejsce, gdzie znika podział na szlachtę i plebs – wszyscy skazańcy cierpią jednakowo. Z tą jedynie różnicą na korzyść więźniów pośledniego urodzenia, że ich żywot trwa znacznie krócej niż życie nordyjskiego szlachcica. Ponoć skazańcy katowani są i pędzeni do pracy przez posłuszne strażnikom Miniony. Ponoć sami wymierzają sobie karę śmierci, nie mogąc znieść powolnego konania w ciemnościach. Wszystkie te opowieści zdają się być jedynie fantazjami, gdy pozna się człowieka, który Radreolem zarządza – Melchiora Wraernena. Wszyscy, których zaprosił do swej – znanej wśród fachowców – biblioteki, są pod wrażeniem nie tylko rzadkich grimoirów, ale także jego rozległej wiedzy i wyszukanego smaku. Złośliwi mówią, że nietrudno imponować księgozbiorem w sytuacji, gdy jest on nieustannie zasilany książkami pochodzącymi z konfiskat mienia.

Wieść niesie, że głęboko pod górą swój sekretny klasztor ma Zakon Dalmira. Że wiedza, którą tam się zajmuje, tak bardzo odległa jest od nauk Proroka, że należy zachować ją w sekrecie nie tylko przed Papieżem, ale nawet przed królem! Że żadna odkryta tam tajemnica nie pozostaje bez wpływu na miasto na górze. I że w ostatnich latach dokonali czegoś, co rzuciło cień na Nord.

Jednak podziemny świat to także domena zbrodni. W labiryncie kanałów, na obrzeżach faktorii, w wielkich śmietniskach i opuszczonych korytarzach, pośród szczurów i innych deviria żyją ci, których miasto nie chce widzieć – biedota, żebracy, przestępcy, banici. Ci, którzy w obawie przed

straż, nie zapuszczają się na ulice wcześniej niż po zmroku. Bowiem Nord, szczególnie w niżej położonych dzielnicach, wcale nie jest miastem bezpiecznym. Nietrudno stracić sakiewkę, nietrudno także i życie. Pod poziomem ulic istnieje zupełnie oddzielny świat z własnymi prawami, własną szlachtą i poddanymi, własnymi wojnami i sojuszami. Nie sposób jednak mniemać, że to świat hermetyczny – to, co dzieje się tam, splątane jest nierozzerwalnie z życiem miasta z powierzchni. Gdy płonęły magazyny Gruagerów, to tłum żebraków i sierot zablokował ulicę, uniemożliwiając dotarcie na miejsce straży ogniowej. Gdy Fehred Gnedrum, niedoszły zabójca arcyksięcia Hestusa Ksenesa, skazany został na banicję, pod ziemią właśnie znalazł schronienie.

Nord, panie, to miasto nie do ogarnięcia, stolica na miarę kraju takiego jak Nordia.



PROWINCJA CZTERECH WICHRÓW

Prowincja Czterech Wichrów jest najlepiej położoną ziemią w Nordii. Zawiera w sobie Bramę Czterech Wichrów, najpotężniejszą z nordyjskich bram. Kryje trakty łączące Gomor z Nordem, Angmorem i Rand. Wszystko co ważne w Nordii, przecina się właśnie na tych ziemiach. Nie nazwiesz jej inaczej, jak centrum Milczących Gór. Gdy człowiek otworzy mapę Nordii i spojrzy na granice ziem każdego z książęcych rodów, szybko pozna, który z nich otrzymał od króla ziemie najważniejsze. Meringtonowie.

ZAGADKA MERESÓW

Trudno pojąć znaczenie i rolę rodu Meringtonów bez odwoływania się do przeszłości i wydarzeń najodleglejszych. Do czasów, kiedy przodkowie Nordyjczyków pod przywództwem Dalmira, Ostatniego Czarnego Rodianina, walczyli z zamieszkującymi tę ziemię zastępami deviria. Najstarsze przekazy mówią o wygranej wojnie, o koronacji Dalmira, a w końcu o zdradzie i zamachu na króla. Ostatni Rodianin, spętany mocą zaklęć, został pochowany w katakumbach pod jedną z ośmiu nordyjskich Bram.

Na jego miejsce, za radą wyroczni, spiskowcy ogłosili królem młodego Gaina, a pierwszym, który go poparł, był generał Enhart Meres. Król od wzajemnił się, nadając mu tytuł arcyksięcia. Mijały lata, a ród Meresów wiernie stał przy Gainach, pełniąc rolę zaufanych doradców i obrońców korony. To spośród nich wybierano kanclerzy koronnych i to oni byli najbliżej władców w najcięższych chwilach. Z biegiem lat Meresowie stawali się symbolem ludzi bezgranicznie oddanych koronie i królestwu.

Ponad cztery i pół tysiąca lat przed Prorokiem, za czasów Teosa II, miało miejsce zdarzenie, które do dziś pozostaje zagadką. Meresowie zmienili wówczas nazwisko rodu. Podmienili je we wszystkich znanych dokumentach, kronikach i inskrypcjach. Zrobili wszystko co było w ich mocy, by te kilka liter łączących się w wyraz "Meres" znikło na zawsze z powierzchni ziemi. Powody tej decyzji pozostają tajemnicą rodu. Uczeni i badacze mogą dziś tylko snuć domysły. Podejrzewa się, że zmiana była elementem magicznego rytuału, prawdopodobnie związanego z potężnym zaklęciem ochronnym lub inną nieznaną współczesnym praktyką magiczną. Cokolwiek mieli na celu Meresowie, na zawsze pozostało dla Nordii nie odkrytą zagadką.

Zmiana nazwiska nie zmieniła ani o jotę pozycji rodu i jego roli w królestwie. Tak jak od wieków, tak i teraz wiernie stali tuż przy królu, pełnili zaszczytną rolę kanclerzy i nieuchronnie pozostawali niemożliwą do przejścia barierą dla wszystkich wrogów rodu Gainów. Zmieniło się tylko nazwisko.

Meresowie kazali się nazywać Meringtonami.

MERINGTON STRAŻNIK

Dla człowieka biegłego w sprawach polityki, nie ulegają wątpliwości dwie rzeczy związane z Meringtonami: to, że od lat sprawują oni faktyczną władzę w królestwie, i że jeśli tylko chcieliby dokonać przewrotu i zająć miejsce na tronie, władzę straciliby w jednej chwili. Ich potęga będzie trwać tak długo, jak długo będą wspierać Gainów.

Jednak nawet jeśli Meringtonowie służą królowi po to tylko, by samemu utrzymać się u władzy, trudno nie pochylić czoła przed ich fanatycznym oddaniem. Mówi się, że ochrona króla jest dla Meringtonów religią, sposobem na życie, całą filozofią istnienia rodu. Od najmłodszych lat wychowywani są w kulcie króla, uczeni absolutnej lojalności i wierności. Od siedmiu i pół tysiąca lat panowania rodu Gainów historia nie odnotowała pośród Meringtonów ani jednego zdrajcy. Oni zwyczajnie nie zdradzają króla. Nigdy.

W każdej jednej chwili przy królu stoi jeden z Meringtonów – czy udasz się na audyencję, czy na prywatne spotkanie, będziesz miał zaszczyt wieczerzać z królem, czy udasz się z nim na mszę – jeśli tylko będziesz przebywał z Gainem, będziesz i z Meringtonem. Tam, gdzie są królewskie spadające gwiazdy, tam jest i czerwona róża na złotym tle.

MERINGTON ZABÓJCA

Równie często jak królewskimi strażnikami, zwie się Meringtonów królewskimi sztyletami. Choć przecież nikt nie nazwie ich tak na głos, to w kuluarach, w cichym szeptach sekretnych rozmów i debat, najczęściej nazywani są oni mordercami lub zabójcami. Dzieje się tak nie bez przyczyny. W ich działaniach przeraża zdecydowanie, brak skrupułów, absolutna pewność słuszności decyzji. Meringtonowie nie konsultują swych poczynań z królem. Likwidują wrogów tronu, nie oglądając się za siebie. Jeśli,



panie, wystąpisz przeciw koronie, jeśli zamieszasz się w spisek, zginiesz. Meringtonowie wytropią cię i zabiją. Nie przebaczą, nie dają drugiej szansy, nie uznają więzienia za warte zachodu rozwiązanie problemu. Oni przybywają na miejsce, gdzie narodziły się kłopoty i po kilku dniach wracają do domu. Problem znika tak szybko, jak wsiąkająca w ziemię krew spiskowców.

Meringtonowie brudzą sobie ręce w imię absolutnej lojalności koronie. Nie spowiadają się królowi z grzechów, nie mówią mu o tym, czego musieli dokonać w jego obronie. Nie chwala się swymi osiągnięciami, nie przedstawiają mu swych zasług. Służą mu i król o tym wie. To wystarczająca satysfakcja. Nie trzeba żadnych więcej słów.

ARCYKSIĄŻE TIMAOS

Nordyjczycy lubią mówić, że życie to pasmo sukcesów i porażek, przy czym te pierwsze zawsze są nic nie znaczące, podczas gdy te drugie piekają nas przez lata. W Kordzie podobne słowa nie padłyby nigdy, lecz tu, w granicach Milczących Gór, mają one swoją szczególną moc sprawczą. Tu przecież każdy cierpi za grzechy i przewiny swych przodków i żaden, największy nawet życiowy sukces nie odmieni najstraszniejszego – przekleństwa Jedyne go wiszącego nad Nordią.

Życie głowy rodu Meringtonów, Timaosa Meringtona, nie wygląda inaczej. Osiągnął on w życiu wszystko, a przecież błąd, jakim okazało się być jego małżeństwo z Merrą z Ksenesów, pali wciąż żywym ogniem. Na nic sukcesy, władza, bogactwo, gdy w oddali, na wyspie Shamble żyje ta, przez którą nie wszystko potoczyło się w życiu Timaosa tak, jak by sobie tego życzył.

Arcyksiążę Timaos od lat pełni rolę kanclerza królestwa i głowy Rady Królewskiej. Tak jak jego poprzednicy sprawuje pieczę nad królewskim skarbem. Jednak jego pozycja jest większa od tej, jaką miała większość jego przodków. Choć Meringtonowie zawsze mieli olbrzymi wpływ na koronę, w obliczu szaleństwa króla i nieletniości jego następcy, Timaos stał się faktycznym władcą Nordii.

Z siedziby Meringtonów nieustannie wychodzą zarządzenia wydane “w imieniu króla”. Arcyksiążę krąży między wieżami rodów a pałacem królewskim, właściwie nie opuszczając stolicy. W rygorze, który sobie narzu-

cił, niemal nie znajduje czasu na sen, odpoczynek, czy rozrywki inne niż te nakazane rytuałem dworskim. Wiedzie żywot mnicha całkowicie oddanego surowej regule, pochłoniętego ideą, której służy. Nie znajdziesz w nim jedynie mniszej pokory – każdy jego krok promieniuje chwałą arystokratycznego rodu.

Widząc jego wyprostowaną, energiczną sylwetkę, doskonale harmonijne oblicze skryte za tatuażami i spojrzenie zdolne usadzić w miejscu Nordyjskiego szlachetnej krwi, nie ma się żadnych wątpliwości, że to władca. Odpowiedzialność, którą dźwiga na swoich barkach, już dawno zabiłaby każdego innego człowieka. Nie Timaosa, najwierniejszego królewskiego służy.

GOMOR

Pierwsze co widać, kiedy zbliżasz się do Gomoru, to monumentalne wieże z czerwonymi ślepiami ognisk oraz wzbijające się ponad nimi Gomerskie chorągwie, zwane w Nordii Smoczymi skrzydłami. Łopocą na wieżach swą od wieków nie blaknącą purpurą, a nocą, gdy nad Nordią zapadają absolutne ciemności, przestrzegają wędrowców swymi jaskrawymi, płonącymi oczyma, pozostałością niezwykle magii, którą władano tu przed wiekami. Magia jest dziś zakazana, Kościół kariański walczy z wszelkimi jej przejawami, a jednak płonące ślepie Gomerskich Smoków trwają od lat.

Gomor to miasto smoków. Dziś musisz użyć wyobraźni, pozwolić porwać się sennym marzeniom i bajaniom poetów, lecz przed tysiącami lat miasto nosiło w sobie prawdziwą iskrę, miało w sobie pozostałość antycznej rasy deviria, która po zwycięstwie Dalmira, odleciała na północ, by nigdy nie powrócić na nasze ziemie. Większość nordyjskich miast to czarne, brudne molochy, Gomor jednak jest krwistoczerwony, zbudowany z wydobywanego w pobliskich kamieniołomach surowca. W tych murach płynie smocza krew, mówią jego mieszkańcy.

W rzeczy samej, Gomor ma w sobie niezwykłą siłę i spokój, trudną do opisanego atmosferę godności i powagi. Może to przez niezliczoną ilość postumentów, przypominających na każdym kroku o wydarzeniach sprzed stu, tysiąca czy siedmiu tysięcy lat. Może z powodu monumentalnych, wiążących pieśni, śpiewanych bez najmniejszych zmian od czasów założenia miasta, pieśni które – jak głosi legenda – równie często wprawiają

słuchacza w zachwyty, co powodują szaleństwo. Może przez wyraźne odgrozdzenie dzielnic fabrycznych od mieszczańskiej, dzięki któremu udało się uniknąć skażenia starej części miasta. A może to klątwa smoczego spojrzenia?

To jednak jedno oblicze miasta, to znane z powierzchni. Jest bowiem jeszcze jedno Gomor – godne miana miasta na skrzyżowaniu szlaków, siedziba niezliczonej ilości karczm i oberż, setek sklepików i straganów. Nie wiele jest miejsc w Nordii, gdzie człowiek znalazłby tak dobrze zaopatrzone składki z książkami, tak bogate apteki, piwnice pełne trunków ze wszystkich stron Dominium. Wszystko to mieści się tam, gdzie nie sięga wzrok starożytnych deviria – pod ziemią.

Staraniem Meringtonów podziemna część miasta oddana została pod opiekę przedsiębiorczych obywateli, którzy nadali jej kształt tak inny od pełnych złowrogich tajemnic podziemnych kompleksów innych miast. Korytarze wyłowiono z mroku rozświetlając je gęstą siecią lamp, utrzymywanych w nieustannej sprawności przez zastępy latarników. Przebudowano wiele korytarzy i sal tak, by spełniały swoją nową rolę. Na przykład kawiarnia Very Damalies, wytwornej damy gustującej w szkarłatnoczerwonych sukniach, rozciąga się na przestrzeni czterech poziomów. Lokal ten z mnóstwem niewielkich, zacisznych pomieszczeń doskonale nadaje się na miejsce, w którym można bez ściągania uwagi postronnych porozmawiać z kontrahentami. Z kolei słynąca z okrągłych pomieszczeń "Noc Eile" to miejsce, w którym urządziła się walki deviria. Spragnieni wrażeń są świadkami zmagania nie tylko brytanów, ptaków i drapieżnych kotów, ale także Minionów i innych istot z najgłębszych czeluści.

Strzelcy książęcy, pełniący w Gomor rolę strażników miejskich, chlubią się, że ich patrole wędrują po całych podziemiach zapewniając bezpieczeństwo mieszkańcom i przybyszom. Możesz im, panie, wierzyć, jednak dla własnego bezpieczeństwa trzymaj się najszerszych, jasno oświetlonych lampami korytarzy. W Nordii wszak nigdy nie wiadomo, dokąd prowadzą tunele.

WIELKI AMFITEATR

Będąc w Gomor nie sposób nie odwiedzić Wielkiego Amfiteatru, miejsca, w którym rozbrzmiewają osławione pieśni. Położony w najstarszej części

miasta starożytny budynek z zewnątrz przypomina olbrzymi, gładko wyszlifowany hematyt – jego ciemne, lśniące ściany skrzą się lekko w świetle. Sercem budynku jest wielka sala, która bez trudu mogłaby pomieścić tysiące słuchaczy. Niezwykłe jest to, jak rozchodzą się tam dźwięki. Każdy, najmniejszy szept z łatwością da się wysłyszeć po drugiej stronie sali.

Odbывают się tu przedstawienia i opery rozmaitych grup z całej Nordii i Półwyspu, jednak prawdziwej sławy przysparzają temu miejscu koncerty liczącego osiemdziesięciu ośmiu śpiewaków Chóru Amfiteatralnego, wykonującego starożytne, nordyjskie pieśni. Zgodnie z tradycją wysłuchiwać ich należy na stojąco, w sali nie ma więc ław ani krzeseł.

Wstęp na koncerty zarezerwowany jest dla rodów szlacheckich i rzemieślniczych, pospólstwo nie ma na nich czego szukać. Specjalnych pozwoleń na wstęp udziela się czasem i obcokrajowcom, z których największym miłośnikiem nordyjskiego śpiewu jest arcybiskup Alledis. O wrażeniu, jakie wywierają na nieprzywykłych do takich dźwięków ludziach niech świadczy anegdota o wizycie pewnego cynazyjskiego arystokraty. Miał on zemdleć w samym środku pierwszej arii, a proszony później o opisanie swoich przeżyć, powiedzieć – “Tamtego dnia usłyszałem Valdor”.

Nordyjskie pieśni są niemal nie do odtworzenia nie tylko przez cudzoziemskich śpiewaków, ale nawet przez przeciętnego mieszkańca Milczących Gór. Przynależność do chóru określa całe życie śpiewaka – jego członkami zostają dzieci o specjalnych predyspozycjach, wywodzące się tylko z określonych rodów, od najmłodszych lat poddawane ćwiczeniom. Ich głos ulega zupełnej przemianie, tak by móc oddać karkołomne układy melodyczne sprzed wieków. Los chórzystów zdaje się być nie do pozazdroszczenia – całe życie spędzają w mieście, którego pod żadnym pozorem nie wolno im opuścić, a śpiewanie wiąże się z takim wysiłkiem, że mało kto dożywa sędziwego wieku. W zamian mają jednak dostęp do przeżyć niedostępnych komukolwiek innemu. Ich twarze w czasie wykonywania pieśni wyrażają największe, mistyczne uniesienie.

Tradycyjnymi opiekunami Amfiteatru są członkowie rodu Maulów, obdarzonego znacznymi przywilejami i pozycją w Gildii Kupieckiej. Obecna głowa rodu, Verenike Maul, ma szansę zapisać się w historii jako najlepszy zarządca od lat. Dzięki jej staraniom odkryto i rozszyfrowano fragmenty kodu, w jakim Nordyjczycy za czasów drugiego i trzeciego króla zapisywali melodie pieśni. Obecnie trwają poszukiwania kolejnych fragmentów tego

pisma – najmniejszy z nich wart jest dziesiątki kordinów. Marzeniem Verenike jest, by pieśni te włączyć w repertuar chóru. Na ręce patrzy jej jednak Zakon Dalmira – nie sposób przewidzieć, jak wielką moc – nie tylko budzenia wzruszeń – mogą mieć pieśni pierwszych Gainów.

KALNUR

Jednak prowincja Czterech Wichrów to nie tylko Gomor. Spośród licznych miasteczek i osad warto wspomnieć chociażby Kalnur rozłożone na zboczu góry o tej samej nazwie, która rozpościera się tuż za Bramą Czterech Wichrów. Gdy tylko wędrowiec uwolni się od dociekliwych strażników gildii kupieckiej, gdy przejedzie pod czujnym okiem załóg wyrastających ze stoków fortec, gdy nasyci się widokiem ostrych grani i rozległych przepaści, a panorama posępnych gór zacznie męczyć swą monotonią, niespodziewanie wyrośnie przed nim Kalnur. W jednej chwili jedzie drogą owiniętą wokół zbocza, a zaraz potem, za jednym z zakrętów, wychodzi wprost na bramę z czarnego kamienia i pierwsze domostwa.

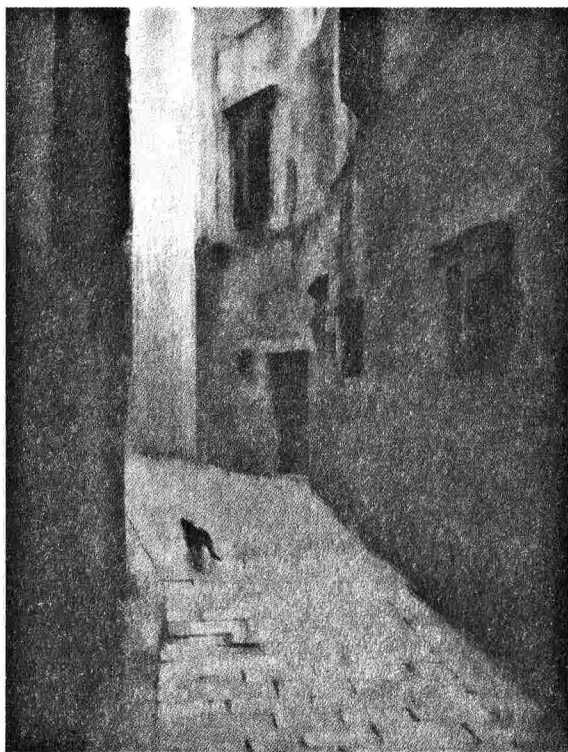
Nieprzyzwyczajonym do nordyjskich krajobrazów rzucą się w oczy kopące czarnym dymem kominy huty, sprawiające, że w pobyt w mieście dosłownie zapiera dech w piersiach. Niefortunne ich rozstawienie sprawia, że niemal cały czas miasto spowite jest cuchnącą mgłą, rozwiewającą się jedynie przy silnym wietrze od gór.

Spore wrażenie robią dwa największe budynki – hala odpraw należąca do gildii kupieckiej i oddział Zakonu Dalmira. Obydwa wznoszą się w górę na przeszło dwadzieścia metrów i wyraźnie górują nad miastem, a ich ściany od poziomu gruntu aż po dach pokryte są płaskorzeźbami ze skrzydlatymi rycerzami.

W Kalnur zadbano o to, by odpowiednio przyjąć podróżnych – zarówno Nordyjczyków, jak i obcokrajowców. Na tych pierwszych czeka poczta, w której nie tylko można nadać i odebrać przesyłki, ale także wypożyczyć wierzchowce czy powóz. Drudzy liczyć mogą na przewodników, których nająć można zarówno na parę godzin – by opowiedzieli pokrótce o panujących w Nordii prawach i zwyczajach czy wskazali dalszą drogę, jak i na całe tygodnie, gdy chce się mieć pewność, że w trakcie podróży po kraju nie wpadnie się w tarapaty przez naruszenie miejscowych zakazów czy niezajomość języka. I choć przewodnicy cieszą się nienajlepszą reputacją

donosicieli, wynajęcie jednego z nich jest pomysłem godnym rozważenia. Natomiast obie grupy wędrowców mile widziane są w jednej z kilku rozległych karczm – surowych, parterowych budynków, w których pełno jest małych pokoi dla każdego, kogo tylko stać na ich wynajęcie.

Kalnur ma jeszcze co najmniej dwóch mieszkańców godnych wspomnienia. Pierwszy z nich z pewnością wołałby, żeby wieść o jego istnieniu



[rys. M.Ś.]

JĘZYK DORYJSKI WŚRÓD SZLACHTY I POSPÓLSTWA

Nordyjczyk nie będzie rozmawiał z obcokrajowcem w jego języku, dopóki nie pozna go w sposób perfekcyjny. W przeciwnym razie będzie korzystał z usług tłumacza. Doryjski zna większość wykształconych mieszkańców Nordii. Wielu z nich, zwłaszcza naukowców i erudytów, włada także starodoryjskim. Z kolei niezwykle rzadko uczy się cudzoziemców nordyjskiego.

W niektórych miejscach – jak na przykład w domach Gildii Angmorskiej – na mocy odwiecznych praw posługiwanie się językami obcymi jest zabronione.

nigdy nie rozniosła się poza najbliższą okolicę. Gelhart Paliar swoim sąsiadom znany jest jako przybysz i nadzorca pobliskiej kopalni srebra – szlachcic jakich wielu. Jednak ci, którzy znają nieco historię podboju Bardanii, kojarzą go zupełnie z czymś innym. To on, jako kapitan przydzielony vermerskim najemnikom, odpowiedzialny jest za niemal całkowite wyniszczenie Finnigenów, jednego z bardańskich klanów, który ani nie poddał się w trakcie kampanii wojennych, ani nie wycofał w góry. Na Paliara od dziesięcioleci polują żądni zemsty Bardańczycy, nie sposób nawet zliczyć, z ilu zasadzek udało mu się wymknąć, ile zamachów przeżyć. Nieraz już proponowano Paliarowi schronienie w najbardziej niedostępnych twierdzeniach Nordii. On jednak stanowczo odmawia krycia się, czy choćby występowania incognito. Szlachecka duma nie pozwala mu wyrzec się nazwiska, a wewnętrzne przekonanie – czynów. Co kilka lat przenosi się z miejsca na miejsce, lecz nie stroni od ludnych miast i osad położonych przy traktach. I choć dociekliwy tropiciel nie miałby większych problemów z wpadnięciem na jego trop, wciąż nie mogą go osiągnąć bardańskie ostrza i kule.

Drugi z nich, Herbert Sebrianas, jest pod pewnym względem przeciwnieństwem kapitana Paliara. Wprawdzie także nie na rękę jest mu rozgłos, jednak z zupełnie innych powodów. Sabrianas – z pozoru dostawca pracujący dla armii, ważny i poważany obywatel Kalnur – zajmuje się bowiem przemysłem, i to przede wszystkim przemysłem specyficznego towaru – ludzi.

Zadziwiające jest, jak wielu stronników zdołał zgromadzić wokół siebie ten człowiek. Pracuje dla niego niejeden żołnierz, swoich ludzi ma aż w niebliskim przecież Vereborze. Górscy przewodnicy to przede wszystkim chłopci z rozrzuconych tu i ówdzie osad, a i urzędnicy pewnie nieraz przymykają oko na jego sprawy.

Drobiazgowe kontrole przy bramie sprawiają, że do Nordii niełatwo jest dostać się tym wszystkim, którym odmówiono wstępu: wygnańcom, Bardańczykom, czy choćby cudzoziemcom bez pozwolenia na wjazd. Sebrianas nie pyta o motywy, interesują go jedynie kordyny. Jego ludzie znają górskie ścieżki, którymi nie przejedzie wprawdzie powóz (tym zaopiekuje się kto inny, przeprowadzając go przez bramę jako swój), i które wymagają od przechodzących naprawdę wielkiego wysiłku, ale którymi da się ominąć wielką bramę. Przynajmniej jeśli Milczące Góry nie zechcą inaczej.

SEGARESOWIE

Segaresami nazywa się w Nordii rozbójników, którzy osiedlili się w niedostępnych partiach gór, zamieniając domy na jaskinie o ścianach pokrytych kryształem o nazwie Segares promieniującym czerwonym blaskiem. Segares jest materią magiczną, zrodził się w dawnych czasach, kiedy góry mściły się na ludziach za lata niewoli. Według legendy kryształ powstawał w miejscach, gdzie góry pochłoneły osady ludzi, jest to jednak nieprawda, ponieważ Nordyjczycy rzadko budowali się tak wysoko, w pobliżu jaskiń, w których mogło czyhać niebezpieczeństwo.

Wystarczy kilka tygodni przebywania w pobliżu kryształu, a organizm ludzki zmienia się, ulegając uzależnieniu od jego bliskości. Segaresom nie dokucza zimno, chyba, że jest to naprawdę dokuczliwy mróz, zamarzają jednak jak każdy inny człowiek. Jedzą bardzo mało i nigdy nie czują głodu, ani pragnienia, posilając się raczej z rozsądku niż z potrzeby. Stają się bardzo agresywni i drażliwi. Ponieważ ich węch znacznie się wyostrza, potrafią wyczuć człowieka z odległości kilometra, lub nawet większej, jeśli wieją korzystne wiatry. Sami wydzielają subtelny i bardzo specyficzny zapach, dzięki czemu nawet z daleka odróżniają przyjaciela od wroga. Zapachy ludzi i zwierząt drażnią ich zresztą, a jeśli są naprawdę intensywne, wprowadzają rozbójników w amok. To tłumaczyć może ich dziwne jak na rozbójników zachowanie, gdy nieraz pozbawiają wędrowców życia, nie zabierając niemal nic z ich dobytku.

Segaresowie atakują zazwyczaj w przewadze liczebnej. Szarżują z okrzykiem bojowym na ustach i w trakcie walki ogarnia ich coraz większy szał. Im bardziej są odczłowieczeni, tym bardziej obawiają się ognia, więc rozpalone na noc ognisko może ich powstrzymać przed atakiem.

Kilku uczonych poświęciło się badaniu segaresowych jaskiń, ryzykując wyprawy w wysokie góry. Ponad wszelką wątpliwość ustalili oni, że kryształy uzależniają od swojej obecności. Zbiegli chłopci i uciekinierzy z miast, którzy ukrywają się w kryształowych grotach, pozbawieni emanacji kryształu przez kilka dni stają się apatyczni i słabi. Po kilkunastu dniach umierają. Zdaje się, że kryształ czerpie energię z ciał ludzi i zwierząt i wykorzystuje ją tak, jakby był obdarzony wolą. W Milczących Górach nie może to jednak dziwić. Gdy odłupie się mała cząstka kryształu i zabierze z dala od rozległych struktur, zdaje się on tracić swe niezwykle właściwości.

Segares kruszy skałę i dzień po dniu rozwija jaskinie, tworząc prawdziwe labirynty. Tunele zapoczątkowane w odległych grotach czasami łączą się ze sobą, a do systemu włączane są podziemne przestrzenie kompleksy stworzone przez siły natury i deviria. Na ich ścianach rozrasta się krystaliczna struktura – najpierw jako cienka, łamana linia, potem skomplikowana sieć, aż wreszcie krystaliczna struktura.

BARST

Niemal na samej granicy ziem Meringtonów, w kotlinie otoczonej czarnymi skałami, pozbawionej choćby śladu roślinności i obecności zwierząt, znajduje się miejsce nazywane Barst. Składa się nań osiem koncentrycznych kręgów, każdy złożony z ośmiu odpowiednio uformowanych kawałków jasnoszarej skały oraz podwyższenie z białym tronem, strzeżonym przez dwa posągi Rodian. Tron ma przeszło osiem metrów wysokości i żeby na nim zasiąść, trzeba wspinać się po schodach. Tej samej wysokości są posągi Rodian odzianych w zbroje. Jeden trzyma w rękach kulę i miecz, a drugi krzyż oraz płomień.

Barst zbudowano na życzenie Dalmira. Ostatni Rodianin koronował się w tym miejscu, obejmując władzę nad Nordią, co upamiętniają napisy na układających się w kręgi głazach. Następni królowie, idąc za przykładem Gaina, zrezygnowali z koronowania się w Barst, ale tradycja powróciła w czasach, gdy w Nordzie panowali władcy sprzyjający Kusicielowi. Od kiedy Nordia stała się kariańska, ceremonia koronacji zwykle dzielona była na dwie części – pierwsza odbywała się w katedrze Dalmira, druga zaś w Barst. Obecnie panujący władca ograniczył się tylko do koronacji w Katedrze, co znalazło wprawdzie uznanie w oczach papieża, ale powróciło złym echem po tym, jak zaczął odchodzić od zmysłów. Ludzie mówią, że bez mocy Barst nie sposób udźwignąć ciężaru nordyjskiej korony.

Obecnie Barst jest niczym więcej jak pozostałością po mitycznych czasach. Napisy dawno już zostały skopiowane, a oprócz nich nie ma tam niczego interesującego. Istnieje wszelako pewien fakt, który daje do myślenia. Deviria unikają tego miejsca, jakby akt koronacji Dalmira i późniejszych władców natchnął tron oraz leżące w pobliżu kamienie królewskim majestatem. Nawet konie płoszą się, kopią i gryzą, gdy ktoś próbuje wprowadzić je w obręb kręgów. Podobno dawni królowie lubili podróżować do

Barst, żeby spędzić tam noc i przemyśleć ważne postanowienie. Tradycję tę kontynuuje kilku współcześnie żyjących arystokratów, w tym arcyksiążę Timaos i młody Nordian Gain. Nieraz więc właśnie tam spotkać można możnego, z którym w żadnych innych okolicznościach nie można by zamienić słowa.

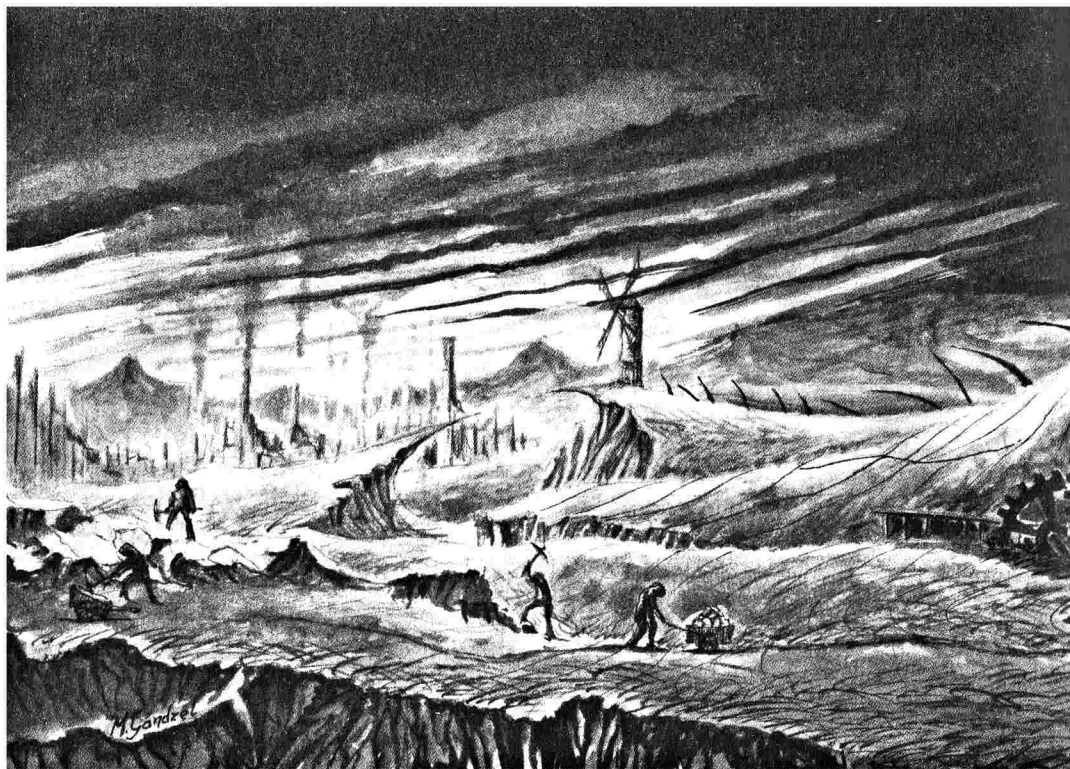
ZAMEK FALMOR

Siła Królewskiej Gildii Kupieckiej nie leży w tym, że wolno jej narzucać na kupców nowe prawa i cła. Nie jest ona bowiem jedynie tworem istniejącym na papierze – gildia to setki, tysiące członków: kupców, szpiegów, zbrojnych, posłańców i stronników, to liczne strażnice, zamki i magazyny.

Ot, weź na przykład Zamek Falmor, leżący na trakcie z Nordu do Gormor. Niech cię nie zmyli nazwa – Falmor to nie wiekowa strażnica. Dawny zamek rodowy został gruntownie przebudowany i przemieniony w fortecę, której pozazdrościłby Gildii każdy dowódca. Sposób prowadzenia linii murów, organizacja stanowisk ogniowych, idealne wkomponowanie w okolicę – w tym ceglanobetonowym kompleksie budynków zastosowano najnowsze osiągnięcia fortyfikacji. Zapytasz, panie, po co to wszystko głęboko na ziemiach nordyjskich, z dala od jakiegokolwiek frontu. Cóż – dowodzi to tylko tego, jak poważnie gildia podchodzi do swoich zadań. Że prowadzi prawdziwą wojnę o handel.

W Falmor stacjonuje czterdziestka zbrojnych, a także zastęp urzędników pod przewodnictwem Gaura Promnira, intendenta gildii. Każdy kupiec jadący z towarem ma obowiązek zameldować się tam i – na żądanie – poddać się kontroli. Ponadto intendent ma prawo nakazać rewizję przejeżdżających przez obszar jego jurysdykcji podróżnych. Nie dotyczy to jedynie nordyjskiej szlachty, chyba że zaistniało “uzasadnione podejrzenie” naruszenia prawa, jak to ujmują przepisy.

Wracając do osoby intendenta – znana jest jego słabość do pięknych kobiet. Ponoć gdy tylko patrole doniosą mu o orszaku, w którym porusza się jakaś dama, natychmiast nakazuje sprowadzić go do Falmor pod pozorem kontroli. Chodzą słuchy, że sprawdzane są wówczas nie tyle bagaże i ładunek podróżnych, co walory towarzyskie i estetyczne oraz odporność na zaloty samej przyczyny kontroli.



PROWINCJA WĘŻA

Jeśli zechcesz przemierzyć Nordię ze wschodu na zachód lub odwrotnie, podróżować będziesz starożytnymi traktami ciągnącymi się w cieniu niebotycznych murów Milczących Gór. W drodze tej przebyć musisz prowincję Węża, a tam, w oddali, twoim oczom ukaże się najbardziej tajemnicze i owiane złą sławą miasto Nordii – zamknięte na obcych Angmor, wyrastająca z górskiego zbocza wielka, starożytna twierdza, najeżona wieżami niczym korona prehistorycznego króla. Wewnątrz kryją się tajemnice odciętego od świata, nawet od Nordii, rodu Steliosów, oddanych tradycji i przeszłości alchemików. Tam skrywają się sekrety prastarej Gildii Angmorskiej, w której osiągnięciach próżno szukać zdobyczy nowych technologii i nowej epoki, za to wszędzie zetknąć się można z wiedzą zakazaną od wieków, mrocznymi tajemnicami nordyjskiej magii i alchemii. Tam, za szczelnymi murami wież, czy w ukrytych podziemnych czeluściach, do dziś stosuje się najbardziej zakazane sekrety upadłych Rodian. Nie dziwi więc, że miasto jest zamknięte, a cała prowincja tak pilnie strzeże swojej odręb-



[rys. M.G.]

ności.

Mieszkańcy prowincji chętnie skierują cię do Bramy Węza i wskażą wygodne trakty, byle byś jak najszybciej opuścił ich ziemie.

STELIOSOWIE

Gdy Gain dzielił Nordię między arcyksiążąt, Steliosowie otrzymali Prowincję Węza, najbardziej skalistą i nieurodzajną krainę w Nordii, pozbawioną bogactw naturalnych – krainę kamienia i wiatru. Do dzisiaj są zadowoleni z tamtej decyzji.

Steliosowie mogliby uchodzić za wzorowych Nordyjczyków i we własnym mniemaniu są właśnie takimi. Ich krew nie jest rozcieńczona, a obyczaje pozostały czyste mimo upływu wieków. Dzieci z tej rodziny poddane są surowemu wychowaniu i pozbawione swobody. Ich dorastanie podzielone jest na etapy, zgodnie z najstarszymi tradycjami. Gdy wchodzi w dorosłość, posiadają klasyczne i drobiazgowo wykształcenie, ale ich wiedza o świecie poza Bramami jest znikoma. Wszelkie nowinki dochodzą na dwo-

ry Steliosów z opóźnieniem i są traktowane z niechęcią, podobnie jak ci, którzy je przynoszą. Posępni i zapatrzeni w przeszłość władcy Angmor nie chcą nadążać za biegiem historii, po prostu trwają i są przekonani, że świat zmierza ku gorszemu.

Pamięć o klątwie rzuconej przez Jedynego na Nordyjczyków jest wśród Steliosów szczególnie silna i widoczna w każdym aspekcie życia codziennego. Członkowie tego rodu z rezygnacją myślą o śmierci i nie mają co do niej żadnych złudzeń. Jeden z dawnych kronikarzy napisał, że Steliosowie za życia noszą po sobie żałobę i faktycznie – ubierają się na czarno, a żałobna biel jest częstym dodatkiem. Są cisi, pozbawieni ekspresji i bardzo pragmatyczni, gdyż twierdzą, że powinni wykorzystać życie maksymalnie i odejść z godnością.

Steliosowie są rodem konserwatywnym i zamkniętym. Władają prowincją Węża i rzadko kiedy opuszczają swoją starożytną siedzibę w mieście Angmor. Małżeństwa zawierają z dalekimi krewnymi albo z wasalami i uważają, że moc krwi jest mniej ważna niż przywiązanie do ziemi.

Wśród Steliosów ze szczególną siłą panoszą się różnorodne heretyckie kulty i przekonania, więc gdy tutaj wybuchają właśnie rodzinne, to zazwyczaj na gruncie religijnym. Wszystkie spory toczą się jednak w ukryciu przed światem zewnętrznym, ponieważ Steliosowie nie lubią ujawniać swoich spraw postronnym. Wśród najznamienitszych gałęzi tego zamkniętego na innych rodu szczególnie często zdarzają się również fizyczne degeneracje, wynikające z częstokroć zbyt bliskiego pokrewieństwa małżonków. Mimo to wszyscy oni jak jeden uważają, że to świat upada coraz niżej, nie zaś ich ród. Że oddala się od złotego okresu dawnej świetności, zaprzepaszcza prawdziwą tradycję Rodian i daje się uwieść nowoczesnej, wypaczonej technologii i wszelkim efektownym nowinkom. To Steliosowie są orędownikami całkowitego zamknięcia Nordii i przystąpienia do gruntownego odbudowania dziedzictwa Rodian, bez żadnych ograniczeń narzucanych przez kariański kościół, w efekcie powrotu do starego świata i odzyskania dawnych mocy, by raz na zawsze zapanować nad całym światem, należnym dziedzictwem Rodian i ich potomków.

Pomimo pewnej jednomyślności i odrębności, ród Steliosów jest jednak wewnętrznie mocno podzielony, a właśnie, choć ukryte wewnątrz murów Angmor, zdarzają się nader często. Co rusz dochodzi do kłótni dogmatycznych, walki o dostęp do najsłynniejszych faktorii i warsztatów, cudów ang-

morskiej techniki, potrzebnych do własnej pracy, także bibliotek i rzadkich ksiąg – bowiem każdy chce tu zawłaszczyć wyjącznie dla siebie najcenniejsze sekrety i osobiście wpisać się w historię własnymi odkryciami i dokonaniem.

Mówi się także, że jeśli komukolwiek, kto zaangażował się w sprawy otwarcia bram Nordii na świat zewnętrzny, przytrafi się jakiś niewyjaśniony, przykry wypadek, z pewnością stać za tym będzie ród Steliosów z Gildią Angmorską na czele.

ARCYKSIĄŻĘ SOMORA

Bez względu na to, jak wiele silnych osobowości, politycznych obozów i frakcji ściera się ze sobą za murami Angmor, nikt nigdy nie odważy się choćby szepnąć złego słowa o najstarszym ze wszystkich, arcyksięciu Somora, podobnie jak nikt nie nazwie go po prostu starcem, gdyż mało kto wierzy, że ten jest zwykłym człowiekiem. Arcyksiążę Somora stoi na czele rodu od ...pięciuset lat, co w zwykły sposób, bez odniesienia do zakazanej magii, niełatwo wytłumaczyć, nawet biorąc pod uwagę naturalną długowieczność Nordyjczyków. Co prawda, człowiek ten już od bardzo dawna nie wstał z łoża o własnych siłach i nie pokazał się dworzanom, jednak charczący głos dobywający się spod kaptura, zza kurtyn jego łoża, nadal wydaje rozkazy, którym nikt przy zdrowych zmysłach nie sprzeciwi się za nic w świecie, a ludzie tacy jak Arcymistrz Gildii Angmorskiej czy zarządca miasta, nigdy nie zbliżają się doń inaczej niż na klęczkach i z nisko pochyloną głową. Choć nikt nie odważy się powiedzieć tego na głos, wielu miejscowych naukowców, zaznajomionych z okultyzmem, uznaje starego arcyksięcia za jednego z największych czarnoksiężników, jacy stąpali po ziemiach Dominium od czasów Proroka. Trudno się dziwić, że Angmor i cały ród Steliosów tkwi tak głęboko w przeszłości, skoro ich mistrz osobiście pamięta czasy sprzed pół tysiąca lat...

ANGMOR

Miasto Angmor, wyrastające ze zbocza góry, oparte o niebotyczną ścianę posępnych Milczących Gór, z racji tysiąca wież, kominów i wąskich, wiełopiętrowych domostw zwane jest Miastem-Wieżą. Pnące się w górę budynki znajdziesz, panie, w każdym większym mieście kraju, nigdzie jednak

nie rządzą one krajobrazem tak niepodzielnie. Zdaje się, że Angmor nie rozrasta się wcale, otoczywszy się pierścieniem najeżonych działami murów, a jedynie pnie się w górę, ponad czarne chmury. Niewiele jest w roku dni, w których Angmor można by zobaczyć bez ich całunu – jednak tylko wtedy w pełni docenić można przytłaczający majestat niezliczonych wież.

Głównymi sprawcami tego stanu rzeczy są z jednej strony Rodianie, którzy pozostawili po sobie niebotyczne wieże – kolumny, z drugiej zaś mająca tu swą główną siedzibę Gildia Angmorska i stojący za nią Stelio-sowie. Ci jakby chcieli dosłownie wcielić w życie przysłowie mówiące, iż nordyjski szlachcic nie stąpa po ziemi – oddzielają się od niej dziesiątkami piętér. Całe Angmor, na czele z samą gildią, zatopione jest w przeszłości i starożytnych wzorach, przez co niemal nie sposób odróżnić, którą budowlę zbudowali Rodianie, a którą ich potomkowie. Kształty projektowanych konstrukcji sprawiają wrażenie archaicznych nawet na najbardziej konserwatywnych Nordyjczykach.

Najwyższe poziomy, leżące w sercu miasta, którym nieustannie dobudowuje się kolejne piętra, zamieszkane są przez arystokratów. Nieco na uboczu mieszczą się siedziby Gildii i patrycjatu. Dostać się tam nie jest łatwo – należy mieć zaproszenie, umożliwiające korzystanie z rozlicznych wind, których łańcuchy girlandami spływają z wież.

Życie miasta nie toczy się bynajmniej na poziomie gruntu. Ten – z wyjątkiem Dzielnicy Bram – zarezerwowany jest dla mas biedoty, żebraków i wszystkich tych, którzy nie potrafią być przydatni dla miasta. Nie wiem, co łatwiej tam stracić – sakiewkę czy życie. Obyś nigdy, panie, nie musiał zagłębić się w to inferno, do którego niemalże nie dociera światło, albo w jeszcze bardziej przerażające tunele i fundamenty wież, rozciągające się pod miastem. Miejska legenda głosi, że natknąć się tam można nawet na pozbawione duszy stwory, których zazwyczaj nie widuje się w miejscach zamieszkałych przez ludzi.

Dzielnice godne szlachcica – czy choćby szanującego się plebejusza – rozciągają się znacznie wyżej. Jednak nie sposób odczuć wysokości – człowiek nigdy nie jest pewien, czy ulica, po której stąpa, znajduje się wewnątrz budynku, czy na moście wysoko ponad ziemią. Wiele budynków pozbawionych jest w ogóle okien, w innych nie da się ich otwierać – świeże powietrze tłoczy się z najwyższych piętér. Tylko mieszkańcy szczytów, mieszkający ponad cuchnącą chmurą, mogą sobie pozwolić na przestron-

ne tarasy.

Angmor jest miastem równie starożytnym, co tajemniczym. Przyciąga poszukiwaczy wiedzy, jednak nieskore jest do dzielenia się swymi sekretami, sięgającymi nieraz czasów wręcz legendarnych. W jednej z wiekowych wież znajduje się obsydianowy tron, strzeżona przez gwardię Steliosów pamiątka po Dalmirze. W obawie przed kryjącymi się w nim mocami nie wolno zasiadać na nim nikomu, nawet królom. Ostatnimi, którzy się na to odważyli, byli książęta wyklętego rodu Eilerów. Przynajmniej tak mówią legendy – niektórzy bowiem ośmielają się twierdzić, że ostatnimi czasy zakaz jest łamany przez stałego bywalca sali tronowej, aktualnego arcymistrza Gildii Angmorskiej.

Jeśli, nie mając odpowiednich pełnomocnictw, udasz się, panie, do Gildii, odeślą cię stamtąd do nordyjskiej Akademii, jako źródła wiedzy dostępnej dla każdego Nordyjczyka. Podobnie potraktowany zostaniesz, jeśli celem twego pobytu będzie zapoznanie się z rodiańskimi inskrypcjami, które sięgają czasów Krassosa I Mądrego, a więc około 3300 roku przed Prorokiem. Opiekę nad nimi roztoczyli Steliosowie, chroniąc je przed dostępem obcych z wyjątkową pieczołowitością. Chcąc wydać swemu rozmowi ucztę, zaopatrzyć musisz się w możnych i wpływowych protektorów – inaczej zewsząd zostaniesz odesłany z kwitkiem.

Miasto bardzo nieufnie otwiera dla obcokrajowców choćby najniższe, plugawe i pozbawione zakazanych tajemnic ulice, a zamknięte bramy faktorii, gildii, bibliotek i pałaców nader rzadko uchylają się nawet przed rodowitymi Nordyjczykami spoza Angmor. Cóż tu wiele mówić, skoro panuje tu potężna nieufność nawet wzajem między rdzennymi mieszkańcami miasta, a każdy pragnie drugiemu wyrwać jego sekrety i odkrycia. Często więc napotkasz nie tylko milczenie i odmowę, ale wręcz jawną wrogość.

Nawet Nordyjczyk szlachetnej krwi, o ile nie wywodzi się z panujących tu rodów, na każdym kroku napotka zamknięte bramy i stanowczą postawę strażników broniących wejścia. Nietrudno odizolować od siebie dzielnice, gdy wznoszą się na wieżach, nietrudno zamknąć setki ludzi w olbrzymich, na wpół samowystarczalnych budynkach. Stąd też złośliwi Stratonowie mówią czasem o mieście, że jest największym więzieniem Nordii. Jest coś na rzeczy – jednak jeśli mieszkańców miasta nazwać więźniami, dodać należy szybko, że na izolację skazali się sami. Zarówno dla Steliosów, jak i większości ich poddanych, Miasto-Wieża to centrum świata,

poza którym nie ma niczego zasługującego na uwagę.

PODZIEMIA POD ANGMOR

Wspomniałem o podziemiach Angmor, ale musisz, panie, wiedzieć, że nie da się ich obecności skwitować dwoma słowami, bo to świat zbyt bogaty, różnorodny i zbyt istotny dla organizmu samego miasta. Otóż w rzeczywistości pod Angmor rozciąga się druga jego część, stworzona w połowie z kopalń, podziemnych faktorii (z racji pewnych alchemicznych prawideł pracownie te często sytuowane są właśnie pod ziemią) i magazynów, a w połowie z labiryntów łączących je tunele i rozbudowanych do granic absurdu piwnic, w dużej mierze korzystających z sieci dawnych rodiańskich kanałów. O ile zaniedbane tunele są ciemne, duszne, pełne podejrzanych przytułków dla najnędzniejszej biedoty, kryjówek szczególnie poszukiwanych band, roi się w nich od plugawych indywiduów, wszelkiego robactwa i ohydnych, podziemnych deviria, pławiących się w zalegającym korytarze śmierdzącym szlamie, o tyle podziemne części wieżyc i miejsca należące do gildii i możnych, ich faktorie i magazyny, to zupełnie inny świat – pilnie strzeżone, oddzielone zdobionymi bramami brukowane tunele, dobrze oświetlone i czyste, bardziej przypominają wnętrza zamków czy wręcz podziemne pałace, niż cuchnące kanały. Tu na jednym poziomie graniczą ze sobą dwa światy – potężnej angmorskiej alchemii i technologii, ciężkiej pracy tysiący podporządkowanych jej robotników oraz drugi, kosztownej nędzy, upadku, brudu i wszelkiego wypaczenia.

Warto wspomnieć, że sąsiedztwo to, oddzielone niewystarczająco szczelnymi granicami, owocuje pewnym niekontrolowanym przez gilię odpływem alchemicznych mikstur, w tym narkotyków i na poły magicznych substancji, a czasem nawet oprzyrządowania, nie mówiąc o szerokiej rzece angmorskiego alkoholu, która nielegalnie przedostaje się w ten sposób na czarny rynek.

SIEDZIBA GILDII ANGMORSKIEJ

Gildia Angmorska to nie tyle jedna z organizacji rodu Steliosów, co samo jego serce. Skupia w sobie jak w soczewce i manifestuje wszystkie przekonania, którymi przesiał ród. Zarówno alchemicy, stanowiący największą część jej członków, jak i architekci, metalurdzy, czy mistrzowie gór-



nictwa więcej hołdują prastarym tradycjom i rytuałom, niż nowej nauce, a jednak to im Nordia i świat zewnętrzny zawdzięcza wiele z bezcennych wynalazków i odkryć.

Najlepszą wizytówką wiedzy i umiejętności angmorskich mistrzów jest samo miasto, przywodzące na myśl prastare rodiańskie katedry, pełne rozwiązań przekraczających możliwości architektów Dominium, jednocześnie jednak łamiące zupełnie panujące gdzie indziej normy estetyczne. Potężne, agresywnie postrzępione i ponure wieżycy sprawiają wrażenie, jakby ich budowniczowie zupełnie nie liczyli się z człowiekiem. Taka też jest główna siedziba gildii, czyli piętnaście połączonych ze sobą potężnych, czarnych wież, obwieszonych krwistoczerwonymi wstęgami flag, tworzących razem niebotyczną, samodzielną dzielnicę, tak ogromną, że nie sposób ogarnąć jej spójną myślą, naszkicować na planach, czy choćby odkryć wszystkich jej zakamarków w ciągu jednego życia.

U podnóża wieżycy gildii natkniesz się na należące do niej sklepy, warsztaty, magazyny i dziesiątki zamkniętych i okratowanych bram, strzeżonych przez odzianych na czarno strażników, zaś z nielicznych otwartych tuneli, prowadzących na rynek gildii, nieprzerwanym sznurem wylaniają się i nikną tam kupieckie wozy, mieszczące pchający wózki i obładowani tobołkami drobni handlarze. Sam rynek przypomina wnętrze olbrzymiego komina, którego ściany tworzą czarne wieżycy gildii, pełne okien, tarasów, balkonów i przerażających rzeźb, zaś ludzie tu tyle, że z trudnością się przecisną.

Jeśli jakimś cudem uda ci się uzyskać wstęp do którejś z wież, oczom twoim ukażą się wnętrza tak niezwykle, jakbyś nagle znalazł się w pałacu valdorskich czarnoksiężników. Krocząc puszystymi dywanami, podziwiając zdobiące ściany bogactwo, co rusz mijając będziesz tajemniczo rzeźbione drzwi, czy wręcz potężne wrota, kryjące pracownie i rezydencje angmorskich mistrzów. Wspinając się po niezliczonych schodach, błędząc labiryntami korytarzy, zjeżdżając i wjeżdżając ażurowymi windami, ciągnionymi przez naoliwione łańcuchy, zakręci ci się z pewnością w końcu w głowie, lecz i tak musisz być przygotowany na wszelkie dziwa, jakie tylko mogą się przyśnić człowiekowi, bo nigdy nie wiesz, co dane ci będzie tu ujrzeć, we wnętrzu tego jednego z najbardziej tajemniczych i niezwykłych miejsc w całym Dominium.

ŻELAZNE TRUMNY

Ci, którzy wertyują starożytne księgi w poszukiwaniu wzmianek o dawnych, zapomnianych potęgach, legendarnych broniach Rodian, drgną bezwolnie na najmniejszą choćby wzmiankę o Żelaznych Trumnach. Z drugiej strony, dziś już spory o ich istnienie czy też nieistnienie stały się w pewnych środowiskach tak wyświechtane, jak dywagacje na temat upadku Rodian czy przekleństwa Nordii. Prawdą jest jednak, że artefakt, o którym mowa, zdaje się pełnić w rodiańskiej historii dosyć znacząca, choć bardzo niejasną rolę. Wedle jednych interpretatorów rodyjskich zapisków Żelazne Trumny nie były niczym innym, jak tylko zaawansowaną technologicznie bronią, wedle innych zaś traktować je należy raczej jako swego rodzaju technologiczne ołtarze ze schyłkowego okresu istnienia Rodian, być może służące do prób prześlągnięcia, a nawet bezpośredniego skontaktowania się z Jedynym. Przedstawienia na płaskorzeźbach przypominają sporych rozmiarów skrzynie lub trumny, stąd też wzięta się nazwa.

Najistotniejszym jednak dla nas faktem jest to, że badacze, tropiąc możliwe miejsce ukrycia tego artefaktu, najczęściej wskazują na ślady prowadzące do Angmor. Iluż to już ludzi straciło całe życie na przeszukiwaniu podziemi miasta, kopalń, stojących w mieście starożytnych budowli czy też okolicznych gór, jednak do dziś bez skutku. Wiele napisano o tym ksiąg i wiele stworzono hipotez, wskazując kolejno najsłynniejsze ołtarze, postumenty starożytnych pomników, czy podejrzenie grube ściany potężnych wieżyc. Archeologowie i historycy wciąż poszukują Żelaznych Trumien, choć niejeden uznał je już za zwykłą, pustą legendę. Choć, kto wie, być może mijamy je codziennie, błędząc ulicami Angmor, nie zdając sobie sprawy, że to właśnie ów legendarny artefakt.

RZKA TIMEA

Tu, w prowincji Węza, ma swoje źródło rzeka Timea, płynąca przez całą Nordię i wpadająca do morza w delcie nieopodal miasta Lubant. Z nurtem Timei wciąż i bez ustanku płyną obładowane barki rzeczne, tak gęsto, że co rusz muszą się wymijać. Rzeka pocięta jest na całej długości słuzami, które wyrównują na danym odcinku poziom wody dla bezpieczeństwa żeglugi, tam też znajdują się bramy celnicze i kontrolne. To co płynie w Timei, trudno nazwać wodą – jest to w rzeczywistości zupełnie nieprzejrzy-

sty, mlecznoszary i cuchnący ściek wypływający z niezliczonych alchemicznych faktorii Angmor. Najstarsi Nordyjczycy nie pamiętają czasów, gdy w rzece żyły ryby, dziś natomiast oprócz koszmarnych, obślizgłych, rzadko wyłaniających się na powierzchnię deviria, spotworniałych przez podejrzaną angmorską truciznę, przede wszystkim natknąć się można na niemal kłębiące się tam rzeczne węże, nie występujące nigdzie indziej, nazywane liścieniami. Co ciekawe, najmniejsze z nich nie są grubsze od włosa, zaś największe ...mogą bez trudu przewrócić łódź. Woda zaczerpnięta z Timei uchodzi za wyjątkowo złowrogą truciznę, bowiem zawiera w sobie zawsze miniaturowe larwy liścieni, które z powodzeniem zagnieżdżają się w człowieku i, niczym pasożyt, rosnąc, pożerają go od środka. Gdyby nie fakt, że larwy zdychają po kilku dniach od zaczerpnięcia wody do niewielkiego flakonu, z pewnością byłaby to wyjątkowo cenna trucizna, szczególnie w krajach oddalonych od Nordii, gdzie medycy dopiero poniewczasie rozpoznaliby specyficzne źródło dolegliwości.

GÓRA DRAHNORDA

Tu właśnie, w prowincji Węża, niemal u źródeł rzeki Timei, wznosi się w czarnym postrzępionym i niebotycznym murze Milczących Gór ta jedna, najbardziej przedziwna góra, zwana Pierwszą Odwieczną Górą lub Drah Norgordem, czyli sercem Milczących Gór. Pod nią wedle najstarszych legend spoczywa Drahnord, wielkie pradawne bóstwo, dawny bóg Nordii, który do dziś jakoby posiada władzę nad całą krainą, do dziś zsyła sny szalonym artystom i podobno – królom, pętając ich jak marionetki. W księgach pisanych przez nordyjskich teologów nieraz natknąć się można na spekulacje, jakoby Drahnord i Kusiciel byli jednym i tym samym.

Wokół góry napotkać można stare świątynie, dziś już w większości zalegające w ruinie, zniszczone przez czas. W posągach zupełnie już startych, trudno rozpoznać wizerunek tej legendarnej istoty, przedstawianej przez starożytnych jako skrzydlaty wąż.

OBERŻA „NA SKALE”

Trudno o miejsce bardziej niegościnne, niż prowincja Węża – przemierzającego ją wędrowca nie chronią przed deszczem i wichrem ani gospody – tych jest tu jak na lekarstwo – ani chaty wieśniaków – porozrzucane z

rzadka osady zamieszkuje lud ponury i nieskory do udzielania gościny. Nawet krajobraz nie zapewnia schronienia – w skalnych gruzowiskach niełatwo znaleźć miejsce dogodne na obozowisko. Dlatego pozwól, panie, że polecę ci pewną oberżę, będącą przeciwieństwem krainy, której traktów jest ozdobą. “Na skale”, bo tak się nazywa, jest prawdziwą oazą dla podróżujących.

Z zewnątrz nic nie zapowiada tego, co czeka gościa w środku – surowe, wiekowe budynki doskonale wpisują się w ponury krajobraz. Lecz wystarczy tylko przekroczyć próg, by dostrzec, jak bardzo to miejsce różni się od nordyjskich wnętrz. Ściany pokrywają boazerie i tkaniny, meble wykonano z drewna, a ozdoby je zdobiące nie mają nic wspólnego z motywami znanych z rodiańskich czy staronordyjskich ruin. W pokojach próżno szukać wyposażenia z metalu i kamienia, liczne kandelabry rozświetlają wnętrze, a zamiast węglowych pieców używa się kominków na drewno. Pokoje zdają się być ciepłe, gościnne – tchną atmosferą, do której Nordyjczycy nie przywykli.

Nic dziwnego – człowiek, który “Na skale” zbudował i prowadzi, Agaswer Terhors, nie pochodzi ani z kraju Milczących Gór, ani – sądząc po akcencie – z Półwyspu Pazura w ogóle. Podobnie inni domownicy, stali goście i służba – wśród nich niemal nie ma Nordyjczyków. Niejednego ciekawi, jaką cenę Terhors zapłacił Steliosom za możliwość osadzenia się na ich ziemiach.

Gośćmi “Na skale” bywają nordyjscy znajomi gospodarza, a także – znacznie rzadziej – cudzoziemscy podróżni. Bez wyjątku jednak jest to szlachta – dlatego też określenie “oberża” byłoby dla tego miejsca obelgą, gdyby nie używał go sam Terhors. To raczej skromna rezydencja otwarta dla każdego podróżnego błękitnej krwi, który do niej zajedzie.

Razem z gospodarzem mieszka kilku innych cudzoziemskich szlachciców obojga płci. Ich wykwintny sposób bycia i dworskie maniere wskazywałyby na obycie w świecie – do ich rozrywek należy nie tylko fechtunek czy biesiady, ale także dyskusje o polityce, poezji i sztuce. Mimo to nigdy nie oddalają się od oberży dalej niż na odległość przejażdżki konnej, a wiedzę o aktualnych wydarzeniach czerpią z opowieści gości. Być może kluczem do wyjaśnienia ich obecności są słowa, które od czasu do czasu wymkną się Terhorsowi. Zazwyczaj nazywa swą oberżę “ustroniem”, czasem jednak określi ją słowem “azyl”.

PROWINCJA BYKA

Prowincja Byka to przede wszystkim ziemie rodu Tilerów. Trudno zaś oddzielić ród Tilerów od Zakonu Dalmira oraz Gildii Metalurgów i Rusznikarzy z Rand, dwóch najpotężniejszych organizacji Nordii. W kraju niemal nic nie dzieje się bez ich udziału i są oni tego świadomi – być może stąd bierze się wrodzona u Tilerów pyszałkowatość, przesadny splendor i wielkopańskie maniere oraz trudna do ukrycia pogarda dla większości innych. Choć nigdy nie interesowało ich sięganie po władzę świecką czy po nowe ziemie, ani wchodzenie w paradę decyzjom króla, czy walka z innymi rodami, jednak to oni za sprawą Zakonu Dalmira od samego początku stanęli na czele specyficznego kościoła nordyjskiego, a poprzez to od tysięcy sprawują kontrolę nad rozwojem nordyjskiej nauki. Można powiedzieć, że interesuje ich bardziej władza nad duszami i umysłami Nordyjczyków, niż nad ich ziemiami i bogactwem.

Prowincja Byka wcale nie zajmuje wielkiego obszaru, jednak jest niezwykle bogata i stanowi niemal centrum nordyjskiego świata. Na jej terenie leży największy z cudów Nordii, miejsce początku jej historii i jednocześnie źródło całej jej potęgi – czyli Katedra Dalmira.

PIECZĘTUJĄCY

Tilerowie wywodzą się od legendarnego Pieczętującego, ostatniego człowieka, który odbierał rady wprost od Rodian. Pieczętujący był przyjacielem Gaina i jednym z fundatorów Królestwa Nordii, a wówczas jeszcze Tilerowie nosili nazwisko Archos. Według legendy pierwszy Archos, Pieczętujący, wspinał się na szczyt góry Mor Ergere, do twierdzy ostatnich Rodian (której do dziś, mimo wysiłków historyków, nie zlokalizowano). Przez kilkadziesiąt lat pobierał od nich nauki, po czym powrócił na dół, do ludzi. To on spisał pierwsze prawa i pilnował ich przestrzegania, gdy mieszkańcy Milczących Gór podnosili się po okresie upadku i gromadzili pod królewskim sztandarem. Większość życia poświęcił jednak innej misji – zacierał niektóre ślady bytności Rodian, jak mówiono po to, by zbyt potężne narzędzia nie trafiły do ludzi, w rękach których mogłyby okazać się zbyt niebezpieczne dla całego świata. Stąd wziął się jego przydomek – Pieczętujący. Pod koniec życia Archos osiadł w stolicy, gdzie pełnił rolę królew-



skiego doradcy, aż do swej śmierci.

[rys. M.G.]

TILEROWIE

Od ponad siedmiu tysięcy lat Tilerowie kontynuują tradycje swego najdawniejszego przodka i strzegą sekretów Rodian, co dla mieszkańców reszty Dominium byłoby po prostu nie do pojęcia. Tilerowie od zawsze utrzymują bliskie stosunki z królewskim rodem, zaś królowie Nordii od tysiąca lat nigdy nie musieli ich o nic prosić, wystarczyło słowo, by ród stawiał się na usługach i dostarczał technologii, jakich trzeba i jakie tylko leżą w jego możliwościach. Nigdy jednak też król nie považał się wymuszać na nich dostępu do sekretów, gdyż autonomia rodu i ich powiernictwo rodiańskiej spuścizny jest misją uświęconą przez najpierwszych władców Nordu i stoi ponad wolą aktualnych królów. Wielokrotnie natomiast musieli Tilerowie bronić zarówno swego panowania nad Katedrą, jak i swoich twierdz przed zbyt zachłannymi sąsiadami – szczególnie w okresach osłabienia władzy królewskiej. Historia dowiodła przy tym, że nie istnieje jak dotąd żadna

siła zdolna pokonać ich na własnych ziemiach.

Tilerowie są bezlitośni dla wszystkich tych, którzy wyciągną rękę po ich tajemnice. Z drugiej strony, czy którykolwiek z ośmiu staroksiążęcych rodów przetrwałby długie tysiąclecia bez bezwzględnej potęgi i zdecydowanej, bezpardonowej polityki? A jednak wiedza Tilerów przez całe wieki rozchodzi się po kraju, będąc źródłem wielkości Nordii. Na dworze każdego z wielkich miast natkniesz się, panie, na tilerskich nauczycieli, czy to Dalmirczyków, czy mistrzów Gildii, którzy co prawda skąpo i ostrożnie, ale jednak dzielą się ogromem swej wiedzy, jednocześnie wyszukując wśród najbystrzejszych uczniów potencjalnych kandydatów do wcielenia w szeregi pracowników służących Zakonowi lub Gildii z Rand. Z racji wiecznej powściągliwości w obdzielaniu wiedzy, mało kto lubi tych spętanych rodową etykietą, sztywnych i niezwykle surowych profesorów. Warto też podkreślić, że choć nie cały ród Tilerów wcielony jest w szeregi wspomnianych dwóch potężnych i starych organizacji, to jednak każdy członek rodu jest z nimi na wskroś związany – rodowe więzy krwi i rodzinne koligacje zbyt gęsto łączą mistrzów i adeptów gildii i zakonu z wszelką arystokracją i szlachtą z Rand czy w ogóle ziem Tilerów. Życie całego miasta i osad w prowincji Byka toczy się wokół Katedry oraz podległych jej faktorii i manufaktur. Zaś najbogatsze szlachetne warstwy miejscowej społeczności inwestują głównie w rozwijający się przemysł, w kopalnie, manufaktury i faktorie.

ARCYKSIĄŻE ELIANOR TILER

Mówi się, że arcyksiążę Tiler odnalazł sekret wiecznej młodości – i rzeczywiście, jak na dwieście z górą lat wygląda nienaturalnie młodo, jakby dopiero co przekroczył trzydziestkę. Mimo to gdy tylko na kogoś spojrzy, ten bez zbędnego zastanowienia, prawie nieświadomie pada na kolana i opuszcza wzrok. Potęga starożytnego rodu skupia się w osobie arcyksięcia niczym w soczewce i wprost paraliżuje petentów. Ponadto mało kto jest tak dalece zaangażowany w badania i prace Zakonu Dalmira i Gildii z Rand jak on, a dostęp ma do prawie wszystkich ich tajemnic. Posiada ogromną wiedzę i uważany jest przez zabobonnych Nordyjczyków za potężnego czarnoksiężnika, choć to określenie pada nader często w odniesieniu do prawie każdego arcyksięcia Nordii. Arcyksiążę słynie także z wyjątkowej pasji

kolekcjonowania starożytnych artefaktów, czego pewnie nie pochwaliliby kościół, szczególnie że wiele z nich z pewnością posiada do dziś pewne moce i możliwości zadziałania. W końcu wspomnieć trzeba i o tym, że arcyksiążę jak mało kto uwielbia otaczać się kobietami, i to nie tylko nordyjskimi, a jego pałac przypomina miejscami prawdziwy valdorski harem. Mimo to najczęstszymi jego gośćmi są mistrzowie Gildii i Zakonu, z którymi całymi dniami omawia bieżące problemy. Tutaj widać wyraźnie, że pałac Tilerów, Gildia i Zakon to tryby jednego, doskonale zgranego, pracującego pełną parą mechanizmu.

MIASTO RAND

Rand wcale nie zajmuje dużego obszaru, jest jednak bardzo spiętrzone i gęsto zabudowane, przez co bardziej przypomina kunsztowną twierdzę niż miasto. I choć nie należy do największych nordyjskich miast, nikt nie miałby ani przez chwilę wątpliwości, że jest to siedziba jednego z najważniejszych starożytnych rodów książęcych Nordii. Z wieżyc i murów Rand doskonale widać leżący zaledwie kilka kilometrów dalej niebotyczny masyw Katedry Dalmira. Ileż to znakomitych obrazów przedstawia widok z Rand – zachody słońca i gigantyczną katedrę skąpaną w jego blasku oraz leżące u jej podnóża Miasto Zakonne.

Samo Rand zalega na łagodnych zboczach doliny pośród Gór Pieczęci i rozciąga się w dół aż do brzegów jeziora Archos, a po jego drugiej stronie wznosi się masyw katedry. Centralną część miasta stanowi najeżona wieżycami forteca książęca, nad którą góruje jedynie położona o wiele wyżej, poza miastem, wiecznie skryta w chmurach mgły i smogu siedziba Dalmirczyków. Wokół książęcego pałacu koncentrycznie, kolejnymi poziomami na podobieństwo schodów, opadają coraz niżej ulice i place, pocięte kunsztownie spiętrzanymi budynkami. Wszystko to otoczone jest wałami i murami, na wypadek jakiegokolwiek napaści.

Rand pełne jest niezwykle zaawansowanych technologicznie faktorii. Przy okazji jest także główną siedzibą Gildii Metalurgów i Rusznikarzy, choć największe ich faktorie i tak przeniesione są do Nordu i innych, większych miast, gdzie łatwiej o odpowiednią masę siły roboczej. Jednak obecność gildii widać tak wyraźnie, że można by powiedzieć, iż monumentalne mechanizmy, nie spotykane nigdzie indziej, wprost górują nad miastem.

Ogromne stalowe ramiona i łańcuchy bez ustanku się poruszają, a mechaniczne koła jak olbrzymie młyny kręcą się z potwornym zgrzytem. Wygląda to niczym wyjęte z jakiejś koszmarniej baśni.

Mówi się też, że w jeziorze Archos, nad którym leży Rand, żyje pewien stwór, który w zamierzchłych czasach wypełził z katedry. Nazywany jest Duchem z Rand i choć podobno nikt od setek lat go nie widział, miejscowi utrzymują, że dziwo to istnieje i w dodatku nie należy do żadnego gatunku deviria, bo jeśli wierzyć plotkom, potrafi również wpełzać na powrót do katedry, a jego obecność czuć w korytarzach. Co pewien czas dalmirscy robotnicy, a nawet uczeni skarżą się na pewne trudności przy pracy, dziwne wizje i podszepty, napływające znikąd myśli i obrazy. Niektórzy twierdzą, że to śniący Dalmir nawiedza swoją katedrę.

SIEDZIBA ZAKONU DALMIRA

Pomimo, że duża część pracy Dalmirczyków odbywa się w Mieście Zakonnym rozłożonym wokół katedry, główna siedziba zakonu wznosi się ponad miastem Rand, na samym niemal szczycie góry, na której rozłożyło się miasto. Pośród mglistych chmur widać z dołu jedynie kontury prastarej twierdzy, przypominające swym kształtem olbrzymi klasztor lub wręcz katedrę. Jeśli jednak jakieś sprawy popchną cię do siedziby zakonu, będziesz się musiał wspiać, najlepiej konno lub powozem, kamienną i zabezpieczoną balustradami drogą aż do ogromnych, ziejących ciemnością wrót Zakonu Dalmira. Tam bowiem, na górze, częściowo wykuto w zboczu skały, częściowo zbudowano z kamieni, metalu i cegieł jedną z najbardziej niezwykłych budowli Dominium. Zda ci się, że skalna ściana zamieniona została w niewielkie miasto, pełne okien, nisz i balkonów, gdzie gnieźdzą się niezliczone potworne rzeźby. Zaś większych wrót nie ma chyba w całej Nordii, nie licząc Bram prowadzących przez Milczące Góry. W rzeczywistości nie są to prawdziwe wrota, a otwierająca się przed tobą, pełna mniichów, tonąca w przepychu hala główna zakonu, niczym pozbawione fasady wnętrze olbrzymiej katedry, o ścianach, które niczym w przekroju ukazują kolejne arkadowo zamknięte kondygnacje. Stąd dopiero możesz dostać się do każdego skrzydła tej wydrążonej wewnątrz góry budowli. Iluż to ludzi fantazjuje nad tym, jakie też tajemnice skrywają się tutaj, w zamkniętych przed niepowołanymi osobami bibliotekach, pracowniach, skrypto-

riach i muzeach. Jednak im głębiej zechcesz zajrzeć, z tym większą biurokracją przyjdzie ci się zmagać, a drogę co rusz zastępować ci będzie coraz to innego stopnia zakonnik, wypytując o wszelkie formalności i, ewentualnie, prowadząc kawałek dalej, przekazując w ręce kolejnego.

KATEDRA DALMIRA I MIASTO ZAKONNE

Tak jak w przypadku każdej rodiańskiej katedry, opis Katedry Dalmira trzeba zacząć od tego, że jest ona ogromna. Tak ogromna, jak tylko możesz to sobie wyobrazić. Katedra wyrasta z położonych jeden na drugim potężnych postumentów wykonanych z czarnej, niezniszczalnej skały, połączonych rodiańskimi schodami, na których następnie zbudowano drobniejsze, dostosowane do gabarytów człowieka. Każdy z tych postumentów można by nazwać z powodzeniem górą. Ściany katedry z daleka przypominają wręcz siatkę, tak gęsto usiane są oknami i niszami oraz przedziwnym żebrowaniem. Cztery nawy katedry, z których każda większa jest niż całe miasto Rand, usiane są koncentrycznymi bramami, których olbrzymie tunele wystają ze ścian na podobieństwo gigantycznych rur. Jeśliby zastosować ludzką miarę do ogarnięcia wysokości, to zatrzymać się trzeba przy kilkuset piętrach, bo dalej wzrok nie sięga, a kontury katedry giną we mgle chmur.

Jeśli idzie o podnóża katedry, trzeba oddać szacunek pieczołowitości Dalmirycków, bowiem wszystko tu doskonale opisali – każde miejsce opatrzone jest zdobioną tabliczką dla ułatwienia zakonnikom pracy. Nie licząc wnętrza, o piętrach i podziemiach nie wspominając, każdy zewnętrzny skrawek parteru znany jest przez każdego zakonnika jak własna kieszeń. Wokół katedry właściwie o każdej porze dnia i nocy tłoczno jest jak w mrowisku, podobnie jak w rozłożonym w jej cieniu Mieście Zakonnym.

Miasto Zakonne wygląda tak, jakby ktoś rozrzucił wokół olbrzymiej budowli garść drobnego ziarna – tak małe zdają się kilkupiętrowe nawet budynki zakonników, najczęściej stojące w szeregach kamienice z czerwonej cegły, mieszczące oprócz pracowni także sale wykładowe, biblioteki, klasztory mieszkalne, skryptoria, stołówki etc. W całym mieście, pomimo nieustającegożywienia, panuje atmosfera tak sztywna i gęsta od konwenansów i pilnowanej do granic absurdu etykiety, niczym w pałacach Kartiny. Gdy przyjrzyś się temu zajętemu bezustanną pracą tłumowi, odniesiesz

wrażenie, że mnóstwo czasu traci się tu na bezustanne ukłony i że panuje tu mimo wszystko nienaturalna cisza, gdyż nikt nie zajmuje się czczą gadką, a milczenie uznawane jest za cnotę. Niewielu spotkasz tu gości spoza zakonu, a wśród nich przede wszystkim odzianych w przepyszne stroje szlacheńnych Tilerów. W większości Dalmirczycy nie posiadają rodzin, przestrzegają bowiem zasad celibatu ze względu na szczególne wymogi duchowej ascezy, całkowitego poświęcenia się pracy i zależności wyłącznie od zakonu. Co nie oznacza oczywiście, że nie ma wśród nich kobiet.

SIEDZIBA GILDII METALURGÓW I RUSZNIKARZY Z RAND

Słynna Gildia Metalurgów i Rusznikarzy z Rand stanowi jakby naturalne przedłużenie ręki Zakonu Dalmira, tyle że zajmuje się praktyczną stroną zdobywanej przez niego wiedzy, jednocześnie także ich obecność o wiele mocniej odciska swe piętno w całym Dominium. Ta potężna i prastara organizacja stoi za większością najdonioślejszych wynalazków technicznych w historii Dominium, również dziś wiodąc światowy prym przed wszystkimi innymi.

Ich siedziba, leżąca w granicach murów Rand, nazywana jest Mechanicznym Pałacem i w rzeczy samej, wygląda jak olbrzymia rodiańska maszyna. To solidny, w całości zbudowany z metalu, przysadzisty gmach o kształcie kopuły, nie tak wysoki jak inne reprezentacyjne budowle Nordii, jednak równie potężny i monumentalny. Na obrzeżach budowla ta jest wprost najeżona ostro zakończonymi wieżyczkami. Przez zastosowanie różnorodnych stopów oraz szlacheńnych powłok, gmach mieni się kolorami niczym tęcza, a przy tym zdaje się nieustannie lekko poruszać jak żywe zwierzę, tak jakby oddychał. Wrażenie to powodowane jest pokrywającymi go mechanicznymi rzeźbami i płaskorzeźbami, z których każda niemal wprawiona może zostać w ruch jak mechanizm zegara. Wierzchołki wież mogą się obracać, bramy same się otwierają, windy na łańcuchach suną równo we wnękach ścian. Na wszystkich bramach widnieje godło gildii – koło zębate, a przed główną bramą stoją dwa olbrzymie posągi sfinksów, symboli mądrości, strzegące tajemnic gildii od wieków.

Choć wyroby gildii słynne są na cały świat, a generałowie rozpyływają się w zachwytach nad wyprodukowanymi tu muszkietami i działami, trzeba

jednak wiedzieć, że prawdziwe skarby nordyjskiej technologii leżą tu głęboko ukryte i wiele jeszcze wody upłynie w rzekach, nim któryś z arcymistrzów odważy się pokazać je światu. Najnowocześniejszą bronią opracowaną przez gildię dysponuje jedynie pewien elitarny królewski oddział zwany Juglerami, walczący pod ziemią z przerażającymi istotami mroku. O ich broni krążą takie legendy, że gdyby choć fragment tego miał się okazać prawdą, cały świat oniemiałby z zadziwienia.

KLASZTOR NEGRA AVENE W BLIRR

Mniej więcej dwadzieścia kilometrów na wschód od Rand położony jest słynny klasztor Negra Avene, wybudowany na zboczu skalistej góry Blirr. Budynek zdaje się zwisać ze skalnej ściany niczym ogromny, ceglany balkon, podparty półką skalną. Klasztor ten jest miejscem odpoczynku najstarszych, zmęczonych już życiem zakonników Dalmira i jednocześnie szkołą przygotowującą kandydatów spoza rodu Tilerów do wstąpienia w szeregi Zakonu Dalmira. Starzy mistrzowie przekazują tu strzępki swej wiedzy i uczą surowej dyscypliny pokolenia młodszych Nordyjczyków. Schronienie w klasztorze znajdują także inni mnisi, szukający miejsca do spokojnej kontemplacji i odcięcia się od spraw świata. Jest to również jedno z niewielu miejsc w prowincji Byka, które nie zamknie swych podwojów przed duchownymi z obcych krain. Mało tego, mówi się, że ilekroć duchowny taki zdobędzie stosowne dokumenty i pozwolenia na odwiedzenie ziem Tilerów i spotkanie z którymś z mistrzów czy zakonników, najczęściej kierowany jest właśnie tutaj, a nie do miasta Rand. Klasztor Negra Avene pełni więc w pewnym sensie rolę bufora ochronnego przed ciekawskimi i upartymi oraz poczekalni dla ludzi zdeterminowanych. Choć jak mówią, nie znajdziesz w klasztorze żadnych wielkich sekretów zakonu, to jednak i tutaj ma swe źródło kilka ponurych legend. Otóż, choć na ogół nie mówi się o tym głośno, wielu Dalmirczyków podczas swoich studiów pada ofiarą opętania lub zwykłego szaleństwa i innych tajemniczych przypadłości, zmieniając się często w nieobliczalne potwory. Jako że zakon traktuje ich najczęściej jako chorych, nie zaś zasługujących na śmierć i potępienie nikczemników, przetrzymuje ich w odosobnieniu, starając się za wszelką cenę przywrócić ich światu, co czasem rzeczywiście się udaje. Jednym z miejsc, gdzie ponoć trzymani są tacy nieszczęśnicy, są wydrążone pod klasztorem

głębokie lochy, sięgające według gawędziarzy samego podnóża góry.

DOLINA RAKNUR

Droga z Rand w kierunku Gomor, wiodąca przez Góry Pieczęci, to szeroki, ruchliwy gościniec, który rzadko świeci pustkami. W pewnym momencie – jeszcze głęboko wewnątrz ziem Tilerów – odbija od niego droga równie solidna i zadbana. Jeśli jednak, panie, podążysz nią, rychło natkniesz się na strzegące jej strażnice. Obsadzający je zbrojni z symbolami koła zębatego na piersiach bez większych ceregieli rozkażą zawrócić lub zmuszą do tego siłą. Cała okolica pokryta jest gęstą siecią patroli, na intruzów, prócz rapierów, czekają także kły specjalnie szkolonych brytanów. Dolina Raknur, do której droga prowadzi, należy do Gildii Metalurgów i Rusznikarzy, którzy dostępu do niej strzegą jak oka w głowie.

Na drodze do doliny spotkać można mistrzów Gildii z ich orszakami, ciągną nią w otoczeniu eskorty wyładowane po brzegi wozy z ładunkiem szczelnie zasłoniętym płachtami. Jednak nawet woźnice niewiele zdradziłyby o tym, co znajduje się poza kręgiem straży. Raz, że co do jednego przynależą do Gildii, dwa – wozy zostawiają u wlotu do doliny, skąd zabierają je ci, którzy tego miejsca nie opuszczają. By dostać się tam, nie wystarczy należeć do Gildii czy Zakonu Dalmira – to miejsce stoi otworem jedynie dla najbieglejszych uczonych i największych dostojników.

Wszystko wskazuje na to, że Raknur służy tym wszystkim badaniom gildii, których nie da się lub zbyt niebezpieczne jest przeprowadzać w zamkniętych pomieszczeniach. Nieraz powietrze nad doliną rozedrze huk eksplozji, a w górę wzbije się chmura dymu. Nieliczni, którzy odwiedzili to miejsce i uchylają rąbka tajemnicy, opisują samą dolinę jako płaski, pokryty kraterami, gruzowiskami i strzępami machin szmat ziemi. Na rozległych strzelnicach bada się coraz to nowsze wersje muszkietów i innej broni palnej, po specjalnych torach kursują buchające kłębam dymu, hałaśliwe wehikuły. Stojące na obrzeżach budynki to potężne fortece, które jednak mają chronić nie przed najeźdźcą, lecz przed prowadzonymi w dolinie działaniami. A także – jak sugerują utyskujący na hermetyczność gildii – magazyny gromadzące rozmaite maszyny wojenne oczekujące dnia, kiedy dla Nordii, Zakonu lub Tilerów wybije czas wojny.

PROWINCJA KRUKA

Wschodnich Granic Nordii nie strzegą nieprzebyte Milczące Góry, przechodzące tu w coraz łagodniejsze wzgórza. Brama Kruka nie jest nieprzebyłą zaporą, lecz raczej twierdzą, której zdobycie gwarantowałoby wolną drogę do Bone i dalej, do serca Nordii. Na tym posterunku musieli stanąć najlepsi wojownicy, jakich miała Nordia – Ksenesowie. Dzięki nim zarówno przed wiekami, gdy w wojnach ścierały się miecze i topory, jak i w czasach muszkietu i rapiera, król może liczyć na meldunek z Bramy Kruka – “Wróg odparty, kraj bezpieczny”.

KSENES CZYLI WOJOWNIK

Chyba żaden z wielkich rodów Nordii nie jest tak utożsamiany z jedną tradycją, jak Ksenesowie z wojaczką. Ta arystokratyczna rodzina datuje swoje początki w czasach mitycznych i utrzymuje, że pierwszy Ksenes narodził się z kobiety i mężczyzny natchnionych mocą Rodian, żeby walczyć i zwyciężać. Manos Ksenes stał u boku Dalmira i zapewnił mu wiele świetnych zwycięstw. Głównie dzięki niemu Ostatni Rodianin został pokonany i uwięziony. Przez Złote i Srebrne lata Ksenesowie cieszyli się zaufaniem Gainów i prowadzili wojska Nordii do boju. Dumni ze swych umiejętności dowódczych i biegłości w walce pogardzali wszystkim, co nie miało związku z walką. Nie zawsze byli lojalni, zawsze jednak śmiertelnie skuteczni.

W czwartym wieku przed prorokiem, po przegranej wojnie z Cynazją, Aersinanda I odebrała im dowództwo, upokarzając cały ród. W późniejszych wiekach zaszczyt naczelnego dowództwa nad armią był im przywracany i odbierany, ale Ksenesowie nigdy nie otrząsnęli się z oburzenia i wstydu.

Ksenesowie są powszechnie podziwiani i szanowani, ponieważ przypominają o starożytnej świetności i niegdysiejszej potędze militarnej Nordii. Bywają okrutni i bezlitośni wobec pokonanych wrogów, czego doświadcza na własnej skórze Bardania. W boju trudno o bardziej zawziętych, a jednocześnie opanowanych wojowników.

Poważają ich nawet wrogowie, chociaż bez cienia sympatii. Rodziny niechętnie Ksenesom ograniczają ich zasługi do czynów orężnych i uparczywie twierdzą, że Hestus i jego krewni nie powinni imać się żadnego innego

zajęcia, ponieważ zwyczajnie nie nadają się do niczego poza wojaczką.

TRADYCJA I NOWOCZESNOŚĆ

Lata pełnienia straży na granicach Nordii nauczyły Ksenesów, że czym innym są chlubne tradycje, pamięć o zwycięstwach i olśniewające przemarsze przez miasta, a czym innym sprawność w bojach. Ilekroć ich armia przeżywała zastój, zawsze kończyło się to spektakularną klęską. Dlatego podstawową nauką, jaką otrzymują kolejni książęta, jest konieczność dążenia do stałego unowocześniania armii.

Arcyksiążę Hestus był pojętnym uczniem. Gdy przed niemal dwoma stuleciami obejmował przywództwo, armia nordyjska, nadająca się jedynie do ochrony granic, wcale nie należała do imponujących. To on zorganizował armię w nowoczesne struktury, on upowszechnił w niej broń palną, przekształcił ją w siłę zdolną nie tylko do prowadzenia wojen i wygrywania, ale także utrzymania raz wyrwanej zdobyczy. W przedmiot chluby Nordii i zazdrości sąsiadów.

Hestus nauczył Nordyjczyków polegać na najemnikach. To oni stanowią dziś trzon armii okupującej Bardanię i większą część obrońców umocnień pasa ziemi po ragadańskiej stronie Bramy Kruka. Nordyjczycy w ich oddziałach są najczęściej oficerami, jednostki złożone wyłącznie z synów Milczących Gór rzadko wypuszczają się poza Bramy, walcząc raczej z zagrożeniami tkwiącymi we wnętrzu kraju.

Efekty takiej polityki są niepodważalne. Nordia jest dziś dwa razy większa niż przed stu laty i potężniejsza niż kiedykolwiek w tym tysiącleciu.

BARDAŃSKA PROSPERITA

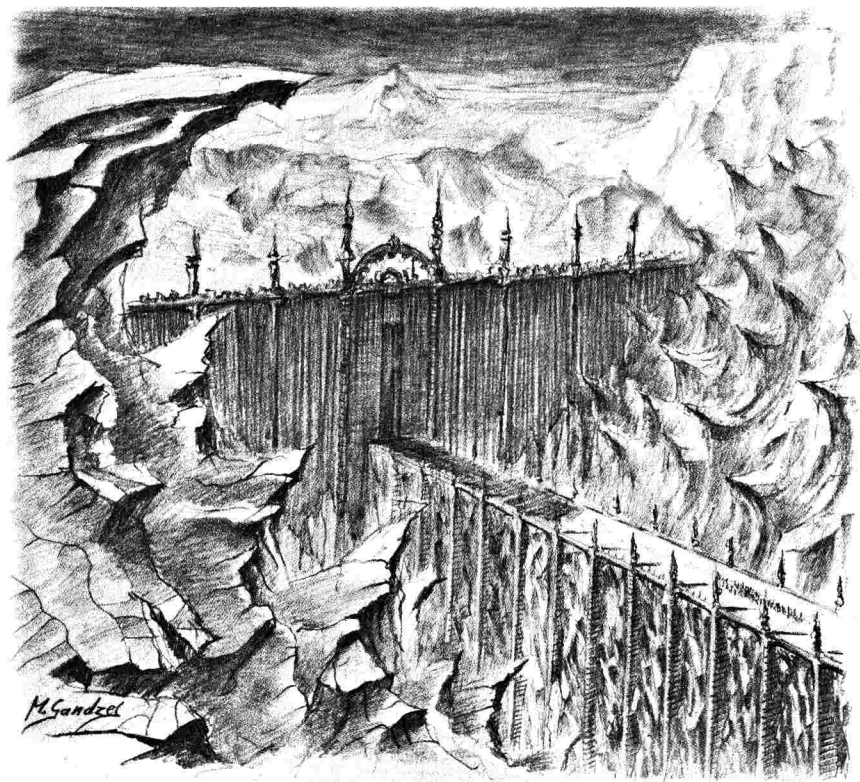
Na wojnie bardańskiej skorzystała – i cały czas korzysta – cała Nordia, a z niej najbardziej ziemie Ksenesów. Ród potrafi wykorzystać pozycję zwierzchnika sił okupacyjnych. Obrońcy królestwa doskonale wiedzą, że wojny prowadzi się nie dla potyczek i krwi, lecz dla wymiernych korzyści.

Czerwone orły Ksenesów, przynoszące ogień, grabież i śmierć Bardańczykom, swoim niosą niekończące się karawany łupów i jeńców. Czwarta ich część należy się Ksenesom. To wystarczy, by utrzymać armię i zastępy najemników. By w zamian za wpędzonych do kopalń jeńców otrzymywać broń i maszyny wojenne Tilerów, doskonałą stal Steliosów, kolejnych na-

jemników i – co w Nordii najważniejsze – silną pozycję rodu.

Cała prowincja odżywa jak za podaniem magicznego eliksiru. W miastach burzy się całe dzielnice podniszczonych, prowizorycznych chat plebsu, by na ich miejsce postawić osiedla kamienic z szerokimi ulicami, latarniami i ujęciami wody. Odnawia się na wpół zrujnowane, starożytne budowle, przypominając o dawnej świetności z nadzieją na jej odnowienie. Jak grzyby po deszczu powstają kolejne faktorie, osady i spółki.

Nie chodzi w tym wszystkim o to, by osiągnąć dobrobyt, a potem osiąść na laurach. Poddani Ksenesów zbierają siły, by w kolejnych wojnach okazać się jeszcze potężniejszymi. Być może inne rody spoglądają na południowe i wschodnie granice kraju z niepokojem. Prowincja Kruka wręcz przeciwnie – z nadzieją. Nadzieją na walkę, nadzieją na kolejne zwycięstwa.



[rys. M.G.]

Niezwykłe ożywienie wyrasta na krwi Bardańczyków, lecz nie jest to fakt, który wzruszałby kogokolwiek po tej stronie Milczących Gór. Liczą się zwycięzcy, Ksenesowie. Pokonani nie zasługują nawet na miano człowieka.

HESTUS KSENES

Choć arcyksiążę znany jest pod przydomkiem Łysy, wiele wskazuje na to, że historia zapamięta go jako Hestusa Wielkiego. Obrońca Królestwa, obok króla główny autor bardańskiej wiktorii, reformator armii – jego zasługi można by mnożyć w nieskończoność – łączy w sobie cechy genialnego stratega, charyzmatycznego przywódcy i świetnego wojownika. Przy tym wszystkim potrafił pohamować ambicje i na wezwanie króla wycofać armie nawet wtedy, gdy było to zupełnie sprzeczne z jego celami. Sztuka, która nie każdemu jego poprzednikowi się udawała. Człowiek – legenda, ukochany wódz swych żołnierzy.

Wkrótce jednak nie będzie mógł dopisać do swej legendy ani jednego nowego zdania. Arcyksiążę dawno już przekroczył dwieście sześćdziesiąty rok życia i z każdym dniem coraz bardziej zagląda mu w oczy widmo śmierci. Trudno w to uwierzyć – najtrudniej pewnie jemu samemu – ale wszystko wskazuje na to, że wielkiemu wojownikowi, weteranowi wielu bitew i potyczek przyjdzie umrzeć ze starości, we własnym łóżku.

Tymczasem właśnie teraz nie może go zabraknąć. Trudno mówić o zakończeniu działań wojennych w Bardanii – góry Dervah każdego dnia spływają krwią, a i na granicy z Eliarem lada moment rozgorzeje ogień. Ragada przyzwyczaiła już, że nie można spuszczać jej z oka. Do tego jeszcze sprawa córki Hestusa i tego, co wyczynia na Shamble, sprawa, która obrócić się może nawet w wojnę domową. Hestus wydaje się być niezastąpiony, lecz Hestus lada dzień odejdzie. A wśród jego następców trudno wypatrzeć człowieka jego formatu – nie jest nim ani rezydujący na ziemiach bardańskich Dorian Ksenes, zbyt oddalony od spraw rodu, ani – tym bardziej – Merrra Merington czy któryś z dalszych krewnych arcyksięcia.

DAMEN

Gdy pierwszy raz ujrzysz, panie, Damen, dostrzeżesz najpierw światło latarni, z daleka nawołującej zmierzających do portu. Potem z szarego, jed-

nostajnego wybrzeża wyłoni się ciemniejszy punkt miasta, rosnący, dzielący się na kształty, z każdą chwilą coraz podobniejsze do budynków. Twoją uwagę odwróci jednak piętrząca się o kilka mil na północ skała, a na niej patrząca wprost na wschód skrzydlata postać z rękami ułożonymi tak, jakby błagała cię, byś zawrócił. Tymczasem wpłyniesz w szpaler utworzony przez ramiona portowej fortecy, spoglądającej na ciebie setkami strzelnic. Wreszcie statek rzuci kotwicę, a ty zejdziesz na ląd, zupełnie tak, jak tysiące najemników z Vermeru i innych stron Dominium, którzy przybyli tędy przed tobą.

Damen jest bowiem portem, który został otwarty dla świata, by umożliwić realizację zamierzeń Ksenesów. To w nim na nordyjską ziemię schodzą wojska, które następnie wędrują przez Bramę Kruka i wschodni Elnar wprost w góry Dervah i dalej na południe. Z nimi przybywają inni – żądni zarobku, czy choćby przygód w owianej tajemnicą Nordii. I choć nieproszonym gościom nie ułatwia się pobytu, rygorystycznie egzekwując prawa dotyczące przybyszów, nie da się ukryć, że Damen w ostatnim półwieczu stało się jedną z morskich bram do Nordii.

W Damen nie znajdziesz, panie, wiekowych budowli, monumentalnych konstrukcji czy tchnących zakazaną mocą wieżyc. Szare, budowane z wypalanej na miejscu cegły budynki stoją równo, podobne do siebie niemal nie do odróżnienia, otoczone łukiem kolejnych, budowanych dopiero, lecz już teraz siostrzano podobnych budowli. Co z tego, że frontowe ściany pokrywa się płaskorzeźbami, główne ulice znaczy łańcuchami oddzielającymi ich strony, a na każdym niemal skrzyżowaniu stoi posąg – wszystko to zamiast odróżniać poszczególne części miasta, zmienia je w jeden, olbrzymi, szary labirynt. Już teraz można godzinami chodzić pieczołowicie zabrukowanymi placami i promenadami, kluczyć, wchodzić w tłum szarych, jak wszystko tutaj, mieszkańców i samotnie przemierzać podwórza, słowem – zapadać się w coraz większej bezradności i znużeniu. Czy to gospoda, w której zostawiłem swój bagaż? A może to? Czy w ogóle byłem w tej dzielnicy? Krążę w kółko? Damen przywieść może do szaleństwa...

Integralną część miasta stanowią koszary – ciąg jednakowych budynków – domostw, stajen i magazynów – które na przemian wypełniają się i pustoszeją niemal do ostatniego człowieka. Gdy stacjonują w nich żołnierze, rozbrzmiewają rykami śmiechu i pijaństwa. Koszarowy zgiełk wyraźnie kontrastuje z cichym, przytłoczonym panującą wszędzie szarością, mia-

stem. To zdaje się skłaniać przybyszów do jeszcze głośniejszych libacji, byle tylko nie słyszeć ciszy, pustki tej krainy.

Trudno to sobie wyobrazić, ale jeszcze przed siedemdziesięciu laty była to zwykła wioska rybacka, goszcząca w swojej zatoce co najwyżej łodzie wyławowane dorszami. Może właśnie to zadecydowało o wyborze dokonanym przez przewidującego Hestusa Ksenesa, który nakazał zbudować w tym miejscu port zdolny przyjąć okręty przemierzające ocean. Przybysz miał tu zetknąć się jedynie z szarym piachem i monotonna, pełną bruzd i jarów linią brzegu, z dala od sekretów Nordii. Cóż z tego, skoro Milczące Góry pokrzyżowały ten zamysł. Kilkanaście lat po otwarciu nowego portu potężne trzęsienie ziemi wypiętrzyło z morza ogromną skałę, a wraz z nią kolumny, budowle i górującą nad wszystkim sylwetkę Rodianina.

KRUCZE ZBORY

W Milczących Górach istnieją miejsca ulubione przez mówiące kruki. Zlatują się do nich od czasu do czasu na zgromadzenia, w czasie których wymieniają między sobą plotki i wiedzę. Prości ludzie nazywają te miejsca zborami i odwiedzają je ze strachem. Mówią, że kto trafi na takie zebranie nieproszony, ten zostanie przeklęty, bo ptaki posiadają władzę nad losem.

Krucze zbory znajdują się w miejscach trudno dostępnych dla stworzeń nie posiadających skrzydeł. Ptaki najczęściej wybierają płaskowyże, ukryte kotliny lub rozpadliny skalne. Jeślibyś, panie, długo szukał takiego miejsca, w końcu pewnie trafiłbyś w okolice wsi Sart, wciśniętej w jedną z dolin wschodniego krańca Milczących Gór. Jej mieszkańcy mogliby ci, być może, wskazać drogę do jednego z tych miejsc i przestrzec przed jego mieszkańcem.

Na piętrzących się skałach pobliskiego szczytu żyje mężczyzna, szlachcic. Choć nie wskazuje na to ani znoszony płaszcz żołnierski, wyglądający, jakby ktoś zdarł go z poległego, ani zmierzwiłone włosy, sylwetka i spojrzenie samotnika nie pozostawia wątpliwości, że w jego żyłach płynie krew Nordów. Wieśniacy zwą go Soriaszem i mają za przekłętego, za przyjaciela kruków. Bowiem gdy ptaki zlatują się na swoje spotkanie, przebywa z nimi i rozmawia jak równy z równym.

Choć osamotniony i zdziwaczały, Soriasis z pewnością nie jest szaleńcem, na którego szkoda słów. Ci sami chłopci, którzy ci go wskazali, mogli by powiedzieć także o możnych panach, którzy wędrują do jego groty. I o

tym, że na ich pierścieniach i szatach pachołków widnieją najszlachetniejsze znaki, jakie zna Nordia – czerwony orzeł czy srebrne słońce.

GNIAZDO MIECZY

Nie ma dla młodego szlachcica z Prowincji Kruka bardziej chwalebnej przyszłości od kariery oficerskiej. Zostać oficerem, znaczy oddać się na służbę Arcyksięciu i Nordii i – najczęściej – pójść w ślady przodków. W całej Nordii nie ma zaś bardziej poważanych oficerów od tych, na których piersiach widnieje głowa czerwonego orła – znak, że wywodzą się z Hartarnur, Gniazda Mieczy, akademii wojskowej Ksenesów.

Choć historia Hartarnur sięga dwusetnego roku przed Prorokiem, w nowoczesną uczelnię łączącą w sobie tradycje nordyjskie i najlepsze wzory Dominium przekształcił ją Hestus Ksenes. Kadeci akademii spędzają na naukach co najmniej osiem lat, by następnie – z patentem pułkownika-kadeta odsłużyć kolejne trzy w oddziałach. Dopiero po tym okresie – jeżeli tylko dowiodą, że są tego godni, zostaje im nadawany stopień oficerski i przydzielona jednostka. Kadeci nie mogą liczyć na pobłażanie, wysyłani są w najgorętsze miejsca. Sam Dorian Ksenes, arcyksiążęcy siostrzeniec, trafił wszak na podziemny front, gdzie mało nie zginął.

Jakość kształcenia akademii sprawdzona została – i nieustannie potwierdza się – w walkach ostatnich dziesięcioleci. Zwycięstwo bardańskie w dużym stopniu jest właśnie zasługą pokolenia absolwentów odnowionej Hartarnur. Na ich sławę składają się nie tylko czyny oręża i bezgraniczna lojalność, ale także bezwzględność, często połączona z okrucieństwem wobec rdzennych mieszkańców tych ziem. Doprawdy, gdy nordyjski oficer spogląda na grabioną przez swoje oddziały wieś, na jego twarzy nie drgnie ani jeden muskuł. Stoi wyniosły ponad płomieniami, które rozpętał, z równą obojętnością przyjmując triumfalne wrzaski najemników, co krzyki gwałconych kobiet. Statut Gniazda Mieczy stawia przed każdym kadetem zadanie wykucia w sobie rodiańskiego serca. Czasem jednak bardziej podobni są raczej do elfów z Valdoru.

Akademia jest bodaj czy nie najbardziej otwartą na cudzoziemców siedzibą wiedzy w całej Nordii. Jej znajdującą się w połowie drogi między Damen i Estred siedzibę odwiedzają najlepsi mistrzowie fechtunku, taktyki i strategii. Generał szkoły, Nordert ze skoligaconego z Hestusami rodu Urhardów, gościł nawet marszałka odległego Cesarstwa! Surowy statut za-

brania jednak przyjmowania obcokrajowców w szeregi kadetów, przybywać mogą tu tylko jako goście i wykładowcy.

PRZEMYTNICY I KAPITAN DARULIOS

Nordyjskie wyroby cieszą się poza granicami kraju niegasnącym zainteresowaniem. Czy chodzi o doskonałe muszkiety i broń białą, przydatną wszystkim żyjącym z oręża, niezwykle dzieła sztuki, czy choćby charakterystyczne dla tej krainy przedmioty codziennego użytku – na przykład zabawki i łamigłówki, na które zwłaszcza w Cynazji zapanowała moda – wszystkie te rzeczy znajdują nabywców nie skąpiących grosza. Sęk w tym, że Nordyjczycy wcale nie kwapią się do udostępnienia innym krajom swoich wyrobów. Jeśli już coś sprzedają, to zgodnie z rygorystycznymi traktatami handlowymi, nad którymi pieczę sprawuje Królewska Gildia Kupiecka. W tej sytuacji niezwykle opłaczalny stał się przemysł.

Życie przemytnika w Nordii jest szczególnie trudne. Z jednej strony obawiać się musi strażników gildii kupieckiej i wojska. Karą dla schwytanego przemytnika nie jest bynajmniej śmierć – byłoby to zbyt łagodne. Skazańcy trafiają na samo dno najcięższych kopalń, gdzie pracują aż do śmierci wskutek wyczerpania, chorób, wypadków lub spotkań z mieszkańcami podziemi. Z drugiej strony przemytnicy mają za przeciwnika Milczące Góry i setki zagrożeń, jakie gotują one dla każdego, kto się w nie zapuszcza. Przemysł to niewdzięczne zajęcie, gdy nie można być pewnym ścieżek i przełączy, gdy każda kryjówka może stać się więzieniem, gdy ścigający może zmusić góry, by mu pomogły.

Mimo to przemytników nie brakuje. Gra toczy się o zbyt wielką stawkę, by nie znaleźli się ludzie gotowi podjąć ryzyko. Każdy przemyczony transport to setki i tysiące kordinów, na każdy czekają już w portach Ragady i Eliaru statki gotowe do wypłynięcia.

Największy problem z przemytnikami mają w tej chwili Ksenesowie. Towary wyprowadzane są zarówno przez ziemie bardańskie, jak i bezpośrednio z Prowincji Węża do Ragady. Po drugiej stronie granicy kontrolowanych przez nich ziem niemalże nie ma strażników, którzy wspieraliby zwalczanie przemytu tak, jak to się dzieje w Cynazji czy Kartinie. Proceder przybrał takie rozmiary, że gildia kupiecka wystąpiła do Ksenesów o wsparcie. Oddelegowano do jego zwalczania specjalny oddział lekkiej kawalerii pod dowództwem kapitana Markiana Daruliosa.

Swoją siedzibę oddział ma w koszarach, tuż za bramą Węza, ponadto utrzymuje kilka strażnic przy mniejszych ścieżkach i przełęczach. Choć teoretycznie oddany został pod rozkazy gildii, w praktyce podlega przede wszystkim Ksenesom. Przynależą do niego głównie synowie drobnej szlachty. Nie jest to dla nich wielki honor, ludźmi Daruliosa gardzą weterani “prawdziwych” bitew i kampanii wojennych. Jednak wielu ceni sobie taką służbę – nie brakuje na niej okazji do dodatkowego, poza żołdem, zarobku.

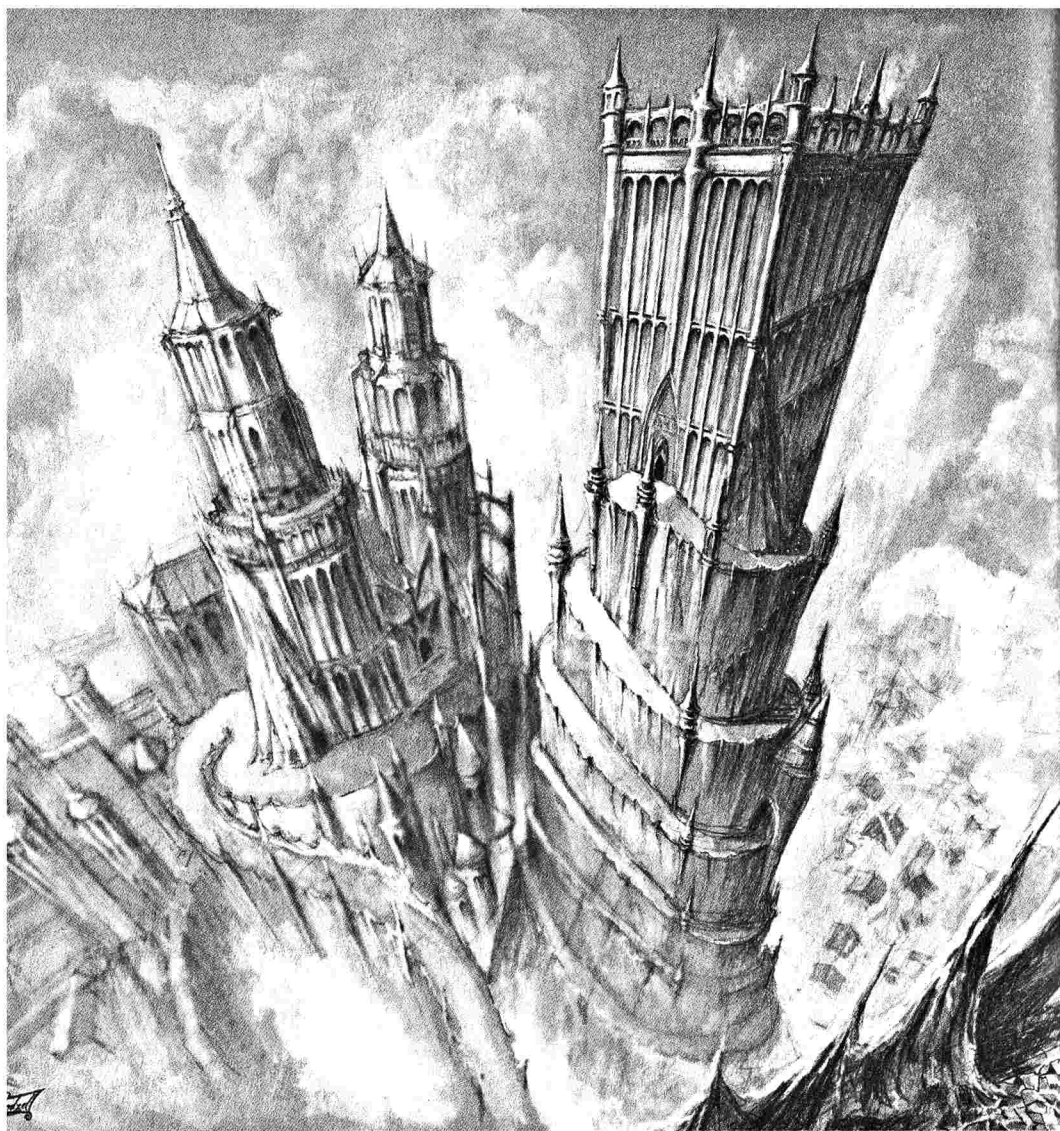
Sam Darulios w pierwszych miesiącach działalności zyskał sobie sławę, rozbijając kilka szajek szmuglerskich i bezlitośnie dziesiątkując mieszkańców przygranicznych osad, podejrzanych o ich wspieranie. Dziś, po siedmiu latach pełnienia służby na granicach, nie można wprawdzie pochwalić się znaczącym stłumieniem plagi przemytników, ale nadal cieszy się zaufaniem arcyksięcia i to pomimo zarzutów tych wszystkich, których kole w oczy jego niedawno odrestaurowana, okazała rezydencja.

PROMY Z ESTRED

Z portu Estred niemal codziennie wypływają różnego rodzaju statki – od wielkich wojennych liniowców, przez ciężkie transportowce pełne towarów i pasażerów, aż po zwykłe rybackie barki. Łączy je jedno – wszystkie pływają pod nordyjską banderą, gdyż Estred niedostępne jest dla statków innych państw. Zgodnie z miejscowym prawem każda taka jednostka, gdy wejdzie do portu, przechodzi na własność miasta wraz z załogą i towarem.

Estred prowadzi szereg regularnych linii z wybranymi portami – łączą one miasto z Dengą, Damen, a także Storn na wyspie Shamble. Ta ostatnia linia stała się w ostatnich latach szczególnie ważna. Wszak Shamble stało się już nie tylko tematem pełnych złośliwości pogawędek, ale także przedmiotem poważnych, politycznych dyskusji.

Jednym ze statków kursujących czasem i trzy razy w tygodniu między wyspą a Estred jest “Serce Góry” kapitana Olwana Melcharta, niewielka fregata o nieco już przestarzałej budowie i czarnych, jakby osmalonych burtach. Za stosowną opłatą, nie większą jednakże niż dziesięć kordinów za pasażera, kapitan przyjmie na pokład i zawiezie na drugi brzeg każdego, kto tylko o to poprosi. Właśnie – każdego, a dodać należy, że i z dowolnym towarem. Nie jest ważne, czy wyglądasz, panie, na Bardańczyka, czy jak rodzony brat arcyksięcia Meringtona – kapitan Melchart wszystkie przeszkody, które mogłyby ewentualnie utrudnić rejs czy wpłynięcie do portu



przeznaczenia, kwituje uśmiechem i zwiększeniem żądanej kwoty.

Niektórzy mówią, że Melchart poczyną sobie bardzo nieostrożnie, nieomal afiszując się ze swymi usługami. Inni dodają jednak, że póki co może czuć się bezpieczny. Był ponoć widziany w towarzystwie eklezjan z Zakonu Dalmira, a "Serce Góry" wiozło na wyspę podróżnych, którzy wstępowali na statek w kapłańskich szatach, a schodzili z niego w stroju świeckim. Z takim protektorem rzeczywiście można sobie na wiele pozwolić.

PROWINCJA DALMIRA

Prowincja Dalmira leżąca na zachodzie Nordii, to kraina rodu Jovanów, zwanych niegdyś Władcami Milczących Gór, oni to bowiem przez wieki posiadali nadprzyrodzoną moc kształtowania ich z pomocą dziwacznych rytuałów i przekazywanej z pokolenia na pokolenie wiedzy. Dziś, gdy magia zastępowana jest przez naukę, Jowanowie wolą być kojarzeni z mistrzowskim opanowaniem tajemnic górnictwa i architektury.

JOVANOWIE

Jowanowie byli dawniej mniejszym rodem szlacheckim i przysięgali wierność Keleonom. Gdy Keleonowie wyginęli, upłynęło zaledwie kilka lat i Jovanom pozwolono wybudować wieżę w miejscu zajmowanym przez ich seniorów. Arcyksiążę Edvard uzyskał dla rodziny ten zaszczyt w zamian za zasługi w ratowaniu dorobku Nordii od kataklizmów i klęsk żywiołowych, a przynajmniej tak zapisano w kronikach. Wiadomo jednak, że zasługa Jovanów polegała na czymś zupełnie innym – opanowali oni starożytne metody ochrony przed wpływami Milczących Gór.

Mówi się, że Jowanowie wiedzą wszystko o każdej nordyjskiej fortyfikacji, a większą część, z wyjątkiem starożytnych oraz rodiańskich, sami zbudowali lub przynajmniej pomagali budować. Jeśli ktokolwiek poszukuje map i planów zbudowanej przez Nordyjczyków twierdzy, interesują go, zaznaczone być może na planach, zapomniane korytarze i pomieszczenia lub też zasady działania starożytnych konstrukcji architektonicznych, powinien najpierw udać się do którejś z rodowych lub cechowych bibliotek Jowanów. Biblioteka rodowa budzi szacunek u znawców, zawiera nadzwyczaj unikatowe księgi dotyczące Milczących Gór, a pod innymi względami ustępuje chyba tylko zbiorom Tilerów i Steliosów. Jowanowie dysponują rytuałami, które zapewniają ochronę przed wpływami Milczących Gór, a także – w mniejszym lub większym stopniu – przed istotami, które pochodzeniem lub przeznaczeniem związane są z Górami. Według projektu Jowanów powstało wiele budynków, a nawet miast, które mniej dotkliwie odczuwają skutki trzęsień ziemi oraz dróg, które nie podlegają żadnym zmianom. Mówi się nawet, że prawnuk Edvarda, Takis, wszedł pod Bramę Dalmira, gdzie rozmawiał z Ostatnim Rodianinem.

[rys. M.G.]

Jowanowie darzeni są w całej Nordii niezwykle szacunkiem, a mistrzowie z reprezentującego ich Bractwa Czarnego Kamienia zapraszani są i ściągani wszędzie tam, gdzie wznoszone są wyjątkowo okazałe budowle, rozbudowywane miasta, czy też drążone nowe kopalnie. Nie zasięgnięcie porady któregoś z mistrzów bractwa to ryzyko bezwiednego zadarcia z żywiołem gór, co w Nordii zakończyć się może prawdziwą katastrofą.

Oczywiście, jako że nic nigdy nie jest tylko czarne lub białe, tak i w szacunku dla Jowanów pojawia się nieraz nutka strachu i nieufności, a oni sami, podobnie jak Steliosowie, podejrzewani bywają o oddawanie czci staremu bóstwu spod góry, Drahnordowi. Jak inaczej bowiem – mówią oskarżyciele – poskromić można dziką i pogańską moc Milczących Gór?

Nie da się oddzielić tradycji książęcej Jowanów od działalności Bractwa Czarnego Kamienia, choć dawniej Poskromiciele Gór nie zajmowali się, jak dziś, przede wszystkim górnictwem, a zmieniali i kształtowali całą Nordię, wznosili potężne twierdze i drogi. Te czasy jednak minęły. Czy wiedza ta została zapomniana? Wątpliwe. Raczej została zaniechana, może nawet dla bezpieczeństwa Nordii. Może zbyt wielka była jej cena?

ARCYKSIĄŻE PIRRO

Dziś na czele rodu Jowanów stoi arcyksiążę Pirro, dźwigając tym samym tradycyjny przydomek Poskromiciela Gór. Mimo brzemienia starożytnej rodowej wiedzy, arcyksiążę nie jest człowiekiem wpatrzonym w przeszłość i szczególne upodobanie znajduje w poznawaniu najnowszej technologii, jaka opuszcza fabryki i pracownie projektowe Rand. Podobno mistrzowie z Gildii Metalurgów i Rusznikarzy, specjalnie dla arcyksięcia Jowanów zaprojektowali i zbudowali przedziwny wehikuł, który porusza się przez pewien czas bez pomocy koni ani żadnych mięśni, a jedynie dzięki wodzie i węglowi. Mieszkańcy Ashur opowiadają, że co pewien czas ich władca opuszcza pałac właśnie w tym dymiącym i huczącym potworze, sunąc ciemnymi ulicami niczym w jakimś wielkim ożywionym piecu.

Arcyksiążę, będąc w istocie niezwykle wykształconym i stroniącym od prywatnej polityki mędrcom, jest jednym z najważniejszych doradców króla, a dziś – władającego w jego imieniu Meringtona.

Pewnie nieraz usłyszysz opowieść o tym, jak dawno temu, przebywając

pod ziemią Pirro został opętany przez strasznego demona, jednak zwalczył więzące go zło, które próbowało się w nim zagnieździć, a demon szczelnie zmiażdżony potężną książęcą wolą. Oczywiście, napotkasz też plotki o tym, że książę nadal nosi w sobie demona, ale nie traktuj, panie, tych rewelacji nazbyt poważnie. O arcyksiążętach Nordii usłyszeć można dosłownie wszystko, włącznie z tym, jakoby żaden z nich nie był w ogóle człowiekiem, a jedynie potomkiem odwiecznej linii panujących tu ośmiu nordyjskich bóstw. Litości, żyjemy już przecież w XVI wieku i taki ciemnogród nie przystoi szlachetnym umysłom.

MIASTO ASHUR

Ashur, główna siedziba Jowanów, jest miastem niezwykle dziwnym, bo nie znajdziesz w nim prawie żadnych budowli wzniesionych dzięki zaprowom murarskim, gładom i cegłom, a niemal wszystko jest tu po prostu wydrążone w skale. Nie wyobrażaj sobie jednak ciemnych tuneli czy topornych i zimnych hal i nisz, bowiem Jowanowie są prawdziwymi mistrzami architektury. Mimo, że wszystkie place, ulice i budynki kute są w litej skale poszarpanych górskich zboczy, wycięte są jednak tak pysznie, jakby rzeźbiarze mieli do czynienia raczej z łatwym w obróbce drewnem niż twardym nordyjskim kamieniem. Ażurowe zwieńczenia murów, bogate gzymsy i poskręcane kolumny, majestatyczne mosty, delikatne pomniki i wygładzone sadzawki sprawiają, że pokochasz to miejsce gdy tylko je ujrzysz, a twoja wyobraźnia podpowie ci, że oto trafiłeś do miasta prawdziwych spadkobierców Rodian. Tylko Jowanowie potrafią wyszarpać ze skały tak cudowne budowle.

Miasto Ashur zajmuje obydwie, położone naprzeciw siebie, mocno nachylone zbocza sąsiadujących gór i sięga aż na samo dno dzielącej je przełęcz. Część zachodnia wyrasta ze zbocza góry Gullasu, zaś wschodnia z góry Kleshu. Tam też, na ogromnym, płaskim placu wznosi się majestatyczny, wielopiętrowy pałac rodu Jowanów, budowla przypominająca leżącą podkowę, której ramiona okalają plac, otwierając się na prowadzącą doń olbrzymią kaskadę schodów. Obydwie skrzydła pałacu zamykają się gigantycznymi posągami założycieli rodu – Edvarda oraz Takisa, którzy na znak pokrewieństwa z Rodianami, opatrzeni zostali skrzydłami. Plac pełen jest latarni i donic z drzewami, oraz, o dziwo, ludzi, gdyż tutaj właśnie

znajdują się również bramy do położonej wewnątrz góry siedziby Bractwa Czarneho Kamienia.

Reszta miasta wygląda nieco podobnie do Nordu, z tym, że jak wspominałem, wszelka architektura wydobyta jest wprost ze skał. Co rusz natkniesz się schody i przepaście, mijając będziesz kunsztownie zdobione wejścia do tuneli, wewnątrz których kryją się przestronne i wygodne wnętrza. Jeśli wędrując ulicami i mostami spojrzysz w dół, wiedz, że zakręcić ci się może w głowie na widok przestrzeni rozciągających się poniżej.

Wiekowy zwyczaj każe, by ubożsi mieszkańcy, najczęściej górnicy, wiecznie brudni, o zmęczonych twarzach, a już koniecznie żebracy, chodzili okutani w rodzaj prostego płaszcza zwany jurga i z twarzami owiniętymi chustą. Z tradycji tej nieraz korzystali skwapliwie obcy chcący anonimowo poruszać się po ulicach Ashur.

SIEDZIBA BRACTWA CZARNEGO KAMIENIA

Bractwo Czarneho Kamienia, od zawsze będące w cieniu Zakonu Dalmira czy Gildii z Rand, można by powiedzieć – skromniejsze, w rzeczywistości obecne w każdym istotnym mieście Nordii, swoją siedzibę ma właśnie w mieście Ashur w prowincji Dalmira. Ci mistrzowie górnictwa, najlepsi architekci podziemi, związani z rodem Jowanów, pomagający Nordyjczykom w drażeniu kopalń i tuneli, budowie fortyfikacji, dróg i przebudowie miast, za swoje lokum obrali wnętrza góry Kleshu.

Siedziba ta z zewnątrz zdaje się bardzo niepozorna, ot, jedna z bram pałacowego skrzydła prowadzi do potężnych wrót w zboczu góry, ozdobionych starożytnymi hieroglifami i tajemniczymi symbolami. Już tutaj natkniesz się na przemykających we własnych sprawach członków Bractwa oraz interesantów. Jednak główna część ich włości znajduje się o wiele głębiej, głęboko pod ziemią, niczym wielka, rozbudowywana przez wieki kopalnia. Choć kopalnia to tutaj wyjątkowo złe słowo, bo to, co znajduje się w korytarzach i halach Bractwa, wprowadziłoby każdego sceptyka w osłupienie. Siedem tysięcy lat historii panowania nad górami i ich wnętrzem, doskonalenia i rozwoju technologicznego, zdobienia i ulepszania tych podziemi mówi samo za siebie. Siedziba podzielona jest na poziomy, a każdy z nich jest zupełnie inny, od najstarszych i monumentalnych, gdzie kryją się także grobowce, magazyny i biblioteki, po mieszkalne i doskonale oświe-

tlone pracownie, prawdziwe podziemne pałace mistrzów, niczym nie ustępujące tym budowanym pod gołym niebem. Gdziekolwiek się nie obrócisz, tam mnóstwo schodów, bram, wind, nie wspominając o bogactwach szlachetnej nordyjskiej sztuki. Jest tu czysto i jasno, a powietrze jest świeże. Choć oczywiście zapuszczone rejony, ciemne i stęchłe, i tu się znajdują, jak w każdym mieście.

Warto w tym miejscu wspomnieć, że Jowanowie potrafią budować skomplikowane świetliki za pomocą polerowanych, odpornych na wpływ środowiska metalowych luster, tak by blask słońca czy choćby szarość dnia wędrowała odbijając się niewielkimi szczelinami i kanalikami i docierała do korytarzy głęboko pod ziemią, rozświetlając słabą poświatą mroki podziemi. Lustra nie tylko odbijają blask, ale mogą go również rozpraszać jak lampy. Świetlików tych jest mnóstwo, niektóre o wylotach tak ogromnych jak otwarte kominy dolin, dające tyle światła, że starcza na oświetlenie niemal całej kopalni na dużej głębokości. W wielu miejscach nie trzeba więc w ogóle za dnia zapalać latarni, by móc bezpiecznie się poruszać.

Tutaj także znajduje się biblioteka Bractwa. Mówi się, że nie da się narysować map Milczących Gór, gdyż te nieustannie się zmieniają. Zwyczajnych map, co prawda, rzeczywiście się nie da, jednak Bractwo posiada ogromne biblioteki map tworzonych w nieco inny sposób, wedle starej rodzinowej receptury – poszczególne miejsca naniesione są na osobne fragmenty map, które następnie, zgodnie z mistrzowską wiedzą o zasadach poruszania się gór, można składać w większe całości. Ponadto Bractwo posiada mapy wszystkich chyba budowli, twierdz i miast, jakie od tysiącleci wznosiło lub pomagało budować. Z pewnością nigdzie w Nordii nie ma tak bogatego i ogromnego archiwum tajemniczej kartografii, jak tutaj.

O mistrzach Bractwa Czarnego Kamienia mówi się, że są doskonałymi inżynierami i budowniczymi, że tli się w nich dawna moc Rodian, która sprawia, że potrafią zapanować nad potęgą Milczących Gór, zmieniać je, wznosić nowe półki skalne i drogi, otwierać i zamykać przełęcze, zmieniać koryta rzek. Jednak niektórzy posądzają Jowanów raczej o przyjaźń z niektórymi rasami deviria, które to wszystko dla nich czynią, a prowincję Dalmira nazywają wręcz azylem dla nieludzi.



SEKRETY KOPALŃ JOVANÓW

Wszyscy, jak Nordia długa i szeroka, szanują Bractwo i zdawać by się mogło, że żadna skaza na ich wizerunku nigdy nie powstanie – nie są oni zaangażowani w walkę o władzę czy bogactwa, służą całemu krajowi, stając się jedną z najznamienitszych i uznanych organizacji. A jednak. Jako zarządcy kopalń, to oni właśnie odpowiedzialni są za niesławne kaźnie pracujących tam niewolników z Bardanii, za nieludzkie warunki pracy pod ziemią, za wszystko to, o czym głośno nie mówi się nie tylko z powodu nordyjskiej tajemnicy, ale przede wszystkim ze zwykłej zgrozy na samą myśl o tym. To ponurzy i skromni, zdałoby się, strażnicy jowanowego Bractwa Czarnego Kamienia zapędzają batami do nadludzko ciężkiej pracy i rozstrzeliwują bez mrugnięcia okiem całe grupy buntujących się w odruchu rozpaczki Bardańczyków. Nie raz zdarzyło się, że dziesiątki czarnych nordyjskich luf wypalało jednocześnie, zmieniając białe, zniszczone koszule w rozszarpaną broczącą czerwienią masę.

Jak to możliwe, by szlachetni Jowanowie byli zdolni do takiego okrucieństwa? Do urządzania masakr i pogromów na pokaz, ku przestrodze innym, by ci stali się posłuszni i bezwolni. Jak to możliwe, że dla wszystkich innych ludzi są uprzejmi, szlachetni, że nie kłamią i nie zdradzają, nie podnoszą na nikogo ręki? No właśnie, dla ludzi. Tyle, że ci synowie Nordu nie uznają podbitych Bardańczyków w ogóle za ludzi. Wobec nich, dalece pokrewnemu ludziom gatunkowi, wszystkie szlachetne zasady moralne tracą znaczenie.

To nie koniec jeszcze plotek o mrocznych sekretach jowańskich kopalń. Jak wiadomo, podziemia pełne są maszyn, a Bractwo korzysta zarówno z technologii z Rand, jak i z Angmoru. Jednak kto wie o tym, że mistrzowie Bractwa już dziś, w głębokich czeluściach podziemi, korzystają z najnowszych wynalazków Gildii z Rand, w ukryciu przed oczami całego świata? Czy jest choć trochę prawdy w niejasnych relacjach górników o buchających dymem stalowych maszynach żyjących pod ziemią, rozbijających skały, czy przewożących olbrzymie góry urobku?

Czy prawdą są legendy o przeprowadzanych tam, w ukrytych pracowniach i laboratoriach, eksperymentach na podziemnych istotach różnych gatunków? Czy to prawda, że Bractwo Czarnego Kamienia posiada pewną oddzielną szkołę, od wieków parająca się badaniem intrygujących właściwości niektórych demonicznych deviria po to, by wydrzeć sekrety ich niezwykłych zdolności? Jak to pogodzić z plotkami o konszachtach z podziemnymi rasami? Mówi się też z rzadka o podziemnych ołtarzach, które górnicy wnoszą w sekrecie po to, by przypodobać się władcom podziemi, by zyskać ich przychyłność.

W końcu istnieje jeszcze jedna, powtarzana szeptem historia, wieńcząca wszystkie te mroczne domysły. Otóż Bractwo miało jakoby schwytać i spętać przed dwustu laty potężne bóstwo nazywane Asazu, podziemnego potwora, którego dziś kontrolują, na tyle, na ile da się kontrolować taką bestię. Pewien szalony mnich, który twierdził, że przez wiele lat był więziony pod ziemią, lecz w końcu udało mu się uciec, mówił o porośniętym futrem olbrzymie, wielkim jak twierdza, zakutym w dziesiątki grubych łańcuchów, o szponach i kłach wielkich jak szable, demonie z jakiegoś zapomnianego już od tysiącleci gatunku, diable z najmroczniejszych czeluści piekieł, pogańskim bóstwie podziemnego świata.

Cóż, gdy czyjaś domeną są podziemia, a to co robi, zakryte jest przed oczami ciekawskich, plugawe plotki rodzą się natychmiast jak grzyby po deszczu i rozchodzą jak świeże ryby na targowisku.

OSADA GÓRNICZA TRYNIT

Osad takich jest Trynit znajdziesz w prowincji Dalmira bardzo wiele. Wspomnę choćby Fotrun leżące na szczycie góry, brudny i śmierdzący Stug, ciągnącą się wzdłuż górskiej przełęczy Zugrę, niewielką lecz bogatą Glare, tajemniczy i strzeżony przed obcymi Mall. Wszystkie one są do siebie podobne, zajrzyjmy więc tylko tutaj, do jednej z nich, do Trynit właśnie, a zyskasz jako takie pojęcie o górniczym świecie Nordii.

Zacząć trzeba od tego, że nawet niewielkie osady górnicze Jovanów często nie leżą w całości na powierzchni, a z nawyku już chyba drażone są częściowo pod ziemią. Jedne sadowią się na półkach skalnych albo nawet na szczytach gór, inne w dolinach, zawsze w pobliżu wylotów prowadzących do wnętrza kopalni. W dużej mierze oprócz ceglanych budynków mieszkalnych osady zabudowane są magazynami, pośród których zalegają hałdy urobku, stoją wyprężone nordyjskie maszyny, wozy ciągnięte przez woły i małe wózki, pchane przez ludzi. Jak widać więc, osada górnicza to po prostu część samej kopalni. Do tego zawsze znajdziemy w niej odpowiednik karczmy, wspólny budynek, gdzie wolni górnicy i zarządcy mogą zasiąść razem i omówić bieżące sprawy, czy też po prostu przesiadywać nocami przy alkoholu i wrzawie, by odsapnąć od zaduchu podziemi i ciężkiej pracy nadzorowania swoich zamkniętych na stałe pod ziemią brygad. Tutaj też żniwo zbiera hazard w postaci mnóstwa gier kościanych i karcianych, które przywędrowują ze świata, okresowo i kolejno zyskując tu swoją popularność.

Tu w osadzie Trynit jej mieszkańcy wstawili się dodatkowo pewną, niezbyt chlubną, rozrywką. Pewnego dnia wykopali głęboki dół, gdzie następnie przetransportowali schwytaną w kopalni bestię z gatunku agresywnych podziemnych drapieżników i nazwali ją Pako. Stwór przypomina skrzyżowanie ośmiornicy, niedźwiedzia i pająka, porośnięty jest białym futrem, jest wiecznie głodny i agresywny. Następnie mieszkańcy Trynit wrzucają mu co jakiś czas nazbyt buntowniczego Bardańczyka, jemu zaś broń i wszyscy razem, przy wrzawie i oklaskach, zagrzewają tych w dole do wal-

ki. Wygrać może tylko jeden, z tym, że musi to być Pako. Tak, panie, w mojej opowieści pobrzmiewa nuta sarkazmu, bo pomimo utartych opinii o szlachetności Jowanów, wiem dobrze, jak okrutni to ludzie, kto wie, czy nie najokrutniejsi z wszystkich Nordyjczyków.

ZAMKNIĘTA KOPALNIA KASKUN

Jest pewne miejsce w prowincji Dalmira, które powinieneś omijać z daleka, tak jak każdy mieszkaniec tutejszych ziem. Chyba, że potrzebujesz dorobić grosza swym męstwem i odwagą, wtedy udasz się tam wiedząc przynajmniej, dlaczego Jowanowie płacą tak okragłe kwoty ochotniczym drużynom za wyprawę do kopalni Kaskun.

Kaskun... Od dziesięciu lat nazwa ta jest synonimem grozy, koszmarną krainą mroku, którą straszy się dzieci. Siedliskiem demonów, domeną śmierci i bólu. W rzeczywistości jeszcze przed dekadą Kaskun była jedną z największych kopalń Jowanów, świetnie prosperującą i dochodową. Nordyjscy inwestowali w nią mnóstwo złota, sprowadzali z Rand najlepsze i największe maszyny, a tysiące górników schodziło pod ziemię by pomnażać bogactwo Nordii. Przez wiele lat również trwały tam niejako przy okazji zmagania z podziemnymi rasami, zamieszkującymi owe tereny, co zresztą jest rzeczą zwykłą we wszystkich kopalniach.

Pewnego razu jednak w Kaskun dosłownie otwały się wrota piekieł. Jednego dnia zginęły tysiące ludzi w najkoszmarniejszej walce, jaką możesz sobie wyobrazić. Nie powstrzymały katastrofy świetnie wyszkolone w podziemnej walce oddziały górniczego wojska Bractwa, nie pomogły stalowe bramy i kraty odgradzające mroczne korytarze od kopalnianych chodników i hal, ani zamontowane w strażnicach urządzenia obronne. Rozpętała się masakra i jedynie niewielka część pracujących pod ziemią ludzi zdołała w ogóle wyrwać się na powierzchnię. Tragedia w Kaskun położyła się cieniem na życiu całej Norrdii, ogłoszono dni żałoby, a tereny Kaskun, po kilku nieudanych próbach zbrojnego odbicia, odgradzono. Kaskun stało się podziemnym miastem deviria. Mieszkańcy podziemi zajęli wszystko to, co pozostawili po sobie ludzie – złoża bezcennego nordytu, kunsztowne urządzenia górnicze, wszystko, pojmali również żywcem wielu ludzi w sobie tylko wiadomym celu.

Do dziś, co pewien czas, organizowane są desperackie wyprawy, które

przedostają się do owych podziemnych czeluści jednym z wielu wejść, po to by wyrwać ze szponów drasów czy szaków część utraconego bogactwa. Nie trzeba dodawać, że wiele z tych wypraw nigdy nie powraca. Ponadto ci, którym udało się wejść tam i powrócić, przynoszą informacje o dziwnych zmianach pod ziemią – ponoć pewna rasa deviria zaczyna sobie powoli przyswajać tamtejszą technologię i nawet z niej korzystać, dodając do tego własne koszmarnie moce i piekielne wynalazki.

SOLNICY

W nordyjskich kopalniach, od wieków, w najgłębszych tunelach pod ziemią, niemal nigdy nie wychodząc na powierzchnię, mieszkają specjalnego przeznaczenia górnicy zwani Solnikami. Pokolenie za pokoleniem, ludzie ci zajmują się tylko i wyłącznie wydobyciem niezwyklej minerału, tajemniczego składnika nordyjskiej stali, zwanego nordytem lub Krwią Gór. Jedno z pierwszych i największych złóż nordytu odkryto wieki temu w Tomo, słynnej kopalni soli.

Mówię o Solnikach jak o ludziach, ale w rzeczywistości kolejne ich pokolenia coraz mniej nas przypominają. Choć coraz rzadziej można ujrzeć któregoś z nich na powierzchni i najlepiej modlić się, by nie spotkać takiego nigdy, jednak z opisów można wywnioskować, że dzisiejsi Solnicy prawie zupełnie utracili już zdolność widzenia w świetle słońca, a i rozum zdaje się u nich powoli zanikać. Nie potrafią mówić, a posługują się jedynie dziwnym charczeniem. Od zawsze Solnicy opłacani byli wyjątkowo sownie, można ich więc dziś uznać za bogaczy, ale oni sami pewnie nawet już nie wiedzą, jakie ma to znaczenie. Owinięci szczelnie szmatami, z telepiącymi się u pasa niewielkimi latarenkami dającymi mdłe żółtawe świa-



NORDYT

Nordyt to rzadki minerał, rodzaj węgla, wydobywany przez Nordyjczyków w najgłębszych pokładach kopalń. Używany niezwykle oszczędnie, dodawany do węgla przy wyżarzaniu najlepszych gatunków stali, dając słynną błękitną nordyjską stal. Wykonana z niej broń może być o wiele bardziej giętka i jednocześnie mocna, wolniej się szczyrbi i tępi, rzadziej pęka. Ponadto przy spalaniu nordyt daje bardzo wysoką temperaturę, jest więc również cennym składnikiem prochu przeznaczonego dla specjalnych muszkietów, rzadkich i bardzo drogich, ale o niezwykłym zasięgu. O minerale tym Nordyjscy dowiedzieli się od zamieszkujących pod ziemią minionów, piekielnej rasy, która używała go do wytwarzania pewnego rodzaju bomb i przy wykuwaniu korytarzy. Do dziś dochodzi do szczególnie krwawych starć górników z minionami w pobliżu złóż nordytu, a żadna z ras nie chce go oddać nikomu.

to, jedyne, przy którym widzą, w podartych skórzanych mundurach górniczych i rękawicach, z zamaskowanymi szmatą twarzami, wyglądają o wiele bardziej przerażająco i potwornie niż sam bies czy minion. Cuchną z daleka i sami kierują się w dużej mierze węchem, a także słuchem, a być może nawet jakimś dziwnym, wykształconym w piekielnych korytarzach instynktem. Zamknięci w najgłębszych czeluściach piekielnych za jedyny cel swego istnienia uznają poszukiwania i wydobywanie nordytu, po to, by niewielkie bryłki wrzucać do koszy, które następnie całymi dniami wciągane są przez górników na coraz wyższe kondygnacje kopalni, i tak aż na samą powierzchnię. Aby samemu wyjść na górę, Solnik musi wędrować korytarzami czasem i kilka tygodni, a zwykły człowiek w ogóle nie podołałby trudom takiej wspinaczki. A wiedzieć musisz, panie, że wychodzą oni tylko w jednym celu

– by pojmać i uprowadzić tam na dół zupełnie niewinnych ludzi i przymusić ich do katorżniczej pracy, takiej jaką sami wykonują. Czemu wojsko nie robi z tym raz na zawsze porządku? Albo czemu nie wysyłają im więcej Bardańczyków lub zbrodniarzy i skazańców? Kiedy tylko ktoś zaniedba dostarczenia im nowych rezerw siły roboczej, albo gdy z jakiegoś powodu Solnicy potrzebują ich większej ilości, natychmiast zadbają o nie sami, bez pytania o zgodę, bez wybierania, po prostu schwytyają pierwszych ludzi, którzy wpadną w ich łapy i wciągną pod ziemię. Nienawidzą przy tym powierzchni ani otwartych przestrzeni i jak najszybciej, za wszelką cenę, wrócą na dół. O tak, oni sami dawno już przestali być ludźmi.



[rys. B.U.]

KORDINY W NORDII

Nordyjskie talary, zwane randami (od miasta Rand, w którym znajduje się królewska mennica), to złote monety wartością zbliżone do kordinów. W Elnarze, a także w większości wielkich miast podróży nie będzie miał żadnych trudności płacić kordinami czy innymi złotymi i srebrnymi monetami używanymi na Półwyspie. Co najwyżej zostanie odesłany do jednego z kantorów, gdzie będzie mógł je wymienić na tutejszą walutę. Jednak na prowincji i w najbardziej hermetycznych regionach tylko ona jest akceptowana.

PROWINCJA JASTRZĘBIA

Na północno zachodnich krańcach Nordii od niepamiętnych czasów zamieszkuje najbardziej niepokorny ród Nordii, wiecznie skłócony ze wszystkimi pozostałymi, ród Stratonów. Rozległa prowincja Jastrzębia, z nękanym przez piekielne siły miastem Lorma oraz z olbrzymim portem całej Nordii, Lubantem, zwanym też Miastem Brudu, od zawsze stanowi niejako zwierciadło dla wszelkich przemian i polityki całego kraju. Gdy tylko wydarzy się coś godnego uwagi, Stratonowie natychmiast wyrażą o tym swoją opinię – zawsze niepochlebną.

STRATONOWIE

Wieża Stratonów w Nordzie stanęła około dwóch tysięcy lat przed Prorokiem, a pierwszym arcyksięciem został Filip Straton, słynny Książę Lampart. Zajął on miejsce w Radzie Królewskiej w miejsce arcyksięcia Eilera, wyganego przez królową Jaeryn wraz z całą rodziną poza granice Nordii. Eilerowie stali się pierwszymi wrogami Stratonów, a w ciągu wieków wrogów przybyło jeszcze więcej.

Książę Lampart zaśląnął jako największy intrygant w historii Nordii. Mówi się, że niektóre z jego planów obliczone zostały na tysiąclecia i ich skutki ujawniają się współcześnie, albo zostaną ujawnione w przyszłości. Jest w tym powiedzeniu dużo przesady, ale nie tak wiele jak mogłoby się здаwać – długowieczni Nordyjczycy przyzwyczajeni są bowiem do planów obliczonych na wieki. Od czasu śmierci Filipa wszystkie kolejne pokolenia musiały sobie radzić z problemami zapoczątkowanymi przez sławnego przodka. Być może z tego powodu powszechnie sądzi się, że intryga jest żywiołem Stratonów, czego dowód dają niektórzy spośród współcześnie żyjących członków tego rodu.

Od czasów pierwszych potomków i następców Księcia Lamparta, Stratonowie byli zawsze nastawieni do wszystkiego na nie, stanowili odwieczną lewicę, krytykując zarówno poczynania innych rodów, jak i decyzje samych królów Nordii. Kiedy w kraju pojawia się idea otwarcia Nordii, ci chcą ją zamknąć, kiedy Nordia prze ku hermetyzmowi, Stratonowie narzekają, że to doprowadzi kraj do zguby. Mimo to nikt nigdy nie poddał w wątpliwość ich wielkiego patriotyzmu i odwagi, przez co darzeni są pew-



nym specyficznym szacunkiem. Choć nie boją się mówić otwarcie o wszystkim, co im się nie podoba, choć kilkoma słowami potrafią uczynić sobie wroga z każdego, zawsze jednak najwyższą dla nich ideą było dobro kraju, a dopiero zaraz za nim, dobro rodu Stratonów. Szczególnie w ostatnich latach Stratonowie uważają, że Nordia jest źle rządzona, że dynastia zawodzi, a pozostałe rody stosują prywatę i są zadowolone z osłabienia królewskiej władzy. Mówi się też, że gdy tylko nadarzyłaby się po temu okazja, Stratonowie sami sięgnęliby natychmiast po koronę. W dodatku niezadowolenie tych wiecznych malkontentów nie zawsze kończy się tylko na kłótniach i utyskiwaniu. To właśnie Stratonowie kilkakrotnie już próbowali zdobyć siłą Rand i Katedrę Światła, za każdym razem płacąc potem za to wysoką cenę, zmuszeni po klęsce do odżegnania się od prowadzających tych działań. Także wewnątrz rodu słynne są krwawe walki o pozycję, władzę i bogactwo.

Z jednej strony przez oziębłe stosunki z pozostałymi rodami zepchnięci zostali na margines życia politycznego, z drugiej, zapatrzeni we własną świetność i pewni swej samowystarczalności, o dziwo, choć kosztem swych poddanych, obrosli w potęgę i bogactwo. Stratonowie mają na swoich ziemiach jeden z dwóch największych portów handlowych Nordii – Lubant, choć jest on w większości kontrolowany przez Królewską Gildię Kupiecką, a i swoim sprytem ustawili się w nim na wygodnej pozycji Tazaliasowie.

Wszystko to tylko przysparza kłótliwym Stratonom kolejnych powodów do nieustannych awantur, a sądy w mieście nie przerywają pracy ani na chwilę.

Mimo trwania w osamotnionej politycznej niszy, w rzeczywistości Stratonowie i tak są wszędzie obecni, a to poprzez interesy i intrygi rozgrywane w cieniu. Zaś dzięki położonemu po drugiej stronie Milczących Gór Imprus, na granicy z Kartiną, ród posiada szczególny kontakt z... Cynazyjczykami, którzy upodobali sobie to miasto do prowadzenia interesów. Istnieją także pewne podejrzenia, jakoby Stratonowie do dziś kontaktowali się z wygnanym niegdyś, starożytnym i niesławnym rodem Eulerów. Nie wiadomo, ile prawdy jest w plotkach o samej choćby ich obecności w Nordii, a podejrzenia o konszachty Stratonów zdają się być niedorzeczne, gdyż przecież rody te były w przeszłości największymi wrogami. Z drugiej strony tysiąclecia mijają i kto wie, jak jest dziś...

ARCYKSIĄŻE SOBRA

Ten wysuszony, łysy starzec z wiecznie zaciętym wyrazem twarzy, ogromną charyzmą i przerażającym ogniem w oczach, to chyba najgorszy demon, jaki kiedykolwiek żył w Prowincji Jastrzębia. Arcyksiążę Sobra jest zupełnie nieobliczalny i boją się go wszyscy, którzy są od niego zależni. Kilka lat temu zagarnął dla siebie nawet władzę kościelną w prowincji, wymusił nadanie eklezjalnych święceń i uważa się odtąd za bogobojnego i prawdziwego sługę Jedyne. Nosi stroje duchownego, niczym jakiś biskup, ale w rzeczywistości to bezlitosny i szalony polityk bez żadnych zahamowań. Jak mawiają niektórzy, nie da się zliczyć wszystkich ofiar, jakie Sobra ma już na sumieniu, nawet z najbliższej rodziny, co nie przeszkadza mu mówić o sobie: bezgrzeszny. Przed audyencjami petenci pouczeni są, by zwracać się do niego per ojczy, nie zaś arcyksiążę. Tak sobie zażyczył i lepiej dla własnego bezpieczeństwa uczynić zadość jego woli. Sobra wierzy, że jest najlepszym, co mogło się przytrafić prowincji od wieków, że naprawi błędy swoich poprzedników, uzdrowi swe ziemie, sam, z niewielką pomocą ludu. Do tegoż ludu uwielbia też przemawiać z wysokości swego pałacu, lud zaś musi każdemu słowu tłumnie przyklaskiwać, gdyż wokół przechadzają się mundurowe służby Sorby. Miasta prowincji Jastrzębia pełne są pomników z jego podobizną, a w pałacach zapobiegliwych bogaczy wiszą jego portrety.

Arcyksiążę zebrał wokół siebie doradców jedynie spośród tych, którzy zgadzają się z każdym jego słowem, na przemian przyklaskują i potakują, słuchają i wykonują polecenia bez zastrzeżeń. Ponadto od pewnego czasu spisuje on w księgach swoje myśli – dotyczące historii Nordii, jej przyszłości, ogólnej roli człowieka w świecie i tak dalej, cyklicznie drukowane i publikowane w Lormie w kolejnych, numerowanych tomach pod tytułem “Uświęcone kontemplacje”.

Na koniec dodać trzeba, że arcyksiążę zupełnie nie obawia się żadnego zagrożenia, przeceniając potęgę swej prowincji, w głębi ducha wierzy pewnie, że mógłby rzucić wyzwanie nawet królowi i całej Nordii, a potem być może i całemu Dominium. Jego poczynania doprowadziły już do pewnych spięć z Zakonem Dalmira, a nawet z samym Papieżem, jednak “ojciec Sobra” nadal święcie wierzy, że czyni słusznie. Więcej niż pewne, że człowiek ten, ludobójca i psychopata, doprowadzi w końcu do kolejnej wojny domowej w Nordii.

LUBANT

Lubant, największy port Nordii, to miejsce, gdzie ścierają się interesy wielu rodów i gildii, w tym przede wszystkim Królewskiej Gildii Kupieckiej, Związku Elnarskiego i samych gospodarzy. A biorąc pod uwagę, że leży on na ziemiach Stratonów i od dłuższego czasu przejmowany jest pod kontrolę służb królewskich, jasnym jest, że to niekończące się źródło awantur na skalę całego kraju.

Port ten stanowi “wąskie gardło”, przez które nordyjskie towary wędrują w świat w zamian za wszystko to, czego Nordia sama nie posiada, a potrzebuje. W mieście panuje zamęt, ścisk i nerwowa atmosfera i nikt nie przebiera tu w środkach walcząc o swoje wpływy. Organizacji kupieckich jest tu mnóstwo i nikt już chyba do końca się w tym wszystkim nie orientuje. Wściekli kapitanowie statków tłoczą się przy redach czekając na kontrolę i pozwolenie na przycumowanie i rozładowanie towarów. W Biurokratycznych papierach można tu niemal utonąć, a rozkrzyczany wściekły tłum z trudem trzymany jest w ryzach przez wszechobecnych strażników i kontrolerów.

Również w Lubant znajduje się rzeczny port rozładunkowy łodzi płynących z Angmoru, a także nordyjskie stocznie budujące statki dla Cynazyj-

czyków. Tawerny są tu zapewnione po brzegi, i to nie tylko Nordyjczykami, ale przede wszystkim obcokrajowcami – spotkasz tu interesantów z Cynazji, Kartińczyków, kupców z odległej Ligi i oficerów z Kordu, a nawet kariańskich księży. Port ten jest jeszcze jedną granicą, wielką bramą Nordii, tyle że morską, zaś jej zamknięte wrota nie tyle strzegą samego miasta, co oddzielają to otwarte miasto od Nordii. Lubant wpuszcza obcych, ale nie przepuszcza ich dalej, to tylko nisza w brzegach Nordii, miejsce kontaktu ze światem, wymiany towarów, nie zaś prawdziwy kawałek otwartej dla obcych Nordii. Jeśli zechcesz opuścić Lubant lądem, starania o to są identyczne jak przy próbach przekroczenia jednej z ośmiu wielkich bram w Milczących Górach.

Lubant nie bez powodu zwane jest również Miastem Brudu. U podnóża jego murów wpada tu do morza wielki ściek Tilei i wszystkie nieczystości Nordii. Dodać trzeba, że na całe szczęście koszmarnie larwy liścieni giną w słonej, morskiej wodzie. Ciągły ruch i gęste tłumy w samym mieście również nie sprzyjają utrzymaniu porządku, przez co w powietrzu unosi się smród i zaduch, a ulice wyglądają niemal jak podziemne legowiska Szaków.

Oczywiście, w porcie stoi także wielki pomnik ojca Sobry, czyli samego arcyksięcia, obok szeregu posągów dawnych arcyksiążąt, lecz bardziej od nich wyeksponowany, większy i lepiej zadbany.

LORMA

Miasta Stratonów zdają się być najbrudniejsze ze wszystkich w całej Nordii. Przemysł z Rand i Angmoru zagnieździł się tutaj na dobre, ponieważ przy polityce arcyksięcia Sorby łatwo tu o tanią siłę roboczą. Faktorie pracują pełną parą, zmieniając krajobraz w widok niczym z gorączkowego koszmaru, miastami spływa brud i ścieki, domy mimo przebogatych rzeźb prawie w całości pokryte są czarną sadzą, nawet najbogatsze dzielnice są brudne i osmolone. Przy szybkiej i wszechogarniającej industrializacji Stratonowie gorzej radzą sobie z jej efektami ubocznymi, nie przykładają bowiem do strat czy zniszczeń tak wielkiej wagi. Liczy się tylko zysk, który rzekami spływa z ogromnych faktorii. Maszyna produkcji pędzi coraz szybciej, zaślepiona, zmieniając miasto w prawdziwe piekło, nie zwracając uwagi na ofiary. Ludzie pracują tu zupełnie ponad siły, a awarie mechanizmów co rusz zbierają wśród nich krwawe żniwo.

Dlatego też nierzadko całe rodziny w tajemnicy uciekają, by szukać swojej szansy w mniejszych osadach Nordii, albo udając się do stolicy czy choćby do Dangi. Po uciekinierach pozostają opuszczone dzielnice, wymarłe, o zapadłych dachach, rzędy kamienic o kruszących się ścianach, które w każdej chwili mogą się zawalić, a wokół czuć postępujący upadek. Ten masowy exodus w ostatnich latach jest coraz trudniejszy, gdyż Sorba przestał tolerować takie zachowanie i kazał swoim patrolom zatrzymywać uciekinierów, a do opornych strzelać. Tak więc nieraz w nocy rozlega się odległy huk muszkietów, a karawany wozów wracane są do miasta w otoczeniu żołnierzy, bezlitosnych jak ich pan.

Lorma słynie z jeszcze jednego, niezbyt chwalebego faktu. Otóż w mieście tym, jak nigdzie chyba indziej w Nordiii, rozpanoszyła się pochodząca z podziemnego świata Ciemność. Prawdopodobnie głęboko pod ulicami Lormy znajduje się wielkie miasto piekielne, a piwnice i głębokie korytarze stanowią pomost, poprzez który te dwa światy spotykają się i ścierają. Stwory spod ziemi co kilka nocy wyłaniają się w którymś miejscu i nikt nie jest tam wtedy bezpieczny. Tu, w Lormie, zmagania z Ciemnością wyglądają o wiele bardziej dosłownie niż w innych miastach, a strażnice w newralgicznych miejscach strzegące nocą ulic stanowią tu zwyczajny widok.

Nad całym masywem Lormy, przepelnionym brudem, strachem, wyzykiem i terrorem, góruje książęcy pałac rodowy, kilkanaście ogromnych kopuł, a na każdej zatknięty krzyż i rodowy sztandar. Jednak poprzez gęsty smog trudno podziwiać kunszt nordyjskiej architektury.

NUGNORRAS – ZAMKNIĘTA DZIELNICA LORMY

Stratonowie, szczególnie arcyksiążę Sorba, nienawidzą deviria tak bardzo, jak tylko mógłby sobie wymarzyć karyjski templariusz. Ta bezwzględna i bezkompromisowa nienawiść wpisana została niejako w regulamin książęcych służb – straży, żołnierzy etc. Tu nikt nie próbuje się układać z podziemnymi rasami Minionów czy Szaków, ani z panującymi tam demonami i piekielnymi istotami, przez co o wiele częściej dochodzi do krwawych konfliktów, co, o ironio, ściąga na Stratonów jedynie kąśliwe uwagi o natężeniu sił Ciemności w granicach ich prowincji.

Co więcej, tylko w stratonowej Lormie istnieje coś takiego, jak dzielnica deviria. Nugnorras, zwana też Upadłą Dzielnicą, to część miasta zupełnie już przejęta przez mieszkańców podziemi. Spory kawał miasta, dziesiątki

ulic i uliczek, o podziemiach i kanałach nie wspominając, zostało zupełnie zdominowane przez kłębiące się pod ziemią istoty, na czele z Szakami, Minionami, Skogami i Drasami. Mówi się, że ich władcą tam pod ziemią jest prastara bogini Knana, zwana Panią Znikającego Zamku, którą w dawnych czasach czcili pogańscy mieszkańcy tych ziem. Za dnia miasto jest tu puste, jakby wymarłe, choć ludzie i wtedy boją się tu zapuszczać i za nic w świecie nie zejść pod ziemię. W nocy ulicami przemykają cienie, a pod ziemią wprost się kotłuje, przy czym coraz bezczelniejsze maszkary organizują nawet wyprawy na granice tej przeklętej dzielnicy, wylaząc w piwnicach pobliskich domów lub skradając się ulicami, by wyciągać ofiary wprost z bezpiecznych domów i uprowadzać pod ziemię. Co rusz dochodzi też do krwawych walk przy strażnicach, organizowane są również zbrojne wyprawy za dnia, by przetrzebić pleniącą się piekielną zarazę.

W nocy w Nugnorras nie przeżyje prawie nikt, a co gorsza, nikt nie odnajdzie nawet ciała lekkomyślnego śmiałka, który zignorowałby ostrzeżenia i znaki malowane na granicach utraconych terenów miasta.

IMPRUS

Na granicy z papieską Kartiną leży dziwne, półnordyjskie, półcynazyjskie miasto portowe o nazwie Imprus. Różni się od nordyjskich miast już na pierwszy rzut oka, jako że każde szanujące się miasto prawdziwie nordyjskie leży na zboczu góry lub jej szczycie i jest przy tym na wskroś zespolone ze skałami, Imprus zaś wybudowano na równej ziemi. Imprus znaczy mewa, a to stąd, że miasto jest bardzo jasne, wzniesione w większości z białego kamienia i czerwonej cegły. Budynki rozłożone są wokół rodiańskiej ruiny – przedziwnej budowli, która przypomina ogromny magazyn o kształcie kopuły, o średnicy około stu metrów i wysokości trzydziestu. Wnętrze budowli pełni rolę rynku, osłoniętego od deszczu i wiatru.

Imprus ufortyfikowane jest na nowoczesną modłę niczym zamknięte miasto portowe Ligi i stanowi twierdzę nie do zdobycia. Niewielki port nie nadaje się do handlu, a dodatkowo wszelka wymiana towarów jest tu skutecznie blokowana wysokimi podatkami przez Królewską Gildię Kupiecką, nie stanowi więc żadnej konkurencji dla Lubantu.

Z racji dość sporego odsetka Kartińczyków i Cynazyjczyków, miasto jest zadbane i czyste, o wiele czystsze niż inne w głębi Nordii. Nie ma tu wielkich faktorii, za to wszędzie wokół ujrzysz mnóstwo bogatych i przestron-

nych pałaców i dzielnic widokowych. Tutaj, jak nigdzie indziej, widać jak prawdziwy kunszt nordyjskiej architektury i rzeźby podporządkowany został tworzeniu piękna, a widok ten zapiera dech w piersiach. To jakby miasto-ambasador Nordii, tu stacjonują ludzie króla i książęcych rodów, tu toczą się rozmowy z ambasadorami Kartiny i odleglejszych krajów, tu przyjmowani są obcy, których Nordia niechętnie wpuściłaby za Milczące Góry. Aby wjechać do Imprus, nie trzeba posiadać zaproszeń i pozwoleń jak przy przekraczaniu bram Milczących Gór, trzeba jednak być odpowiednio zamożnym lub znaczącym gościem, bo bez tego zostaniesz wyrzucony natychmiast. To nie jest miasto dla każdego włóczęgi, tacy nie mają tu czego szukać.

NAWIEDZONA FAKTORIA W GREBENHAF

W starym zniszczonym zamku Grebenhaf należącym niegdyś do legendarnego, żyjącego wiele wieków temu okrutnika o imieniu Brottos, powstała jedna z największych faktorii Nordii. Wokół niej rozłożyło się nieduże miasteczko o tej samej nazwie. Twierdza Grebenhaf jest ogromna, otoczona wysokim murem, z jedną potężną basztą, wspierającą dziś rząd kominów. Pracuje tu przez cały czas ponad tysiąc osób, produkując dla Gildii z Rand wszelkiej maści narzędzia oraz, przede wszystkim, broń. Faktoria ta jest wspólną własnością Stratonów i Tilerów, a zyski dzielone są pomiędzy nich uczciwie.

Zamek Grebenhaf położony jest pośród wzgórz porośniętych nielicznymi powykęcانymi drzewami, a ciemne mury i baszty zmienione w kominy zdają się być upiorem przywołanym z dawnych wieków, strasząc pustymi oczodołami wybitych okien. Od czasów Brottosa zamek uchodził za nawiedzony i, co ciekawe, sytuacja wcale nie zmieniła się w momencie przekształcenia go w faktorię. Okoliczni wieśniacy dawno już uciekli stąd gdzie pieprz rośnie, a ci, którzy zostali, umarli tajemniczą śmiercią, podobnie jak okoliczne zwierzęta. Dziś wokół Grebenhaf natknąć się można jedynie na ruiny starych wsi, a zwierzyna nigdy nie zapuszcza się w tę okolicę.

Pracujący w faktorii robotnicy słyszą ponoć dziwne odgłosy krążące w murach twierdzy, szepty i piekielne śmiechy, zaś w samotności widzą rzeczy niepojęte, jak unoszące się w powietrzu martwe ciała i upiorne sylwetki. Co gorsza, zdarzają się tu także wyjątkowo bestialskie śmierci, niezwykle krwawe wypadki oraz zaginięcia. Stacjonujący na miejscu eklezjanie

starają się pilnować porządku i spokoju w szeregach robotników i przede wszystkim odkryć naturę i źródło zła, które się tu zaległo, jednak jak na razie – bezskutecznie. Sam arcyksiążę nie chce o tych dziwnych wydarzeniach w ogóle słyszeć, a produkcja nie ma prawa zwolnić ani na chwilę. Dlatego też zdesperowani zarządcy zaczynają powoli i w wielkiej tajemnicy szukać pomocy u prawdziwych, uświęconych kapłanów spoza Nordii.

PRZEŁĘCZ ROKKINES

W Milczących górach niewiele jest miejsc, które zachowałyby jeden kształt i jedno imię przez całe stulecia. Trzeba na wpół zapomnianych mocy, by narzucić im na dłużej wolę trwania w miejscu. Jednak i wówczas dzieło obrócić się może przeciwko budowniczym, a miejsce – zamiast służyć – stanie się postrachem. Słyszałeś, panie, o przełęczy Rokkines?

Biegnie nią najkrótszy trakt z Lormy do Bramy Jastrzębia. By przebyć tę drogę pewniejszym szlakiem, nadłożyć trzeba co najmniej kilku dni drogi. Raz po raz ktoś więc podejmuje się próby jej przebycia. Wiedzie nią starożytna droga, która wrzyna się ostro pomiędzy wysokie skarpy, niejednokrotnie przechodząc w ciemny, wietrzny tunel. Spomiędzy szerokich, wygładzonych przez deszcze kamieni tu i ówdzie wyrastają pęki szarawej trawy, a z boków co chwila wdzierają się na nie brunatno czerwone, kolczaste pnącza. W co węższych miejscach tworzą zapórę, której nie sposób przebyć nie narobiwszy solidnie ostrzem. Do tego dochodzi mgła – gęste jej opary, które zdają się nigdy nie zniknąć ze zboczy. Mimo to trakt da się przebyć, nawet podróżując konno. Tak przynajmniej mówią ci nieliczni, którzy przebyli go i których nie spotkała po drodze żadna przygoda.

Zła sława tego miejsca nie bierze się bowiem znikąd. Jak daleko tylko sięga pamięć Nordyjczyków, nad Rokkines zawsze wisiała kłątwa. Dosięgła ona na wpół legendarnych budowniczych drogi, inżynierów z rodu Rokkes. Dosięgnąć ma każdego z jego potomków. A zanim to się stanie, uderza w innych wędrowców, którzy zapuścili się w przełęcz pomimo jej sławy. Nie uchroniły się przed nią nawet całe oddziały, by wspomnieć chorągiew Lamii Merington śpieszącej z odsieczą swemu kuzynowi podczas ostatniej wojny rodów, chorągiew, która nigdy nie pojawiła się w dolinie u wylotu przełęczy. Żarłoczna Rokkines pochłania nie tylko żywoty tych, którzy się w nią zapuszczają – czasem pozbawia ich zmysłów. Nieszczęśnicy, którzy ujdą cało, mamroczą o złowrogiej mgle. Ci, którzy uszli z życiem,

mówią o pałacu Rokkеса, o uwięzionych w nim mieszkańcach. Znamiennym jest, że taki los – zaginięcie – spotyka jedynie chłopstwo i, podobno, cudzoziemców. Nordyjczyk szlachetnej krwi ze starcia z przełęczą wyjdzie bez szwanku, albo wcale.

Pośród mieszkańców zboczy po obu stronach przełęczy krąży legenda o człowieku, który zbudował Rokkines. Edron Rokkes, który rozpoczął budowę drogi przez przełęcz, uchodził za mistrza w trudnej sztuce rozkazywania górom. Zawrzeć miał pakt z górami, czy też z duchem tego miejsca, na mocy którego mogła powstać droga – szeroki, wygodny gościniec, a pośrodku niego, jak to było wówczas w zwyczaju, rezydencja budowniczego. Sporo czasu upłynęło, nim budowa została ukończona, wreszcie jednak to nastąpiło, a traktem płynąć zaczęły grupy wędrowców. Droga służyła przez lata, aż do dnia, kiedy Edron pokazał jej, jak zabijać. Pewnego dnia użył jej bowiem jako narzędzia zemsty – rozkazał górom pochłonać swego zjadłego nieprzyjaciela. Przełęcz usłuchała go po raz ostatni i pochłonęła wrogów. Jednak pakt łączący to miejsce z budowniczym nie wytrzymał ciężaru zbrodni. Rokkines sięgnęła po Rokkеса i wszystkich, którzy pochodzą z jego krwi. Według legend przełęcz ma przestać się mścić dopiero wtedy, gdy ostatni z Rokkesów zginie na przełęczy. Jedni mówią, że tego dnia przełęcz zamknie się, inni – a tych jest zdecydowanie mniej – że wreszcie stanie się przejezdna. Niewielu potomków Rokkesów stąpa jeszcze po ziemi, a spośród nich garstka zaledwie pamięta o starej, rodowej klątwie.



KRWAWA GORĄCZKA

Za każdym razem, gdy górnicy przebijają się do podziemnej groty, ich życie jest w niebezpieczeństwie. Zamiast cennych złóż czekać na nich mogą zastępy deviria. Czasem jednak zagrożenie przychodzi pod postacią słodkawego, niemal nieuchwytnego zapachu zgnilizny. Gdy tylko go poczują, zaczyna się paniczna ucieczka. Bo choć fetor łatwo rozprasza się w strumieniu świeżego powietrza, zanim to się stanie, może zdążyć owdlać człowieka. A wtedy zmienia go w żadną krew, szaloną bestię.

Krwawa gorączka, bo tak nazwano tę chorobę, objawia się w trwających niemal bez ustanku napadach agresji. Chorzy pędzą z wrzaskiem szukając ofiar, ich oczy zasnuwa czerwona mgła, a z gardeł dobywa się szalony śmiech. Nie sposób zaspokoić ich żądzy zniszczenia – każdy mord jest wezwaniem do kolejnych. Widząc szarżę opętanego krwawą gorączką nie sposób powstrzymać się od najbardziej skutecznych środków obrony, strzelając do niego, choćby był najlepszym przyjacielem.

Niektórzy badacze utrzymują, że z krwawej gorączki można kogoś wyleczyć. Że trzeba do tego długich godzin spędzonych pod gołym niebem, modlitw i alchemicznych wywarów. Nikomu jednak nie udało się znaleźć niezawodnej kuracji, a problemem pozostaje wciąż kontrola nad chorym. W każdej chwili gotów jest on w napadzie szału rzucić się do gardeł opiekunom, a w ostateczności obrócić agresję przeciw sobie. Najłatwiejszym sposobem na rozwiązanie problemu jest wciąż zabicie zarażonego.

PROWINCJA ŚWIATŁA

Prowincja Światła stanowi południową część ziem krainy Bone, zawierając w sobie wschodnie pasmo Gór Królewskich, Bramę Światła, oraz leżące na zboczu góry miasto Bonur. Tuż przed świtem spójrz z jego okien, panie, na kłęby mgły kotłujące się w dolinach, a dowiesz się czegoś o naturze władających tą ziemią Gorgesów. Poczekaj, aż promienie słońca przemieniają je w oślepiające latarnie, a odkryjesz sekret nazwy bramy i prowincji.

NIECHCIANY DAR

Ród Gorgesów jest jednym z rodów mających z magią i siłami Ciemności zdecydowanie więcej wspólnego niż chciałby Papież. Mają niezwykle dar. Nie ślęczą nad zakazanymi księgami, nie czynią nic, co sprzeczne byłoby z naukami Proroka, bo tajemnicza moc tkwi w nich samych, czy tego by chcieli, czy nie, czy praktykowaliby ją, rozwijali, czy też próbowali o niej zapomnieć. Nie ma to żadnego znaczenia. Nie sposób wyrzec się daru.

Oni sami mówią, że nie jest to nic więcej jak intuicja. Gdyby zagłębić się w Gorgesowych pamiętnikach i listach, można by odkryć, że najczęściej piszą oni o "poczuciu nieuchronności nadchodzących wydarzeń". Nie ma tam słowa o wróżbie, o odczytywaniu przyszłości, słowa o magicznych sztuczkach. Piszą oni tylko o wewnętrznym przekonaniu.

Skąd ta moc? Sami Gorgesowie, ilekroć wypowiadają się publicznie na ten temat, mówią o dziedzictwie rodiańskim zachowanym w ich krwi. Przykładają wielkie znaczenie do tego dziedzictwa – dość powiedzieć, że stojące w miastach prowincji posągi ukazujące panujących Gorgesów zawsze mają skrzydła na wzór przedstawień starożytnych. Są jednak tacy, którzy źródła wizji upatrują zupełnie gdzie indziej – w podszeptach skrytego pod górami prastarego bóstwa, Drahnorda.

KAPŁANI

Rodzina Gorgesów postrzegana jest w Nordii jako ród mnichów i kapłanów. Nie masz wśród nich wcale więcej księży niż pośród innych rodzin, a wrażenie to jest oparte jedynie na zewnętrznym wizerunku, na ich nie-

ustannej powadze, spokoju i co najważniejsze, na roli, jaką pełnią w królestwie.

Kiedy zawiedzie mądrość Tilerów, kiedy milczy Merington, kiedy zawo-
dzą wszyscy doradcy i nie ma żadnych argumentów opowiadających się za
jednym z wyjść, król wzywa do siebie Gorgesów, oddając się ich przeczu-
ciom i intuicji, traktując ich zdanie tak, jak w odległym Valdorze traktuje
się wieszczów, wróżbitów i wyrocznie. Są oni ostatnią deską ratunku, ce-
nieni szczególnie, bo ich opinie i rady są zawsze w pełni neutralne, nieza-
leżne od politycznych układów i osobistych interesów. Gorgesowie nigdy
nie mieszały się do polityki, stali zawsze z boku, nie opowiadali się za
żadnymi stronnictwami, zawsze ponad konfliktami.

Kiedy król zapyta o radę kogoś z rodu Gorgesów, może być pewien, że
ten odpowie zgodnie z podszeptami intuicji. Jeśli akurat nie doznał żad-
nego widzenia, rozłoży bezradnie ręce, nie siląc się na usprawiedliwienia.
Gorgesie słyną z prawdomówności, a choć rodowa zasada mówi o koniecz-
ności oddania bez zniekształceń jedynie proroctw, w powszechnej opinii
nie kalają się kłamstwem w ogóle, nawet w najbłahszych sprawach. Z tej
racji cieszą się niezachwianym autorytetem.

Ludzie niechętni rodzinie Gorgesów mówią, że prawda o rodzie jest
zupełnie inna. Że ich wpływ na losy Nordii jest większy niż ktokolwiek
może podejrzewać, że korzystając ze swych zdolności, przewidują przyszłe
wydarzenia i co więcej, wpływają na nie. Spędzając długie wieczory w
gospodach usłyszysz czasem opowieści o zabójcach nasyłanych przez Gor-
gesów, o tym, jak niewyjaśnione wypadki, jak przypadkowe zdawałoby się
zdarzenia, są inspirowane właśnie przez nich. Gdy wiedzą o zagrożeniu,
nie czekają, lecz działają – tak twierdzą podejrzliwi Nordyjczycy.

ARCYKSIĘŻNA DEBORA GORGES

Głową rodu od przeszło pół wieku jest Debora Gorges. Historia objęcia
przez nią zwierzchnictwa dowodzi tego, jak odmienne jest podejście do
władzy w Prowincji Światła. Tybron Gorges, ojciec arcyksiężnej, umierając
nie przekazał jej władzy dlatego, że była pierwsza w kolejności sukcesji,
ani nawet dlatego, że cieszyła się jakimiś specjalnymi względami. Zasiadła
na książęcym tronie, bo tak mówiły przepowiednie. Nie polemizowali z
nimi ani jej starsi bracia, ani nikt inny. Tak miało być – wiedzieli o tym

wszyscy Gorgesowie.

Choć arcyksiężna jak na standardy nordyjskiej arystokracji jest w kwiecie wieku – trwają przygotowania do jej osiemdziesiątych urodzin – i z pewnością mogłaby być ozdobą balów i salonów, nieczęsto bywa na tego typu uroczystościach. Pałac książęcy w Bonur opuszcza naprawdę rzadko i tylko w razie konieczności. O ile jeszcze inni arcyksiężęta i ich otoczenie mogliby powiedzieć co nieco o jej wyglądzie – pojedynczym tatuażu na czole, jasnoszarych, niezwykłych oczach i drobnej jak na Nordyjkę figurze ukrytej pod czarnymi, przetykanymi klejnotami szatami, o tyle jej poddani mogą na jej temat jedynie snuć domysły. Jak pozostali Gorgesowie, arcyksiężna Debora nie zwykła stawać na piedestale, rzucać się w oczy komukolwiek, a już zwłaszcza plebsowi. Poddani są wszak od tego, by oddawać panującym boską cześć, a do tego wystarczą im posągi – brzmi rodowa maksyma.

Debora Gorges nie może poszczycić się długą tradycją służenia radą królowi. Wieść niesie, że przed jego oblicze wezwana została tylko raz, gdy trwały przygotowania do królewskiego ślubu. Z dzisiejszego punktu widzenia można się domyslać, że przewidziała los czekający Gelharta Gaina, lecz ten nawet nie chciał słuchać niepomyślnych proroctw. Tym bardziej dziś nie zasięga on rady arcyksiężnej. Za to wiadomo o trwających od lat wizytach w Bonur starego Hestusa Ksenesa. Jaką jednak wiedzę czerpie z tych wizyt – nie wiadomo, Gorgesowie wszak nie zwykli hojnie szafować swym darem, nawet wobec równych im pod względem szlachectwa.

BONUR

Patrząc na Bonur, masz panie przed oczami olbrzymie, poszarpane zboczne góry, z którego wyrastają grafitowoczarne dachy i ściany budynków, stalowe konstrukcje mostów i wind, wąskie wstęgi ulic, balkony, galerie i balustrady. Wędrówka po mieście to prawdziwa udręka dla przybysza – nieustannie zмагаć się on musi ze stromiznami, pokonywać niezliczoną liczbę schodów. A gdy tylko wychyli się przez balustradę albo zajrzy przez okno, wystawiony zostaje na ogromną przestrzeń – rozległą kotlinę przechodzącą w mniej najeżoną szczytami krainę Bone.

Można by zapytać, skąd pomysł na założenie miasta w tak niedogodnym miejscu. Odpowiedź jest prosta – to właśnie miejsce wybrali przed dziesiątkami stuleci Gorgesowie pewni tego, że nie znajdą lepszego schro-



nienia. Góra przeszita jest na wskroś starożytnymi konstrukcjami z metalu tak twardymi i odpornymi na czas, że zdolne są udźwignąć miasto. Jedne z nich łączą poszczególne fragmenty skały, tworząc mosty, inne wystają wiele metrów nad przepaść z rzeką Aersi i traktem wijącymi się na dnie, będąc podstawą dla domostw. Bonur wyrosło na tym szkielecie, oparte o zbocze wiele metrów nad dnem doliny. Dość mało w nim kutych w górze grot – wyjątkowo twarda skała i tkwiące w niej szyny nie sprzyjają budowniczym.

Miasto na zboczu jest twierdzą nie do zdobycia. W całej swojej historii nie zostało ani razu zdobyte przez żadną armię, czy były to deviria, czy obce ludy, czy też Nordycyzy walczący w wojnach domowych.

Ponad miastem górują trzy kolosalne skały, zwieńczone koroną pałacu księżęcego. Trudno o bardziej dosłowne przedstawienie pozycji Gorgesów – z jednej strony władają niepodzielnie, z drugiej zaś są zupełnie ponad swoją domeną. Mieszkańcy miasta, a zwłaszcza pospólstwo, otaczają to miejsce taką czcią, jaka należy się świątyniom. Gdy bonurczyk podnosi w błagalnym geście spojrzenie w górę, nie sposób powiedzieć, czy wzywa pomocy Jedyne, czy swoich mistycznych władców.

Choć drogi do Bramy, Nordu i Estred krzyżują się wiele metrów pod miastem, kupcy i wędrowcy nie omieszkają wstąpić do niego w interesach czy dla odetchnięcia w drodze. Mogą to zrobić pokonując drogę własnymi siłami lub korzystając z olbrzymich, syczących parą dźwigów, dumie gildii z Rand. Dzięki nim w raptem dwa kwadranse znaleźć się można w samym sercu miasta.

NAMIESTNICY

Choć Gorgesowie żyją przyszłością, potrafią zadbać o dzień dzisiejszy. Władzę na swoich ziemiach oddają zarządcom, których kwalifikacjami są zarówno przedsiębiorczość, jak i niewzruszona lojalność. Noszą oni tytuł namiestników i stoją w Prowincji Światła na równi z mianem barona. To właśnie z namiestnikami przyjdzie ci, panie, prowadzić rozmowy, jeśli przybędziesz do Bonur w interesach lub z prośbą o audiencję u książąt.

Dziś rolę tę pełni dwóch Nordycyzyków. Graspiana Merorta najpewniej spotkasz w tutejszej hali odpraw Królewskiej Gildii Kupieckiej – jest jednocześnie jej starszym intendentem, najważniejszym urzędnikiem prowincji. Spotykając się z nim, upewnij się, że twój sługa dobrze przygotował

twój strój – Merort słynie z pedanterii i skłonności do luksusu i nie ma ani odrobiny szacunku dla tych, którzy w najmniejszym stopniu uchybiają zasadom elegancji. Drugi z nich, Nordert Emensor, to zwierzchnik książęcej armii i pierwszy sędzia prowincji. Jego ludzie w charakterystycznych, ciemnozielonych płaszczach ze znakiem łańcucha odpowiadają za porządek w mieście i na traktach oraz za szczelność granic. Jego samego niełatwo spotkać w Bonur – przebywa raczej w swoich włościach, na które składa się głównie klucz kopalń, przysparzających mu obecnie niemało kłopotów. Ponoć dokopano się w nich do królestwa podziemnych deviria i głęboko pod ziemią rozgorzały starcia. Złośliwi mówią, że Emensor wpakował pod ziemię połowę podległych sobie wojsk.

LISTY Z BONUR

Jednym z najstynniejszych mieszkańców Bonur jest baron Mattias Hergars, w którego żyłach płynie krew Gorgesów. Jest to bogacz, właściciel wielu kamienic w mieście – w tym i “Zielonego Domu” oferującego gościnę jedynie najzamożniejszym przybyszom – zarazem jednak człowiek nieszczęśliwy. Wiele lat temu upadł z konia, ulegając wypadkowi tak poważnemu, że nie był się z niego w stanie podźwignąć nawet nordyjski organizm. Odtąd, przykuty do fotela, nie może o własnych siłach postawić nawet kroku. Naturalne, odziedziczone po przodkach zdolności, które w baronie zawsze były silne, po nieszczęśliwym wypadku jeszcze się wzmocniły.

Hergars postanowił wykorzystać swój dar. Wbrew naukom Proroka i Kościoła nie wyrzekł się swych mocy, lecz stara się ze wszystkich sił wykorzystać je i zrobić w życiu coś wartego odnotowania. W swoim domu całe dnie poświęca na pisanie listów, w których ostrzega ludzi – zarówno bliskich, znanych mu, jak i zupełnie obcych – przed nadchodzącymi niebezpieczeństwami. Śni prorocze sny, by kolejnego dnia spisać jak najwięcej ze zdobytej wiedzy i wysłać list – do Nordu, do Angmoru, czasem zaś choćby i do Grande...

“Dostać list z Bonur”, znaczy w Nordii tyle, co zostać ostrzeżonym.

ZABOBONY

W całej Nordii panuje przekonanie, że wschodnia część kraju to ziemie biedne, zacofane, że ludzie tu prości i trochę nawet dzicy. Rzeczywiście,

Prowincja Światła, pozostając z dala od centrum Nordii, różni się od reszty ziem królestwa. Ludzie są tu przesądni, strachliwi, chętniej odwracają się od Jedyne go i kierują swe oblicza ku przeróżnym bóstwom. Już w ich stosunku do panujących jest coś pogańskiego, jakby ułamek czci, jaką dają swoich demonicznych królów niewolnicy Valdoru. W granicach Milczących Gór zwykło się mówić, że człowiek jest przesądny jak z Bone, i znaczy to tyle, że wierzy w to wszystko, w co Kościół wierzyć zabrania...

Jeśli więc ruszysz na południe ziem Bone, poczujesz się trochę, jakbyś był w Matrze. Ludzie malują tu na drzwiach znaki, budują kamienne kopce, ryją w skałach symbole, których znaczenia niewiele jest świadomych. Każdy dzień, każdą czynność zaczynają od szeptanych cicho zaklęć, nie zdejmują nigdy ochronnych amuletów.

Myszę, że nawet najlepiej wykształceni Tilerowie czy Jowanowie nie znają znaczenia wszystkich tych znaków i działań. Może nawet Gorgesowie nie wiedzą wszystkiego. Tajemna wiedza żyje w osadach, w sercach i głowach



WIESZCZBA RINTARA

O Prowincji Światła można opowiadać długo, wspominać o tych wszystkich gusłach, o przesadach, o niezwykłym darze Gorgesów i o ich historii. Można mówić o stosunkach z Ragadą i o sąsiedztwie z Prowincją Kruka. I pośród tych wszystkich opowieści, zawsze w końcu nadchodzi moment na to, by wspomnieć o wieszczbie Rintara. To jedna z legend związanych z tymi terenami i, jak każda legenda, jest to historia zajmująca, niezwykła, kusząca słuchaczy tym, że być może naprawdę, kryje się w niej, jak w każdej legendzie, choć ziarno prawdy...

O czym mówi legenda?

Przed wiekami w Górach Królewskich miał urodzić się niewidomy chłopiec o kruczoczarnych włosach i ciemnej skórze. Przyszedł na świat w niewielkiej górskiej osadzie, lecz ludzie mówili, że jego ojcem był ktoś znaczny, ktoś z rodu Gorgesów. Padało wtedy nawet imię Artena, ówczesnej głowy rodu. Chłopiec o imieniu Rintar, dorastał, i rzeczywiście, coraz bardziej odróżniał się od swych rówieśników. Mijały lata i coraz wyraźniej było widoczne, że w jego żyłach płynie szlachecka krew.

Legenda nie wspomina wiele o dzieciństwie i dorastaniu Rintara, przechodzi nad nimi cicho i odnajduje chłopca wiele lat później, w bonurskim klasztorze, gdzie trafił. Według legendy miał niewiele ponad dwadzieścia lat, gdy wygłosił pierwszą z wieszczb, prostą, nieodległą, dotyczącą wypadku w rzece przecinającej bonurski trakt. Nikt w klasztorze nie zwrócił uwagi na słowa chłopca. Przypomniano je sobie kilka tygodni później, gdy wieść o wypadku i śmierci córki Artena Gorgesa dotarła do klasztoru. Wtedy zaczęto uważniej słuchać chłopca, a ten zaczął dzielić się coraz większą ilością informacji. Szybko okazało się, że Rintar jest wieszczem o niezwykłej mocy. Pojawił się Kościół, egzorcyci i inkwizycja. Rintar wyparł się swej mocy i zamilkł. Nigdy więcej nie przyznał się do swych wizji i obrazów.

W końcu umarł – w tych samych murach, gdzie spędził niemal całe swe życie, w klasztorze, w swoim pokoju. Gdy mnisi wynieśli ciało i przystąpili do porządkowania jego komnaty, odkryli skrytkę w podłodze, a w niej kilkanaście tomów ksiąg. Zapisane nieporadnym piśmem woluminy zawierały wieszczby dotyczące wydarzeń w Nordii i w całym Dominium. Sięgają ponoć na wieleset lat do przodu...

Klasztor w Bonurze zaprzecza. To tylko legenda, mówią...

prostyh ludzi, którzy przekazują ją sobie od tysięcy lat. Wiedzą tyle, co powiedziała im matka, babka, dziad.

RODZINA TORIANÓW

Wspomniałem już, panie, że Gorgesowie niechętnie przyznają się do swego daru i jeszcze mniej chętnie dzielą się swą wiedzą o przyszłości z innymi. Czym byłby jednak świat, gdyby od każdej z reguł nie znalazł się wyjątek?

Minęło już prawie dwieście lat od chwili, gdy ród Torianów został wygnany z Bonur. Dowiedziono im zakazanych kontaktów z handlarzami z Ragady, a arcyksiążę w żadnym razie nie miał zamiaru pobłażać temu procederowi. Głowę rodziny, Martinsa Toriana, oskarżono o zdradę Nordu i ścięto, resztę rodziny wypędzono z miasta. Na zawsze, jak brzmiał wyrok. Na około osiemdziesiąt lat, jak dowiodła historia. Torianowie bowiem wrócili.

Rodzina mieszka w ubogiej dzielnicy, pośród biednego mieszczaństwa, żyjąc z dnia na dzień, uwłaczając swemu imieniu i historii rodu. Kara, jaka ich spotkała, sprawiła, że stoczyli się na dno i nie zdołali się z niego podnieść. Upadli tak nisko, jak żaden szlachcic upaść nie powinien. Rozmienili swój dar, honor i dziedzictwo na garść kordinów.

Wróżą za pieniądze, wieszcząc każdemu, kto tylko jest w stanie zapłacić. Kpią z zakazów Kościoła, za nic mają tradycje Gorgesów, kreślą po dokonaniach swych przodków każdego dnia bezczeszcząc swą historię. Są jak szczury, upodlili się i zabili wszystko co cenne w szlacheckim sercu. Ukrywają się przed strażą i wyrokami, przenoszą z domu do domu, czasem opuszczają Bonur na kilka miesięcy, by potem znowu powrócić i żyć jak wcześniej, w ukryciu, wbrew prawom ziemskim i boskim.

Lepiej byłoby dla Bonur, Prowincji Światła i dla samych Torianów, gdyby wyrokiem sądu ścięto ich wtedy wszystkich, co do jednego.

LAWINY

Ostatnia zima upłynęła w prowincji pod znakiem lawin – dawno już nie zdarzyło się, by aż tylu podróżnych, tyle osad pochłoneły śnieżne masy. Śnieg schodził nawet ze zboczy, które, jak daleko sięga pamięć mieszkańców, pozostawały bezpieczne. Jego ofiarą padło nawet Saries, niemałe prze-

cież miasto odległe od stolicy raptem o kilkanaście kilometrów. Lud szepcze o przebudzeniu górskich demonów czy nawet samego Drahnorda i z niepokojem czeka, co przyniesie kolejna zima. Przygotowuje się na nią nie tylko gromadząc zapasy, ale też ze wzmożonym wysiłkiem znacząc wioski i domostwa znakami. Dominują wśród nich dwa: symbol płomienia, który ma stopić śniegi, oraz węzowej góry – w hołdzie i przebłaganiu dla górskich potęg. Na oba zżymają się eklezjanie, jednak nie sposób przekonać tutejszych do pokładania całej nadziei w Jedynym.

Tymczasem ciągle nie ma wieści z kilku najdalej położonych osad górniczych i sadyb pasterskich. Raz po raz udaje się odnaleźć gdzieś na wpół umarłych z wycieńczenia ich mieszkańców, a minęło już przecież kilka miesięcy. Patrząc na ich ciała naznaczone odmrożeniami można by pomyśleć, że dopiero co wyciągnięto ich spod śniegu. Co ciekawe, z pałacu wyszło rozporządzenie zabraniające poddanym i armii ruszać z pomocą czy choćby zbliżać się do rejonów najsilniej dotkniętych lawinami. Tak zimą, jak i teraz ich mieszkańcy, bliscy, a także właściciele znajdujących się tam kopalń zdani są na samych siebie.

[rys. M.G.]



PROWINCJA TRZECH TWIERDZ

Spośród wszystkich prowincji arcyksiążęcych, Prowincja Trzech Twiedz jako jedyna leży niemal w całości poza murem Milczących Gór, a spośród wszystkich ośmiu rodów, Tazaliasowie najmniej mają w sobie wyniosłości i rezerwy w stosunku do obcych. W porównaniu z Nordyjczykami zza gór i z ich ziemiami, Tazaliasowie ze swoim lennem zdają się być niemal jak zwyczajni ludzie w dowolnej innej krainie. Niemal – bo uśmiech i życzliwe słowo na dłuższą metę nie są w stanie zakryć tkwiącego w nich równie mocno, co w ich pobratymcach, przekleństwa.

RÓD OTWARTY NA ŚWIAT

Według legendy, Tazalias, nazywany Poskromicielem Gwiazd, był podrzutkiem znalezionym przez Ionnesa Hyraela, arystokratę i zaprzysięgłego zwolennika Dalmira. Szlachcic był bezdzienny i uznał pojawienie się znajdy za dobry omen, więc wychował go jak swego syna. Gdy generałowie obrócili się przeciw Dalmirowi, Hyrael pozostał przy Czarnym Rodianinie, a jego przybrany syn przeszedł do przeciwnego obozu. Zabił ojca, a potem zajął jego miejsce, początkując nowy ród, nazwany od jego imienia.

Tazaliasowie są najmniej konserwatywni ze wszystkich rodów, najbardziej otwarci na świat poza Nordią, najbardziej skorzy do kontaktów z obcymi. Przez tysiąclecia przechodzili metamorfozy, wykazując się niezwykłą umiejętnością dostosowania się do warunków. W czasach wielkich wojen byli wojownikami, idąc na przedzie w każdej zawierusze – czy to poza granicami Nordii, czy w wewnętrznych jej sporach. W czasach pokoju przedzierzgał się w mediatorów i mędrców. Gdy tylko wyczuli, że pora otworzyć Nordię na świat, zajęli się tym, co najłatwiej kruszy wszelkie bariery – pieniędzmi. Zmienność jest chyba jedyną ich cechą, która trwa nieprzerwanie przez tysiąclecia.

Mówi się, że dla Tazaliasów nie ma nic niemożliwego, a każdy zamierzony cel osiągną, choćby miało to trwać kilka stuleci. Historia rodu potwierdza to – już samo istnienie przez tysiąclecia rodu, który w obrębie muru Milczących Gór ma skrawek ziemi tak mały, że nie zaznacza się go na wielu mapach, zakrawa na cud. A jednak – zawsze udawało się Tazaliasom wyjść na swoje, nawet wtedy, gdy ich elnarskie włości pozostawały



w rękach wrogów Nordii.

Nie ma celu, którego nie mogliby osiągnąć, jednak czy istnieje ktoś, kto wskazałby, jaki właściwie cel przyświeca temu rodowi? Nie jest nim wszak władza. Gdyby dążyli do zwierzchnictwa nad Nordią, nieraz już targnęliby się na koronę, a wszak mrzonki o jej zdobyciu porzucili już w dawnych, starożytnych czasach, gdy porządek w Nordii nie był jeszcze tak trwały, jak dziś. Gdyby interesowały ich zdobycze terytorialne, władaliby niepodzielnie w Elnarze. Patrząc na niezliczoną ilość transakcji przechodzących przez ich ręce, mógłbyś, panie, pomyśleć, że chodzi o samo bogactwo. Jednak i jego gromadzeniu nie oddają się całkowicie, wydając ogromne kwoty na kolejne przedsięwzięcia – handlowe, ale także inżynieryjne i budowlane, czy po prostu wystawne życie. Niby wchodzi w paradę Królewskiej Gildii Kupieckiej, ale mało który ród tak rzetelnie płaci swoje zobowiązania względem króla. Niby nie mają armii, ale ich ziemie mają opinię najbezpieczniejszych w całym Elnarze, dzięki wynajętym od Ksenesów oddziałom. Nie posiadają ziemi w Nordii, a ich wpływy w Lubancie i innych miastach wybrzeża są takie, że ich mieszkańcy sami pewnie nie wiedzą, czyimi są poddanymi. Niby nie prowadzą podbojów, a pełnymi garściami czerpią ze strumienia wędrujących przez prowincję dóbr bardańskich. Nie cieszą się takim szacunkiem, jak Steliosowie czy Gorgesowie, lecz dzięki układom i kontaktom nie mają ani odrobiny gorszej pozycji. Dla Tazaliasów nie ma nic niemożliwego.

Choć Tazaliasowie nie są wśród arystokracji tak poważani, jak bardziej



Pytasz mnie, Przyjacielu, dlaczego tak mało w moich listach piszę o Nordii: jej życiu, cudach, osławionych manufakturach i – nade wszystko – mieszkańcach. Otóż wiedzę, że chciałbym opisać Ci to wszystko. Gdybym tylko mógł, napisałbym o przerażających miastach, w których zdławiono wszelkie życie, zamieszkiwanych przez szare masy robotników i skute kajdanami deviria. Napisałbym o nabożeństwach, których uczestnicy patrzą na mnie z szyderstwem, jakby za chwilę mieli splunąć na sprawowane przeze mnie sakramenty. Rzekłbym także słowo o długich, przyprawiających o szaleństwo nocach, gdy spod ziemi dobiega mnie głuche dudnienie, a zza szczególnie zamkniętych okiennic – szum skrzydeł stworów i krzyki ich ofiar. Cuda tej ziemi to mająki wyjęte z koszmarów obłąkanego, jej życie to jedynie błądy cień normalnej egzystencji, a mieszkańcy to lud prawdziwie przeklęty i – na Jedyne – każdym swym czynem potwierdzający, że na to zasłużył.

Niestety, mój drogi Donacie, nie wolno mi o tym pisać. Jestem wszak biskupem kościoła eklezjalnego, i w moim "najżywniejszym interesie jest, by sprawy kościoła lokalnego rozwiązywać tylko i wyłącznie w jego granicach" – jak przeczytać możesz w statutach kościelnych. Szkoda papieru na słowa, które i tak – zamiast do Ciebie – trafiają w ręce moich niezwykle opiekuńczych gospodarzy. Nie pytaj więc mnie o Nordię – pisz lepiej, co słychać tam, gdzie słońce nie musi stoczyć boju z upiornymi górami, by obwieścić nadejście nowego dnia.

– ze znajdującego się w archiwum zakonu Dalmira listu biskupa Orvee do jego cynazyjskiego przyjaciela.

[rys. B.U.]

stateczne rody, nikt nie może sobie pozwolić na ich lekceważenie. Często za plecami mówi się, że to cwaniaki, dorobkiewiczze, że hańbią tradycję, że zbrukali sobie ręce nieustannie podając je cudzoziemcom i przyjmując od nich złoto. Drwi się z tego, że rozcieńczyli swą krew, że rzadko który Tazalias przekracza dwusetny rok życia.

Nikt nie odważa się używać tylko jednego określenia – zdrajcy. Tazaliasowie, co by nie robili, mają na względzie dobro Nordii, choć pewnie specyficznie pojmowane. Nawet otwarcie Nordii, do którego dążą, rozgrywa się głównie w kontaktach handlowych, które łączą zachowanie hermetyczności kraju z jednej strony, z zaspokojeniem niezbędnych do dalszego rozwoju kraju potrzeb z drugiej.

ZEWNETRZNA PROWINCJA

Brama w południowo-zachodnim skraju Nordii to kompleks trzech, stojących jedna za drugą bram, oddzielonych jałowymi dolinami. Choć osobno nie dorównują rozmiarami pozostałym wrotom do Nordii, razem tworzą twierdę, na której połamala sobie zęby niejedna potęga. Za nią rozciąga się zaledwie wąski pas ziemi z kilkoma osadami, z których każda ma co najmniej jedną oberżę, a potem już ziemie innych rodów. Jeśli szukasz siedziby rodu po tej stronie gór, udaj się do Nordu, do wieży rodowej.

Włości Tazaliasów rozciągają się po drugiej stronie i obejmują cały zachodni Eliar, aż do dawnej granicy bardańskiej. Na przestrzeni wielu kilometrów w jarach, kanionach i dolinach Erechieli rozłożyły się dziesiątki, setki mniejszych lub większych wiosek, osad i miasteczek. Wszystkie pozostają w cieniu wielkiego Molan, żadne nawet nie pretenduje do roli ważniejszego ośrodka. Kto tylko może, przenosi się do stolicy prowincji, w rodzinnych stronach pozostawiając starców, niedołącznych i tych, którzy tkwią tam z książęcego rozkazu.

Miasteczka te mają jedną wspólną cechę – wszystkie na pierwszy rzut oka zdają się być niezwykle zadbane. Ściany domostw są rokrocznie białe, zajazdy niemal wolne są od robactwa, a trakty często patrolowane. Tak jest na całej długości Erechieli, wzdłuż traktu do Bramy Potrójnej i na drodze do Lark. Najgorsze jednak, co można zrobić, to zjechać z traktu. Wówczas okazuje się, że Prowincja Trzech Twierdz to także walące się rudery, ruiny, w pobliżu których nie zapuszczają się nawet spore oddziały

zbrojnych i brudni, nieokrzesani wieśniacy, kłótlivi i skorzy do bójek równie zaciekłych, co krwawych. Trzy Twierdze to ziemia, która ma dwa oblicza i lepiej nie oglądać tego, które nie jest przeznaczone dla przybyszów.

SNEOG TAZALIAS

Znając nieprzeliczoną liczbę plotek i opowieści o bujnym życiu arcyksięcia, można by mniemać, że o Sneogu Tazaliasie wiadomo wszystko. Nie robi on tajemnicy ze swej słabości do cynazyjskich księżniczek – wszak jego obecna żona jest już drugą małżonką pochodzącą z Kindle. Wieści z pałacu w Molan mówiące o teatrach, operach, spotkaniach z artystami i bankietach na dobre już zagościły w rozmowach światowców, a Półwysp Pazura raz po raz elektryzuje skandal czy skandalik związany z kimś z jego otoczenia.

Trzeba pewnej przenikliwości, by dostrzec w tym wszystkim metodę. Zwrócić uwagę na fakty takie jak te, że żadna z jego żon nigdy nie przekroczyła żadnej z nordyjskich bram, że wskazany już następca arcyksięcia to nie syn zrodzony z Cynazyjki, Estes – dla niego ojciec przewidział rolę swego posłańca, którą pełni nieustannie podróżując po dworach półwyspu – lecz kuzyn w drugiej linii, o czysto nordyjskiej krwi, albo że na złożonym w znacznej mierze z obcokrajowców dworze w Molan nigdy nie ucierpiał honor Nordyjczyka. A to tylko przykłady ukazujące, jak bardzo dba o to, by pogodzić to, co nordyjskie, z obcym. Nie mówiąc nic o wycuciu, z jakim prowadzi wszystkie inne swoje handlowe, polityczne czy militarne gry. Sneog to gracz, który nie zwykł cofać się przed wyzwaniem tylko dlatego, że zdaje się go przerastać.

MOLAN

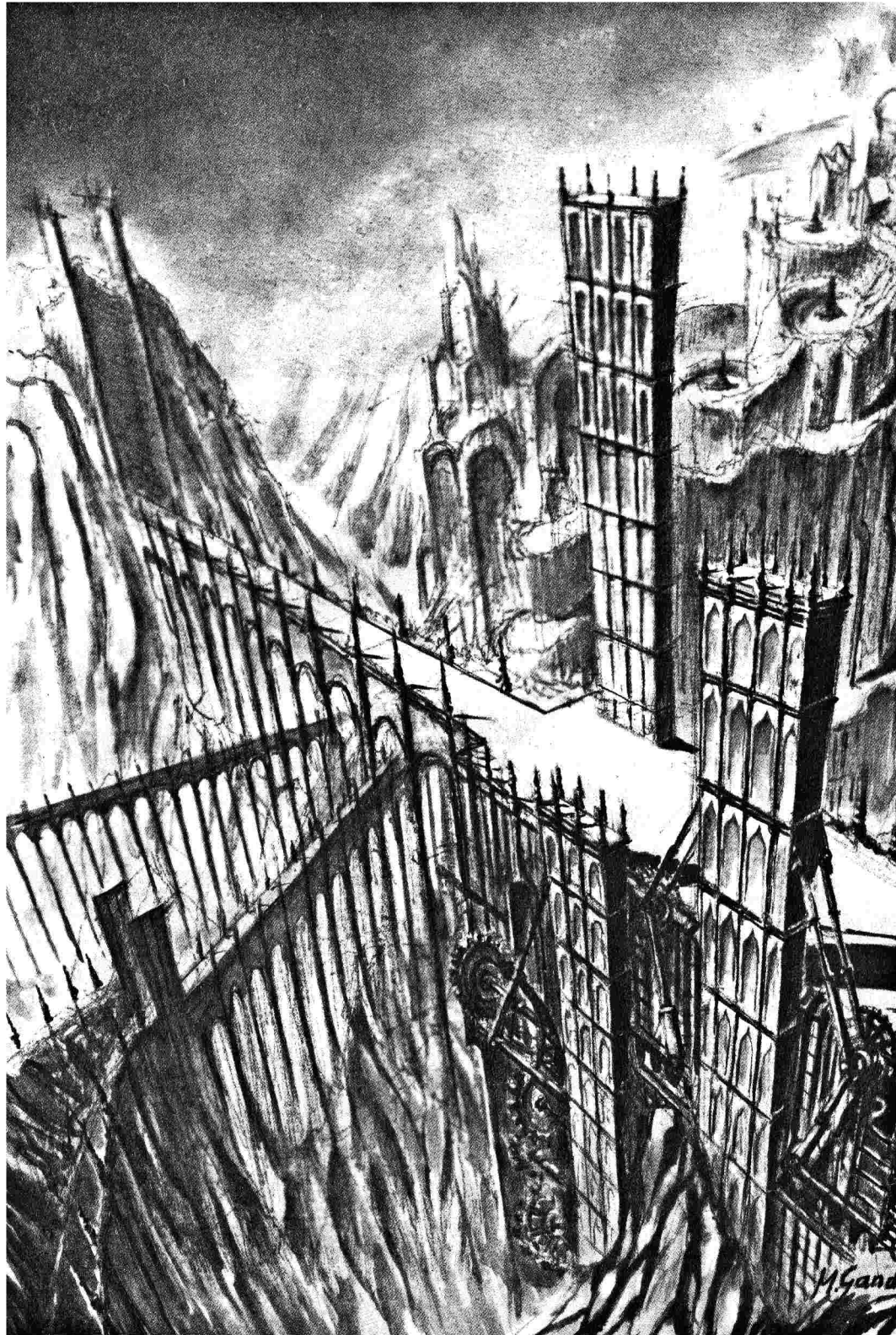
Bardańskie Lark oraz nordyjskie Molan to dwa miasta, które w największym stopniu odmieniły swe oblicze po tym, jak wojska Nordii wkroczyły na ziemię swego południowego sąsiada. Lark ustanowiono stolicą zaboru, Molan zaś głównym portem przeładunkowym, miejscem gdzie wydzierany Bardanii dobytek przekracza granicę Erechielu i przez Bramę Potrójną trafia do Nordii.

Molan jest dziś jednym z największych miast Półwyspu, rośnie każdego roku, wraz z kolejnymi inwestycjami, których Nord nie skąpi miastu. Przed

laty rozłożone na południowym brzegu rzeki, dziś rozrosło się, zajęło obie strony nurtu, wzniosło dziesiątki nowych kamienic i budowli, pośród których najgłośniejsze ostatnio o zwodzonym moście, który połączył odległe brzegi rzeki. Monumentalna konstrukcja, w całości wykonana z żelaza, bez udziału tradycyjnego budulca jakim jest kamień i drewno, jest dziełem Terisa Tiler, jednego z najważniejszych członków nordyjskiej Gildii Metalurgów, od lat mieszkającego w Molan. Ramiona mostu unoszą się, gdy rzeką płynie statek i opuszczają, gdy transport karawan potrzebuje przedostać się na drugą stronę rzeki. Podobny most będzie teraz budowany w Verebor, a w Molan szykuje się kolejne wynalazki i budowle, na przystani konstruowana jest potężna winda towarowa do ułatwienia wyładunku towarów ze statków.

Jest przez te budowy Molan brudne, ciasne, pełne chaosu i niepotrzebnego zamieszania. Jakby mało było wszystkich mieszkańców, pielgrzymów, handlarzy i kupców, do Molan wciąż ciągną zastępy pracowników i wojska. Idąc ulicami, człowiek czasem ma wrażenie, że ten port w końcu eksploduje, że nagromadziło się tu tylu ludzi, tyle spraw i interesów, że w końcu nastąpi potężny wybuch i rozrzuci wszystkie te kamienice i wąskie chodniki po połowie prowincji! Jeśli bowiem cynazyjskie ulice znane są z tłoku, harmidru i tego, że zbudowano je wszystkie więcej niż dwa razy za wąskie, o tyle ulice Molan choć nieco szersze, nie tak klaustrofobiczne, w praktyce nie różnią się od tamtych absolutnie niczym. Cóż z tego, że są szersze, jeśli wypełniają je wozy wiozące budulec do kolejnych budów, jeśli w jednej chwili ze statku potrafi zejść i stu pielgrzymów, którzy prac ulicami w poszukiwaniu odpoczynku paraliżują bez mała pół miasta. Cóż, że ulice szerokie, jeśli w samym centrum Molan nie masz sklepów, lecz fabrykę, która jak równy z równym stoi w szeregu kamienic z pałacami czy herbaciarnią! Dym i hałas, upał i smród, dziesiątki ludzi pracujących w zakładzie i dziesiątki innych, którzy są tu akurat w interesach paraliżują kolejną część miasta. A takich małych, zadymionych fabryk i zakładów rzemieślniczych jest w Molan kilkadziesiąt!

Obraz Molan to jednak nie tylko rosnące każdego miesiąca domy i magazyny, lecz nade wszystko zgiełk i ruch. Tłumy w porcie, tłumy przy katedrze biskupiej i wokół domów pielgrzymów, tłumy na targach i w sklepikach. Miasto przywodzi na myśl jedną z wielu kordyjskich metropolii, gdzie tłumy przechodniów każdego dnia wypełniają ulice, sklepy i gospody, gdzie



zgiełk i pokrzykiwania ludzi przyprawiają w końcu o ból głowy, gdzie każdego dnia tysiące kordinów zmieniają właściciela. Molan tętni życiem jak żadne inne nordyjskie miasto i nawet potężny Nord jest cichszy, mniej ruchliwy i gwarny. Smród miasta, jego szarość i brud, ilość urządzeń wybudowanych na ulicach, dźwigów, wind, bram, odgłosy młotów i przeszywający syk pary sprawiają, że każdy, kto nie pochodzi z Molan, ucieka z niego najszybciej jak to możliwe.

Czasem masz wrażenie, że gdyby nie ten zgiełk, który przepędza ludzi z miasta, miasto zwyczajnie by się zatkało. Gdyby nie dość szybko z niego uciekano, w końcu nowi pielgrzymi stanęliby w porcie i usłyszeli, że muszą zawrócić, bo na ulicach nie zmieści się już ani jeden człowiek. Nawet najchudszy.

CHEREBRIAL, PAŁAC ARCYKSIĄŻĘCY

O pół godziny jazdy powozem od ostatnich domów Molan rozciąga się labirynt kamiennych i żelaznych ścieżek, poprzetykany zielonymi wyspami ogrodów. Rozliczne posągi widziane z daleka przywodzą na myśl armię strzegącą tego, co stoi w jego sercu – olśniewającego kompleksu pałacowego, zwanego Cherebriałem. Składa się na niego trójskrzydłowa, tonąca w kolumnach, płaskorzeźbach, posągach i galeriach bryła samego pałacu oraz kilkaset otaczających ją mniejszych, ale zwykle także bogato ornamentowanych budynków. Po otrząśnięciu się z wrażenia, jakie wywiera monumentalna konstrukcja, pozostaje dziwne odczucie – całość jest zbyt cynazyjska jak na gusta nordyjczyków i zbyt nordyjska dla obcokrajowców. Ukończone przed dwunastoma laty pałacowe miasteczko, jak głosi starodoryjski napis nad głównym wejściem, zbudowane zostało „Z łaski Tazaliasów, ku chwale Nordii”.

Cherebrial gości niezliczone zastępy dyplomatów, kupców, artystów i dworzan z całego Półwyspu, czy nawet z odleglejszych krain. Przyjęcie goni przyjęcie, wystawne bale przetykają się z poważnymi spotkaniami, a olbrzymia sala lustrzana rozbrzmiewa na przemian operowymi ariami i deklamowanymi poematami. Mogłoby się wręcz wydawać, że to tu właśnie mieszka nordyjski król!

Cherebriałem rządzi niepodzielnie arcyksiążęca małżonka, Otylia Tazalias, której można wprawdzie zarzucić nadmierną skłonność do wzruszeń

i nie najbłyskliwszy dowcip, ale nie można odmówić doskonałej znajomości meandrów etykiety i wyśmienitego smaku. Dzięki niej nie sposób odróżnić panujących tu zwyczajów od tych znanych z pałaców w Kindle. I choć pośród większości nordyjskiej szlachty panuje opinia, że tak naprawdę nie ma tu czego szukać, obcokrajowcy są dokładnie odmiennego zdania. Dla nich wizyta w pałacu to połączenie wyprawy do egzotycznego, osnutego mgłą tajemnicy kraju z rozrywką w najlepszym stylu.

Znakomitej większości wystarcza to, czym się ich tu raczy – po kilku tygodniach pobytu w Molan wracają z przekonaniem, że opowieści o przerażającej obcości Nordii są znacznie przesadzone. Niektórzy jednak cechują się większą dociekliwością, pobyt w pałacu traktują jako przystanek w drodze do miejsc, do których odmawia im się wstępu – do zamkniętych dzielnic i faktorii Molan, groźnych Milczących Gór, a z czasem może i na terytorium za Bramami. Ich wyłuskiwaniem i kontrolą zajmuje się część dworzan, zarówno nordyjskiego, jak i cynazyjskiego pochodzenia. Zaprzyjaźniają się oni z przybyszami, olśniewają swą wiedzą i obyciem, z przyjemnością zaprowadzą w miejsca, do których – jak się zdaje – zwykły obcokrajowiec nigdy nie zyskałby dostępu. Mydlą oczy dopóty, dopóki nie uda im się nasycić gościa. Jeśli jednak zdarzyłoby się, że ten domysli się ich roli lub też wpadnie na trop, którego w żadnym wypadku nie powinien drażnić, wówczas pokazują swoje drugie oblicze. Pod maską dworzan kryją się bezlitośni strażnicy, którzy nie cofną się przed morderstwem, jeśli zajdzie taka potrzeba.

DENGO

Patrząc na dymy płonących nordyjskich wiosek, na leżące na skraju traktów szczątki rozbitych karawan, nie ma się wątpliwości, że Bardańczycy nie złożyli broni. Gdyby jednak dysponować wszystkimi raportami patrolujących Elnar i Prowincję Trzech Twierdz oddziałów, okazałoby się, że ziemie Tazaliasów, choć przechodzą przez nie główne linie zaopatrzeniowe i trakty, wcale nie doznają więcej napadów bardańskich górali niż terytoria położone bardziej na wchód.

Czyżby rodowi udało się i tu osiągnąć sukces i jakoś obłaskawić klany? Z pozoru na to nie wygląda, wszak oddziały lekkiej jazdy Ksenesów z taką samą zawziętością tropią partyzantów, a ci raz po raz odgryzają się. Są

jednak miejsca, które dają do myślenia.

Weź na przykład, panie, Dengo, miścinę położoną nad samą Rzeką Erechiela. Prom, oberża, niewielki targ, zakład tkacki i setka, może nieco więcej domostw zamieszkanych głównie przez rybaków i pasterzy – Dengo niczym nie różni się od innych miasteczek regionu. Zdziwić może jedynie, gdy w nocy pomimo tętentu kopyt i ujadania psów nikt nie kwapi się, by sprawdzić, kim są przybysze. Że na nabrzeżu może nagle zamrowić się od przeładowujących, choć według prawa ruch na rzece po zmroku jest wzbroniony. Że nawet, gdy pod oknami wyraźnie słychać bardańską mowę, nikt nie podnosi alarmu.

Gdy przed kilkoma miesiącami strzelcy z Durm ścigali rannego Aleksa Karrahana, ślad po nim urwał się właśnie w okolicy Dengo. Kapitan miejscowej straży zarzekał się, że rozstawił swoich ludzi tak, że nie prześliznęłyby się nawet mysz, a mimo to nikogo nie znaleziono. Ten sam kapitan zgłaszał wkrótce potem zniknięcie całego zapasu broni i amunicji, co jednak nie dotarło już do uszu prowadzącego pościg.

Powiesz, panie, że to niemożliwe, że Nordyjczycy są zbyt nieprzejednani, a bardańscy górale brzydzą się kompromisami. Cóż, słyszałeś już – dla Tazaliasów nie ma nic niemożliwego.

KORSARZE

Choć lenna Tazaliasów dzieli od oceanu wiele kilometrów, niczym niezwykłym jest zobaczyć na jego wodach okręt pod banderą srebrnego słońca czy choćby jego połowy, jeśli należy do Związku Elnarskiego. Wybrzeże rodzi złoto, wybrzeże rodzi kontakty – nie może więc na nim zabraknąć Tazaliasów.

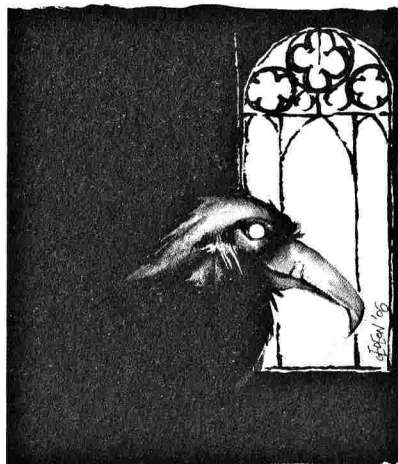
Wieść niesie jednak, że nie tylko pływające tam okręty handlowe pracują na chwałę rodu. Nie od dziś zdarza się, że rozmaite jednostki padają na tych wodach ofiarą korsarzy. Przytrafia się to okrętom króla i Ksenesów, Stratonów i Kartińczyków, jednak dziwnym trafem raczej omija statki Tazaliasów. Mało tego – przed paroma tygodniami wybuchł skandal, gdy jeden z pełnomocników Związku Elnarskiego zwrócił się do Gildii Metalurgów z propozycją sprzedania pewnych szkiców, planów i gotowych części maszynierii. Pech chciał, że te same dobra zostały cztery miesiące wcześniej skradzione ze statku płynącego do jednego z portów Stratonów, z



którego miały trafić do faktorii Grebenhaf. Choć winny został przykładnie ukarany, a zarówno rządzący Związkiem, jak i Tazaliasowie zaprzeczają istnieniu jakichkolwiek związków z korsarzami, tym razem sprawa nie rozejdzie się po kościach.



[rys. D.G.]



Legends, o których wspomniałeś, to nie budź wyssane z palca. To prawda. Rodzina moja rzeczywiście ma niezwyklego protektora i doradcę – kruka o imieniu Grakhed. Pogłoski o jego sprycie i długowieczności nie są nawet o krzytę przesadzone. Nie myśl jednak, że jest on na każde nasze skinienie, że tylko czeka, aż raczymy zasięgnąć u niego rady. Właściwie jest odwrotnie – gdy tylko nad rodem zaczynają gromadzić się chmury, odżywają historie o zdarzeniach sprzed lat, kiedy to jedynie z pomocą ptaka zaradzano kłopotom. Jak wtedy, gdy pod jego przewodnictwem mój pradziad zdołał ująć z nienawidzonym Frelingom przełęczą Rokkines, do dziś nieużywaną z racji wiszącego nad nią fatum. Gdy za radą kruka ojciec wycofał się z udziałów w kopalniach, które niewiele później dokopały się do włości jednego z książąt piekieł. Albo gdy odnalazł mnie, kiedy jako dziesięcioletni gołowąs zabłądziłem w górach. Nie wiem jednak, gdzie go szukać – zawsze, to jest raz na kilka, kilkanaście lat, sam przylatuje od strony Tarczowego Szczytu.

Jakiś czas temu gościł u nas książdź, ale nie eklezjalny – obcokrajowiec. Posłyszał gdzieś historię o krukach i nieustannie zamęczał mnie pytaniami o nie. Gdy w końcu co nieco mu opowiedziałem, skłecił na poczekaniu pobożną teoryjkę, którą do reszty zołhdyził mi swoją osobę. Tłumaczył, że kruki to deviria, że nie mają duszy, a ich niezmiernona wiedza i przenikliwa inteligencja są przerażające i nie mogą pochodzić od Jedyne. A zatem – konkludował błyskotliwie – należy je wytepić. Biedny, zaślepiony głupiec, dokładnie taki jak większość cudzoziemców. To, co ich przeraża, to ich własna ignorancja. Wobec istoty takiej jak Grakhed czują się jak dzieci, jak banda zdegenerowanych bękartów. Którymi zresztą są.

Krukom należy się najwyższe poważanie. Spośród wszystkich latających deviria Milczących Gór jedynie im żaden Nordyczyk nie jest w stanie narzucić swej woli. Możesz przyuczyć jastrzębia do polowania, a gołębia do przenoszenia wiadomości, możesz nawet przepędzić dzikie orły jedynie mocą swej woli, jednak wobec kruka stajesz zawsze w najlepszym wypadku jak równy z równym. To cecha, przyznasz, niezwykle irytująca, ale z pewnością godna szacunku. Słyszałem też o innych krukach – o tym, że bywają przebiegłe i doprowadzają ludzi do zguby. Jest to wielce prawdopodobne i tym bardziej świadczy na korzyść ptasich mędrców – nie wyobrażam sobie bowiem istoty obdarzonej błyskotliwym rozumem, która nie byłaby zdolna do czynienia zła. Dziwisz się że, że za skrzywdzenie kruka obcinana jest dłoń i wylupywane oczy? Uwierz mi – gdyby to mnie przyszło egzekwować to prawo, razem z oczami pozbawiłbym głowy.

Jak już wspominałem, nie mogę ucieczyć Cię odpowiedzią na pytanie, gdzie należałoby szukać Grakheda lub jakiegokolwiek innego z jego gatunku. Słyszałem jedynie pogłoski o tym, że jeden zwykły był naprzykrzać się cudzoziemcom wjeżdżającym przez Bramę Potrójną, ale pewnie i Tobie nie są one obce. A wracając do Grakheda – nieustannie nurtuje mnie, dlaczego od wieków pomaga mojemu rodowi. I, szczerze mówiąc, obawiam się dnia, w którym zażąda zapłaty za tę pomoc. Oby nie nastąpiło to za mojego życia.

Jednym ze słynniejszych korsarzy jest Manfred Reddo, pływający na czele złożonej z kilku fregat flotylli prowadzonej przez galeon "Ognie sztormu". Kartińczyk z pochodzenia, szlachcic pieczętujący się herbem klucza na wodzie, postać znienawidzona, ale i podziwiana – zwłaszcza po tym, jak porwał, ograbił z wiana, ale dostarczył na miejsce płynącą do Dangi na jej własny ślub młodą krewną arcyksięcia Straton, Bleskę. Za ujęcie kapitana Reddo "ojciec" Sobra Straton wyznaczył nagrodę – tytuł szlachecki i miasteczko Askir za żywego korsarza lub tysiąc kordinów za jego głowę.

Tymczasem w Molan żyje inny Reddo, o imieniu Biandro, kupiec prowadzący sklep z tkaninami. Po tym, jak coraz częściej zamiast klientów do sklepu zaczęli przychodzić natarczywi śledczy, musiał on – z obawy o własne życie – wynająć paru zbrojnych dla ochrony. Nie muszę chyba, panie, dodawać, że Biandro kategorycznie odżegnuje się od jakichkolwiek związków ze słynnym korsarzem.



[rys. D.G.]

NORDIA ZEWNĘTRZNA: PROWINCJA ELNAR

Kiedy człowiek mówi Nordia, myśli niemal zawsze o ziemi skrytej za szczelnym pierścieniem Milczących Gór, odgródzonej od świata starożytnymi, rodiańskimi Bramami. Mało kto pamięta, że Nordia to także podbite tereny Bardanii, to rozległy fragment masywu gór Dervah, to wyspa Shamble, czy – wreszcie – niezwykle prowincja Elnar, z ciągnącą się przez całą jej długość Rzeką Erechiela.

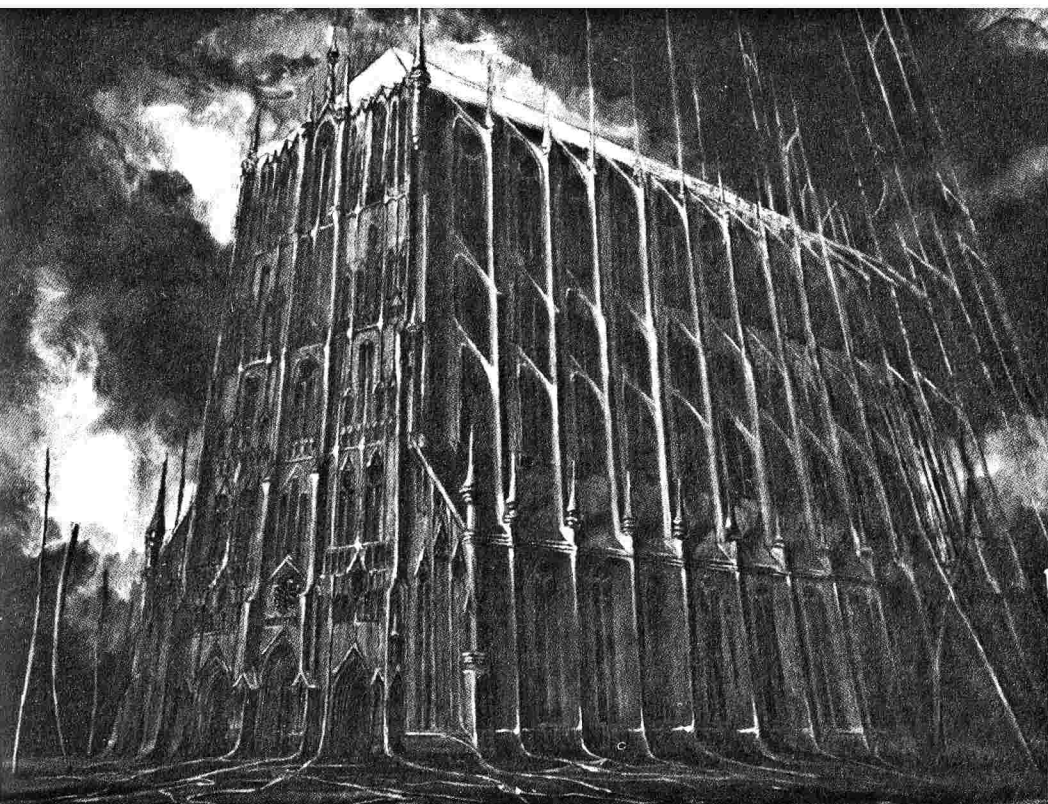
Mówię niezwykle nie po to, by fałszem przykuć uwagę, nadać prowincji splendoru czy większej wagi. Nie, panie. Mówię tak o niej, bo tak właśnie zwą ją pielgrzymi, którzy wędrują nią udając się do Kartiny. Z zazdrością wyglądając na północ, ku sekretom Milczących Gór, mają możliwość choć zasmakować nordyjskich dziwów podczas podróży przez Elnar, krainę, która daje człowiekowi wyobrażenie o tajemnicach kryjących się za Bramami. Kiedy po długich miesiącach wędrówki pielgrzymi powracają do swych domów, nie opowiadają swym bliskim o ziemi Elnar, lecz mówią właśnie o *niezwykłej* ziemi Elnar.

Jest taką w istocie. Niezwykłą.

ANOMALIE

Trudno dziś w to uwierzyć, lecz przed wiekami Erechiela miała swe ujście w północnej części Półwyspu Pazura, nieopodal miejsca, gdzie dziś leży nordyjskie Danga. Jak wszystkie niemal rzeki świata, rodziła się w sercu gór i spokojnym nurtem spływała ku nizinom i morzu.

Dziś jest jedną z najdłuższych rzek Dominium, płynąc przez całą niemal Ragadę, skręca w końcu na zachód, ciągnie się wzdłuż Nordii, by ostatecznie znaleźć swe ujście w delcie, wylewając się wprost na skały cynazyjskiego Kindle. Wszystko to za sprawą magii, która przed wiekami zupełnie odmieniła tę okolicę. Nordyjscy zakpili wtedy z praw świata i korzystając z prastarych mocy Rodian powołali do życia największy mur świata, dziś zwany pasmem Milczących Gór. Cała ich ziemia podniosła się tak, jak gdyby jej mieszkańcy zapragnęli wywyżżyć się nad sąsiadami, wspiąć się na postument i z tej wysokości spoglądać na inne narody. Kilka



dni później narodziło się pasmo gór i odgrodziło Nordię od wszystkiego wokół. Potomkowie Czarnych Rodian odcięli się od świata i skryli we własnym, bezpiecznym gnieździe. Tak narodziła się Nordia.

Wody Erechielu odwróciły się od tej ziemi i skrzyły na zachód, przez niziny Elnaru, by płynąć wzdłuż gór Dervah, dotrzeć do zachodniego krańca Półwyspu, do miejsca, gdzie wiele wieków później narodziła się Cynazja.

PRZEMIANY ELNARU

Kiedy na północy ziemia podniosła się i otoczyły ją góry, na południu, w pasie nizin leżących pomiędzy Milczącymi Górami, a starożytnym pasmem gór Dervah, następowały podobnie niezwykle zmiany. Tak jak kamień rzucony w wodę rodzi fale, tak ożywienie Nordii wpłynęło na całą okolicę, wywołało trzęsienia ziemi i kataklizmy. Życie w tej części półwyspu na kilkanaście lat zupełnie wymknęło się spod kontroli. Elnarska ziemia popękała, przywodząc na myśl zbytnio naciągnięty, stary skórzany pas. Urodziła niebezpieczne jamy i rozpadliny, zazwyczaj płytkie, ledwo metro-

we, lecz czasem i głębsze, głębokie na kilkadziesiąt metrów, tam, gdzie podziemny świat nie zdołał załagodzić efektów nordyjskiej magii. Z otchłani wychyliły się kamienne monumenty o ostrych rysach, wyraźny odprysk działania magii, która na północy wydobyła spod ziemi Milczące Góry. Wyrosłe skały zburzyły osady i miasta, przecięły drogi, mosty i zupełnie odmieniły wygląd krainy. Magia, trzymana w ryzach tam, na północy, tu działała sama, bez woli człowieka, bez żadnej najmniejszej nawet kontroli. Cała kraina cierpiała, lecz przecież zupełnie nie obchodziło to Nordyjczyków, dla których była ona ledwo ojczyzną dzikusów i schodzących z gór deviria.

W końcu, pewnej nocy, wzdłuż całego pasma gór Dervah ziemia tapnęła i z jękiem osunęła się, tworząc nową kotlinę. Potężna rysa w ziemi opisywała niemal całe pasmo gór. Rzeka Erechiela tam właśnie znalazła dla siebie nowe koryto.

KRAJOBRAZ

Dziś Elnar przypomina człowieka, który przeszedł ciężką chorobę i do końca życia będzie nosił jej ślady. Choć znakomita większość skał i kamiennych monumentów rozpadła się lub została zniszczona przez ludzi, choć jamy i przepaście przez kolejne wieki zasypano, Elnar wciąż nosi ślady kataklizmu, który dosięgnął tę ziemię w starożytnych czasach.

Wędrując jego polami, szczególnie jeśli ruszyć bezdrożami, ku pustce zielonych łąk i hał, człowiek natrafi na skalne narośle kryjące się w trawach i zbożu. Spotkasz chropowate, ciemne kamienie, na których można przysiąść, oraz duże, wielkości chłopskiej chaty skały, jakby czarne plamy na skórze ziemi. Odcinają się od zieleni łąk i wzbudzają w wędrowcach trudny do wyjaśnienia niepokój. Jest ich wiele, trudno przejść obok nich obojętnie. Czasem, w niektórych rejonach Elnaru, dosłownie gdzie spojrzysz, tam spomiędzy zieleni łąki wychyli się kolejny czarny owal kamienia.

Ziemia Elnaru jest niespokojna, często z jej głębi dobywa się głuchy pomruk, czuć drżenie lub tapnięcia. Mijają wieki, zmieniają się pokolenia mieszkańców, lecz tam, pod ziemią wciąż natura nie może pogodzić się z tym, czego dokonali Nordyjscy. Mieszkańcy Elnaru przywykli do jej humorów. Niczym niezwykłym są dla nich noce, gdy polami niesie się przeciągły pomruk, ani wieczory, gdy cała okolica drży. Ani też ranki, gdy czło-

wieka budzi silne tąpnięcie przewracające meble i wszelkie domowe sprzęty. Dla wędrowców i pielgrzymów odwiedzających Elnar te chwile pozostaną w pamięci do samej śmierci. Człowiek nie przywykły nie zdoła przejść obok tego obojętnie. Każdy jeden w takiej chwili przerażony modli się do Jedynego. Każdy jeden, po powrocie do domu, nazwie Elnar ziemią niezwykłą.

Elnar słynie z silnego wiatru, zwanego tu *Idris*. Budzi się on raz na kilka tygodni i przetacza przez całą okolicę. Jego nadejście zapowiada upiorne wycie od strony gór Dervah, z początku odległe, ciche, z każdą godziną narastające, coraz wyższe, bardziej piskliwe i przejmujące. *Idris* rodzi się przez kilka godzin. W końcu proporce na wieżach miasta Durm zrywają się w nagłym łopocie i *Idris* uderza, rusza na wschód, porywając na swej drodze wszystko, co nie było gotowe na jego spotkanie. Ludzie zamykają się w domach, trakty pustoszeją, zwierzęta kryją się w jamach i norach. Wichura nabiera na sile pomiędzy Durm a Verebor, w które uderza ze straszną siłą. Rzuca statkami przycumowanymi do portów i przystani, porywa z ulic wszystko, co nie było związane i osłonięte przed jej działaniem. Potem uderza w Bramę Czterech Wichrów, jak gdyby chciała wykrzyczeć coś ukrytym pośród Milczących Gór Nordyńczykom. Bramy stoją niewzruszone, nie wpuszczają do wewnętrznej Nordii, więc *Idris* w końcu ponownie rozpędza się i rusza na wschód, by ostatecznie rozproszyć się i osłabnąć na ziemiach Ragady.

Gdy przez Elnar toczy się *Idris*, ktokolwiek znajdzie się na rzece lub trakcie, zginie.

GRANICA

Elnar jest jedną z wielu granic Nordii, tak jak i granicą są Milczące Góry i rzeka Erechiela. Dziś, gdy podbito Bardanie, granica przesunęła się dalej na południe. By dotrzeć do jednej z nordyjskich Bram, trzeba pokonać Nordię na bardańskich polach, przebić się przez góry Dervah, pokonać Erechiele i Elnar... Tu zaś, w Elnarze, wciąż stoją zamki i umocnienia. Wciąż jest to najważniejszy pas obronny Nordii. Wiesz, ile armii podeszło pod nordyjskie Bramy Czterech Wichrów, Węza czy Dalmira? Ilu dowódców miało możliwość spojrzeć na nie i spróbować je sforsować? Żaden. W całej współczesnej historii Dominium nikomu nie udało się zdobyć umocnień Zewnętrznej Nordii, pokonać Nordyńczyków w prowincji Elnar i od tej strony dotrzeć do granicy Milczących Gór. Niebywałe, prawda?

Nordyjskie zamki są znane w całym Dominium – potężne wieżycy, olbrzymie, wzorowane na rodiańskich budowlach mury i baszty, przemysłne pułapki i usprawnienia chroniące obrońców przed szturmującymi.

Sprzymierzeńcem Nordii jest ukształtowanie terenu, szczególne ułożenie gór Dervah, które wpadają wprost w głębiny rzeki Erechiela. Choć na pierwszy rzut oka granica jest długa, w rzeczywistości stanowią ją dwa pasy ziemi, mniej niż dwieście kilometrów pomiędzy – ragadańskim już – Palon, a Bramą Światła oraz mniej niż sto kilometrów pasa ziemi od Molan do Bramy Potrójnej. W Prowincji Trzech Twierdz Nordyjscy wzniesli więc dwie monumentalne twierdze, Kisma oraz Kroen, na wschodzie zaś dwie kolejne, wiszącą niemal nad samą Rzeką Erechiela Nawię oraz wzbijającą się w niebo pośród wzgórz Białych twierdzę Rigel. Te cztery potężne budowle oraz pas kilkudziesięciu strażnic wznoszących się wzdłuż rzeki od wieków zapewniają Nordii bezpieczeństwo.

MIESZKAŃCY

Elnar zamieszkują Nordyjscy. Dla wielu pielgrzymów to wciąż olbrzymie zaskoczenie, bo choć droga do Kartiny wiedzie przez Nordię, każdego dnia dziesiątki wędrowców ze zdziwieniem odkrywają, że Elnar naprawdę jest Nordią, że wznoszą się tu czarne, wysokie zamki, a drogi przemierzają potężni, nie przypominający mieszkańców Dominium jeźdźcy.

Wędrowcy od wieków popełniają ten sam błąd, myśląc, że prawdziwa Nordia kryje się dopiero za Milczącymi Górami, że obcość, tajemnica, przekleństwo żyją dopiero za górskim pierścieniem. Mieszkańcy Elnaru szybko przekonują, że Nordia jest także i tu, na zewnątrz pierścienia gór. Że Elnar jest prowincją Nordii i to prowincją szczególną, zarówno bogatą jak i silną militarnie, broniącą od wieków bezpieczeństwa Milczących Gór. Ludzie, którzy tu żyją, nie tylko mają się za Nordyjczyków, lecz mają się za Nordyjczyków ważnych dla królestwa i korony, dla ludzi, bez których ojczyzna nie mogłaby istnieć.

Kiedy mijasz pracujących na polach chłopów, czy krzątających się wokół fabryk robotników, nie dostrzeżesz dużej różnicy w wyglądzie, czy szczególnym zachowaniu tych ludzi w porównaniu do innych części Dominium. Elnarskie pospólstwo wymieszało się z przybyszami z innych stron, krew rozcieńczyła się, odmienność zagubiła. Dopiero kiedy staniesz oko w oko z tym człowiekiem, dostrzeżesz szczególne rysy twarzy i dziwne, trudne

do opisanego zachowanie, coś co trudno ogarnąć rozumem i wyjaśnić. Wyraźnie czuć w tych ludziach coś obcego, nawet jeśli to zwykły chłop czy chłopka. Żyją bogato jak na pospólstwo, w murowanych, często zdobionych chatach, bezwzględnie posłuszni swym panom, dumnie jednak i odważnie spoglądając w spowite lękiem, ogarnięte ciekawością i fascynacją, twarze pielgrzymów. Wiedzą o tym czającym się pod skórą wędrowców lęku przed przekłętymi i potrafią go wykorzystać. Ludzie boją się mieszkańców Elnaru, nie wiedzą dlaczego, lecz boją się. Czy trzeba lepszego dowodu, że człowiek wędruje po ziemi przeklętej?

Nordyjska szlachta zamieszkująca ziemię Elnaru jest bogata, pławi się w luksusie i zbytkach, ich zamki i pałace są potężne, pięknie zdobione niezliczonymi płaskorzeźbami, gargulcami, dziesiątkami fresków i malowideł. Trudno oprzeć się niemiłemu wrażeniu, że traktują cię z góry, jak człowieka małego, przybyłego z odległych ziem, nie mogącego nadziwić się cudom tej ziemi. Niedobrzy to ludzie, pyszni, bogaci, pewni swej potęgi i siły, wywyższający się często i ponad innymi Nordyjczykami. Nie trzeba wcale szczególnej uwagi, by usłyszeć, że Nordię stanowi osiem książęcych rodów, a zaraz za nimi jest szlachta Elnaru, ludzie, którzy dbają o bezpieczeństwo ojczyzny i łożą olbrzymie kwoty podatków dzięki rozsądnej, rozumnej polityce pracy w prowincji. Jesteśmy prawą ręką Ksenenów, mówią, a czasem, gdy się zapędzą, odważą się i wspomnieć, że bez szlachty Elnaru nie byłoby zwycięstw Ksenesów i sukcesów Nordii. Tu dbamy o ekonomię ojczyzny, tu dbamy o jej bezpieczeństwo, tu wreszcie dbamy o jej wizerunek, mówią. Cóż świat wie o Nordii? Tyle, co pozna wędrując po Elnarze. Bramy Czterech Wichrów, Kruka, Światła i wszystkie inne zamknięte są dla przyjezdnych, wiedzę zdobywa się tu, w Durm, Verebor, w zamkach i pałacach szlachty. Mieszkańcy prowincji utwierdzają Dominium w przekonaniu, że Nordia jest państwem kariańskim, że Nordia jest członkiem Dominium, że Nordia wyrzekła się magii i Ciemności. Zapewniamy królestwu spokój, mówi tutejsza szlachta i trudno się z nią nie zgodzić.

BOGACTWO ELNARU

Elnar jest jedną z najbogatszych prowincji Nordii. Ziemia jest tu bardziej urodzajna niż na północy, w wielu rejonach rozciągają się cenne jak złoto uprawy zboża. Latem i jesienią wozy pełne zbiorów niekończącym się strumieniem wędrują przez Bramy do serca Nordii.

Skarbem Elnaru są jednak nie tylko kopalnie, pastwiska, czy wszelkie pola uprawne. Równie cennym skarbem są pielgrzymi. Wędrowcy z całego Dominium, by dostać się do Kartiny muszą płynąć przez Elnar. Jest oczywiście i trasa na południu, przez dawne ziemie Bardanii, jest ona jednak i mniej wygodna i mniej bezpieczna. Większość wybiera rzekę Erechielę. W przystaniach, portach i miastach prowincji zostawiają każdego roku tysiące kordinów.

Kwitnie handel, a interes i pieniądz każdego dnia zwyciężają kulturowe bariery i uprzedzenia Nordii. Nordyjscy naginają się do przyjezdnych, dają dowód swego kariańskiego pochodzenia, błogosławią wędrowców na drogę, zapraszają ich do powrotu i zdają się czynić wszystko, by wędrowiec czuł się jak u siebie w domu. Cóż, skoro to niemożliwe! Mimo największych starań Elnarczyków, są takie granice, których i strumień monet nie zdołał rozbić. Niektóre z tradycji i zachowań tkwią w mieszkańcach Elnaru zbyt głęboko. Mimo zgiełku, mimo wielu kultur, pielgrzymów z najróżniejszych stron Dominium, spędzając noc w Durm, czy jakiegokolwiek innej osadzie Elnaru, nie pomyślisz ani przez chwilę, żeś jest w innym miejscu niż Nordia.

RZKA ERECHIELA

Rzeka Erechiela dała tej ziemi bogactwo. Pozwoliła rozwinąć się handlowi, zapewniła przepływ ludzi i towarów, ułatwiła kontakt pomiędzy odległymi zakątkami Półwyspu Pazura. Nic dziwnego, że żyjący z niej ludzie myślą o niej jako o Erechielu – kobiecie, matce, a nie jako Rzece Erechiela.

Płyną nią dziś pielgrzymi udający się do Kartiny, artyści zmierzający do Kindle, oddziały wojska z Vermeru do Nordii oraz nieprzeliczeni kupcy, którzy prowadzą interesy w północnej części Półwyspu. Trzeba powiedzieć, że jest tu tłoczno, gwarno, kolorowo. Są tu i barki, i statki, i duże łodzie transportowe oraz małe, prywatne, wynajęte przez zamożnych pielgrzymów. Jedne mają bandery i oznaczenia państw, inne tylko barwy i symbole gildii.

Rzeka Erechiela i leżąca wzdłuż niej prowincja Elnar to najludniejsza część Nordii, przeciwieństwo ziemi ukrytej za pierścieniem Milczących Gór, niewielki fragment nordyjskiej ziemi, który pozwala uwierzyć, że Nordia jest pełnoprawnym członkiem Dominium.

Rzeka Erechiela płynie w kamiennym korycie powstałym podczas tąpnięcia wzdłuż granicy gór Dervah. Jej południowym brzegiem jest ściana skał, bo Dervah tak właśnie kończy się w tej części, kamiennym murem, niemożliwym do zdobycia bez haków, lin i oskardów. Tymczasem wzdłuż rzeki, u jej północnego brzegu Nordycy w wielu miejscach wybudowali porty i przystanie. Obok tych, będących częścią miast Verebor, Durm i Molan, na całej długości Erechieli znajduje się kilkadziesiąt pomniejszych przystani, gdzie pływający mogą znaleźć schronienie i odpoczynek. Gdy na dalekim zachodzie budzi się *Idris*, niewiele jest przecież czasu, by znaleźć przed nim bezpieczną kryjówkę. Bez tych małych portów, spływ Erechielą byłby śmiertelnie niebezpieczny.

Przystanie bywają pomocne także wtedy, gdy z gór Dervah schodzi mgła i spowija rzekę białym szalem. Widoczność spada wtedy do kilku ledwie metrów i praktycznie uniemożliwia żeglugę. Na wodzie robi się wtedy cicho i zimno, słychać tylko plusk wiosła, skrzypienie desek i lin. Mgła szczelnie otula wędrowców i delikatnie prowadzi ich wprost na skały. Tylko głupcy ważą się wtedy kontynuować podróż... Dno Erechieli pełne jest wraków, którymi płynęli głupcy.

Kto zna Rzekę Erechiela tylko z map, wyobraża ją sobie jako prostą i szeroką, płynącą wolnym nurtem wzdłuż skalistego muru Dervah. Jeśli jednak wsiąść na statek i ruszyć jej nurtem, człowiek odkryje, jak bardzo mapy mogą mylić i oszukiwać. Erechiela nie jest tak prosta, jak mówią atlasy. Wije się jak serpentyna, tak, jak przed wiekami osunęła się ziemia, o wiele ostrzej niż rzeki płynące naturalnym korytem. Pełna jest zdradzieckich zwrotów i skrętów, oznaczonych tylko na dokładnych, miejscowych mapach. A i te przecież nie wszystkie są dokładne, i te nie pokazują wszystkich zatoczek i ślepych kotlinek, do których wpływa jej nurt. Południowy brzeg rzeki w wielu miejscach przywodzi na myśl labirynt. Dziesiątki wąskich przejść kuszą wędrowców, by wpłynąć do nich i dowiedzieć się, dokąd prowadzą. Legendy mówią o pięknych grotach i jaskiniach pełnych fascynujących tajemnic. Rozsądek podpowiada raczej o siedzibach barkańskich piratów i legowiskach deivira.

STRAŻNICA HERIDTH

Oprócz miast i szeregu osad rozłożonych na brzegach rzeki Erechiela, wzdłuż jej nurtu rozsiane są strażnice. Kamienne budowle, wzniesione z

czarnej, nordyjskiej skały, często będące wysokimi wieżami, czasem wręcz przypominające małe zamki, niemal zawsze otoczone kilkoma chatami, w których żyje służba, chłopci, pomoc. Nordyjskie strażnice sprawiają upiorne wrażenie, bowiem ich mury, parapety i gzymsy są domem dla kamiennych gargulców i słynnych nordyjskich kruków. Człowiek nie musi nawet pamiętać o kryjących się na najwyższym piętrze teleskopach, o wystających z otworów strzelniczych lufach nordyjskich muszkietów, by ciarki przeszły mu po plecach. Nordia potrafi zadbać o swoją ziemię, a nocą, kiedy gargulce z przejmującym trzaskiem wyrrywają się z okowów zaklęcia i ruszają w noc, obserwować okoliczną ziemię, śpiący w chatach pielgrzymi instynktownie zakrywają się kocami. Oczy Nordii są bardzo uważne.

Strażnica Heridth nosi wokół siebie zadziwiający ślad dawnej Nordii, pas muru, który chciano zbudować wzdłuż całego wybrzeża Erechiel. Kamienna budowla jest dziś ruiną rozciągającą się na długości około czterdziestu kilometrów. W najmniej zniszczonych przez czas fragmentach mur wznosi się na wysokość trzech metrów, jednak w znaczącej części kamienie posypały się, czas, ulewę, chwasty i zwierzęta rozbiły go i zamieniły w stery kamieni nie sięgając wyżej niż metr, półtora nad ziemię.

Nordia zawsze była szalona. Pielgrzymi płynący statkami nie mogą uwierzyć, że przed laty Nordia chciała zbudować drugi obok Milczących Gór mur wzdłuż całej swojej granicy.

VEREBOR

Kiedy Nordia zajęła Bardanię, miasto Verebor zostało przebudowane. Wcześniej pełniło rolę podobną do wznoszącego się na dalekim zachodzie Durm, teraz jednak rada królewska wyznaczyła mu nowe zadanie. Dla pielgrzymów nie było tu już miejsca.

Verebor zamieniono w olbrzymią stację przeładunkową. W hotelach zamieszkało wojsko, część ulic poszerzono, przebudowano port. Wszystko to w ciągu kilku lat, szybko, bez oglądania się na protesty mieszkańców i oburzenie pozbawionych miejsca do odpoczynku pielgrzymów. Verebor stało się potężnym portem przeładunkowym. Skarby wydobywane w górach Dervah znalazły bezpieczną drogę do Nordii. Ludzie znaleźli nową pracę, a szczególne względy Nordu pozwoliły załagodzić nastroje w mieście i w kolejnych latach rozwijać je i rozbudowywać. Dziś nikt tu już nie tęskni za hałaśliwymi, gderliwymi, nawiedzonymi, jak o nich mówili, pielgrzymami.

Verebor na powrót odzyskało swój nordyjski charakter, zamknęło się na obcych, skupiło na własnych sprawach i interesach, oddało technologii i rozwojowi. Dziś mieszkańcy miasta z wyższością patrzą na bratnie im przed laty Durm.

Do Verebor spływa całość urobku wydobywanego w górach Dervah. O ile miasto Molan przyjmuje skarby pochodzące z nizin dawnej Bardanii, o tyle Verebor jest punktem docelowym karawan i wozów z każdej kopalni w Dervah. Potężne windy towarowe zamontowane na stalowych szynach wkuwanych w skały Dervah pozwalają wozom przybywającym z najprzeróżniejszych kotlin i dolin Dervah bezpiecznie dotrzeć na brzeg Erechiel. Tam potężne dźwigi przejmują towary i przenoszą do hal i magazynów, gdzie są przygotowywane do dalszej drogi na północ.

Od kilku lat miasto przypomina potężną fabrykę. Coraz więcej tu stali i maszyn, nieustanne inwestycje każdego roku odmieniają kolejne fragmenty Verebor, jest tu też coraz więcej wojska, które broni miasta i karawan przed atakami Bardańczyków, oczywiście szczególnie częstymi w górach, lecz i tu, w samym Verebor zdarzają się ataki i akty sabotażu. To to miasto Bardańczycy wybrali sobie za pole bitwy i obszar wojny. Tu uderzając, uderzają najboleśniej, tu straty Nordu są najbardziej wymierne. Wybuchają więc magazyny, płoną hale, choć trzeba przyznać nie tak często, jak chcieliby bardańscy rebelianci. Znacznie częściej odbywają się tu egzekucje, gdy wieszają się tych, którym zamach się nie udał.

Verebor mieści w sobie także twierdzę Hennad – pałac następcy tronu. W sytuacji, gdy królewski dziedzic musi czekać na sukcesję nieraz i sto lat, podległy mu Elnar (bez Prowincji Trzech Twierdz) staje się dla nie tylko dziedzina, na której powinien nauczyć się władania, ale i domem. Choć obecny następca, Nordian Gain, z racji młodego wieku nieczęsto bywa w Hennad, historia pamięta władców, którzy przez długie dziesięciolecia przyczyniali się do rozwoju miasta i prowincji.

ANTON KITARIS

Verebor jest dziś stolicą potężnego Elnaru. Miasto od lat walczy o swe prawa i jak największe uniezależnienie się od odległego o wiele kilometrów Nordu. Głowa tego ruchu, Anton Kitaris skupia siły elnarskiej szlachty walczącej o większe prawa dla prowincji i większą dla niej niezależność. Stronnictwo nosi nazwę Złotej Zgody i postuluje, by obok ośmiu książę-

cych rodów w Radzie Królewskiej mógł zasiąść także przedstawiciel prowincji Elnar – jako ziemi odrębnej, zarówno pod względem ekonomicznym, jak i geograficznym, od Nordii wewnętrznej. Kitaris jest człowiekiem silnym, zdecydowanym, o wyprostowanej, dumnej sylwetce i bardzo energicznych ruchach i gestykulacji. Żyje w samym centrum Molan – ponoć z obawy przed silniejszą w miastach Elnaru królewskiego opozycją – choć wiele czasu spędza w drodze, podróżując od jednego dworu do drugiego i w prywatnych, salonowych rozmowach zdobywając kolejnych sojuszników dla swojej sprawy.

Nord z coraz większym niepokojem obserwuje, jak Złota Zgoda zdobywa coraz więcej zwolenników i jak tradycyjnie należąca do następcy tronu prowincja coraz bardziej niechętnie spogląda na dwór królewski. Spośród wszystkich arcyksiążąt jedynie Sneog Tazalias zdaje się być przychylny dążeniom związku.

NEKROMANTA

W nieprzychylnych Nordowi kręgach mówi się, że Verebor to nie tylko port. Mówi się, że pielgrzymi nie mają tam wstępu nie tylko dlatego, by nie przeszkadzać w pracy dźwigów i wind. Mówi się, że Verebor jest miejscem, gdzie poza granicą Milczących Gór uprawia się magię.

Mówi się wreszcie, że w Verebor mieszka Vincent Delider, słynny na całym Półwyspie Pazura nekromanta. Delider to uciekinier z Cynazji, który ponoć znalazł schronienie w Nordii, choć tak naprawdę nikt go tu nie widział. Cóż, skoro ludzie wiedzą swoje. Nie trzeba żadnych dowodów, by wiedzieć, że czarnoksiężnik został przygarnięty przez Nord i zatrudniony do szczególnych badań.

O samym Vincencie Deliderze wiadomo niewiele. Urodził się w Cynazji, tam dorastał, należał do jednego z sekretnych stowarzyszeń, by pewnego dnia zostać odnaleziony nieprzytomnym na cmentarzu w Palm. Wokół niego leżały zwłoki szesnastu mężczyzn i kobiet. Delider był jedynym, który przeżył. Został aresztowany, przewieziony do Kindle na życzenie Kościoła i oddany w ręce Inkwizycji. Nie dotarł jednak na miejsce, a słuch po nim zaginął. Kilka lat później widziano ponoć dwójkę jego sług na trakcie prowadzącym do Verebor.

DURM

Kiedy wspominałem wcześniej o Molan, mówiłem o harmidrze, zgiełku, o setce pielgrzymów, którzy potrafią zejść ze statku i zatarasować pół miasta. W Durm setka pielgrzymów schodzi ze statku każdego dnia, a są przecież i dni, kiedy i trzystu ludzi zejdzie ze statków i ruszy w miasto!

Durm jest na to przygotowane, bo Durm żyje z pielgrzymów. Nie masz tam fabryk jak w Molan, nie masz magazynów, spichlerzy i dziesiątków hał jak w Verebor. Tylko gospody, sklepy, kilka stałych targów i kilka tych pojawiających się nieregularnie, a nadto hotele, domy dla pielgrzymów i dziesiątki innych miejsc, zupełnie nie związanych z mroczną naturą Nordyckików. Durm jest miejscem, gdzie setki gości zdołały odmienić naturę mieszkańców i upodobnić miasto do tych znajdujących się w Cynazji czy Kartinie, sprawić wreszcie, by żyjący tu Nordyccyzy oddalili się od swej mrocznej przeszłości i skupili na dniu dzisiejszym. W Nordii mówi się, że Durm jest miastem słońca.

Miasto i jego mieszkańcy nagiełi się dla przybyszów z całego Dominium, otwarli dla nich i zdołali zerwać z wieloma tradycjami. Pieniądz pokazał swą siłę także i tu, w, zdawałoby się, najbardziej konserwatywnej ziemi świata. Pośród tych wszystkich zmian, jedna rzecz pozostała niezmienna: nordyjskie prawo – bezlitosne, czasem wręcz okrutne dla przyjezdnych. Wędrowcy docierający do miasta, nim jeszcze zejdą z pokładu statków, są powiadamiani o najważniejszych przestępstwach i karach za nie nakładanych. Przestępcy w Nordii (a w Durm szczególnie) są tropieni ze szczególną konsekwencją i nieustępliwością. Śledczy i wojsko skutecznie pilnują porządku. Durm nie pozwala zbrodni zagościć w swoich murach.

Miasto słynie w całym regionie z niezwykłego obserwatorium, w którym w ciągu dnia można obserwować Bramę Węża, a nocą wspaniałe konstelacje gwiazd. Zainteresowanie jest tak duże, iż opłata za możliwość spoglądania przez okular choć kilka minut osiągnęła niebotyczne kwoty 50 kordinów w dzień i 30 kordinów nocą! To jednak wciąż nie zraża pielgrzymów głodnych sensacji i możliwości obejrzenia słynnej nordyjskiej Bramy. Kolejka do obserwatorium jest stałym elementem ulicy Astrologów, tak jak i dwie ławki u końca uliczki i piekarnia u jej początku. "Która to ulica Astrologów?", pytają czasem ludzie i słyszą w odpowiedzi: "Ta z trzydziestką ludzi ustawionych w równym sznurku wzdłuż kamienia!"

SHAMBLE

Brzegi Shamble są wysokie i skaliste. Dno morskie zdradzieckie, pełne grotów podwodnych skał czekających cierpliwie na kadłub statku, w którym mogłyby się zagłębić i sprowadzić statek na dno. Całe Shamble przypomina raczej potężną skałę rzuconą w środek oceanu, niż ląd z jego naturalnymi plażami i zatokami. Shamble to skała, nieprzyjazna żeglarzom i podróżnikom.

Nordyjczycy coraz częściej zwą Shamble Wyspą Opętania. Na balach i przyjęciach całej Nordii plotkuje się o szaleństwie, które dosięgło Księżną Mew oraz wielu spośród jej podwładnych. Dywaguje się nad prowadzonymi tam pracami i natłokiem cudzoziemskich uczonych. Szeptem wspomina się o tajemniczej przyjaciółce księżnej i o tym, że wyspa coraz bardziej oddala się od Nordii. I snuje się domysły, kiedy Nord stłamsi jej samowolę.

Wyspa z roku na rok staje się większym problemem. Jest już nie tylko kłopotem dla rodu Meringtonów, ale i dla całego królestwa. Wyglądając na północ, człowiek zastanawia się, jakie uśpione potęgi znalazły tam schronienie i co w rzeczywistości sprawia, że żyjący tam ludzie coraz częściej odchodzą od zmysłów, tonąc w odmętach lęków, nieufności i prawdziwego opętania.

NARODZINY KSIĘŻNEJ MEW

Nie sposób opowiadać o Shamble nie wspomniawszy wpierrw o Merze Merington, z początku ledwo administratorce, dziś prawdziwej władczyni wyspy. Jedyna córka księcia Hestusa Ksenesa długo pozostawała panną – mówiło się, że nie ma w całej Nordii pana godnego pojąć za żonę kobietę z tak możnego, wpływowego rodu. Dość powiedzieć, że jej posagiem była ogromna Shamble!

W końcu znalazł się odpowiedni kandydat – Timaos Merington, prawa ręka króla. Ślub tej pary był wydarzeniem, na którym skupiła uwagę cała Nordia. Od czasów koronacji króla nie spotkało się w jednym miejscu tyle szlachty i możnych, ile tego dnia w Katedrze Dalmira.

Wkrótce jednak okazało się, że pierwszej parze Nordii wiele brakuje do wzorowego, arystokratycznego małżeństwa. Raptem dwa lata po ślubie księżna Merra trafiła na Shamble. Według jednych sama wybrała odosobnienie, nie znajdując odpowiedzi na miłość, jaką ofiarowała Timaosowi. Inni

patrzą na sprawę inaczej – separacja miałaby być karą za nazbyt natarczywe próby wpływania na polityczne poczynania męża.

Małżonkowie widywali się jedynie podczas oficjalnych uroczystości, nie znajdując dla siebie niczego ponad chłodną uprzejmość. Nie byłoby w tym nic niezwykłego, w końcu tak wygląda niejeden związek pomiędzy arystokratami, gdyby pewnego dnia w życiu księżnej nie pojawiła się Artis.

W przypadku tej tajemniczej kobiety trudno o dokładniejsze oddanie określenia „człowiek znikąd”. O jej przeszłości nie wiadomo zupełnie nic – morze wyrzuciło ją na brzeg i pewnie umarłaby, gdyby nie opieka rybaków z nabrzeżnej osady. Kilka miesięcy później żyła już na dworze w Storn, u boku księżnej. I rozpoczęła przemiany – zarówno Mery, jak i całej Shamble.

Dziś, w czwartym roku obecności Artis na wyspie, Mera Merington – Księżna Mew niewiele przypomina wygnańca złamanego odsunięciem od tętniącego życiem dworu. Zerwała z przeszłością i dała temu wyraz także i na zewnątrz, pokazując swe zupełnie nowe oblicze. Narodziła się Księżna Mew. Ścięta włosy, odrzuciła tradycyjne stroje, zmieniła swój wygląd tak bardzo, jak to było możliwe.

Księżna w pełni ufa tylko dwóm osobom na wyspie, ojcu Robertowi oraz Artis, kochance, doradczyni, osobie, która pozwoliła księżnej odkryć tajemnice Shamble i rozpałała w niej fascynację przeszłością, religią i problemem przekleństwa Rodian. Księżna uwierzyła, że na wyspie kryje się tajemnica zbawienia. Myśli teraz tylko o tym, by przebłagać Jedyne, utrzymać Shamble w swoich rękach i by zatrzymać przy sobie Artis. Jej działania coraz mniej przypominają przemyślane decyzje przenikliwego polityka, coraz bardziej napędza je obsesja.



ARTIS

Artis jest Nieśmiertelną. Przybyła na wyspę w poszukiwaniu mocy – chce dotrzeć do antycznych ruin kryjących się na wyspie i przywołać pradawne siły. Szybko zyskała sobie wpływ na księżną – dała jej oparcie i ciepło, którego księżnej tak brakowało. Wlała w jej serce lęk przed zemstą męża, rozbudziła ambicje godne córki najszlachetniejszego rodu, a w końcu zniewoliła ją wizją swojego zniknięcia.

Księżna nie potrafi dziś wyobrazić sobie świata i życia bez pięknej, długowłosej Artis. Bez jej grafitowych oczu, bez zapachu jej długich, czarnych włosów, bez smukłej sylwetki opiętej delikatnym zielonym sukniem, sprowadzanym z Cynazji.

Artis odejdzie z Shamble, lecz wcześniej musi otworzyć zapieczętowane przez Rodian ruiny. Nie ma na to wiele czasu – lada dzień miarka może się przebrać i nawet nazwisko Ksenesów nie ochroni wyspy przed interwencją Nordii.

NAPIĘTA SYTUACJA

Rzeczy wymknęły się spod kontroli Meringtona i nic nie zapowiada, by Timaos miał szansę zapanować nad sytuacją, nie powodując przy tym konfliktu na dużą skalę. Shamble należy wszak do ziem Ksenesów, a Księżna Mew jest jego prawowitą władczynią. Zamiast pomnożenia wpływów i zacieśnienia więzi między rodami, nieudane małżeństwo podkopuje jego autorytet, a konflikt z żoną zaostrzył stosunki z Ksenesami. Do tego władczyni Shamble zdają się prowadzić własną, niezależną od Nordii politykę, co bezpośrednio godzi w interesy królestwa.

Dotychczasowy zarządca Shamble został zwolniony, a na jego miejsce Księżna zatrudniła swojego człowieka, ojca Roberta, kariańskiego zakonnika pochodzącego z Cynazji. Inne rozporządzenie zakazuje wstępu na wyspę wszystkim Meringtonom i znacznie ogranicza go innym Nordyjczykom.

Z każdym miesiącem Merze przybywa nowy przeciwnik. Po stronie Meringtona stają rody, którym nie podoba się polityka wyspy wobec cudzoziemców. Dołącza do nich Zakon Dalmira, któremu odmawia się dostępu do pozostałości rodiańskich. Chroni ją ciągle autorytet ojca, ale i Hestus Ksenes pewnego dnia może stwierdzić, że córka posunęła się za daleko.

STORN

Jedynym dużym portem wyspy jest Storn, przez żeglarzy zwany labiryntem. Nazwa wzięła się z wieżyc i murów, które bronią dostępu do portu, i które drogę do przystani upodabniają do wędrówki poprzez mityczny labirynt. Wzniesione na wysokich skałach wieżycie to niepowtarzalny widok. Rozrzucone wokół całego nabrzeża przywodzą na myśli regiment strażników strzegących bezpieczeństwa zatoki.

Szczyt każdej z nich kryje czarne otwory strzelnicze. To jeden z przejawów nordyjskiej techniki, która wybiega daleko w przyszłość, tam, gdzie reszta Dominium dotrze za lat sto, a może i dwieście. Najwyższe piętro każdej z wież zbudowane jest na potężnym, żelaznym cylindrze, który dzięki mocy ukrytych wewnątrz murów dźwigni i kołowrotów obraca się tak, jak zechce komendant wieży. Nie są to najcięższe działa świata, ale przez wielu uważane są jednak za najgroźniejsze na całym oceanie, bo odlane z nordyjskiej stali, umieszczone w doskonałych, wytrzymałych leżach, za-

montowane na wieży, która obraca się krok w krok za starającym się unikać ognia celem. Jeśli ktoś nie jest mile widziany w Storn, nie zdoła przebrześć się przez ogień labiryntu. Nie ma w Dominium floty, może poza marynarką Kordu, która miałaby szansę zdobyć Storn, a wraz z nim całe Shamble. Księżna Mew doskonale o tym wie. Wyspa nie musi się obawiać nikogo.

Samo miasto jest niskie, rozległe i nade wszystko brzydkie. Z oddali wygląda, jak gdyby ktoś rozrzucił po nadbrzeżu czarne gązdy, a nie zbudował port zdolny przyjąć największe statki. Kilka wyższych budynków, dwa kościoły czy Błękitna Wieża jeszcze pogłębiają to wrażenie. Człowiekowi wydaje się, że oto wokół trzech zwykłych budowli rozłożyło się bez liku brudnych, ciemnych chat.

Mimo niepozornego wyglądu, Storn jest pełne sprzeczności – spotkasz tu gospodę prowadzoną przez Eskryczyka, siedzibę kordyjskiego banku, a zarazem zetkniesz się z wrogością i nieufnością tych mieszkańców, którzy żyją tradycyjnymi wartościami Nordii. Kupcy i pieniądź ciągną na wyspę, uśmiechają się do Storn, bo miasto – zarządzeniami Ganiasa Toriana – wita ich jak niewiele portów świata.

GANIAS TORIAN, ZARZĄDCA STORN

Storn mogłoby być najbogatszym miastem Nordii, portem przeładunkowym dla statków Kordu, Kartiny, Ligi czy Eskrii. O takim Storn marzy Ganiias Torian, z ramienia króla zarządca portu Storn. Urodzony na wyspie, młodość jednak spędził w podróżach po największych miastach Dominium. One ukształtowały jego charakter – przesiał skłonnością do rozmachu, otwartością na najniezwyklejsze projekty i pomysły. Dziś Ganiias jest jednym z symboli konfliktu, jaki trawi miasto. Przez jednych nazy-



WYSPA RÓŻ

Najdalej wysunięta na północ i równocześnie zamieszkała wyspa Nordii, to Wyspa Róż, z której wywodzi się szlachecka rodzina Rodesów. Obecnie na wyspie żyje niewiele ponad trzydziestu ludzi, w tym dziewięcioro szlachetnie urodzonych, z Flavieniem Rodesem i jego eskryjską małżonką Janettą na czele.

Zgodnie z nazwą wyspa słynie z pięknych kwiatów, w szczególności róż pieczołowicie pielęgnowanych przez całe pokolenia mieszkańców. Według rodowej kroniki król Gelhart VI Gain nadał Rodesom szlachectwo zachwycony pięknem hodowanych przez nich kwiatów i umieścił w ich herbie siedem białych różyczek. Rodesowie nigdy nie przestali handlować kwiatami, twierdząc, że nie przynosi im to ujemny. Unikatowe rośliny z Wyspy Róż cieszą się wielkim wzięciem, mimo że są horrendalnie drogie.

wany człowiekiem bezwzględny, pozbawiony zahamowań i marzącym tylko o zyskach, przez drugich zaś ochrzczony wizjonerem, człowiekiem, który przyniesie miastu i całej wyspie szczególne miejsce i status. Lubiany przez mieszczan i kupców, znenawidzony przez szlachtę. Popierany przez Meringtonów, jest w nieustającym konflikcie z Księżną Mew, zarazem jednak, jeśli tylko zbyt mocno naciskany przez Nord, zaraz obraca się i przeciw kontynentowi. Jedni mówią, że nie ma on żadnego planu, jak tylko przeprowadzać własne interesy, inni widzą w nim człowieka, mającego swą niezależność za najwyższy skarb.

Bez wątpienia ten silny mężczyzna żyje miastem i marzeniami o tym, jak mogłoby ono wyglądać. Walczy o to, by ciągnęli tu najważniejsi armatorzy i by każdy czuł się tu bezpieczny. To on przecież zgodził się, by przybijający do portu mogli składać odpowiednie dokumenty w swym rodzimym języku, on zezwolił obcokrajowcom na budowanie w mieście domów i magazynów. Torian balansuje na granicy zdrady Nordii, zaprzecza wielu wartościom i tradycjom królestwa, lecz jest jedynym znaczącym sprzymierzeńcem Nordii na Shamble i na jego działania przymyka się oko.

MINE

Czasem zwą je kamiennym miastem, choć dziś, wędrując po jego ulicach musiałbyś je raczej – tak jak i całą Nordię – nazwać żelaznym. Miasto powstało wokół skały, na której stoi Twierdza Mew i owa skalista część z budynkami i ulicami wyróżnionymi w kamieniu jest dla niego charakterystyczna.

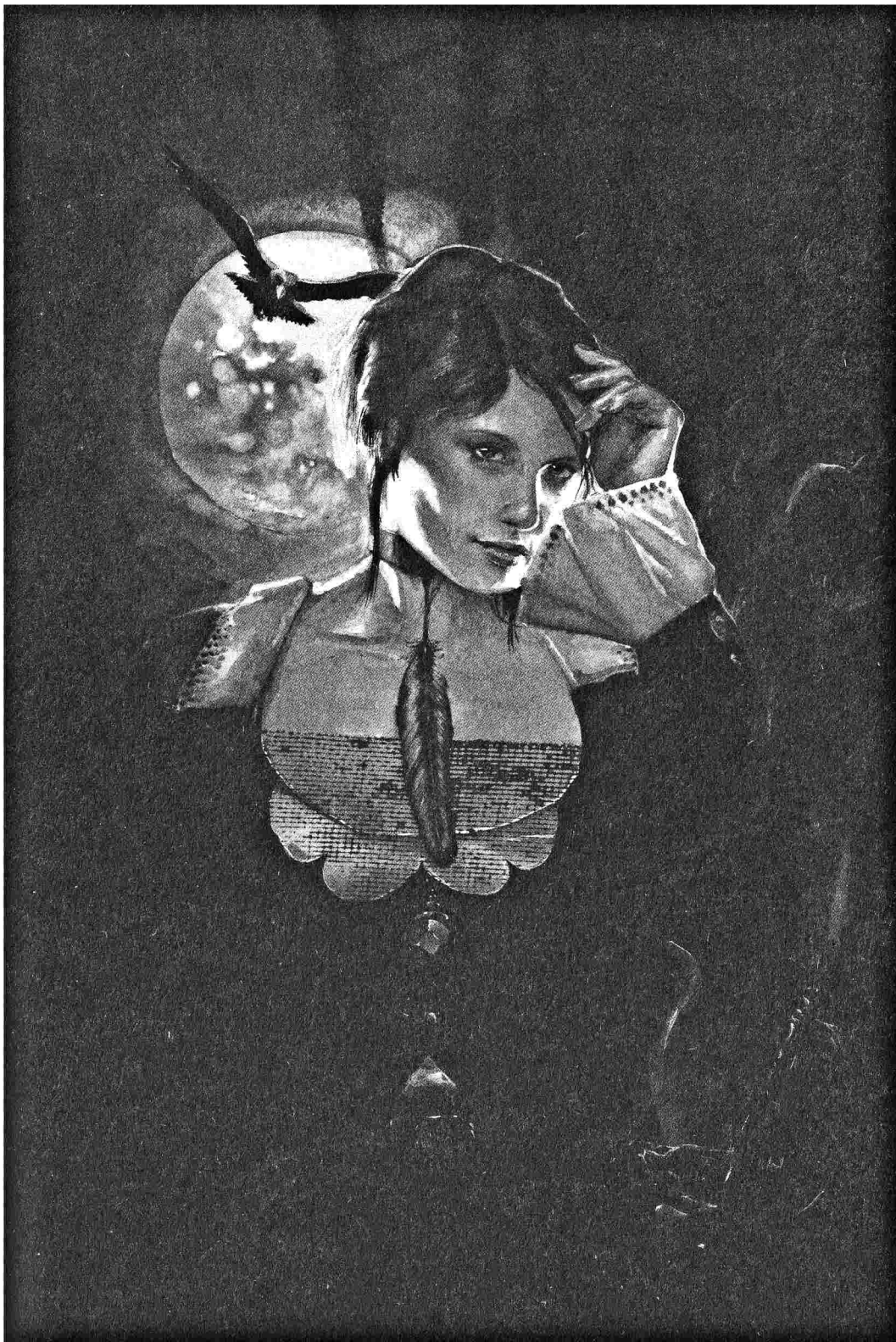
Miasto rzadko gości obcych. Przybysz z dalekich stron zwraca na siebie uwagę, przyciąga wzrok, wzbudza nieufność i podejrzenia. Czego tu szu-



LATARNIA MORSKA NA WYSPIE SŁOŃCA

Wyspa Słońca leży na tej samej długości geograficznej co Mine, pięćdziesiąt kilometrów na północ od wybrzeża. Na skalistym gruncie, całkowicie pozbawionym życia roślinnego, stoi tam latarnia morska ufundowana na bazie ruin rodiańskiej wieży. Światła w latarni dostarcza artefakt, nazywany Szczęśliwą Gwiazdą Han – biała kula pokryta płynnymi żółtawymi plamkami, bezustannie obracająca się w powietrzu. Według legendy gwiazdę przywołała z nieba królowa-czarownica Hyle i w ten sposób sprowadziła nieszczęścia na związanego z nią więźniami przeznaczenia demona Han.

Żaden człowiek nie może znieść bliskości artefaktu, taki żar bije od kuli, dlatego na wyspie nikt nie mieszka. Latarnia nie potrzebuje zresztą opieki i od wieków niezmiennie prowadzi statki po bezpiecznych wodach między mieliznami i podwodnymi skałami.



ka? Po co przybył? Na wezwanie Księżnej, czy z własnej woli, we własnych interesach? Pytania wiszą w powietrzu, gdy człowiek wędruje zimnymi, wąskimi uliczkami. Twarda skała, na której zbudowano Mine jest jak serca tych ludzi, zamknięta na obcych.

Kolejne pierścienie miasta są coraz starsze, im bliżej zamku, tym ulice są ciśniejsze, ciemniejsze, tym więcej tam pozostałości z długiej historii Mine. Żelazne konstrukcje niewiadomego dziś pochodzenia wyrastają z domów, resztki zardzewiałych siatek rozciągają się nad placami, z murów sterczą rury, w których wyje wiatr. Od dziesiątek lat nikt nie zechciał zadbać o Mine. Księżna Mew patrzy poza miasto, ku rodiańskim ruinom, ojciec Roberto skupia się na utrzymaniu władzy i bezpieczeństwa w mieście, tymczasem miasto starzeje się.

W zapomnianych uliczkach słysząc rytmiczne uderzenia skrytych pod skałą kołowrotów, spomiędzy żelaznych krat w chodnikach unoszą się blade opary dymu. W działanie oplatającego całe miasto mechanizmu, który przez wieki poruszał bramami, regulował systemy obronne i ułatwiał życie mieszkańców, wkraśl się chaos i nie ma nikogo, kto mógłby to naprawić. Niedogodności rozwiązuje się doraźnie – kując nowe wrota i stawiając kładki. Jednak w wypadku ataku żelazne bramy murów nie zatrzasną się, a ulicami nie spłynie ogień płonącego oleju. Mieszkańcy będą mogli polegać tylko na sobie.

Księżna może wyglądać ku grobom Rodian. Mieszkańcy przywykli do życia pośród trybów zepsutej maszyny. I tylko przybysze z dalekich stron nie mogą się nadziwić, jak brzydkie miasto kryje się w sercu Shamble.



WYSPA SZCZĘŚLIWYCH POWROTÓW

Najdalej wysunięta na wschód, a równocześnie największa spośród małych wysp, Wyspa Szczęśliwych Powrotów jest schronieniem piratów. Rządzą nią Glaukonowie, mały ród szlachciców-rozbójników, ze złotym węzłem morskim w herbie. Wyspa Szczęśliwych Powrotów jeszcze pół wieku temu należała do Ragady, a Glaukonowie zwyczajnie zdobyli ją i zajęli, co niemalże doprowadziło do wybuchu wojny z Ragadą. Nord oficjalnie odciął się od napaści i skazał Glaukonów na banicję, w skrytości jednak dostarczał im środków koniecznych do utrzymania nowego nabytku.

Wyspa Szczęśliwych Powrotów była zdobywana na nowo i odbijana przez wolne kompanie, opłacane przez pieniądze Kordu, przez eskryjskich piratów i ragadańskich żołnierzy. Na skutek wojny domowej w Ragadzie spadło zainteresowanie wyspą, dzięki czemu Glaukonowie rozgościli się na niej ponownie i od razu przystąpili do odbudowy zniszczonych fortyfikacji. Na mocy umowy z Eskrią statki wyspiarzy zawijają do Portu Szczęśliwych Powrotów swobodnie. W odpowiedzi Kord szykuje inwazję, która raz na zawsze rozstrzygnie problem.

TWIERDZA MEW

Zamek wznosi się w północnej części miasta Mine i w rzeczywistości bardziej przypomina grobowiec niż twierdzę. Mine rozbudowało się wokół jego murów tworząc przez lata kolejne pierścienie domów i ulic, zamek zaś, jak klejnot, pozostał w środku. Wysoki mur obronny kryje w swym wnętrzu zespół budynków zadziwiająco skromny jak na własność zamożnego, wspaniałego rodu. Twierdza jest zaniedbana, niszczała, stęskniona wojny, bitew. Po podwórku krzątają się świny i kozy, przez otwarte bramy każdy może wejść i wyjść, a pani domu, Księżnej Mew nie spotkasz tam wcale. Większość czasu spędza wraz z Artis, przemierzając wyspę wzdłuż i wszerz, szukając widm i mar wprost z marzeń o potędze i nieśmiertelności.

Twierdza wyrasta ze skalnego bloku rozciągającego się pod miastem, z pozoru niewielka, zupełnie nie imponująca. W rzeczywistości jest jednak największą budowlą na całym Shamble, lecz jej potęgą kryje się w podziemiach. Twierdza Mew naprawdę jest grobowcem, przerażającym, nieskończone rozległym, pełnym niezbadanych korytarzy i miejsc, których przeznaczenia już dawno zapomniano. W kryptach bliżej powierzchni od więków chowani są Ksenesowie – ściany grobowców pokrywają płaskorzeźby z historią ich czynów, zarówno tych, z których słyną w całej Nordii, jak i skrytych, które nigdy nie powinny wyjść poza ród. Są miejsca zamknięte dla wszystkich prócz Artis i Księżnej, korytarze, których strzegą przybyli z kontynentu, przysłani tu przez ojca Merry gwardziści rodu. To jednak wierzchołek góry lodowej – pod nimi rozciągają się niekończące się tunele i korytarze. Kryją się tam mieszkańcy ciemności, stwory żyjące w cieniu, odgradzone od świata zasypanymi korytarzami i zasuniętymi drzwiami.



WYSPA ATENESA

Podobnie jak niemal wszystkie małe wysepki należące do Ksenesów, tak i Wyspa Atenesa jest niezamieszkała, chociaż ludzie mogliby żyć na niej ze względu na obecność źródła słodkiej wody oraz zwierząt żyjących w rosnącym na jej powierzchni lesie. Nazwa wyspy zmieniła się po wojnie Nordii z Kartiną. W czasie trwania konfliktu w pobliżu wyspy eskadra okrętów pod dowództwem szlachetnie urodzonego Atenesa pokonała eskadrę papieską i w ten sposób Nordia odniosła pierwsze i ostatnie zwycięstwo na morzu w tej wojnie.

Na wyspie stoi zachowany w złym stanie pomnik zwycięstwa, upamiętniający tamto wydarzenie, będący zarazem grobem poległych żołnierzy i marynarzy, a przynajmniej tych, których ciała udało się wyłowić z wody. Kapitanowie przybijający do brzegu w celu uzupełnienia zapasów modlą się tam czasami, wraz ze swoimi oficerami.

FLAGAR DELORNO

Flagar Delorno, malarz, przybył do Mine kilkanaście lat temu. Udało mu się uzyskać audiencję u Księżnej Mew, a kilka dni później zamieszkać w Twierdzy. Od tego czasu niewiele osób widziało go w mieście, bowiem Flagar zniknął w murach twierdzy i rozpoczął pracę nad niezwykłym dziełem. Zamknięty w podziemiach zamku, pracując przy świetle świec, rysuje postacie – dziesiątki, setki sylwetek ludzkich, przemieniając chłodne mury w kalejdoskop osób i sylwetek, zamieniając puste korytarze w – zdawałoby się – ulice pełne ludzi.

Flagar co kilka dni wybiera w mieście nowego modela, choć często po prostu wysyła straż, by kogoś mu przyprowadziła, i zamykając się z nim w podziemiach, tworzy kolejny portret.

Lochy Twierdzy Mew wypełniło już siedemset czterdzieści postaci i każdego tygodnia dochodzą do nich kolejne. Jaki jest cel tego przedsięwzięcia? Co przekonało Księżną, by pozwoliła artyście zamieszkać w zamku i zająć się tak szalonym projektem? W Mine lubują się w plotkach o szalonym artyście i choć nikt nie wie nawet, skąd malarz pochodzi, nie przeszkadza to ludziom opowiadać o tym, że jest czarnoksiężnikiem, który przybył zakłąć dusze mieszkańców miasta w murach twierdzy i później uwięzić je tam na wieki. Prawdą jest, że od kilku miesięcy mieszkańcy miasta niechętnie godzą się na pozowanie i to, co z początku było fascynującą przygodą, dziś przyprawia ludzi o odrazę i lęk. W tym większej cenie są goście spoza miasta – malarz nie pogardzi żadnym modelem.



WARUMI

We wschodniej części Gór Ognia, w głębokich grotach i jamach żyje lud przypominający znane w Nordii Miniony. Mieszkańcy Shamble zwą ich Warumi. To zupełnie już zdziczałe pozostałości barbarzyńskich mieszkańców wyspy, żyjących tu, nim we władanie wzięli ją Nordyjczycy. Jest to lud dziki, prosty, żyjący z dala od ludzkich osad i cywilizacji. Warumi żyją z dnia na dzień, walcząc ze sobą w brutalnych bójkach, polując na zwierzęta i tworząc proste narzędzia. W całych górach żyje kilkuset przedstawicieli tej rasy, podzielonych na kilka szczepów, z których każdemu przewodzi demoniczny kapłan – istota o ciele niemal ludzkim, której dłonie przywodzą na myśl szpony drapieżnego ptaka, a z pleców wyrastają groźne, służące do walki ostre skrzydła.

O Warumi pewnie całkiem by zapomniano, zmieniono w postacie z bajek i legend, gdyby nie narodził się Księżnej Mew. Dzicy mieszkańcy Gór Ognia od wieków byli przekonani, że Nordyjczycy są bogami, panicznie się ich bali, czasem, zazwyczaj w pierwszych dniach wiosny oraz zimy, na drogach i w pobliżu nordyjskich osad można było znaleźć dary i ofiary jakie składali mieszkańcom Shamble. Nikt nie zwracał na to większej uwagi do czasu, gdy lud Warumi zaczął czcić Księżną Mew. Pośród kości zwierząt i skór, pozostawianych pod murami Mine, zaczęto znajdować malowidła na skórach kozic, przedstawiające kobietę o skrzydłach ptaka z koroną na głowie i mieczem w prawej ręce. Kobieta ta bardzo przypomina Księżną.

CMENTARZYSKO

Artis nazwała Shamble Cmentarzyskiem. Wraz z mijającymi miesiącami, gdy Księżna Mew, zgodnie z sugestiami swej przyjaciółki zarządzała pracami wykopaliskowymi w północnej części wyspy, okazało się, że Artis nie myliła się ani trochę. Pod ziemią kryły się monumentalne budowle.

Shamble jest antycznym grobowcem Rodian. Pracujący w służbie Księżnej Mew badacze odkryli kilkadziesiąt kilometrów podziemnych korytarzy i komnat. Wprawdzie w żadnej z nich nie znaleziono ciał starożytnych istot, ale malowidła, rzeźby i rozszyfrowane teksty tak dalece przesiąknięte są motywami pożegnania, odchodzenia i pustki, że nie sposób myśleć o tym miejscu inaczej.

Pomieszczenia wydają się ciągnąć w nieskończoność, jak kamienna pajęczyna sięgająca we wszystkich kierunkach świata. Kolejne sale oddzielone są portalami, drzwiami i potężnymi bramami. Przejrzenie ich mechanizmów, odkrycie sposobu na ich uruchomienie i otwarcie to ciężka, żmudna praca, wysiłek, który wymaga od ludzi najwyższego skupienia i analizy. Współczesnym umysłom trudno objąć geniusz antycznych przodków. Prace przebiegają więc wolno, w żółtim tempie przebijania się przez kolejne zagadki, szyfry i zamki, od jednej komnaty do drugiej. Wciąż też pozostają drzwi i bramy, których nie zdołano otworzyć, mimo że odkryto je kilkanaście lat temu.

Za zaproszeniem Księżnej, której zachęcające do przyjazdu listy docierają do wszystkich liczących się uniwersytetów, akademii i bibliotek, na wyspę ciągnie strumień historyków, archeologów i innych specjalistów z najróżniejszych stron Dominium. Księżna wystrzega się tylko Nordyjczyków, którym nie ufa, których podejrzewa o to, że zdradzą ją i odkrywszy sekret Rodian przekażą go Nordowi.

Na północy wyspy, z dala od Storn i Mine, Księżna ufundowała naukowcom miasteczko i otoczyła je kordonem gwardii. Mają tam zapewnione wszelkie wygody i warunki do pracy – olbrzymi księgozbiór, świetnie urządzone kwatery, służbę i – co najważniejsze – możliwość prowadzenia pionierskich badań. Powoli spostrzegają jednak, że zabrano im jedną rzecz – wolność.

Całe Shamble wie, że Merra odkryła ruiny, nie sposób przecież utrzymać w tajemnicy takiego wydarzenia, ukryć przed światem faktu, że na wyspie pracuje kilkudziesięciu wybitnych badaczy rodiańskiej kultury. Nie

da się wreszcie w nieskończoność wymyślać powodów stojących na przeszkodzie ich wyjazdowi z Shamble. A jednak Księżna wciąż stara się utrzymać sekret, wciąż unika jasnej odpowiedzi na to, jakie prace prowadzone są na wyspie. Nord czeka na wyjaśnienia Księżnej, Zakon Dalmira nieustannie domaga się jawności badań i dostępu do grobowców. A Księżna nieustannie śle odmowne odpowiedzi.

Tymczasem badacze zapisują kolejne tomy ksiąg informacjami o podziemnym świecie Rodian. Podzieleni na kilkanaście zespołów mierzą się z zagadką przeszłości. Krok po kroku próbują przejrzeć myśli i wierzenia Rodian, odnaleźć to, czego żąda Księżna – odpowiedź na pytanie, jak uzyskać zbawienie. Jak zdjąć przekleństwo, które spadło na Nordyjczyków.

SZTORMY NAD SHAMBLE

Sztormy nad Shamble były słynne już w czasach starożytnych, na długo przed Merrą Merington. Szaleją nad wyspą od czasu, gdy z ziemi znikli Rodianie.

Kiedy morze na północy ciemnieje, gęstnieje od chmur, a fale wydłużają się i pienia, ludzie na wyspie kryją się w domach. Przybysz z zewnątrz mógłby się dziwić, widząc Nordyjczyków w takim strachu, jak trzymają się za ręce, łączą w grupy, by dać sobie odwagi. Przybysz pokiwa głową, nie pojmie tego co widzi tak długo, jak długo wichura na dobre nie rozszałeje się nad wyspą. Wtedy padnie na ziemię i zacznie wzywać Jedyne. Jeśli ktoś się nim nie zaopiekuje w tej ciężkiej chwili, przybysz może oszaleć strachu.

Bo Shamble, panie, kilka nocy w roku na parę godzin zamienia się w piekło. Ziemia przywodzi na myśl potężną konstrukcję, monstualny młyn czy tartak, w którym poruszają się półki, koła, liny. Grunt unosi się, głowy suną w bok, w górach otwierają się przełęcze. Wiatr wyje, mknie z szatańską prędkością, całe Shamble drży, jakby wichura swym dźwiękiem, opętańczym piskiem uruchamiała kolejne elementy podziemnej maszynierii. Wyłaniają się rodiańskie budowle, zasypane, ukryte przed światem, w niebo strzelają kamienne słupy, nad wyspą rozpalają się jaskrawe światła o sile morskich latarni. Wyspa na kilka godzin wpada we władanie Kusiciela, demony wypełzają ze swych kryjówek i panoszą się po powierzchni. Kto nie znalazł schronienia i nie miał w sobie dość silnej wiary, ten zostanie porwany na wieki, wprost do piekieł.

Sztorm nad Shamble trwa kilka godzin, nadchodzi zawsze nocą, cichnie nad ranem.



Wiedz, Eminencjo, że wiele niebezpieczeństw musiałem przeżyć, by dotrzeć do klasztoru. Mniejsza jednak o to, Jedynek miał mnie w swej opiece i jakoś się udało. Dużą pomoc uzyskałem od przewodnika, który doprowadził mnie do samej klasztornej furty. Sam nigdy bym nie trafił, przepadłbym z pewnością w niegościnnych górach Nordii.

Klasztor leży na zupełnym odludziu, w miejscu gdzie nie zapuszczają się nawet wojskowe patrole. Można powiedzieć, że jest jak samotna wyspa otoczona morzem mroku. Na każdym kroku można się tu natknąć na plugawą *deviria*. Nie zdziwił mnie zatem warowny charakter budowli.

Daleko od ludzkich siedzib Nordyjczycy zbudowali istną perłę. Klasztor wzniesiono na jednej ze stromych skał, korzystając z tutejszego budulca. Toporne mury budowli nie odbiegają zatem kolorem od mrocznego granitu, z którego Jedynek wniósł te góry. Klasztor pozbawiony jest strzelistych i smukłych wież, wygląda raczej jak skulony, kamienny olbrzym.

Brama warowny jest kamienną płytą podnoszoną w górę tajemniczymi mechanizmami. Zakonnicy otwierają ją jednak niezwykle rzadko. Powszechnie korzysta się z żelaznej furty. Potężne drzwi, wzmacniane grubymi sztabami i wysadzane łbami żelaznych nitów, zaopatrzone są nawet w otwory strzelnicze. Jedyną ich ozdobą jest ryngraf przedstawiający prosty krzyż. Nordyjscy mnisi niechętnie przyjmują gości, by dostać się do środka i uzyskać pomoc zakonników, musiałem przedstawić listy polecające.

Kolejnym charakterystycznym elementem rzucającym się w oczy są trzy narożne wieże. Klasztor zbudowany jest na planie trójkąta. Wieże są niskie i przysadziste, mają za to bardzo szeroki przekrój. Szybko dowiedziałem się dlaczego. Wnętrze wież wypełniają skomplikowane mechanizmy obracające zwieńczeniem budowli. Wyobraź sobie moje zdumienie, gdy okazało się, że górne połowy wież są ruchome i mogą kręcić się w koło! Najeżone są otworami strzelniczymi, w każdej z nich znajduje się sześć armat. Dzięki obrotowi wieże mogą prowadzić ciągły ostrzał skierowany w jednym kierunku. Kiedy jedna armata strzela, pozostałe są ładowane.

Takimi niesamowitymi rozwiązaniami technicznymi wypełniona jest cała budowla. Wiele kamiennych elementów wyposażono w mechanizmy. W znacznej części klasztor może zmienić swój kształt. Rusza się niczym żywa istota. W walce zachowuje się jak fechtmistrz, a nie stateczna forteca. Poszczególne moduły murów mogą się obrócić, odsłaniając najeżone lufami stanowiska ogniowe. Potem znów się przesuną, chroniąc obrońców.

Równie zadziwiające jest wnętrze klasztoru. Mała, pozbawiona ozdób kaplica zajmuje chyba najmniej miejsca. Większą część stanowią budynki gospodarcze. Klasztor jest samowystarczalnym organizmem. Kuźnia, masarnia, piekarnia i jakieś tajemnicze warsztaty ciasno wypełniają całą przestrzeń. Zakonnicy mają mało czasu na modły i rozmyślanie. Jak mówią, inaczej służą Jedynemu. Ich powołaniem są próby zbadania tajemnic *deviria*. Właśnie dlatego klasztor postawiono w tak ponurym i nieprzyjaznym miejscu.

Zdziwiły mnie jeszcze obrotowe stanowiska strzelnicze ustawione na dachach, z lufami małokalibrowych armat mierzącymi w niebo. Okazało się, że zło potrafi także atakować uderzając z góry. Mnisi są dobrze przygotowani na powitanie latających potworów.

Nie przybyłem tu jednak, by podziwiać niezwykle poziom techniczny tej nowoczesnej budowli. Czym prędzej zszedłem na dół, do lochów i piwnic klasztornych. W całości wypełniają je laboratoria. To tu zakonnicy badają złapaną *deviria*. Tu poznają tajemnice Ciemności, by wykorzystać je do walki z nią samą. Lochy rozświetlają liczne lampy zasilane płonącym gazem wydobywanym z podziemi. O tym, co zobaczyłem w laboratoriach nie mogę pisać w liście. Wszystko opowiem Waszej Eminencji w cztery oczy. Nie mogę ryzykować, że ten list trafi w niepowołane ręce...

(A.S.)

TERENY ZABORU BARDAŃSKIEGO

Za swą butę, zadziorność i za wszystkie błędy, które przez lata popełniała, wzbudzając wrogość u swych sąsiadów, Bardania zapłaciła straszną cenę. Przestrzega się dziś inne kraje przed popełnianiem podobnych pomyłek. Jej historia jest przykładem w politycznych debatach i negocjacjach, punktem, do którego odnoszą się ambasadorowie siłując się w słownych utarczkach. Oto, co może spotkać kraj, jeśli pozostanie głuchy na sygnały nadchodzące z zewnątrz. Jeśli zlekceważy sąsiadów, problemy, stopień napięcia narastającego konfliktu, może zniknąć z map świata.

Bez wątpienia, Bardania jest wstrząsającym przykładem okrucieństwa dzisiejszego Dominium.

Bardania została rzucona przez zaborców na kolana, rozdrapana pomiędzy trzy siły i w jednej chwili zniknęła z map Dominium. Odebrano tym ludziom godność, poczucie wspólnoty, zabroniono używać języka, zabrano najcenniejszy majątek. Wszystko to jest wielkim złem, lecz dopiero Nordia pokazała, jak zło można zmienić w najprawdziwsze piekło. Pokazała coś znaczącego podbić kraj, a potem go zgnieść. Kord mogłby się od niej wiele nauczyć.

DUCH BARDANII

Ziemie leżące na południe od Dervah nie przypominają krainy, której kiedyś były częścią. Nie nazwiesz ich dziś Bardanią, nawet jeśli zechciałbyś na moment zamknąć oczy i zapomnieć o całej polityce, wojnach i tym co pokazują mapy. Nie dostrzeżesz w tej ziemi dawnej Bardanii.

Bardanię, panie, zamordowano.

Wyrżnięto, zdeptano, zmasowano z mapy świata. Żyją tu dziś tylko smutek i rezygnacja. Obozem rozłożyło się okrucieństwo i bestialstwo. Zamieszkał tu brak uczuć i szacunku do człowieka. Nie ma już Bardanii. Nie tu, nie pod panowaniem Nordów.

Od kiedy zajęli oni ziemię, życie tu stało się niebezpieczne i krótkie, a śmierć szybka i brutalna. Zaborca za nic ma ludzkie życie, a bardańscy rebelianci odpowiadają mu dokładnie tym samym, kiedy tylko mogą napadając na znienawidzonych Nordyjczyków. Mord przetacza się przez całą krainę, krew wsiąka w ziemię, a ludzie stają się coraz głuchsi na cierpienie

i ból. Zwieszane głowy, zmęczone twarze, znoszony ubiór – Nord złamał Bardańczyków szybko; bił ich i katował jak psy, karał tak długo, aż ludzie ci pojęli, że muszą się ugiąć. Wiadomo przecież, że nigdy nie będą oni Nordyjczykami, nie noszą w sobie przekleństwa Jedyneho, nie wywodzą się wprost od Rodian, nie potrafią władać magią... Nie będzie asymilacji narodu, ich krew nigdy się wzajemnie nie zmiesza. Te narody zawsze będą sobie obcymi, zawsze będzie tu konflikt i wojna, wyzysk i kary. Okupant i okupowani.

Ziemia jest więc podzielona. Wokół unosi się poczucie rezygnacji i świadomość przegranej. Nordyjczycy trzymają zabór silną ręką, nie dając mieszkańcom podnieść głowy i nie popuszczając im choć odrobinę. Spotkasz tu dumnych, beczelnych w swym postępowaniu najeźdźców i upokorzonych przegranych. Tylko te dwa rodzaje ludzi.

KRAJOBRAZ

Czasem masz wrażenie, że z roku na rok krajobraz staje się bardziej szary i zniszczony. Wojenny właśnie. A kiedy zastanowisz się nad tym, co widzisz, gdy przyjrzyś się zmianom, jakie zachodzą w okolicy, pojmiesz, że nie jest to tylko wrażenie. Bardania naprawdę ubożeje. Z każdym rokiem niszczeje i chyli się ku upadkowi. Nord wysysa tę krainę jak legendarny wampir, który za nic ma życie swej ofiary. Kradnie wszystkie siły vitalne, by w końcu porzucić martwe ciało.

Zastanawiam się, jak opisać krajobraz Bardanii. Do czego go przyrównać? Jakich słów użyć? Czy jest ona jak sąsiadująca z Agarią Nubria? Zniszczona przez wojnę, obwarowana dziesiątkami twierdz, upstrzona kikutami spalonych wsi i miast? A może jak płonąca wiecznym ogniem Ragada, pełna szubienic, spalonej ziemi i domów udekorowanych upiornymi cieniami spopielonych ciał? Nie. Nie jest ani jak Nubria, ani jak Ragada, ani jak żadne inne z państw Dominium. Nordyjska Bardania jest od nich wszystkich dalece bardziej upiorna. Jest pusta i pustką tą przeraża bardziej niż i sto spalonych domów Nubrii czy Ragady. Jest pełna wymarłych osad, pustych, niezamieszkaných domów i miast, w których całe dzielnice krzyczą ciszą samotności.

Nordyjczycy od lat porywają tu ludzi, wywożą w głąb Nordii i zamykają w miejscach, z których nikt nigdy nie powrócił. Budzą do życia pustkę,

przywołują chorobę, która każdego miesiąca dociera do nowych osad i miast. Rodzą niemoc, która w końcu zabija Bardanię.

Nie znam człowieka, któremu dreszcz przerażenia nie przeszedłby przez plecy, gdy natknie się na te osady. Chciałbym powiedzieć, byś wyobraził sobie, panie, ten widok, lecz byłyby to puste słowa. Uwierz mi, trudno to sobie wyobrazić, trudno pojąć jak straszny to widok. Wyobraźnia nie powie ci, jak wyglądają wsie, z których jednego dnia wywieziono wszystkich mieszkańców. Jej oczyma nie ujrzysz chat, w których wciąż wala się zniszczały dobytek, kolorowe ubrania, jakieś garnce, proste meble. Są tam i urwane przez wiatry okiennice, i rozrzucone narzędzia, i leżące w ziemi zabawki dzieci. Wokół chat zaś rozciągają się pola uprawne, też porzucone, całe w chwastach, jak i chaty, dziko zarośnięte i niszczałe. Horyzontem przemykają zdziczałe zwierzęta, niegdyś domowe, dziś nieufne, wystraszone, obce człowiekowi.

MIASTA

Bardania nigdy nie poznała metropolii. Nie powstały tu potężne miasta, rozległe, z pnącymi się ku niebu wieżycami katedr i kościołów. Nie zbudowano sieci kamiennych, trwałych dróg łączących największe z miast. Te największe w Kordzie byłyby najwyżej rozwiniętymi osadami... Bardania ukochała wolność zielonych łąk, niziny i pola, świst wiatru i lekkość życia. Nie budowano tu miast ani ciasnych, ani rozległych, nie zamykano się w kamiennych więzieniach murów i uliczek. Mają tu rozrośnięte wsie, czasem z kamiennymi uliczkami, czasem z szeregiem dzielnic czy rynkiem. Nic ponad to.

Największe jest Lark, ukryte w samym sercu gór Bakham. Dziś pełni rolę stolicy zaboru. Dawniej powiedziałbyś o nim, że niewiele jest na świecie piękniej ułożonych miast – leży bowiem w niecodziennie uformowanej płaskiej dolinie, na której środku wznosi się, jak gdyby specjalnie na tę okazję usypane, strome, choć wcale nie wysokie, wzgórze. Widok z miasta rozciąga się więc na całą dolinę, a gdy patrzy się z jego wieżyc, daleko szerzej, ponad wzgórzami Bakham, ku wysokim, skalistym szczytom Derah.

Dziś, mówiąc o Lark, nie wspomnisz o pięknej okolicy, ani o zadziwiającym horyzoncie. Dostrzeżesz raczej regimenty nordyjskiego wojska, kara-

wany wozów wywożących z Bardanii jej skarby, czy łopoczące na wietrze sztandary okupanta.

Nie tylko Lark straciło swój czar. Słynące ze swych winiarni, słoneczne Jardin o białych fasadach domów i kolorowym rynku, najweselszym w całym Dominium, jak dawniej o nim mówiono. Cicha Penta, ufundowana przez Sardusa, miasto od półtora tysiąca lat święte, punkt na mapie setek pielgrzymek zmierzających do Kartiny śladami krucjat. Dziś straszy pustymi gospodami, łózkami wyglądającymi pielgrzymów, stoiskami, na których powiewają niechciane pamiątki i relikwie. Dziś pielgrzymi omijają tę okolicę. Zadziorne Manon, które każdego roku rodziło ludzi wybitnych, ukochane Manon, dom McKilmeeta, dom Jana i Piotra McRodów, dom Anny McKirack, Toma McRick, zwanego Śpiewką, czy grupy Trubadów, miasto



teatr, miasto ul, skupisko bardańskich osobowości. Dziś jeden z ostatnich, słabych punktów oporu, katowany przez Nordyjczyków ze szczególnym okrucieństwem.

Właśnie w miastach dobitnie widać, że Bardania jest okupowana. Tam, za murami wciąż tli się wojna. Ludzie poddawani są represjom, ulicami maszerują patrole wojska, na porządku dziennym są rewizje mieszkań, przesłuchania podejrzanych, publiczne egzekucje. Życie toczy się od buntu mieszkańców do jego zgaszenia, od oznak odradzającego się ruchu

[rys. D.G.]

oporu, do chwili brutalnego ucięcia zarzewia rewolty. Od czerwonych bardanek pojawiających się na dachach kamienic, do czerwieni krwi spływającej rynsztokiem podczas egzekucji kolejnych buntowników.

Miasta Bardanii, sterroryzowane przez Nordię, częściej przypominają więzienie, niż dom. Okrutne mozaiki dzielnic zamieszkałych przez zniewolonych Bardańczyków oraz dzielnic pustych, cichych, których mieszkańców wywieziono do Nordii. Oto miasta – jak malutkie Birgham – zamieszkałe już tylko przez starców, kobiety i dzieci. Miasta widma, upiory, pieczętujące koniec Bardanii...

Nordia nie zna litości. Nie chce pokoju. Nie pragnie przekucia Bardańczyków w synów Nordu. Potrzebuje tylko bezwzględnej siły roboczej.

WOJNA

Czasem, wędrując pośród salonów Dominium, usłyszysz, że Nordia zajęła Bardanię dla Katedry Światła. Sojusz doskonale zna historię utarczek Nordu ze stolicą Bardanii, wie o napadach na Badaczy, o nieustannych odmowach współpracy i kłódach rzucanych pod nogi Nordyńczykom na każdym dosłownie kroku. „W końcu – mówi się na salonach – miara się przebrała, a Nord postanowił zdobyć Katedrę dla siebie, by zbadać ją w ciszy i spokoju”.

Jak wiele podobnych, i ta dykteryjka nie ma wiele wspólnego z prawdą, choć jest przecież sprawnie skonstruowana i nosi w sobie tę odrobinę wiarygodności, by mogła być powtarzana pośród salonowych uśmiechów i plotek.

W tej wojnie, jak w każdej przecież, chodziło o pieniądze. Nie wojuje się dla budowli, choćby nie wiem, jak były one znaczące, nie wojuje się dla panien, choćby nie wiem, jak były urodziwe, nie dla idei, choćby nie wiem jak były szlachetne. Wojuje się, panie, dla pieniędzy. Dla niczego więcej.

Nordia potrzebowała bardańskiego drewna, a także zboża i bydła... Zarządzana przez Cynazyjczyków prowokacja dała Nordii i pozostałym dwóm zaborcom przepustkę do działań wojennych. Grupy pielgrzymów od kilku lat były nękane przez bardańskich rozbójników, w końcu jednak doszło do prawdziwej tragedii – tamtego lata bowiem napaść nie skończyła się na ograbieniu wędrowców. Grupa zaproszonych do Kartiny mniichów z Trizanii została napadnięta i bestialsko wyrżnięta. Trop zawiódł

śledczych zbyt blisko bardańskiego tronu, by ktokolwiek mógł mieć wątpliwości. Korona Bardanii od lat dawała przyzwolenie tym aktom. „O jeden raz – jak zakrzyknęli książęta Nordii – za dużo”. Sąsiedzi szybko wkroczyli do Bardanii.

Jej naturalne bogactwa kłuły ich w oczy od wieków...

ZABORCA

Nordia nie wiąże z Bardanią planów na daleką przyszłość. Nie utwarza dróg, nie buduje faktorii, nie funduje nowych miast. Rozwój tej ziemi nigdy nie zajmował głowy Nordu. Uważny obserwator nie ma wątpliwości, że za pięćdziesiąt, czy może za sto lat Nordia wycofa się z tej ziemi. Kroniki mówią, że robiła tak już nie raz w swej historii. Władcy Milczących Gór są jak wspomniany już wampir, który dopadł swą ofiarę. Wyssie z niej siły vitalne i w końcu porzuci.

Zaborem zarządza Dorian Ksenes, człowiek o analitycznym umyśle, Nordyczyk pozbawiony uczuć i wszelkich emocji. Okrutny, jak mówią o nim sami Nordowie. Na swe potrzeby zajął Dervańską Bibliotekę, okazały budynek gromadzący szereg bardańskich pism, map i ksiąg poświęconych górom Dervah.

Bardania ma swoich reprezentantów – Radę Bardanii – czterech przedstawicieli największych bardańskich klanów. W imieniu swojego ludu przedkładają Ksenesowi wszelkie sprawy. Każda petycja, każde zażalenie i prośba przechodzą przez nich i odpowiednio przygotowane mogą trafić do biura zarządcy.

Cała administracja sprowadza się do jednego – jak najlepiej i najłatwiej wyrwać Bardanii jej skarby. Jak zabezpieczyć transporty drewna, jak szybko transportować zboże, gdzie szukać kolejnych rąk do pracy. Ksenes pilnuje więc porządku w prowincji, zarządza więzieniami, kontroluje pracę w tartakach, kopalniach, młynach, planuje transporty i ochronę karawan. Ma ze sobą armię doradców, żołnierzy, sojuszników.

Bardania w starciu z zaborcą zdaje się być zupełnie bezbronna.

OKUPOWANI

Wpierw było zaskoczenie i szok, gdy granice Bardanii z trzech stron w jednej chwili przekroczyły wojska sąsiadów. Zaraz po tym nastąpił zryw do

walki, lecz tę szybko Bardania przegrała. Bardanię skuto, nim ta pojęła, co się dzieje. W końcu więc przyszła rezygnacja. Jedni uciekli w góry, by tam odbudować niepodległą ojczyznę, ci zaś, którzy zostali, umarli duchem, poddali się. Skatowani przez nordyjskiego zaborcę Bardańczycy zwiesili głowy i poddali się przybyszom z północy.

Do złamanego narodu rękę wyciągnął Kościół. Dał mu nadzieję i cel, wlał w serca ciepło i pozwolił uwierzyć, że Jedyne pomoże Bardanii w walce z przeklętą rasą Nordyjczyków. Tak narodził się ruch oporu. Pierwszym, który głośno wystąpił przeciw okupantowi był ojciec McBridge z Pento, silny jak tur Bardańczyk, który wpierw przekonał ludzi, by miast do pracy, przyszedli do kościoła, a gdy Nordyjscy wtargnęli na mszę i przewalali ceremonię, ten skoczył do nich i całą piątkę obił i poturbowanych wyrzucił na zewnątrz. McBridge nie dokończył mszy. Nordyjscy wrócili, a gdy doszło do kolejnej bójki, ktoś wbił mu sztylet pod serce. Ojciec zmarł w murach kościoła.

W całym mieście doszło do wielodniowych zamieszek, które zakończyły się odwołaniem zarządcy Pento. Joachim Riter w niesławie powrócił na północ, a cała Bardania pojęła, że z zaborcą należy walczyć. Kościoły wypełniły się. Naród zwrócił się do Jedyne.

WSPÓŁPRACA

Utarło się mówić, że Bardańczycy podzielili się na tych, którzy wciąż walczą, żyjąc ukryci w górach Dervah i prowadząc partyzancką wojnę z najeźdźcą oraz na tych, którzy zostali złamani, poddali się i ze spuszczoną głową bezwolnie poddają się rozkazom Nordii. Brutalna rzeczywistość okupacji niesie jeszcze jeden typ ludzi: tych, którzy sprzedali się Nordii.

Jak wszędzie na świecie, tak i tu nie brak zdrajców, którzy dla władzy, dla korzyści materialnych, dla spokoju i bezpieczeństwa swych rodzin oddali się na usługi okupantowi. Inwigilują ruch oporu, odpowiadają na każde pytanie zaborcy i wykonują każdy jego rozkaz. Są jak tresowane psy próbujące przypodobać się swemu panu.

Zarówno w Lark, jak i w Jardin, czy wielu poślednich osadach, zarządca miasta i prowincji ma swych bardańskich doradców. Bez tych ludzi Nordii byłoby o wiele ciężiej zaprowadzać porządek, walczyć z każdą próbą rebelii, tłumić bunt. Nie znający okolic Nordyjczycy wysługują się tutej-

szymi zwiadowcami i strzelcami, którzy prowadzą najeźdźcę wprost do obozów partyzantów.

Jeśli któryś ze zdrajców się pomyli, jeśli oddział Nordyjczyków przegra starcie, a zdrajca wpadnie w ręce partyzantów, będzie umierał w długich męczarniach, płacąc najdroższą z kar za swe grzechy.

Powinienem powiedzieć, że trzeba naprawdę odważnego człowieka, by współpracował z Nordem.

Wybacz, panie, lecz ja, w żadnym razie, nie ukłonię się przed taką odwagą.

KATEDRA ŚWIATŁA

Jak każda z rodiańskich Katedr, i ta budowla jest zbudowana na planie krzyża. Wznosi się kilkadziesiąt kilometrów na północ od Etrange, tuż przy granicy lasu Ragnańskiego, który praktycznie dotyka jej zachodniego skrzydła.

Katedra jest gigantyczna. Trudno ją nawet nazwać budowlą, trzeba by raczej dla niej znaleźć inne słowa, nowe, pasujące zarówno do opisanie góry, czy jeziora. Kiedy stoisz przy jej ścianach, myślisz, że oto z samego nieba spadło coś nieludzkiego, niewyobrażalnie potężnego i obcego. Nie widzisz czubka budowli, nie dostrzeżesz jej końca ani początku. Rozciąga się wszędzie, gdzie okiem sięgniesz będzie widać jej ciemny, grafitowy odcień. Czy ktoś prosił cię kiedyś, byś opisał mu, jak duża jest któraś z gór, wznoszących się na horyzoncie? Ten, kto stanie przy Katedrze, zrozumie dlaczego żaden z Badaczy Katedr nie odpowiada na pytanie laików i nie wyjaśnia, jak duże są Katedry. Są one gigantyczne, panie. Jak przełęcz, góry, jak jeziora. Jak nic, co zbudowała ludzka ręka.

Zastanawiam się coś można o niej powiedzieć. Gdybym mógł napisać o niej książkę, mógłbym w zarysie przedstawić fakturę jej ścian. Gdyby ktoś pozwolił mi opisać Katedrę w trzech woluminach, miałbym czas i miejsce, by wspomnieć o drzwiach, czy może bramach, przez które wkracza się do środka i w kilku słowach powiedziałbym o czterech ołtarzach. Dałbyś mi, panie, możliwość opowiedzieć ci o niej w dziesięciotomowym cyklu, dałbym radę naszkicować jej obraz, tak byś mógł ją sobie wyobrazić, byś dowiedział się o schodach prowadzących do wież, o windach sunących w podziemia, o nieustannym dźwięku, cichym, basowym dobywającym się

spod kamiennej posadzki.

Ludzie spędzają całe życie na badaniu Katedr, a są one tak niezwykle, że żadnemu z nich nie starczy życia, by dokładnie poznać rodiańskie sekrety. Jeden skupi się na wzorach wygrawerowanych na zewnętrznych ścianach, rytach niewidocznych, wyczuwalnych tylko kiedy dotknie się ściany, inny zechce badać lochy i katakumby, nasłuchiwać dźwięków dochodzących z głębi i notować zmiany ich tembru i natężenia. Tu, w przypadku Katedry Światła, wielu Badaczy spędziło próżne godziny na próbie odgadnięcia, jak skonstruowane są niezwykle witraże, przez które zawsze, każdego dnia, każdej nocy, każdej jednej chwili wpada piękne, kolorowe słoneczne światło. Gdybyż nie obcość tego miejsca, pustka, świadomość przekleństwa, które spadło na budowniczych, wędrownka pośród jej korytarzy i naw, w świetle tych ciepłych, barwnych promieni byłaby jedną z cudowniejszych rzeczy, jakie mogą się człowiekowi przytrafić.

Cóż, skoro Katedra, jak wszystkie pozostałe, emanuje pustką, a spacer po jej wnętrzu to rzecz więcej niż nieprzyjemna.

Długo, by pisać o Katedrze Światła, lecz przecież przeciętny śmiertelnik nie będzie miał szansy odwiedzić tej budowli. Otoczona murem, pod strażą, skupia na sobie uwagę nordyjskich Badaczy. Nikt inny nie ma tam wstępu. Nordia zbyt długo prosiła o to, by móc wnikliwie zbadać Katedrę Światła. Teraz, kiedy wreszcie ma szansę, skwapliwie z niej korzysta.

SHETAIR, BRIGHTON, TELLAR

Osad takich jak Shetair, Brighton czy Tellar jest dziś w nordyjskim zarborze wiele, rozrzuconych pośród nizin dawnej Bardanii. Przeraziłwie puste, wymarłe, straszące nieustanną ciszą. Shetair słynęło kiedyś w całej Bardanii z wyśmienitego piwa, to stąd bowiem wywodzi się przepis słynnego *Sheta*, piwa jakiego nie znajdziesz w żadnej innej części Dominium. Dzięki browarowi wieś przez lata rozrastała się i powoli upodabniała do miasta. Sporo ponad setka chat, kilkanaście gospod, bogactwo widoczne na ulicach i w domach. Dziś wymarłe.

Podobnie Brighton czy leżące kilkanaście kilometrów dalej na zachód Tellar, obie w paśmie gór Ragn. Wełna owcza z tych osad była słynna w całej Bardanii, bogatsze Brighton było już w zasadzie miasteczkiem. Dziś pozostały tylko zielone hale i łąki, resztki zagród, czasem wciąż błądzące

po okolicy zwierzęta. Obie osady wyludniono, choć w Brighton, nie wiedzieć czemu, pozostawiono kilkadziesiąt kobiet, starców i dzieci. Po co? Nie sposób się domyślić.

STRAŻNICA BIAŁEJ MEWY

Strażnica wznosi się kilkadziesiąt kilometrów na północ od Jardin. Wybudowano ją podczas krucjat, a legenda mówi, że Sardus spędził w niej kilka nocy podczas swej wyprawy na północ. Choć trudno wierzyć podobnym legendom, niezwykła moc Strażnicy każe jednak zastanowić się nad przekazywaną od pokoleń historią. Mówi ona o tym, jak podczas wędrówki Sardus zapadł na ciężką chorobę i kilka tygodni musiał odpoczywać w tych okolicach. Wojska Sardusa, oczekując jego powrotu do zdrowia wybudowały obozowisko, a jednym z jego elementów była właśnie Strażnica. Z początku prosta, drewniana, postawiona przez żołnierzy w kilka dni. Sardus spędził w niej pięć nocy, a leżąc tam, śnił o nieprzyjaznej człowiekowi, przeklętej ziemi Nordów.

Kiedy powrócił do sił i opuszczał obozowisko, pobłogosławił Strażnicę i poświęcił ją Białej Mewie, która miała strzec wszystkich, którzy znajdą tu schronienie przed demonicznym ludem Nordyjczyków.

Tyle mówi legenda.

Dziś po obozowisku Sardusa nie ma śladu, a jego jedyną pozostałością jest Strażnica, dziś przebudowana, podmurowana, o wiele potężniejsza niż wtedy, gdy przebywał tu przywódca Karian. Podziemne tunele prowadzą ze Strażnicy w czterech kierunkach świata, tak by uwięzieni w niej Bardańczycy mogli w potrzebie wezwać pomoc.

Błogosławieństwo wciąż jest w mocy. Żaden Nordyjczyk nie ma do niej wstępu i nie potrafi przekroczyć jej progu. Wielu nie potrafi się nawet do niej zbliżyć.

LARK

Lark zmieniło się bardzo. Jedynie gruntownie przebudowane Molan dosięgły większe zmiany. Zaraz za nim jest właśnie Lark, dawniej ciche, niemal sekretnie rozłożone w małej niecce, dziś zamieniono je w tryskającą życiem stolicę zaboru. Delikatny duch miasteczka uleciał tego samego dnia, którego bramy przekroczyli Nordyjczycy.

Nordyjczycy przywieźli do Lark zgiełk i zamieszanie. Zrobili zeń centrum dawnej Bardanii, choć miasto nigdy takich zaszczytów nie chciało. Odebrali mu urok prowincjonalnego miasteczka, sprowadzili karawany, kupców, regimenty żołnierzy. Lark zagubiło się w tym wszystkim. Nie ma tu dość eleganckich kamienic, nie ma tylu gospod, ulice są zbyt wąskie, a podjazd do miasta zbyt stromy. Wszystko tu nie tak.

Źle czują się tu przyjezdni Nordyjczycy, źle jest też Bardańczykom. Spośród wszystkich mieszkańców Lark dobrze czują się tu tylko ci nowi, ci, którzy przybyli tu na własne życzenie lub się tu w nowym Lark narodzili. Ponadto, jakby mało było nieszczęść, miasteczko ukochały sobie Szept oraz Upiór, dwa gargulce, które zamieszkały na dachu biblioteki, jak mówią szeptane plotki - przyzwane przez barona Ksenesa. Gargulce od kilku miesięcy terroryzują miasto. Bardańczycy nie lękali się ani patroli wojska, ani nocnych rewizji i aresztowań, przez długi czas dumnie unosząc głowy w geście buntu. Gargulce szybko jednak zachwiały ich odwagą, na krótką chwilę zupełnie rozbiły ruch oporu, a dziś po wielu tygodniach, kiedy ruch zaczął się powoli odradzać, wciąż wzbudzają grozę polując na przemykających nocnymi uliczkami Bardańczyków. Dwa stwory odmieniły miasto rozkładając nad nim cień ciemniejszy i szczelniejszy niż ten, pochodzący z nieodległych gór Dervah.

W mieście osiedliła się też od samego początku zmian pewna para Cynazyjczyków: Ursula Bland, przyrodniczka oraz jej wierny przyjaciel, Michael Thirton, pisarz i malarz, więcej niż tylko przeciętny artysta. Przybyli tu w kilkanaście dni po Ksenesie, wynajęli kamienicę i rozpoczęli - jak sami mówią - wielką przygodę swojego życia. Ursula bada i kataloguje tutejszą przyrodę, Thirton, po uszy w niej zakochany, pisze wiersze, poematy, maluje obrazy... Wszystko to poza, bo przecież oboje są tu na usługach Cynazji, wspierają ruch oporu, są jego dobrym duchem, dając odwagę, pieniądze, czasem i pomysły. Nordii zaś dają na talerzu niektórych spośród członków ruchu oporu, dają jej wiedzę o ruchach i planach Bardańczyków, dają to wszystko, co od samego początku dała jej Cynazja - pełne wsparcie i radę, choć przecież oficjalnie w pełni popierają dążenia Bardanii do niepodległości.

Jeśli powiedzieć coś jeszcze o dzisiejszym Lark, trzeba by wspomnieć o Wilkołaku z Lark, potworze, który kilka miesięcy temu zamieszkał w mie-

ście i od tego czasu, kiedy tylko księżyc staje w pełni, rusza na miasto, by mordować Nordyjczyków. Ich rozszarpane ciała znajduwane są szybko, bo nim ofiara umrze, ulicami niesie się przerażający krzyk – o tym, że ginie kolejny Nordyjczyk, Lark dowiaduje się szybko. Rankiem nad miastem wznosi się wilcze wycie i potwór znika. Do czasu kolejnej pełni.

ZARZĄDCA I JEGO BRATANEK

Jak wspomniałem, nową prowincją Nordii zarządza baron Dorian Ksenes. Czasem, późną nocą, przy winie, najbliżsi jego współpracownicy opowiadają historię niewoli Ksenesa w jednej z głębokich kopalń Nordii, daleko stąd, w sercu Milczących Gór. Uwięziony przez Szaki, przez kilka miesięcy walczył o życie i nie pozwolił stworom się zabić. Miał dość siły, by przedzej przyłączyć się do stada niż dać się im pożreć. Przez kilka miesięcy wędrował wraz z nimi. Gdyby ktoś mógł spojrzeć na plecy i prawe udo Nordyjczyka, pojąłby, jak straszne rzeczy działy się pod ziemią. Nawet silne, nordyjskie ciało nie zdołało zregenerować blizn, upiornej pozostałości po piekielnych ranach. Ludzie mówią, że tam, pod ziemią, wraz z krwią ran, z barona wyciekły wszelkie uczucia. To nieprawda. Ja sam nazwałbym go człowiekiem surowym, lecz na pewno nie bezdusznym.

Prawą ręką Ksenesa jest jego bratanek William, młodzieniec, którego zadaniem jest inwigilacja ruchu oporu i łamanie ducha Bardańczyków. Wywiązuje się ze swej misji dobrze, choć zyskał w Bardanii nowego, nieznanego mu dotąd wroga – Kościół. Mówi się, że William jest wyznawcą Czarnych Rodian, a to nie przysparza mu sympatyków. Choć nikt na głos go nie oskarżył, za młodym Ksenesem ciągną się szeptane pomówienia. Bardański Kościół czyni co w jego mocy, by zebrać dowody na młodego Ksenesa i skompromitować nordyjskiego zaborcę w oczach Kartiny.

GAMTOR

Kilkadziesiąt kilometrów na północny wschód od Lark, stoi Gamtor, jedna z kilku słynnych na całym Półwyspie Pazura rodiańskich ruin. Badacze spierają się, czym jest Gamtor. Jedni mówią, że to podziemny skarbiec, inni, że to wejście do zasypanej przed wiekami kopalni. Myślę, że nikt nie ma racji. Żaden człowiek na ziemi nie pojmie prawdziwej istoty rodiańskich pozostałości.

Z oddali Gamtor wygląda jak grot. Wita czernią otworu, obiecując wędrowcowi schronienie przed skwarem lub deszczem, osłonę od wichury czy śnieżycy. Kiedy jednak się zbliżyć, człowiek pojmuję, że nie stoi przed zwykłą jaskinią, a jeśli zechce przekroczyć jej próg, będzie pamiętał tę chwilę do końca życia. Wewnątrz widać szerokie, ciemne jak czarny marmur schody prowadzące w głąb, w dół groty. Idąc nimi, człowiek będzie mijał po lewej i prawej stronie chodniki, tak szerokie i wysokie, że mógłby się nimi poruszać konny. Wszystkie delikatnie opadają, prowadzą w dół, ku ciemności.

Gamtor jest badane przez Nordyjczyków, podobnie jak Katedra Światła. Stacjonuje tu wojsko, a Badacze spędzają całe dnie w ciemności ruin. Okoliczne podania mówią, że w tej grocie żył stwór, który obdarowywał biednych diamentami. Nord wierzy, że Gamtor jest kopalnią, i że można przywrócić ją do pracy.

TWIERDZA DERV

Derv wydaje się niemożliwa do zdobycia, lecz to, co w niej fascynującego, co zgodnie podkreślają wszyscy Badacze, to fakt, że Derv nie została zdobyta nigdy. Ani dziś, za czasów Sojuszu, ani w czasach zamierzchłych, gdy po ziemi stapał Prorok, ani nawet wcześniej, gdy wojny pomiędzy sobą toczyli Rodianie. Niewiele jest takich twierdz na świecie. Kto wie, może tylko ta jedna.

Prowadzi do niej wąska droga, z jednej strony zamknięta stromą ścianą góry Kolumn, a z drugiej głęboką przepaścią. Nim przybysz stanie przed bramą twierdzy, przez długich kilkanaście minut będzie wystawiony na ogień muszkietów i dział ukrytych na blankach. Wąska serpentyna drogi jest odcinkiem zabójczym dla każdego wojska. Któż zdoła przetrwać silny ostrzał na długim, trzykilometrowym odcinku wąskiej górskiej drogi, gdzie nie ma gdzie się skryć czy osłonić? Kto oprze się lawinom kamieni zmiatającym z drogi i porywającym ku przepaści całe oddziały? Kto będzie miał tyle wytrwałości, by pod nieustannym ostrzałem muszkietów udrażniać przejście i pozostałości lawiny? Przecież zaś na końcu nie czeka nagroda w postaci otwartych bram. Tam czeka piekło oblężenia, wrzątek lany z murów, kolejne kamienie i jeszcze więcej ognia.

Można jednak wierzyć, że historia zna przypadki wojsk, którym by się to udało.

Wtedy rodiańskim obrońcom przychodziły z pomocą Kolumny, stojące jak szpaler wojowników wzdłuż całej tej drogi, wykute w skale góry, tulące się do niej od tysięcy lat. Badacze nie potrafili dziś skorzystać z mocy Kolumn, nie znają ich wszystkich sił, lecz i to tylko, co udało im się odczytać w twierdzy oraz z samych Kolumn wzbudza szacunek, czy może przeżenie... Poprzez setki, niewidocznych z daleka, mniejszych i większych otworów Rodianie przepuszczali powietrze, budząc wiatr i kierując go wzdłuż szpaleru kamiennych strażników. Muzyka, która wtedy rozbrzmiewa, rzucała każdą żywą istotę na ziemię, wywoływała ból nie do zniesienia, rozsądzała umysł, w końcu zaś zabijała. Kakofonia dźwięków osiągała swe apogeum tuż przed bramami twierdzy, ciągnęła się wzdłuż całego chodnika, lecz za murami Derv była ledwo cieniem, wyciszona, rozbita o szczególną konstrukcję ścian twierdzy. Dziś nikt nie potrafi tak przyzwać i zakłąć wiatru, by przywołać żywioł, lecz czasem, wiatr sam pojawi się nad górą Kolumn i przemykając pośród setek antycznych otworów, zagra upiorne dźwięki.

Derv obrali za swą siedzibę nordyjscy Badacze i członkowie Zakonu Dalmira. Tu spływa cała wiedza zgromadzona w Bardanii, tu się ją bada i analizuje, by w końcu, posegregowaną, opatrzoną notami i komentarzami przestać do Nordu.

KILMEET I McROY

Wspominałem już raz o Kilmeecie, chciałbym powiedzieć o nim jeszcze kilka słów. Znany był on w Bardanii jeszcze przed zajęciem tych ziem przez Nordię. Złe czasy uczyniły jednak zeń bohatera legendy. Dziś jest mędrce, na którego nawet Nord nie waży się podnieść ręki. Kilmeet wędruje od osady do osady i naucza ludzi, jak żyć godnie, jak nie poddawać się Nordii, jak modłać się do Jedyne go można sprawić, że przeklęty zaborca wyniesie się do swych ojczystych ziem. Starzec mówi tylko po bardańsku, rozmawia tylko z Bardańczykami, ignorując każdego Nordyńczyka, który zechce się doń odezwać. Jest symbolem cierplivej Bardanii, która czeka na swój czas.

O ile Kilmeeta można spotkać w każdym miejscu zaboru, bo póki starzec ma siłę, póty wędruje po ojczyźnie i nawołuje do odwagi, o tyle Davida McRoya można spotkać głównie w świętym Penta, czasem w jego okoli-

cach. McRoy był jednym z bogatszych posiadaczy ziemskich, w wyniku wojny i rozbiorów stracił większość swego majątku – a to co ocalił, wystarczyło ledwo, by kupić dom w Pencie i tam rozpocząć walkę z najeźdźcą. McRoy już za młodu słynął jako sknera i dusigrosz, człowiek, który dla pieniędzy zrobiłby niemal wszystko. Kiedy Nordia odebrała mu ziemię, szlachcic poprzysiągł, że nie spocznie, póki nie odzyska swego majątku. Tak narodził się jeden z najbardziej zatwardziałyich wrogów Nordii.

Kamienica McRoya momentami przypomina wręcz ratusz. Wszystkie pokoje na pierwszym piętrze zajmowane są przez prawników, którzy pracują dla barona pisząc kolejne pozwy, zażalenia i listy. McRoy nie jest wojownikiem, nie chwycił za muszkiet i nie ruszył mordować wroga, o nie! Wziął swych księgowych, prawników, zatrudnił kolejnych i zamienił życie zarządcy w piekło. Jego ludzie każdego dnia wyszukują dowody łamania prawa, bestialstwa, mordu, wszelkich potknięć, które popełniają Nordyjczycy. Protesty, skargi, wnioski do sądu słane są do zarządcy jak i do dalekiej Kartiny. Sekretarze Papieża z każdym miesiącem mają pełniejszy obraz okupacji Bardanii. A prawnicy McRoya wciąż szukają kruczków i dziur, wciąż odwołują się do praw Bardanii, i dokładnie analizują nowe, nordyjskie prawo. Jeśli tylko któryś z Nordyjczyków je złamie, McRoy natychmiast zamieni jego życie w piekło.

A jeśli Nord zlekceważy pozwy szlachcica, lub nie daj Boże, coś mu się stanie, Kartina dowie się o tym pierwsza...

PAŁAC BORTH

Około sto kilometrów na północny wschód od świętego miasta Penta, wznosi się Pałac Borth, kolejna rodiańska pozostałość. Nie bez powodu Półwysep Pazura słynie jako miejsce, gdzie horyzont utkany jest ruinami pozostałymi po naszych przodkach. Pałacowi Borth jednak w żadnym razie nie można nazwać ruiną.

Ma on nader niepraktyczną, trudną do przyswojenia dla człowieka konstrukcję, gdzie każde z czterech ramion-korytarzy prowadzi do innej części domu. Około roku sześćsetnego pałac zaczęto wykorzystywać jako katedrę i odbywały się tu ważne ceremonie, jednak wkrótce budowla nabrała złej sławy i ostatecznie, w roku 853 przestała być używana jako obiekt sakralny. Nawet dziś, kilkaset lat po tych zdarzeniach w okolicznych podaniach

i legendach można znaleźć opowieści o dzieciach, które chrzczone w katedrze Borth (bo taką nosiła wtedy nazwę) zapadały na dziwne, nieznane człowiekowi choroby, by w końcu po latach kończyć w przytułkach dla obłąkanych. Do dziś w tych rejonach mówi się, że Borth rodziło szaleńców. Ludzi, którzy zachowują się nieodpowiedzialnie nazywa się “chrzczonymi w Borth”.

Kilkadziesiąt lat temu, podczas inwazji Nordii, miało tu miejsce krwawe starcie, gdy po ataku na regiment nordyjskich żołnierzy trzydziestu Bardańczyków schroniło się w jej murach. Wyrżnięto ich wszystkich, a budowlę podpalono. Dziś stoi zupełnie pusta.

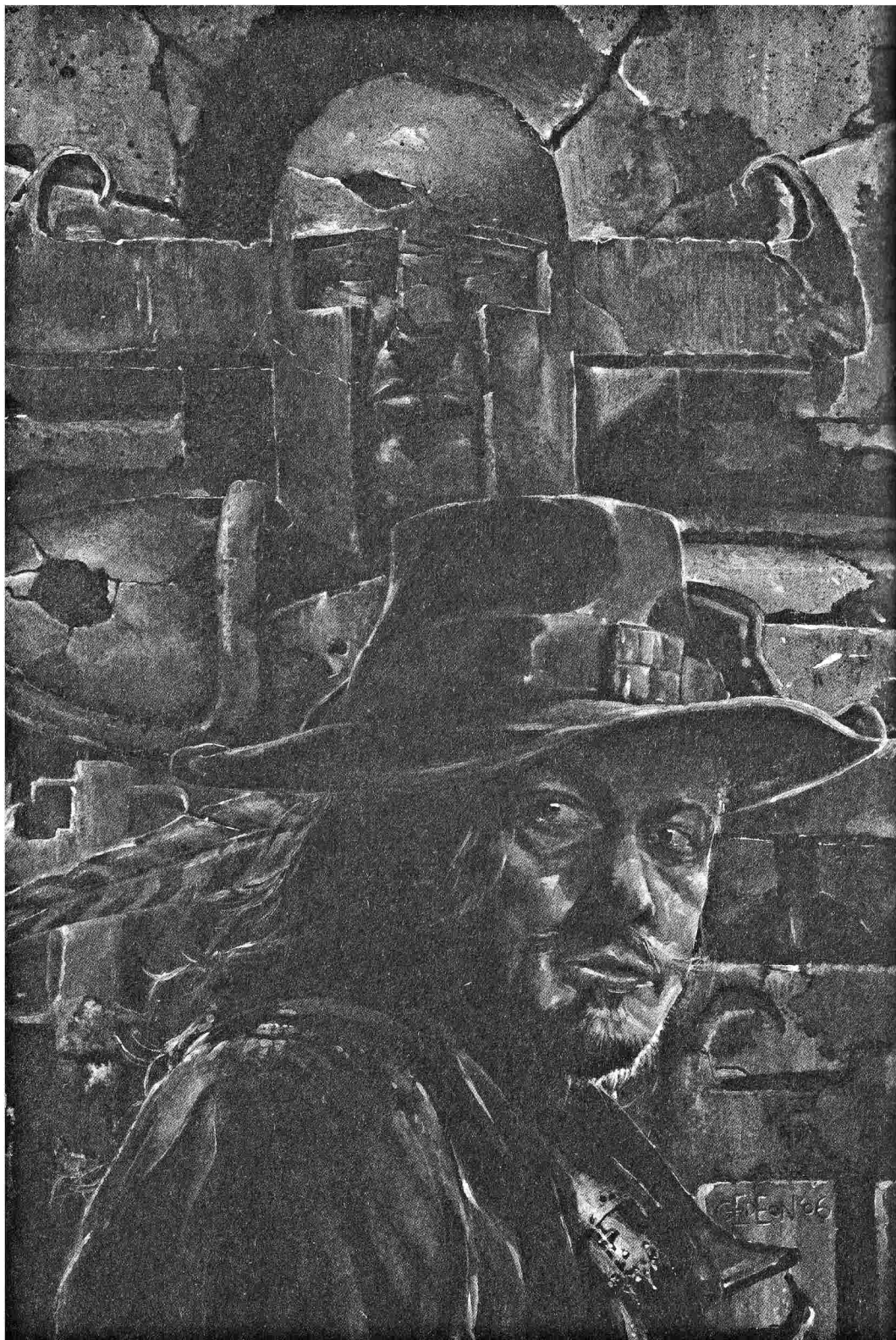
LONAS DIBBER

Atak na Borth prowadził kapitan Lonas Dibber. Można by powiedzieć, że to żadna sztuka mając pod bronią prawie dwustu ludzi, dopaść kilkudziesięciu rozbójników, wpędzić ich w pułapkę i wyrżnąć jednego po drugim. Przecież jednak zawsze rzeczy mogą pójść nie po myśli, przecież zawsze są straty, bo bitwa to rzecz, której nie da się przewidzieć. A jednak Dibber nie miał w tej batalii strat, nic nie poszło wbrew jego myśli, wszystko potoczyło się tak jak zaplanował. Żaden z jego ludzi nie zginął, kilku odniosło tylko rany.

Dziś Dibber oficjalnie dowodzi wszystkimi oddziałami Nordii na ziemiach Bardanii, jest prawą ręką Doriana Ksenesa, choć po prawdzie trudno go spotkać w Lark. Cały czas jest w siodle, w terenie, poluje na buntowników, sprawdza przygotowanie i organizację nordyjskich oddziałów, wszystkiego stara się sam dopilnować. Czasem masz wrażenie, że Dibber nie śpi, że działa i pracuje w dzień i w nocy, bez chwili wytchnienia, podobnie jak jego przyboczny oddział, dwudziestu świetnie wyszkolonych, bezgranicznie oddanych żołnierzy. Mówi się, że za swym białowłosym przywódcą ruszą nawet do piekła.

Z BRONIĄ CZY BEZ?

Szlachetnej krwi Nordyzyk – podobnie jak szlachcie w innych krajach – traktuje broń białą jak element ubioru, nie ruszając się bez niej z domu. Jej noszenie jest zupełnie naturalne zarówno w podróży, jak i w trakcie różnego rodzaju wizyt. Broń palną natomiast zabiera się wszędzie tam, gdzie spodziewać się można niebezpieczeństwa.



PRZEWODNIK PO NORDII

ZAPROSZENIA DO NORDII

Każdy cudzoziemiec, chcąc przekroczyć jedną z Bram wiodących do Nordii (w tym także "bramę" morską), musi posiadać zaproszenie. Oprócz nielicznych wyjątków, zaproszenia może udzielić tylko Nordyjczyk o szlacheckim pochodzeniu. W tę grupę wlicza się także "dobre" rody rzemieślnicze. O wydaniu zaproszenia należy zawiadomić władze prowincji lub organizacji, które prowadzą rejestry zaproszonych obcokrajowców.

Istnieje kilka rodzajów zaproszeń. Na przykład gildie i organizacje wydają zaproszenia otwarte, dzięki którym mogą rocznie zaprosić określoną liczbę gości. Podobnie jest ze zrzeszonymi w gildiach nordyjskich cudzoziemskimi kupcami. Ich zaproszenia wydawane są na okres kilku miesięcy, podczas których mogą przestępować bramy wielokrotnie. Często zaproszenie ogranicza możliwość poruszania się po kraju, wskazuje cel podróży i drogę do niego. Znane są przypadki nieustępliwości Nordii, w których wobec uporczywej odmowy wydania zaproszenia interweniować musiał sam papież.

Okazania zaproszenia może zażądać każdy oficer armii, strażnicy dróg, strażnicy miejscy, a także urzędnicy i zarządcy gildii przy wkraczaniu w ich domeny. Nieraz proszą o to także Nordyjczycy mający udzielić gościny – wprawdzie obcokrajowiec nie musi im pokazywać dokumentu, lecz liczyć się musi wówczas z tym, że nie zostanie on przyjęty w ich włościach.

INNE DROGI DO NORDII

W górach istnieją przełęcze, stare podziemne tunele, przejścia wysoko nad górami. Nie przejedzie nimi wprawdzie wóz, jednak grupa osób z pewnością da radę przemknąć. Władze od czasu do czasu rozbijają grupę bardańskich górali czy Nordyjczyków, którzy organizują przeprawy do Nordii z pominięciem bram. Zwraca się również uwagę, by nielegalni przybysze nie docierali do Nordii drogą morską.

KONTROLA

Przy Bramach kontroluje się przede wszystkim cudzoziemców, ale czasem także i Nordyjczyków. Strażnicy znają dokładnie swoje obowiązki i wykonują je metodycznie i ze spokojem. W razie podejrzenia podróznego czeka przesłuchanie i być może areszt. Oficerowie celni w zakresie ochrony Bramy mają szerokie i władcze uprawnienia, z wydaleniem lub aresztem włącznie.

Strażnicy często wcześniej wiedzą, kto przybędzie pod Bramy, bowiem w miastach znajdujących się u ich podnóży wielu kupców, sklepikarzy, robotników, karczmarzy jest informatorami, którzy donoszą o wyjeżdżających pod Bramy.

ODPOWIEDZIALNOŚĆ I OSTRZEŻENIA

Po przekroczeniu bramy trzeba mieć się na baczności, bowiem odpowiedzialność za przewinienia gościa przechodzi w tym momencie na osobę, która je wydała. Za przewinienia lekkie, jak burda w karczmie czy nieprzestrzeganie lokalnego prawa, władze mogą wydać upomnienie. Udziela się go zarówno winnemu, jak i zapraszającemu, który jest obowiązany złożyć obszerne wyjaśnienia we właściwym konsulacie. Jeśli jest wysoko postawionym, może uda mu się uniknąć kłopotów. Po następnym ostrzeżeniu gościowi grozi wydalenie z terytorium Nordii, a Nordyjczycyowi zawieszenie prawa do wystawiania zaproszeń. Dlatego zaproszenia wydawane są ostrożnie, dla nordyjskiego szlachcica utrata możliwości zapraszania to ujmą na honorze.

Za ciężkie przestępstwa umyślne, jak zabójstwo, fałszerstwo, zabicie kruka, poważna kradzież, itp., cudzoziemiec skazywany jest na równi z Nordyjczykami – wtrącony do więzienia może nigdy już nie opuścić kraju. Za łżejsze przestępstwa grozi wydalenie z terytorium Nordii. W razie sprzeciwu władze mają prawo do użycia siły. Strażnicy eskortujący szlachcica czy zakratowane karoco wyjeżdżające przez Bramę to dosyć częsty widok.

[rys. D.G.]

PRZEWODNICY

Aby łatwiej poruszać się po Nordii, można wynająć przewodnika zwanego sawantem. Wielu oferuje swe usługi tuż po przekroczeniu bram, najbezpieczniej jednak będzie, jeśli zapraszająca osoba przydzieli swojego, który odnajdzie podróżnika w umówionym wcześniej miejscu. Często bowiem przewodnicy są jednocześnie donosicielami, którzy badają cele podróży cudzoziemców i raportują o ich poczynaniach władzom.

Przewodnik przeprowadzi po niebezpiecznym trakcie, wynajmie transport, zapewni nocleg, załagodzi wynikiłe spory. Czasem dzięki niemu uda się zyskać wstęp tam, gdzie samotnego obcokrajowca nigdy by nie wpuszczono. Jednak przewodnik odpowiada głową za to, ile obcy pozna tajemnic.

OBERŻE, HOTELE, GOSPODY

Gospody dla bogatych są czyste i sterylne, cudnie wystrojone, urządzone prawie jak pałace. Wchodzi się odsuwając kotarę lub wiszące frędzle z koralu czy porcelanowych paciorków. Wnętrza są zadymione, pachną kadzidłami i dymem z fajek. Komnaty są spore, często kute w litej skale. Gdy oberżę urządzone w przestronnych, starożytnych budowlach, sale dzieli się na mniejsze pomieszczenia za pomocą zdobnych parawanów i przepierzeń. Gospodarza i kucharzy rzadko się widzi, wokół gości uwija się kilku garsonów, którzy dolewają wina i przynoszą tace z parującym jadłem. Rozmawia się raczej szeptem, a innych gości pozdrawia się skinieniem głowy lub zdawkowym słowem. W takich miejscach gości szlachta, możni, kupcy, czasem duchowni lub uczeni, urzędnicy i oficerowie. Cudzoziemski szlachcic zwykle może liczyć w nich na gościnę, jeśli jednak okaże się być gburem, zostanie bez ceregieli wyrzucony.

Gospody dla biednych to zadymione baraki, czasem małe klitki wydzielone z budynku, czasem cały budynek. Jest tu tłoczno, gwaro, pełno tu podejrzanych typków i dziewczek. Spora część gości to robotnicy po pracy, biedni rzemieślnicy, górnicy i żołnierze. Dużo się pije, gra w kości i karty. Często wybuchają bójki. Nie są to miejsca, w których jakkolwiek obcy, a zwłaszcza cudzoziemski szlachcic, byliby mile widziani. Jeśli już przyjdzie do noclegowania tu, karczmarz prędzej wydzieli obcemu swój własny pokój, niż pozwoli spać z całą resztą.

Obcokrajowiec może także skorzystać z domów pielgrzyma, których jednak poza Elnarem jest bardzo niewiele. Także wielu eklezjan i zwykłych szlachciców udzieli obcemu gościny, jeśli tylko wywrze on na nich dobre wrażenie.

ZAMIESZKIWANIE W NORDII

Obcokrajowiec, który ma prawo nabyć w Nordii nieruchomość, to rzadkość. Przypadki nadania obywatelstwa nienordyckim są bardzo sporadyczne, sprawa ta musi być przedmiotem konsultacji rady królewskiej. Znacznie częściej obcokrajowiec przebywa w Nordii na prawach gościa, nawet jeśli trwa to latami.

SĄDY I KARY

Nordyjskie prawo jest surowe. Sprawy plebsu rozsądza szlachcice lub gildia, do którego sądzony należy. Sądy z prawdziwego zdarzenia obradują w sprawach dotyczących szlachty (w tym i rodów "rzemieślniczych"). Cudzoziemcy stają przed sądem prowincji – najwyższą po sądzie królewskim instancją sądowniczą w Nordii. Przysługuje im prawo do obrońcy, jeśli jednak nikt nie podejmie się tej roli, muszą bronić się sami. Rozprawy odbywają się za zamkniętymi drzwiami, raczej unika się rozgłosu wokół nich.

Za lekkie przewinienia grozi chłosta czy pęgieryz w przypadku plebsu, a grzywna lub areszt domowy dla szlachty. Poważne przestępstwa karze się więzieniami i robotami przymusowymi, banicją lub śmiercią. Karę śmierci wymierza się jednak bardzo rzadko – żywy skazany jest znacznie bardziej użyteczny. Oprócz tego istnieje kilka występków karanych zgodnie z tradycją okaleczeniem. Jednym z nich jest zabicie nordyjskiego kruka.



MIASTA I OSADY

Ziemie Nordii wewnętrznej są słabo zaludnione, ludzie żyją skupieni w miastach i miasteczkach, na horyzoncie niewiele można dostrzec samotnych, małych osad. Nordia jest jak archipelag, gdyby spojrzeć na nią z lotu ptaka, człowiek dostrzegłby odizolowane od siebie skupiska, gromady wsi otaczające miasta i połacie pustki. Podróżnych mniej niż w innych rejonach Dominium. Są oczywiście i karawany kupców z towarami, i wojsko, i posłowie lecz niewielu zwykłych podróżnych. Trakty tu ciche, jakby wymarłe.

Osady i miasta zbudowano tuż obok, czasem u podnóża, czy nawet wewnątrz starożytnych ruin rodiańskich. Mimo upływu lat, zmian, remontów, wciąż można tu dostrzec ślad upadku oraz zepsucia Czarnych Rodian, istot, które zamieszkiwały Nordię przed tysiącami lat. Niektóre z ruin są przerażające i niepokojąco przywodzą na myśl skojarzenia z bajeczną, pełną magii architekturą Valdoru. Człowiek z początku czuje fascynację,

lecz z czasem w końcu wolałby powrócić do rodzinnych stron, gdzie budowle powstały od podstaw rękami ludzi. Dla kogoś nie urodzonego w Nordii ta architektura z czasem zaczyna być uciążliwa, męcząca, zła.

Nordyjczycy nie tylko naśladują w swoich budowlach rozwiązania rodiańskie, ale też dzięki swej odważnej i bezkompromisowej nauce, poznawaniu sekretów starej rasy, często wbrew powszechnym zakazom, posuwając się w rejony i obszary zakazane, sami nauczyli się wiele z rozwiązań Rodian. Ich rodzime budowle nie tylko wyglądają jak dzieła Rodian, one często rzeczywiście są w duchu rodiańskie. Nordyjczycy wykorzystują nieznaną innym techniki i surowce, potrafią wznosić ogromne wieże, które nie łamią się pod swoim ciężarem, potwornie nachylone ściany, ogromne nawisy, nie kruszące się pod żadną siłą mury. Dziwne kąty, nachylenia, obce dla mieszkańca Dominium rozwiązania przypór i łuków, żeber i wsporników. Pełno tu łączenia kamienia, betonu i stali, ogromnych prętów kutech w specjalnych budowniczych kuźniach. Bez wątpienia architektura nordyjska jest najbardziej rozwiniętą z wszystkich krajów Dominium, posunięta o sto i więcej lat do przodu względem innych, jednocześnie trzymana w tajemnicy, owiana sekretem i pilnie strzeżona. Często o budowlach nordyjskich przyjezdnym mówi się, że to pradawne ruiny Rodian.

Nordyjskie osady i miasta, szczególnie na południu kraju stoją w niedostępnych miejscach, wzniesione w dolinach, na zboczach gór, nadto obwarowane, zmienione w twierdze praktycznie niemożliwe do zdobycia. Drogi prowadzące do nich wiją się wśród skał, wzdłuż ścian strażnic najeżonych armatami i strzelcami, pośród antycznych mechanizmów obronnych. Małe twierdze i strażnice pilnują miast i zamków jak wilki stada.

Nordyjczycy chcieliby, by ich budowle dorównywały rodiańskim, lecz jest to zadanie niemożliwe, z góry skazane na porażkę. Wyglądają one najczęściej jak karły przyklejone do olbrzymia.

Duże miasta są chaotyczne, budowane i przebudowywane w ciągu długich wieków, najczęściej wznoszone na zboczach gór i rozbudowywane potem zarówno na powierzchni jak i pod ziemią, powoli zamieniając się w niekończące się labirynty tuneli drążonych w skale. Jeśli tylko to możliwe, dzielnice przemysłowe, centralne, pałacowe, czy cechowe są oddzielane od siebie – czy to przez naturalne rzeki i strumienie, czy przez ściany skalne lub przepaści.

Głównym budulcem Nordii jest czarny nordyjski kamień, twardy, lśnią-

cy, łupany w Milczących Górach. Są z niego wznoszone całe miasta, twierdze, mury, drogami nieustannie wiezione są uroby tego łupka, przywożonego każdego dnia z gór w głąb kraju i do miast, gdzie cechy budowlane zmieniają go w domy i pałace. Szczególnie w cenie są też inne, o wiele rzadsze odmiany kamienia – białego czy kremowego. Do zdobienia wykorzystuje się jasnoszary marmur z białymi żyłkami, z czasem ciemniejący. W powszechnym użyciu jest także czerwona cegła (ciemno brunatna) i beton. Najczęściej więc miasta są czarno-czerwone, wzbogacone mozaiką białych pałaców, i betonowych ścian budynków.

Drewna w Nordii jest niestety mało, niewielkie rzadkie lasy nie wystarczyłyby na potrzeby architektury drewnianej (kiedyś podobno było tu więcej lasów, ale zostały wycięte). Większość dzisiejszego drewna jest sprowadzana z Delli i Bardanii. Nie jest to tani materiał, głównie służy do wyrobu mebli lub konstrukcji fragmentów najbogatszych domów. Z konieczności w ogóle zanikła potrzeba stosowania drewna, budowniczcy nauczyli się obywać bez niego, a mieszkańcy przyzwyczaili się do własnych, charakterystycznych dla dzisiejszej Nordii materiałów – cegły, betonu, żeliwa i obsydianu.

MIASTO Z ZEWNĄTRZ

Droga wije się ciemnymi polami, z daleka widać bijące w niebo dymy i mrok smogu spowijający miasto. Ponad mury wybijają się wieżycy rodiańskich budowli i katedr, czasem wież książęcych oraz, oczywiście, baszt obronnych. Na okolicznych polach ludzie uwijają się jak mrówki, a do miasta ciągną wozy z kamieniem, węglem i zbiorami. Czasem przemknie karetka pocztowa z królewskim herbem, czasem oddział wojska.

Gdy podjedziesz bliżej miasta, ujrzysz czarno-czerwone barwy kamienia i cegły, które piętrzą się tak, jak gdyby za chwilę wszystko to miało ugiąć się pod własnym ciężarem i przy potwornym huku i zgrzycie runąć w głąb siebie. Niemal czuć trzeszczenie ogromnych mas betonowych, ceglanych ścian oraz potężnych murów z czarnego obsydianu. Z dachów budowli i ciemnobrunatnych masywów wyrastają ogromne ceglane kominy, na wieżach trzepoczą książęce, rodowe i cechowe proporce.

W końcu zaś poczujesz na sobie wzrok strzelców, dostrzeżesz czerń otworów, w których kryją się lufy armat, dotrzesz do tych czarnych, okopconych murów, do baszt i bram miasta. W powietrzu zaduch, w nozdrza

uderza smród miasta, czuć swąd dymów, a przy złej pogodzie z nieba opadają drobiny czarnej sadzy. Przekroczysz mury, zrobi się ciemno i ponuro, jak gdyby człowiek wszedł do zacienionego lasu, czy jak gdyby słońce zakryła ciemna, gęsta chmura. Witaj, panie, w nordyjskim mieście...

DZIELNICE PRZEMYSŁOWE

Wszędzie wokół metal, potężne stalowe sztaby i łańcuchy, odlewane z żeliwa lub brązu rzeźbione płyty, które za pomocą nowoczesnej technologii zostały zespolone z obsydianowymi murami i ścianami z czerwonej cegły. Sceneria dzielnic przemysłowych zdaje się kłaść potwornym ciężarem na duszę, przytłacza i budzi nieokreślony lęk, niemal dusząc kogoś, kto nie przywykł do takiego widoku.

Jadąc krętymi, wąskimi ulicami, człowiek co rusz spogląda w górę, na ginące wysoko nad głową, w wiecznej czarnej mgłę, ściany, wieżycy, niezliczone okna i piętra kamienic, z których każde piętro zdaje się bardziej wychylać od pionu i wisieć nad ulicą, często łącząc się z przeciwną stroną za pomocą nadbudówek, tarasów lub pomostów. Jak gdyby budowniczo- wie chcieli powołać do życia labirynt potężnych tuneli i, miast drażyć je w skałę, wybudowali tu, na powierzchni. Latarnie i ognie w żelaznych koszach palą się tu całą dobę, lecz tylko pogłębiają mrok tej okolicy, tylko zwracają uwagę na to, że światło słoneczne nie dociera w te rejony niemal nigdy. Na licznych skrzyżowaniach stoją tablice z informacją, gdzie jeste- śmy i gdzie prowadzą najbliższe ulice. Bez nich od razu człowiek zgubiłby się, został tu na zawsze, w labiryncie huku i smrodu, pośród wąskich, poplątanych ulic zginąłby, przepadł zupełnie bez śladu.

Ulicą nieustannie niosą się dźwięki, co chwila słychać stłumiony huk gdzieś z głębi budowli, z faktorii czy manufaktur. Z wszystkich bez mała stron atakują słabo wytłumione dźwięki zgrzytów, rytmicznych uderzeń potężnych maszyn i krzyki dziesiątek ludzi, robotników, którzy rzadko oglą- dają blask słońca. Nieraz z jednego z dziesiątek, ukrytych w każdym zaka- marku, otworów bucha nagle ogień lub z sykiem wyłaniają się kłęby gryzą- cego dymu. Trzeba przeczekać, osłonić oczy, przystawić do ust tkaninę, by nie zatruć się gryzącym dymem i dopiero gdy powietrze oczyści się na tyle, by cokolwiek widzieć, można ruszyć dalej.

Tylko nieliczni ludzie wychylają się z okien lub pojawiają na ulicach, częściej można spotkać wyłaniające się nagle z jakiejś bramy zespoły ludzi

w brudnych łachmanach, którzy zgodnie maszerują w miejsce swej pracy lub – równie często – spotkać podobne grupy wracające z pracy, ludzi krańcowo zmęczonych, powłóczących nogami, wracających do swych domów, z pustym wzrokiem wbitym w bruk ulicy. Wyglądają nikczemnie i groźnie. Widząc te grupy, człowiek nie ma wątpliwości, że w tym potężnym mechanizmie jakim są nordyjskie dzielnice przemysłowe, pojedynczy człowiek nie znaczy zupełnie nic, może zniknąć czy zginąć wciągnięty przez jakąś maszynę, a nikt nawet nie zwróci na to uwagi. Oprócz nich na ulicach można oczywiście dostrzec pilnujących porządku strażników, odzianych w ciemne mundury. Nie ma gorszego miejsca dla strażnika w mieście, zsyłani są tu więc do pracy ci, którzy podpadli swym przełożonym służąc w innych dzielnicach miasta, choć i tak większość z tych strażników to po prostu miejscowi, ludzie, którzy urodzili się w tych dzielnicach i nie udało im się stąd wyrwać. Uniknęli pracy w faktoriach, lecz nie uciekli daleko – praca strażnika w tym miejscu niewiele jest lepsza od codziennego życia robotnika. Strażnicy przechadzają się ulicami, wyglądają ze strażnic, posterunków. Uzbrojeni są w ciężkie, okute pałki z herbem cechu czy dzielnicy, a także gwizdek. Czasem noszą pistolet lub halabardę. Rzadziej można spotkać konnego oficera, który zajmuje się kontrolą całej dzielnicy.

Nawet w dzielnicy przemysłowej można znaleźć sklepy i stragany, a także kryjące się w piwnicach karczmy, przeznaczone dla robotników i mieszkającej tu biedoty. Zadymione, z małymi wejściami, przez które człowiek ledwo może wcisnąć się w mroczne i zatłoczone wnętrza. Karczmarz naleje do niewielkiego kubka mocnego nordyjskiego alkoholu, kilkakrotnie mocniejszego niż najsilniejsze wina, do którego gardła tutejszych robotników są aż nadto przyzwyczajone. Jest mocny, tani i obrzydliwy w smaku, wynaleziony przez nordyjskich alchemików, wprowadzony do powszechnego użytku. Nazwano go gorem. Widać też, jak bardzo niszczy ludzi – wielu z tutejszych bywalców karczm wygląda jak żywe trupy, przerażające upiory, których jedyną funkcją jest sięganie po kubek i wychylanie go jednym haustem, krzywiąc się przy tym jak na mękach.

Pracujący w dzielnicach przemysłowych robotnicy i górnicy nie mieszkają w bezpośrednim pobliżu swojego miejsca pracy. Aby zamieszkać w dzielnicy pełnej fabryk i olbrzymich manufaktur, trzeba posiadać specjalną koncesję, a takie przyznawane są jedynie sklepikarzom, karczmarzom, strażnikom i dostawcom, a nigdy zwykłemu robotnikowi. Ci muszą wędro-

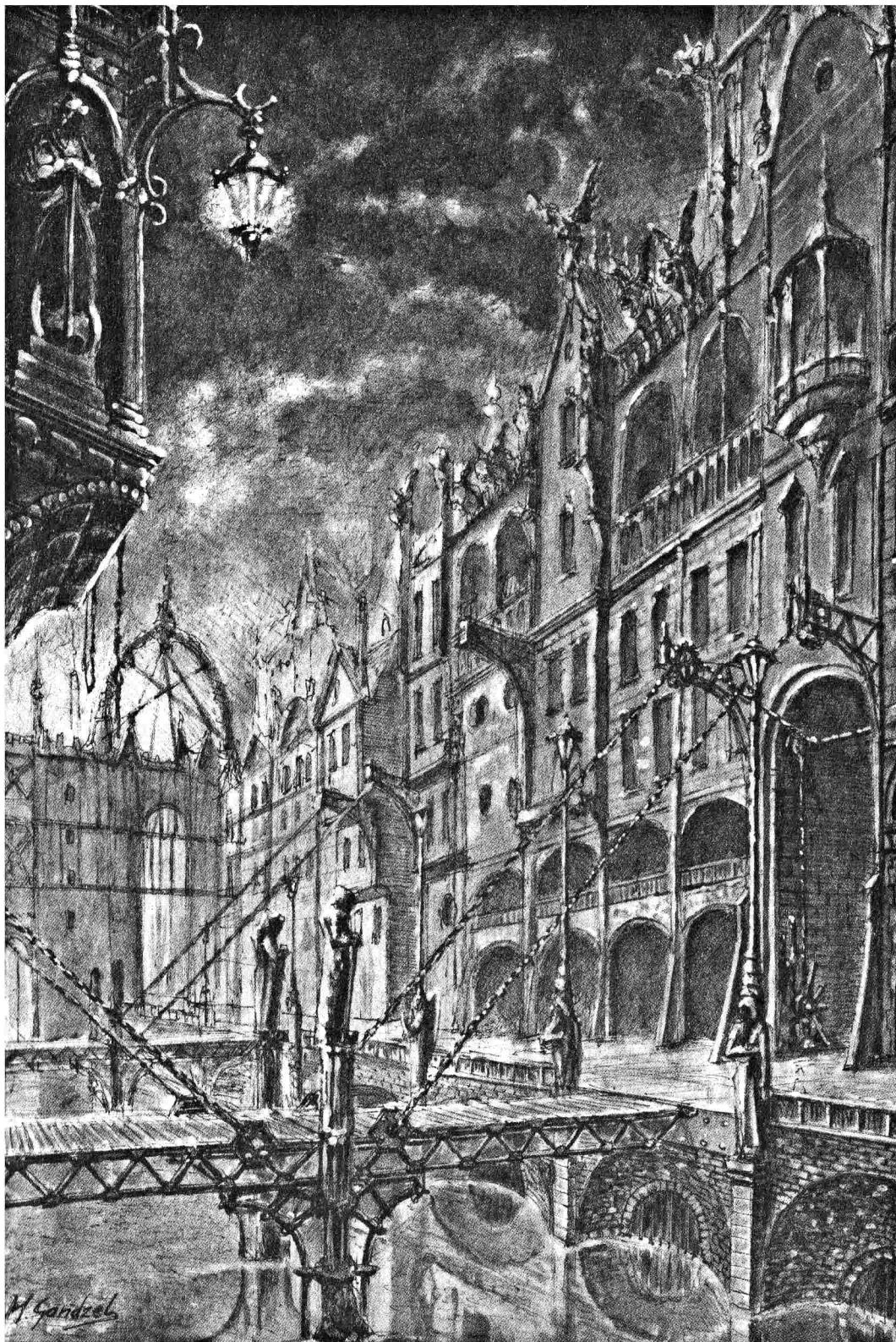
wać na spoczynek do swych domów, położonych najczęściej w sąsiedniej dzielnicy robotniczej.

DZIELNICE ROBOTNICZE

Dzielnice robotnicze są przemieszane z dzielnicami przemysłowymi, są równie szare, zadymione i smętne, tak jak i cała okolica ciemne, brudne i obskurne. Tworzą one pierścień wokół bogatych i niezwykle ozdobnych, przepysznych centrów miast. Tu mieszkają robotnicy każdego dnia tłumnie ruszający do prac w faktoriach. Wałęsający się tu ludzie zdają się być wiecznie zmęczeni, wynędzniali, ponurzy i złowrodzy. Roi się tu od przestępców i podejrzanych typków.

Głównymi ulicami prowadzącymi do centrum jeżdżą karety i konni. Mijają wynędzniałe oblicza, i niechlujnie odmalowane fasady domów. Gdy ktoś wjedzie wgłąb, w jedną z tutejszych uliczek, dotrze na tyły domów, wszelka iluzja pryska. Wszędzie brud i ruina, tabliczki i drogowskazy są zniszczone, zupełnie nieczytelne, szyldy nielicznych warsztatów, sklepów i karczm skutecznie zniechęcają do odwiedzin. Nikt tu niczego nie remontuje, cały wysiłek uchodzi w pracy w fabrykach lub w centrum. Tutaj robotnicy wracają tylko spać, nieliczni pracują w małych zakładzikach i manufakturach, sklepy czy karczmy są ubogie i siermiężne. Wewnątrz budynków panuje ścisk trudny do wyobrażenia. Mieszkańcy dzielą większe budynki na mniejsze pomieszczenia lub też mieszkają po kilka rodzin w jednej wielkiej hali. Skomplikowana dawna architektura nordyjska oraz rodiańska – kręte schody, tarasy, półpiętra, salony – w którą wpuszczono tłum szczurów. Skromne meble, czasem tylko sienniki. Ludzie nie mają ani sił, ani pieniędzy, by dokonywać jakichkolwiek remontów. Często spotkasz tu poruwane schody kończące się gdzieś pod wysokim sklepieniem, zarwane dachy, pęknięte mury. Pełno tu pourywanych łańcuchów, zarwanych podłóg, zniszczonych kawałków rzeźb. Im wyżej tym gorzej, gdzie ludzie nie sięgną, tam tworzy się ruina. Dbają, o ile dbają, o to tylko, co mają na wyciągnięcie ręki, co nisko, przy nich. Wszędzie można odczuć brak drewna, z którego można by zrobić meble, podłogi, drzwi... Pomieszczenia toną w mroku, okien jest mało, a te, które są, zazwyczaj są zasłonięte, by oddzielić się od zgiełku i trujących oparów ulatujących na ulice.

W wielu miejscach, nie dbając o przejezdność ulic, miejscowi wybudowali przybudówki, magazyny, obory i chlewy, małe nędzne poletka, gdzie



rośnie trochę warzyw. W wielu miejscach z ledwością da się w ogóle przejść. Domy to często nie tylko miejsce zamieszkania, ale jednocześnie miejsce pracy – warsztaty domowe, stanowiska chałupniczych prac. Z każdym rokiem duże faktorie wypierają małe domowe manufaktury.

Choć wygląda to wszystko ponuro i nędznie, pod warstwą sadzy i zniszczenia kryją się często dawne wspaniałości. Stojące tu niegdyś pomniki pozabierano w większości w inne miejsca, zdobienia również, z wyjątkiem tych najbardziej zniszczonych lub tych, których zabrać się nie dało.

DZIELNICE CENTRALNE

Gdy człowiek opuści brudne dzielnice robotnicze i wjedzie do centralnej części miasta, to tak jak gdyby opuścił stęchły loch, by wkroczyć do cudownego pałacu. Nagle zrozumiesz sens architektury, którą widziałeś wcześniej, przykrytą tam szczelnym płaszczem brudu, szarości, ruiny, rozpadu i nędzy. Tutaj, w centrum, nagle dostrzegasz piękno nordyjskiego miasta. Wszystkie te place, tam zmieniane w nędzne poletka, tutaj zdobione mozaikowym brukiem i pomnikami dumnie stojącymi na postumentach, ogromne budynki, tam brzydkie baraki, tutaj wyglądające jak przepyszne świątynie, wszystko to w jednej chwili pokazuje swoje prawdziwe oblicze i porywa ze serce siłą tradycji sięgającej samych Rodian.

Ludzie, którzy po raz pierwszy mają możliwość obcować z nordyjską zabudową mawiają, że nordyjskie domy, pałace, kościoły, wszelkie bez wyjątku budowle są jak starożytne, na poły baśniowe maszyny. Człowiek nigdy nie wie, czy to co widzi na posadzce to tylko symbol, czy też skomplikowany mechanizm. W czarnych kamiennych ścianach ujrzyś wysadzane z barwionego kamienia figury geometryczne, gwiazdy, krzyże, symbole, wszędzie, gdzie tylko zwrócisz wzrok dostrzeżesz płaskorzeźby, zdobienia, nisze, pilastry, kolumny. Nigdy nie pojmiesz, nie domyślisz się, co można poruszyć, wcisnąć, pociągnąć. To prawdziwe arcydzieła, swą komplikacją przerastające wszystko co zna Dominium. Zamaskowane przejścia, metalowe konstrukcje i mechanizmy, zamki, suwnice, stalowe mosty i drzwi – wszystko to zdaje się poruszać na skinienie ręki Nordyjczyka, niczym wielki, prawie żywy, mechaniczny organizm. Dla obcych na zawsze pozostanie niezrozumiały, dla miejscowych jest on naturalny.

Nordyjskie budowle przywodzą na myśl świątynie wzniesione na cześć mitycznych bogów. Zazwyczaj zbudowane na planie centralnym: koła, krzy-

ża, gwiazdy, czy kwadratu, po środku zawsze zawierają kopułę lub wieżycę. Wszystkie bez wyjątku mają niepojęcie skomplikowane kształty, zawierając w sobie niezliczone ilości wieżyczek, płaskorzeźb i zdobień, przywołując często na myśl ogromne kamienne egzemplarze biżuterii, nie budowlę. Łączone mostkami, najeżone balustradami, balkonami i tarasami, pełne kolumn, wąskich okien i wysokich wrót, sprawiają, że człowiek staje i patrzy, choćby i godzinami. Trudno przejść obojętnym obok tych cudów. Dla wędrowca spoza Nordii, jest to zwyczajnie niemożliwe.

Prastare nordyjskie przysłowie mówi, że szlachetny Nordyjczyk może stąpać tylko po kamieniu. Kto ujrzy nordyjskie miasto, pojmie, że te słowa nie wzięły się z niczego. Te miasta całe są kute w skałach lub drążone wewnątrz gór, a jeśli nie, budowniczowie wysadzają je w całości kamiennymi płytami. Ulice, place, wszelkie zakamarki, wszystko jest tu posadzką. Mówi się, że cegła, beton, obsydian i metal to cztery żywioły Nordyjskiego miasta. W uliczkach co chwilę natknąć się można na stalowe kraty i kute w metalu bramy, łańcuchy podtrzymujące lampiony, mosty, tarasy, a nawet skomplikowane mechanizmy otwierające bramy, podnoszące pomosty, czy wciągające windy na wyższe kondygnacje pałaców.

Malowane i rzeźbione sklepienia wiszą na bardzo różnej wysokości – jedne tuż nad głową, inne ledwie można dostrzec wysoko w górze. Tak jest szczególnie w budowlach kutyh w skałach, w górach, raz sufit wisi nisko, by po chwili wystrzelić wysoko, tak, jak kształtowała się tu przed wiekami grotą. Nic nie ogranicza architektów, żadna ilość materiału, ani budulca. Jedynymi granicami są nakład pracy i wyobraźnia budowniczego.

Jak wspomniałem, wszędzie jest kamień. Korytarze i ulice są albo brukowane albo w całości wykładane obsydianowymi lub betonowymi płytami, czasem całe ulice są dokładnie gładzone, zdają się wręcz polerowane, odbija się w nich blask słońca czy latarni. Na każdym kroku, z każdego zakrętu wyłania się ozdobna kolumna, pięknie polerowane postumenty z rzeźbami czy sztuczne sadzawki o geometrycznych kształtach. Wszystko tu geometryczne, skomplikowane, uginające się wręcz od szczegółów, zawijasów, zakrętów i zakamarków.

W centrum główne ulice są bardzo szerokie, zaś boczne, wijące się między budynkami, przeciwnie, niezwykle wąskie, gdy wyciągnąć w bok ramiona, można dotknąć jednocześnie ścian po obu stronach.

W bardziej zaniedbanych częściach miast płyty ulic kruszą się z czasem

i leżą nierówne, połamane. Tam też roślinność próbuje wtargnąć do miasta, hańbiąc nordyjski porządek. Pęknięcia porasta zielsko, pnące roślinki przypominające winorośl, także kępy trawy miedzianego koloru i mech. Jeśli gdziekolwiek w nordyjskim mieście spotkasz drzewa, to tylko w ogromnych rzeźbionych w kamieniu wazonach na placach i ulicach. I tylko te gatunki, które nie posiadają szerokich i głębokich korzeni. Z pewnością nie natrafisz na żaden park w nordyjskim mieście.

Częstym elementem architektonicznym nordyjskich miast są place. Jest ich bez liku, zarówno maleńkich i pustych, czy też z samotnym posągim pośrodku, jak i rozległych, ze stojącą na środku budowlą, wieżą czy też kolumną, otoczoną przez mniejsze posągi. W Nordzie słynny jest plac Tyśiąclecia, uwidoczniiony na setkach obrazów, które zdobią ściany niezliczonych domostw i pałaców. Jego niezwykle wygląd człowiek zapamiętuje do końca życia. Nie tylko wygląd, lecz i wrażenia i uczucia, które towarzyszą, kiedy pierwszy raz się tam pojawi. To niezwykle uczucie, gdy wkraczasz na duży płaski plac, na którego środku stoi ogromny postument z pomnikiem wysokim na dziesięć metrów, wyrzeźbionym z białego kamienia. Na tym samym postumencie stoi siedem posągów dawnych mistrzów wiedzy, a wokół postumentu pięćdziesiąt niedźwiedzi, z których każdy ma na szyi metalową obrozę z alchemicznymi runami. Przechodzący przez obrozę łańcuch łączy je wszystkie razem. Płyty placu, na przemian grafitowe i piaskowe, tworzą olbrzymią szachownicę.

Wzdłuż ulic, na poziomie parteru, ciągną się łuki arkad, pod którymi dostrzec można przepysznie rzeźbione okna, bramy, drzwi i ściany budynków, podobnie jak i same kolumny. Po stylu ozdób, kapitelach i bazach kolumn poznać można poszczególne epoki rozwoju miasta, o ile zna się choć trochę tutejszą historię i sztukę. Kolumny spotkać można wszędzie, tak na zewnątrz, jak nawet w pokojach i salonach, czasem służące tylko ozdobie. Artyści prześcigają się, by stworzyć z nich bardziej zadziwiające dzieło sztuki, wokół kolumn wiją się rzeźbione serpentyny niczym węże owinięte wokół drzewa, czasem całe kolumny są powyginane rytmicznie, wysadzone klejnotami lub kolorowym kamieniem, z metalowymi ozdobami, rzeźbione w postaci, posągi podtrzymujące strop lub kryjące w sobie lampy.

Na ulicach, szczególnie na skrzyżowaniach, stoją wysokie żeliwne latarnie. W mosiężnych kloszach przypominających wykwintne naczynia tkwią

lampy. Także w ścianach budynków stojących przy ulicy co rusz wmurowane są żelazne, bogato zdobione uchwyty na lampy lub kosze z opalem, które mogą być zapalane nocami.

Każdy budynek zdaje się być całkowicie pokryty rzeźbami i zdobieniami, a jeśli gdzieś dojrzysz czystą ścianę, będzie ona z pewnością zamknięta w ramie zdobień. Bogate gzymsy i kolumny, rzeźbione pilastry i kapitele, ciągnące się wzdłuż ścian płaskorzeźby, wolnostojące posągi i zwisające z dachów gargulce, barwione płaszczyzny murów, mozaiki ulic, witraże, wszystko wykończono jak w antycznej świątyni. Także wieże, dachy, tarasy i balkony aż uginają się od rzeźby. Oprócz tego co rusz spotkasz ozdobne godła rodów, gildii i cechów, tablice z nazwami budowli lub rodzin zamieszkujących dany budynek, tablice historyczne, bogate szyldy sklepów i warsztatów. Także tkwiące tu i tam mechanizmy wykonano z dbałością, by i one pełniły przy okazji rolę ozdoby.

To, co przedstawiają rzeźby, zależy ściśle od okresu, w którym powstały. Do dziś napotkać można gdzieś tam prastare wizerunki demonów, przetykane magicznymi i niezrozumiałymi symbolami oraz prymitywne wyobrażenia ludzi z tamtego okresu, a także samych Rodian wyobrażanych jako przerażające skrzydlate monstra. Późniejsze rzeźby ukazują skrzydlatych olbrzymów o szlachetnych rysach, w antycznych zbrojach, a także miriady demonów, symbole z języka Rodian oraz postacie ptaków i różnorodnych gargulców. W nowszych okresach powstawały już wizerunki konkretnych władców, mędrców, a także rzeźbione schematy mechanizmów i symboliczne sceny z wieloma postaciami, upamiętniające historyczne wydarzenia lub mity. Dziś zaś artystów zazwyczaj bardziej interesuje realizm przedstawienia postaci albo też dokładne odwzorowanie jakiejś idei lub wynalazku. Jednak nie brakuje również zdobień abstrakcyjnych, nawet wzorów rzadko w Nordii spotykanych liści i kwiatów, oraz oczywiście wszechobecnych pomników. Idee uznane za szczególnie doniosłe również przenoszone są na pomniki – stojące na postumentach na środku placów głązy lub tablice, pokryte inskrypcjami w języku nordyjskim, a czasem także rodiańskim.

NORDYJSKI PAŁAC

“(...)Nordyjska arystokracja mieszka w pałacach i twierdzach, których konstrukcja przeczy prawom fizyki. Słyną z wysokich, masywnych wież,

które z daleka przypominają górskie szczyty i szerokich baszt, w których mogłoby defilować wojsko.

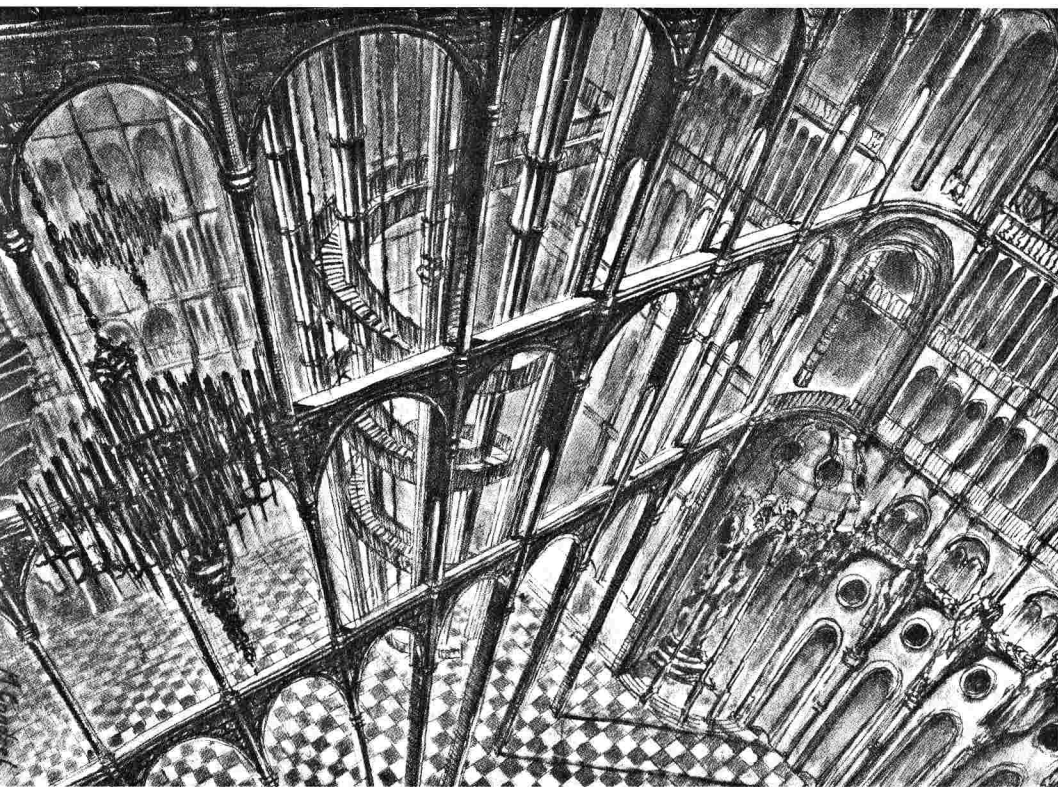
Wnętrza nordyjskich zamków są tak wysokie, że ich sufity toną w mroku i ledwie dostrzec można resztki fresków. Aby sięgnąć łuku drzwi człowiek musiałby stanąć na ramionach innego, a ten również musiałby stać na czyichś ramionach. (...)”

Nordyjczycy rozkochani są w architektonicznym rozmachu, tworzą niezwykle miasta i budowle, a ci, których na to stać, najbogatsi kupcy i szlachta, w dzieła sztuki zamieniają także swe domostwa. Zatrudniają wybitnych architektów i budowniczych, ludzi o odpowiedniej reputacji, o ważnych, ciekawych dokonaniach, ludzi, których dzieła trafiają w ich gust. Długimi miesiącami rozmawiają o projektach i planach budowy, a kiedy w końcu, po kilku latach pałac czy dworek jest gotów, z radością spędzają w nim długie lata, w czasie których nieustannie prowadzą drobne remonty, wprowadzają zmiany, udoskonalają swą siedzibę.

W Nordii pałac to więcej niż dom arystokraty. To jego wizytówka, symbol jego pasji i zainteresowań.

Tradycja sprawiła, że domostwa zbudowane są na niezwykłych, skomplikowanych planach – wywodzi się to jeszcze z czasów, gdy pałace i zamki kuto w skałach, tworzono je w oparciu o groty i naturalne ukształtowanie terenu. Dziś, nawet te wolnostojące budynki starają się nawiązywać do przeszłości, zwężając się momentami, czasem ciągnąć wгłęb ogrodu, czasem, w najmniej oczekiwanym momencie, przeradzając się w potężną halę o podstawie koła. Ukłon w stronę tradycji, a zarazem umiłowanie do zaskakiwania dyktują tu tworzenie niepojętych budowli.

Większość z nich otwiera olbrzymi salon. Zaraz po przekroczeniu progu człowiek wkracza do monumentalnego pokoju, który tu, w Nordii zwie się Salonem Oddania. Jest on reprezentacją pasji i zainteresowań właściciela domu, także hołdem zawodowi, jaki wykonuje. W głębi, po lewej i prawej stronie salonu zazwyczaj znajdują się szerokie schody na górę, do wieży mieszkalnej, tymczasem centrum pokoju przeznaczone jest do zwiedzania dla gości. Pomysłów i rozwiązań stosowanych przy projektowaniu Salonów jest tu bez liku; czasem na środku znajdziesz stół zasłany starodrukami, innym razem cudowną harfę otoczoną pierścieniem wonnych świec, gdzie indziej jeszcze zdobione żelazne kowadło spoczywające w potężnym, wiecznie płonącym, palenisku. Miejsce jest zawsze doskonałe



oświetlone, a dobrym zwyczajem gości jest spędzić kilka minut na podziwianiu Salonu i podzieleniu się z gospodarzem kilkoma pochwałami.

Parter pałacu, miejsce gdzie przyjmuje się gości, przywodzi na myśl raczej muzea czy ogrody niż dom mieszkalny. Wszystko tu zaprojektowane jest z myślą o zachwyceniu gości. Ważniejsze tu jest oddanie kunsztu i pomysłowości budowniczych, niż funkcjonalność i praktyczność. Z Salonu Oddania drzwi prowadzą do najprzeróżniejszych pokoi – raz jest to piękna sala z basenem o ciepłej, krystalicznie czystej wodzie, innym razem to mały ogród, piękna kompozycja roślin w bogato zdobionych donicach. Zdarzają się też pokoje, w których za kratami trzymane są dzikie deviria. Jak wspomniałem, granicą jest tylko wyobraźnia budowniczych. Liczy się piękno i pomysłowość. Ciemne sukna i ciemne, grube dywany dodają pomieszczeniom ciepła, lecz dla przybyszów z poza Nordii, dywany czy gobeliny to zbyt mało, by rozpoznać w tych niezwykłych budowlach czyjś dom. Zawsze pozostaje odczucie, że Nordyjczycy mieszkają w muzeach, galeriach, salonach, nie w domach czy pałacach, jak ma to miejsce w innych częściach Dominium.

Nordyjczycy ukochali wieżę. Widać to w każdym ich mieście, każdym zamku, także i w pałacach. Większość z nich zawiera w sobie wieżę mieszkalną, na której każdym piętrze czeka na gościa zupełnie inny świat – gdybyś został tam zaproszony, odnajdziesz tam jedną wielką komnatę z przestronnymi oknami lub witrażami stanowiącą galerię, inną, zawierającą niezwykłą kolekcję zbiorów, znajdziesz tam i gabinet, sypialnię czy obserwatorium lub warsztat pracy, w końcu i bibliotekę. Szczyty wieży zawsze są zamknięte. Znajduje się tam ostatnia komnata z największymi oknami – w zasadzie to tylko kolumny i dach. Często płoną tam barwione specjalnymi substancjami ognie, żółte, granatowe, najróżniejsze...

WNĘTRZA DOMÓW

Jeśli spojrzeć na domy mieszkalne zwykłych mieszczan, szybko można pojąć, że ich odmienny wygląd, znacząco różniący je od tych, spotykanych w Dominium, nie wziął się ani z antycznych tradycji, ani z ambicji i kunsztu tutejszych budowniczych. To, co odcisnęło najsilniejsze piętno na nordyjskim budownictwie, to niedobór drewna. Nordyjczycy musieli poradzić sobie bez niego.

Miast szaf i regałów mają tu nisze w ścianach, zamykane delikatnymi drzwiczkami z witraży lub skromniejszymi, lecz też zdobionymi metalowymi zasłonkami. Ławy i łóża wyrastają ze ścian, pokryte pięknymi suknam, poduszkami i kocami są fascynującą wędrowców częścią domostwa, niemożliwe do przesuwania, wymienienia na nowsze, wzbudzają w przybyłach z poza Nordii olbrzymią ciekawość.

Dziś, kiedy rozwój technologii pchnął Nordię do przodu, w nordyjskich domostwach pojawiają się pierwsze meble. Dawniej były to tylko wnęki, nisze, dziś pojawiają się już meble metalowe skonstruowane z prętów, misternie zdobione, artystycznie gięte i łączone. Wielość koców, tkanin i olbrzymia popularność mebli z wikliny dopełniają niezwykłości tych mieszkań, w których kamienne wnęki wypierane są przez metalowe półki, gdzie zimny kamień łóżka łagodzony jest grubym kocem, gdzie wiklina walczy o miejsce z drogimi, sprowadzanymi z zagranicy drewnianymi meblami. Te zresztą na szczęście staniały od kiedy podbito Bardanię – do Nordii trafiło wiele mebli wywiezionych z południowego zaboru...

KOŚCIOŁY

Myszę, że dla wielu karian wygląd nordyjskiego kościoła byłby obrazą. Jak barak, czy ledwo jaskinię zwać świątynią Jedynego? Jak modlić się do Stwórcy, składać mu podziękowania, jak oddawać mu cześć w byle budzie? Tak, panie, w byle budzie.

Przed wszystkim, nordyjskie kościoły nie są zbudowane na planie krzyża, tak jak ma to miejsce wszędzie w Dominium. Ceremonia mszy ma tu przecież zupełnie inny charakter, obrządek i cały rytuał wyglądają inaczej, więc i kościoły powstały inne. Nie ma tu ołtarza pośrodku i czterech stron świątyni. Po cóż naśladować Dominium, skoro między Nordią, a Dominium właśnie w sprawach Jedynego nie ma porozumienia.

KOPALNIE

Nordyjczycy sięgają po skarby ziemi dalej i głębiej, niż odważyli się to uczynić wszyscy inni. Mają tu w Nordii lepsze maszyny i urządzenia, mają tu dłuższą i szlachetniejszą tradycję górniczego zawodu, a nade wszystko, mają tu odwagę, by zagłębić się tam, gdzie każdy inny człowiek dałby rozkaz zasypania tunelu.

O nordyjskich kopalniach nie usłyszysz zbyt wiele w Dominium. Prawda o wydobywaniu węgla, rud, kruszców jest dobrze strzeżona. Wiadomo tyle, że Nord potrzebuje rąk do pracy, że Bardańczycy z zaboru wywożeni są do Nordii, do ciężkiej pracy w kopalniach i fabrykach. Nikt z nich nie wraca za zgodą okupanta, a jeśli komu udało się uciec, jeśli wyrwał się z kajdan kopalni, jeśli przedarł się przez Milczące Góry, Elnar i cudem dopadł do rzeki Erechiela, jest wrakiem człowieka. Historia zna ledwo kilka takich przypadków, w Durm mówi się o dwójce szaleńców, którzy kilka lat temu zostali pojęmani, gdy próbowali przedostać się na drugi brzeg wielkiej rzeki. Obaj obłąkani, wspominali o podziemnym piekle i Minionach służących Nordyjczykom, o setkach deviria pracujących pod ziemią w służbie Nordu.

Szaleństwo?

Nie, panie, nie szaleństwo. Ledwo ułamek prawdy.

Nordia usiana jest kopalniami. W całych Milczących Górach, a także przecież w HH, KS oraz SJH są ich w sumie setki. W większości z nich pracują Nordyjczycy, trzeba by powiedzieć, nordyjskie chłopstwo, choć prze-

cież tu, za granicą Milczących Gór, świat wygląda nieco inaczej. Nie masz tak, jak w reszcie Dominium, chłopstwa żyjącego z uprawy roli, mieszczan żyjących z kupczenia i szlachty nad nimi. Tu chłop nie uprawia roli, lecz ciężko pracuje w fabryce lub kopalni właśnie. Są jednak i takie miejsca, gdzie do pracy wysyła się więźniów lub porwanych z ich rodowych ziem Bardańczyków. Zakuci w kajdany pracują w niewoli aż do śmierci, w ciemnościach głębokich korytarzy, w zaduchu i nieustannym niebezpieczeństwie. Z nieustanną świadomością, że praca nie skończy się nigdy, nie wyczerpią całego złoza, nie doprowadzą do momentu, kiedy w sercu góry nie pozostanie już nic, a oni odzyskają wolność. Nie, panie. Będą kopać kolejne kilometry podziemnych chodników, tak długo, aż braknie im sił i umrą. Nord nie schyli się nad nikim. Nie poda pomocnej dłoni. Nie zastanowi się nad losem ciemiejących.

Zakrzykniesz wstrząśnięty, iż przecież Prorok nauczał, że niewolenie drugiego człowieka jest grzechem najcięższym, złem, którego nikt z ludzi nie może się dopuścić. Prorok pokonując Złotego Króla wyzwolił ludzkość i tej wolności, tego wyzwolenia kazał przestrzegać, miał ją za dobro najwyższe. Cóż Nord na to? Co powie, gdy Papież zapyta o los wywiezionych do kopalń Bardańczyków? Zupełnie nic. Tak samo, jak nic nie mówi Wolfgang de Calante, gdy podbite narody budują mu nowe katedry, tak samo, jak nic nie mówi król Agarii, gdy jego uzbrojeni w magiczną broń żołnierze paktują z orkami, tak samo, jak nic nie mówi królowa Matry, gdy w większości wsi i osad jej ziemi wciąż odprawia się pogańskie ceremonie, od ślubów, przez święta chwające duchy przyrody, na pogańskich pogrzebach kończąc...

W każdym swym zakątku Dominium kpi z nauk Proroka. Nordia nie jest tu wyjątkiem.

Zajrzyj jednak głębiej do tych kopalni i zadaj pytania, które przecież nasuwają się każdemu człowiekowi. Nie ma tu buntów? Bardańczycy nie walczą o wolność? Nie ma prób uciezek i strajków? Jak to możliwe?

Możliwe, panie. Wystarczy mieć w sobie nieludzkie okrucieństwo i odwagę, by czynić rzeczy, których nikt na całym świecie by nie uczynił. Tak sprawisz, że Bardańczycy zwieszają głowy i zdechną przy pracy nie wnosząc nawet słowa skargi. Przerazenie skuwa przecież silniej, niż najtwardsze kajdany.

W głębi kopalnianych korytarzy, tam, gdzie ludzie nie powinni już ko-

pać, kryją się niezliczone plemiona deviria, gromady Minionów i Szaków. Nordyjczycy od wieków już nie walczą z nimi i nie wypierają ich z podziemi. Nakłonili deviria do pracy, pogłębiania chodników i budowania podziemnych tuneli, którymi przewożony jest cenny urobek. Nagrodą dla plemion są górnicy, ci, którzy zechcą się opierać, ci którzy gotowi są myśleć o buncie, ci, którym starczyło odwagi, by pomyśleć o ucieczce. Co kilka tygodni wybieranych jest kilku górników, którzy prowadzeni są do siedzib deviria, by tam doświadczyć najstraszniejszych chwil swego życia i skonać w mękach. Dwóch, czasem trzech zostaje ocalonych, by po powrocie do pracy w kopalni mogli opowiedzieć współwięźniom o tym, co czeka ich w piekle ciemności, tam, gdzie żyją demoniczne plemiona.

Nie, panie, w Nordii nie masz prawie buntów. Te, które były, są dziś legendą, przerażającą historią opowiadaną późną nocą przez górników. Nauka, że śmierć przy pracy jest najlepszą rzeczą, która w Nordii może ich spotkać.

TUNELE I KOLEJ

Niewolnicy, Miniony czy Szaki nie są jedynymi podziemnymi tajemnicami Milczących Gór. W ciemnych korytarzach kryje się jeszcze wiele sekretów ukrywanych przed oczami Dominium. Jednym z nich jest stawiająca swe pierwsze kroki kolej.

Pomysł powstał kilkanaście lat temu w głowie HGSDY US. To on przedstawił wpierw Gildii, a później, już w jej imieniu, Radzie Królewskiej swój niecodzienny projekt. Transport bezpieczny od rozbojów, transport nieczuły na wahania pogody, transport głuchy na ukształtowanie terenu, mknący swą drogą wprost do celu – oto zalety, które przedstawiał, argumenty którymi przekonywał radę. Do tak doskonałej formy transportu nie trzeba by długo przekonywać, gdyby nie równie długa lista wad i niedoskonałości projektu. Kosztów i ryzyka budowy tuneli, kłopotów z kontrolą transportu, problemów ze znalezieniem odpowiedniego napędu...

W pierwotnej wersji projektu wszelkie te problemy rozwiązywało jedno słowo – Miniony. To one miały drążyć tunele, dbać o nie i ciągnąć wózki z urobkiem.

Projekt nie zostałby zaakceptowany w Ragadzie, Dorii, Agarii, Karze... W Nordii wyrażono zgodę. Nakazano rozpocząć prace.

Dzisiaj funkcjonuje kilkanaście krótkich odcinków tuneli pomiędzy ko-

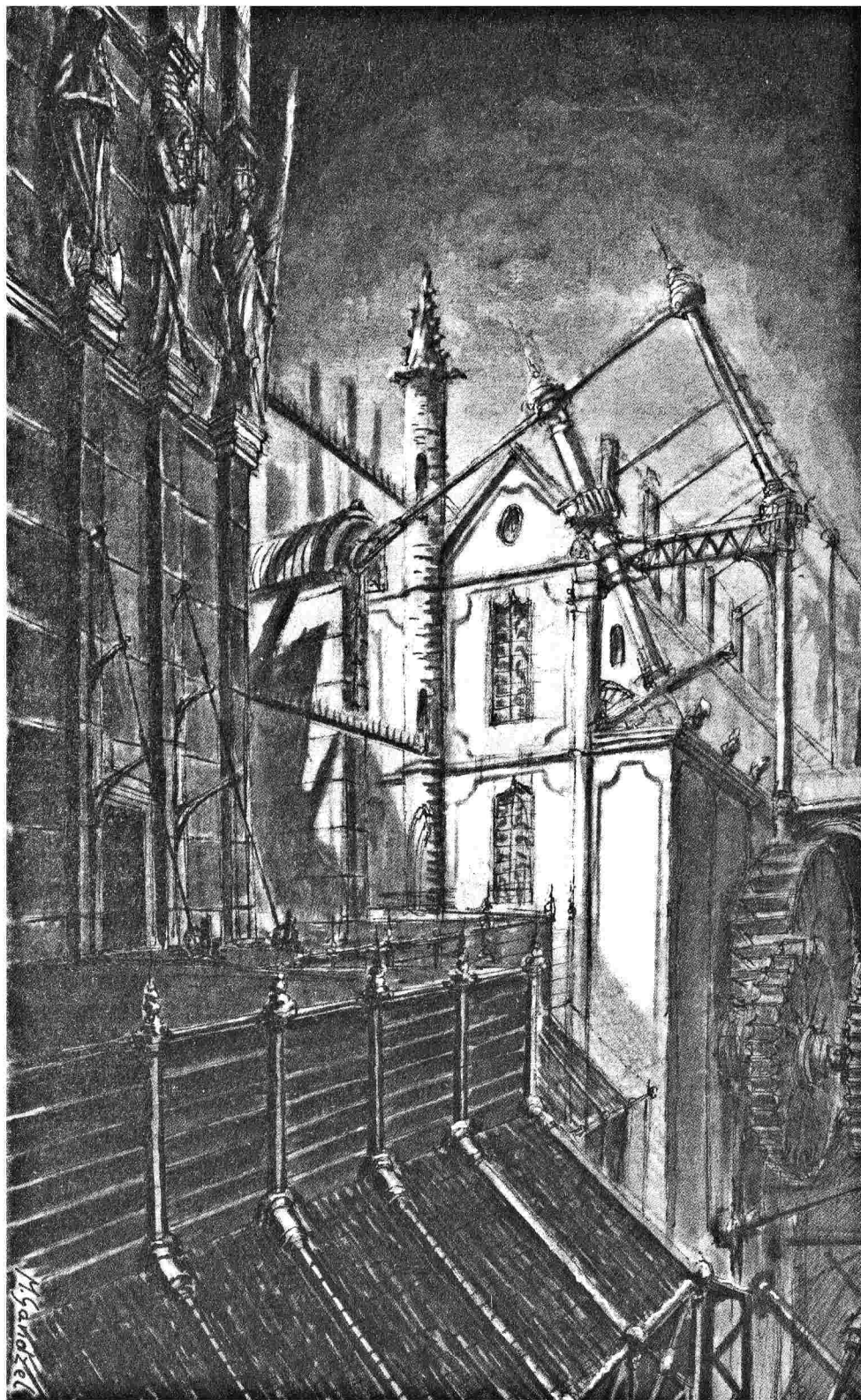
palniami oraz trzy dłuższe tunele, łączące Bonur z Nordem i dalej, z odległym Angmorem. Miniony, tak jak pierwotnie zakładano, dbają o tunele i usuwają wszelkie zatory, podczas gdy do ciągnięcia wózków z urobkiem wykorzystuje się HGSK, demoniczne istoty, które wytresowano i nauczono posłuszeństwa, silne, potężne, przypominające dzikie, potężne psy.

POCZTA

Raczkująca w innych częściach Dominium, choć coraz szybciej zyskująca na popularności w niektórych rejonach Kordu oraz w Cynazji poczta, tu, w Nordii od wielu lat funkcjonuje doskonale. Zamiłowanie Nordyjczyków do korespondowania, długa i bogata tradycja sztuki epistolografii sprawiły, że już w roku 1433 został powołany urząd Poczty Królewskiej. Sieć jej usług z początku obejmowała jedynie Nord, Gomor, Angmor oraz Bonur, z czasem zaś, stopniowo była poszerzana, wpierv o każdą z ośmiu Bram, potem i miasta Lorma, Lubant, aż w końcu objęła całą bez mała Nordię.

Przedsięwzięcie z początku napotykało na dziesiątki problemów, jednak wraz z upływem lat, Poczta Królewska działała sprawniej i pewniej, dziś w końcu, stając się środkiem pewniejszym, i wielokroć (na najczęściej używanych odcinkach) szybszym od kurierów i gońców. Prawo królewskie bezwzględnie traktuje tych, którzy odważyli się dokonać napadu na dyliżans Poczty – kto tylko miał w sobie tyle odwagi, by zaatakować królewskich posłańców, szybko zawisł. Prawo nie zna dla tych głupców litości.

Oddziały Poczty Królewskiej są dziś we wszystkich miastach Nordii. Raz są niskie, raz wysokie, raz kamienne, czasem zaś ledwo drewniane, lecz zawsze z dużym, widocznym już z oddali godłem – Białym Krukiem na czarnym polu. Budynek znajdziesz łatwo, zazwyczaj stoi tuż przy bramie miasta, urząd poczty i stojące obok stajnie i zajezdnia dla dyliżansów. W Nordzie, gdzie mieści się największy oddział, trąbka sygnalizacyjna cztery razy w ciągu dnia ogłasza odjazd poczty, w innych miastach ma to miejsce dwa razy w ciągu dnia, w małych miasteczkach raz, nad ranem.



NAJWAŻNIEJSZE ORGANIZACJE NORDII

Cynazja rozkochana jest w tajemnych stowarzyszeniach i klubach od lat. Słynie na całe Dominium z dziesiątek organizowanych sekretnych spotkań, z zaszyfrowanych listów i z ceremonialnych przysiąg, słynie z zakrytych przed światem misji i odprawianych nocami rytuałów. Pławi się w tej sławie. Trwa zakochana w nimbie tajemniczości, który roztoczyła wokół siebie samej.

Jej kluby to spotkanie przy świecach. Ludzie w maskach na twarzy. Zgromadzenie w gabinecie wypełnionym teatralnym szeptem. Jej stowarzyszenia to przepiękne wizytówki. Bilety opisane antycznymi słowy. Okazja do flirtu w osoblwie podniecających okolicznościach. Jej bractwa to...

Wszystko to nic więcej niż pusta zabawa. To tylko imitacja, to tylko gesty bez znaczenia, naśladujące coś, czego w rzeczywistości żaden z Cynazyjczyków nigdy nie miał szansy dotknąć. Wszystkie te kluby i organizacje to ledwo marzenia o prawdziwej tajemnicy. Nieudolna próba zasmakowania tego, co kryje się w cieniu Milczących Gór.

Lecz jak Cynazja może zasmakować tysiąc lat tradycji? Jak naśladować symbolikę, której znaczenia są częścią kultury dwakroć starszej od najstarszych rejonów Dominium? Jak poszukiwać tajemnicy, jeśli nie włada się językiem Rodian, jeśli nie ma się dostępu do ich zapisków i wiedzy? Czym są te wszystkie stowarzyszenia w obliczu tego, co kryją Milczące Góry? Jak mogą porównywać się do nordyjskich gildii, jak próbować odwoływać się do tego, co wykształciła Nordia? Cóż odpowiedzieć cynazyjskiemu szlachcicowi, który zachłyśnie się historią klubu, do którego właśnie został przyjęty, do klubu, którego tradycja sięga stu trzydziestu lat wstecz? Zaśmiać mu się w twarz? Spojrzeć z pobłażaniem? Milczeć czy jednak powiedzieć mu o tym, że Zakon Dalmira powstał kilka tysięcy lat temu, że Gildia Rusznikarzy jest podobnie stara, a pierwsze wzmianki o Gildii Angmorskiej datowane są na czasy, kiedy Cynazji nie było na żadnej z map Dominium? Te organizacje są częścią Nordii, powstały wraz z nią i żyją z nią, jak jeden organizm, są częścią nordyjskiej kultury i społeczeństwa, nie są grą ni zabawą szlachty. Zakon Dalmira, Gildia Angmorska i pozostałe organizacje to Nordia właśnie, tak jak Nordią jest król, są nią

Milczące Góry, jest nią Nord. To jeden, wielki, antyczny organizm.

Siedem i pół tysiąca lat historii, bezgraniczne oddanie się symbolice i – nade wszystko – nieustanne pragnienie odkrycia tego, co świat zakrył przed Nordyjczykami sprawia, że w żadnej innej ziemi Dominium stowarzyszenia, gildie i bractwa nie pełnią tak ważnej roli w państwie i kulturze.

GILDIA METALURGÓW I RUSZNIKARZY Z RAND

Gdyby dotrzeć do najdalszych zakątków Dominium, porozmawiać ze zwykłymi ludźmi i spróbować dowiedzieć się z czego Nordia słynie, okazałoby się, że jest ona znana z dwóch dokładnie rzeczy: z tego, że żyje tam przeklęty naród i z tego, że nikt w całym Dominium nie dorówna nordyjskim inżynierom i wynalazcom. Mało kto już kojarzy miasto Rand, a jeszcze mniej ludzi wie, że wszystkie te wynalazki Nordia zawdzięcza ludziom skupionym w Gildii Metalurgów i Rusznikarzy z Rand, jednej z największych i najbardziej prestiżowych nordyjskich gildii.

Ktoś spoza Nordii nie pojmie w pełni prestiżu ten organizacji. Autorytet jakim cieszą się tu członkowie Gildii, w innych krajach zarezerwowany jest dla ledwo kilku osób w królestwie. Tu, w Nordii związany jest właśnie z Rand.

Przynależeć do Gildii Metalurgów i Rusznikarzy to w Nordii znacznie więcej niż dostąpić największego zaszczytu, jaki może spotkać inżyniera. To więcej niż spełnić marzenie, które dzieli setki młodych Nordyjczyków. To także więcej niż dostać do rąk całą technologię, jaką posiadają Nordyjczycy i móc z niej korzystać, każdego dnia poznawać ją i rozwijać. Przynależeć do Gildii Metalurgów z Rand to nade wszystko kreować historię Nordii i całego Dominium. To decydować o rozwoju świata i tworzyć jego przyszłość. To dotykać rzeczy, które za kilka, kilkanaście lat odmienią życie ludzi.

Tu, w Rand, skonstruowano nowoczesne muszkiety, które raz na zawsze odmieniły świat. Tu, w Rand powstały odlewnie, dzięki którym powstają dziś potężne działa. Tu wymyślono windy, latarnie naftowe, tu zmienia się codzienne życie każdego mieszkańca Nordii, a w konsekwencji i Dominium. Dziś tworzy się tu maszyny do przędzalnictwa i tkactwa, obrabiarki metalu, które wraz z szynami zakładanymi właśnie w nordyjskich kopalniach wprowadzą Nordię do nowej epoki, epoki przemysłu i bogactwa,

pchną do momentu w historii, który dla reszty państw Dominium nie jest nawet jeszcze odległym snem.

Kim są ludzie, którzy decydują o przyszłości królestwa?

Członkowie Gildii to najwybitniejsi naukowcy i badacze swoich czasów. Poznasz ich po tym, że noszą na palcu sygnet ze znakiem koła zębatego, choć wcale nie trzeba patrzeć im na ręce, by odkryć z kim ma się do czynienia. Pewność siebie, siła, bijąca z oczu mądrość i spokój zawsze mówią nam, że mamy do czynienia z kimś wyjątkowym. Potem tylko krok ku temu, by spojrzeć na dłoń, dostrzec pierścień i skłonić się w pełnym najwyższego szacunku ukłonie. Nordia zawdzięcza przecież Gildii bezpieczeństwo, bo bez muszkietów, dział i nordyjskiej stali nie byłaby potęgą militarną. Nordia, obok bezpieczeństwa, zawdzięcza Gildii i bogactwo, bo przecież nigdzie na świecie kopalnie i fabryki nie są tak nowoczesne i wydajne. Symbol koła zębatego to symbol postępu i wygody, jakie ci ludzie zapewniają swym rodakom. Odpowiadają oni za to, że w swym pałacu masz winę, że na ulicach palą się latarnie, że w kieszeni masz gustowny zegar na łańcuszku.

Trudno nie skłonić nieznacznie głowy za każdym razem, kiedy napotkasz na swej drodze jednego z członków Gildii. I trudno o większy zaszczyt na świecie, niż ten, kiedy zyskasz swój własny pierścień z symbolem koła zębatego i staniesz się członkiem Metalurgów. Niewiele jest większych zaszczytów na świecie.

ZAKON DALMIRA

To fascynujące, że Zakon Dalmira kojarzony jest w Nordii przede wszystkim z czarnym habitem i metalowym łańcuchem, na którym wisi odlany z metalu herb rodu Tilerów oraz symbol młota i pióra. To pierwsze, co podpowiada ludziom wyobraźnia. Dopiero później człowiek myśli o Katedrze Dalmira, o Badaczach Katedr, i o misji rodu Tilerów.

Tu, w Nordii, Zakon Dalmira wzbudza nade wszystko lęk. Gdy się ich wspomni, pierwsze co człowiek czuje, to mrowienie skóry na plecach. Przed oczyma staje jeden z Badaczy Katedr – czarna sylwetka skrywająca najstarsze sekrety świata. Czarny kaptur. Skryte w cieniu, uważne spojrzenie.

Co w tych ludziach jest, że wzbudzają takie uczucia?

Zakon Dalmira strzeże przed światem sekretów. Nikt, kto jest przy zdro-

wych zmysłach, nie zechce stanąć im na drodze, sprzeciwić się, poddać w wątpliwość ich decyzji. Nikt nie zechce poznać ich tajemnic.

Odczytują pozostałości po Czarnych Rodianach, badają je i spisują. Odrobiny, okruchy swej wiedzy przekazują dalej, zazwyczaj Gildii Metalurgów z Rand. To dzięki Zakonowi Gildia może szczycić się swymi osiągnięciami. Bez Badaczy Katedr, Gildia nie osiągnęłaby nic. Dalmirianie sami decydują, które z nauk Czarnych Rodian ujrzą światło dzienne, a które znikną na wieki w archiwach Zakonu. Dziela i rządzą, nie bacząc na nikogo i na nic, jak tylko na własny interes i misję, którą obrali sobie za cel.

Nie ma w świecie wielu tak silnych politycznie grup, jak Zakon Dalmira. W rzeczywistości nie potrafię wymienić choć jednej, która miałaby tak silną pozycję, by odmówić królowi, by mieć odwagę przeciwstawić się głowie państwa. Nie raz, nie tworząc precedens w wieloletniej historii narodu, lecz wtedy tylko, gdy uzna to za stosowne, nawet raz za razem, przez wiele tygodni, jeśli tylko król lub jego doradcy byliby głusi na odmowę.

Zakon Dalmira to państwo w państwie, ma on swe ziemie, zamki, ma swoją hierarchię. Władą nim arcymistrz zakonu, który ma pod sobą szereg Mistrzów Zakonu, wyróżniających się spośród reszty zakonników ciemną czerwienią kaptura i potężnymi sygnetami z herbem rodu Tilerów oraz symbolem młota i pióra. Zakon ma swoją armię, swych – jak sami ich określają – Strażników, których poznasz po czarnych kirysach ze srebrnym symbolem zakonu. Niechętni Tilerom nazywają ich raczej Zabójcami, Mordercami. Zła sława zakonu nie wzięła się bowiem z niczego. Jak długa historia Nordii, tak zawsze przypisywano Dalmirianom wiele zabójstw.

Dla ochrony interesu Zakonu. Dla ochrony interesu Nordii. Dla dobra Milczących Gór.

Zakon Dalmira stoi ponad wszystkim.

I dlatego wzbudza lęk. Zakon Dalmira to szacunek i trwoga.

GILDIA ANGMORSKA

Gdyby człowiek usiadł i zechciał porównać wkład nordyjskich Gildii w postępek i rozwój królestwa, odkryłby, że ten wkład rozłożony jest niemal po równi, i że Gildia Metalurgów z Rand ma na swym koncie tyle samo wynalazków i odkryć ile Gildia Angmorska. Świat jest jednak niezwykły – pierwsza z nich znana jest w całym naukowym świecie Dominium, dokonania dru-

giej zakryte są nawet przed wzrokiem części Nordyjczyków.

Cóż, skoro cień Angmoru skutecznie ukrywa wszystko, co związane z tym miejscem. Działalność Gildii nie jest tu wyjątkiem.

Gildia Angmorska zrzesza szereg naukowców zajmujących się różnorodnymi dziedzinami nauki; znajdziesz tu i architektów i metalurgów, górników, czy chemików, i choć badania prowadzone są w bardzo różnorodnych dziedzinach, nie jest tajemnicą, że tu, w Mieście Wieży, najbardziej ceni się prace tych ostatnich – chemików. Tu powstaje najczystszy, nordyjski proch, cement, tu stworzono najprzeróżniejsze stopy żelaza, zaprawy, tu decyduje się o tym, z czego i jak buduje się Nordię, jej fabryki, domy i pałace. Tu też, w dziesiątkach laboratoriów, eksperymentuje się z niezwyklejmi miksturami, od rozpuszczalników, do utwardzaczy, od płynów pobudzających organizmy żywe, po takie, które hibernują organizm. Tu, chciałoby się rzec, wyobraźnia ma swój dom, a granice nie istnieją. W tych laboratoriach mistrzowie gildii powołują do życia substancje, które znamy z legend, mitów i baśni. Oto Angmor, oto miejsce, gdzie magia znalazła swój dom.

Mówiąc o Gildii Angmorskiej trzeba pamiętać o setkach lat tradycji, jaka za nią stoi. Ilość uczonych, mędrców, wielkich naukowców, którzy służyli w jej szeregach jest trudna do zliczenia, a każdy z tych ludzi pozostawił przecież po sobie ważne odkrycia. Proch, cement, mikstury to tylko część niemożliwej do ogarnięcia spuścizny, którą kryją mury Gildii. Opasłe tomiszcza zgromadzone w tutejszych bibliotekach kryją opracowania i analizy tematów i spraw, które zgubiłyby Gildię i cały chyba Angmor, gdyby dostały się w ręce Kościoła. W końcu tutaj też zrodziła się bluźniercza idea odszukania naturalnej substancji zdolnej poprzez chemiczne procesy zdjąć ślad przekleństwa z nordyjskich dusz.

Czy trzeba by czegoś więcej, niż mikstury wprost z baśni, czy próby udowodnienia, że dusza jest materialna, by zrównać Angmor z ziemią? Trudno się dziwić, że o efektach pracy Gildii Angmorskiej nikt głośno nie mówi, ani w Nordii, ani w żadnym innym miejscu na ziemi.

BRACTWO CZARNEGO KAMIENIA

Są oni jak zegarmistrz, który całe swe życie poświęcił opiece nad jednym, potężnym mechanizmem. Przez wielu, właśnie tak postrzegani są w Nordii członkowie Bractwa Czarnego Kamienia. Skromni, głusi na zaszczyty

i pochwały, w pełni oddani temu, do czego zostali wybrani – opieki nad Milczącymi Górami.

Zarówno tu, w Nordii, jak i poza królestwem, można usłyszeć, że po tym, jak przed tysiącami lat Nordyjczycy wymusili powstanie zapory, potężnej granicy gór i antyczną magią zniewolili ziemię i rozkazali jej być im posłuszną, Milczące Góry zbuntowały się przeciw ludziom, obróciły przeciw nim i choć niewolone, zmuszone do posłuszeństwa, za wszelką cenę starają się odgryźć, wystąpić przeciwko człowiekowi i zranić go jak najdotkliwiej.

Członkowie Bractwa rzadko mówią o gniewie Milczących Gór. Czy tragicznie ginie wędrowiec na jednym z górskich traktów, czy lawina zepchnie karawanę w ciemną czeluść przepaści, czy zarwie się tunel kopalni, czy też stanie się rzecz inna, równie straszna, Jowanowie nie oskarżą gór. Nie powiedzą o zemście pasma, o prastarej potędze próbującej wyrwać się z oków magii. Nigdy nie usłyszysz podobnych słów. Jowanowie mają Milczące Góry za antyczny mechanizm, który wymaga nieustannej opieki i naprawy. Wypadki, które mają miejsce, to nic więcej, jak błędy, jak objaw choroby, jaka dosięgła pasmo.

Członkowie Bractwa przybywają na wezwania Nordyjczyków i pomagają uspokoić góry, przemówić w znany tylko sobie, niezwykły, zapewne magiczny sposób do pasma i przywrócić je do wcześniejszej formy. Nikt w Nordii nie wątpi, że Bractwo korzysta z sił magii, że obok prostych, kamieniarskich umiejętności, władają także zdolnościami, jakich żaden kamieniarz świata nigdy nie osiągnie.

Bractwo skupia w swych szeregach górników, kamieniarzy, architektów i mędrców o antycznej wiedzy, samych Jowanów. Pomagają zapewnić bezpieczeństwo w kopalniach, dbają o szczególnie wrażliwe na ruchy Milczących Gór górskie trakty, odpowiadają za budowę i renowację nordyjskich fortyfikacji wzniesionych na szczytach i zboczach Milczących Gór. Dbają, trzeba to przyznać, o całą Nordię. Pilnują, by skomplikowany mechanizm nigdy się nie zaciął. Trudno odmówić im wagi dla królestwa Nordii.

KRÓLEWSKA GILDIA KUPIECKA

Myślę, że niewiele się pomylę, jeśli powiem, że Królewska Gildia Kupiecka jest najbardziej nienawidzoną organizacją w Nordii. Niewielu jest Nordyjczyków, którym kontrolerzy Gildii nie zaszkodziły za skórę, czy to blo-

kując przeprowadzenie interesu, czy to zwyczajnie utrudniając codzienne życie. Tu, w Nordii, zwykło się mówić, że głównym celem Królewskiej Gildii Kupieckiej jest nieustanne ograniczanie handlu.

Ironia? Nie, o dziwo, to prawda.

Gildia w pełni podległa jest królowi. Jej główna siedziba znajduje się oczywiście w Nordzie, lecz jej skostniałe, pełne urzędników oddziały są praktycznie w każdym mieście w Nordii, zaś jej kontrolerzy nieustannie przemierzają wszystkie trakty Nordii, zarówno wewnętrznej, jak i w rejonach poza granicą Milczących Gór, w Elnarze i Bardanii. Ich surowe oblicza wzbudzają niechęć we wszystkich bez wyjątku Nordyjczykach, a noszone na palcu sygnety z herbem Nordii i wagi szalkowej są znakiem, który zamyka przed nimi wszystkie furty uprzejmości i serdeczności. Ci ludzie nigdy nie niosą ze sobą dobrych wieści. Zawsze węszą i szukają dowodów przestępstwa, śladów i dowodów zakazanego handlu z obcymi.

Dla kontrolerów nie znajdzie się w Nordii choć odrobiny ciepłych uczuć. Nie martwi ich to wcale. Oni sami okazywania ciepłych uczuć drugiemu człowiekowi oduczyli się wstępując do Gildii. Ich praca, mówią, nie polega na zdobywaniu przyjaciół. Ich zawodem jest, powtarzają, tropienie przestępców, którzy chcą oszukać koronę.

Królewska Gildia Kupiecka produkuje dziesiątki rozporządzeń i regulaminów, trzymając twardą ręką handel w całej Nordii. Urzędnicy decydują o tym, czym można handlować i w jakich ilościach. Gildia decyduje o tym, z kim można handlować, Gildia wydaje nakazy banicji dla kupców, którzy łamią regulamin, Gildia wreszcie ma prawo zupełnie zabronić handlu z dowolnym kupcem spoza królestwa Nordii. Wszelkie próby łamania regulaminów, próby kontrabandy, przemytu, czy jakiegokolwiek próby omińnięcia przepisów prędzej czy później zawsze wychodzą na jaw, a wtedy Gildia surowo i przykładnie każe przestępców.

Nasza praca nie polega na zdobywaniu przyjaciół, powtarzają jak katarzyniarze, rujnując czasem nawet najbogatszych i największych kupców. Dla kontrolerów nie ma granicy, której bali by się przekroczyć, osoby, której nie odważyliby się skompromitować i skazać.

ZWIĄZEK ELNARSKI

Wydawać by się mogło, że pod kontrolą Królewskiej Gildii Kupieckiej handel w Nordii jest niemal niemożliwy. Wydawać, by się mogło, że takie

dobra, jak nordyjskie rapiery, kieszonkowe zegary, czy nowoczesne narzędzia do pracy w kopalniach nie opuszczą granic Nordii w kupieckich karawanach. Wydawać by się wreszcie mogło, że od regulaminów i praw Królewskiej Gildii nie ma wyjątków...

Cóż, kiedy Tazaliasowie od lat udowadniają, że powołano ich do życia chyba po to tylko, by dokonywali rzeczy niemożliwych, po to by przekonywali tych, których przekonać się nie da, by negocjowali warunki, jakich wynegocjować się nie da, by wreszcie zdobywali przyjaciół tam, gdzie są tylko wrogowie.

Tak powstał Związek Elnarski – powołany po to, by dokonać niemożliwego.

Związek Elnarski jest gildią handlową powołaną do życia przez ród Tazaliasów. Działa pod kontrolą Królewskiej Gildii Kupieckiej, będąc pośrednikiem pomiędzy Gildią, a dziesiątkami kupców, którzy chcą handlować z handlarzami spoza królestwa Nordii. Związek pobiera duże opłaty od każdej przeprowadzonej transakcji i zrealizowanej umowy, lecz w zamian zapewnia opiekę i pomoc we wszystkich konfliktach z Królewską Gildią Kupiecką. Przygotowuje zezwolenia na handel, ustala z kontrolerami i urzędem wszystkie szczegóły, wertuje regulaminy, robi wszystko, by kupcy mogli skupić się na tym, na czym znają się najlepiej – na handlu.

Królewska Gildia Kupiecka nie ma – zdawało by się – żadnego interesu w dopuszczeniu Związku Elnarskiego do takiej pozycji. Nie jest jej na rękę powstanie organizacji zrzeszającej kupców i wspierającej ich na każdym kroku. Nie jest Gildii na rękę to, że Związek pobiera opłaty od kupców, ani też to, że Związek ma kontakty na całym Półwyspie Pazura, a nawet z szeregiem krajów spoza Półwyspu. Wydawać by się mogło, że Królewska Gildia za żadne skarby nie dopuści do tego, by Związek Elnarski rósł w siłę. Cóż, panie...

Tazaliasowie od lat udowadniają, że powołano ich do życia chyba po to tylko, by dokonywali rzeczy niemożliwych.

AKADEMIA KRÓLEWSKA W NORDZIE

Akademia Królewska w Nordzie skupia wszystkie rody książęce, gildie i organizacje. Otwiera swe podwoje dla uczonych mnichów, dla naukowców nie zrzeszonych z żadną z wielkich sił Nordii, a nawet – za zgodą Rady – dopuszcza w swe szeregi uczonych spoza Nordii, najwybitniej-

szych naukowców Dominium. Do życia powołał ją król Nordii, zmuszając niechętnie temu pomysłowi rody do wymiany myśli i doświadczeń. Akademia stała się miejscem, gdzie przedstawiciele wszystkich kół naukowych mają możliwość spotkać się i debatować. Neutralny, gościnny królewski grunt sprzyja złagodzeniu codziennych sporów i konfliktów i zachęca do twórczej wymiany myśli, a księgozbiory, na których rozwój Akademii nie skąpi funduszy są magnesem, który przyciąga tu największe umysły Nordii.

Korona wymogła też na rodach, by wysyłali do Akademii mistrzów gildii, by prowadzili wykłady, pomagali studentom w rozwoju, dbali o postęp nordyjskiej myśli. Każda z Gildii musi na kilka miesięcy wydelegować swojego przedstawiciela, by pełnił w Akademii swoisty dyżur.

Regularne wykłady, w olbrzymim amfiteatrze, przeznaczone są zarówno dla wybitnych badaczy, jak i dla żaków i młodych naukowców, którzy dopiero szukają swojej drogi w życiu. Często przybywa na nie i kilkaset słuchaczy, wśród których spotkać można przekrój całego naukowego środowiska, od młodych żaków, po mistrzów Gildii z Rand czy Angmoru. Na zajęcia tłumnie ściągają z całej Nordii przedstawiciele pomniejszych rodów, ludzie, którzy liczą, że tu, dzięki rozmowie z najwybitniejszymi przedstawicielami naukowego świata, zostaną dostrzeżeni i spełni się ich marzenie o wielkiej karierze. Szukają punktu zaczepienia, i możliwości poszerzenia swych horyzontów.

Akademia Królewska jest miejscem niezwykłym, punktem, w którym zamierają spory, miejscem, gdzie zwycięża umiłowanie do wiedzy, mądrości i debat z drugim człowiekiem. Akademia jest także miejscem do dyskusji i debat dotyczących inwestycji królewskich. To tu gildie przekonują Radę i króla do przekazania funduszy na określone wydatki, takie jak wymiana uzbrojenia na nowoczesne, budowa sieci dróg, czy konstrukcja dziesiątek maszyn górniczych. Olbrzymie sumy pieniędzy z kiesy królewskiej muszą być dysponowane mądrze – i dzięki debatom w Akademii Nordia nie trwoni tych zasobów.

Gildie zmuszone są do przedstawiania królowi raportu z działania Akademii i przekazywania informacji o postępach prac, o wnioskach, o ciekawych wynikach rozmów i debat. Są one zazwyczaj pełne ogólników, fałszywe, unikające przedstawienia realnych zapisów rozmów i ustaleń. Gildie za wszelką cenę kryją swą prywatność, nawet, jeśli są gośćmi na królewskiej Akademii.

KOŚCIÓŁ NORDYJSKI

Jako podróżnik pewnie przyzwyczaiłeś się, panie, że każdy kraj inaczej służy Jedynego. Choć to, co zwą mszą w Kordzie, różni się od mszy agaryjskiej czy matrańskiej, to jednak Kościół spaja to wszystko w jeden obrządek, w jedną myśl. Można odczuć, że to wszystko wariacje na jeden temat – chwały Jedynego. Nigdzie jednak odrębność nie jest tak wyraźnie zaznaczona, jak w Nordii. Tu odrębność – by nie powiedzieć “obcość” – znajdziesz nie tylko na poziomie obrządku, lecz także w dogmatach, nauczaniu i podejściu do wiary.

Dla Nordyjczyków słowa Proroka nie były objawieniem – sami są dowodem na prawdziwość legendy o upadku Rodian. Nie dotyczy ich najważniejsze przesłanie Kościoła – że człowiek wyzwolony spod władzy deviria może liczyć na łaskę Jedynego. O ile każdego człowieka po śmierci czeka jedna z trzech dróg – może zostać zbawiony, potępiony lub powrócić na ziemię w kolejnym wcieleniu – o tyle przed Nordyjczykami pierwsza z tych dróg jest zamknięta. Nic więc dziwnego, że do karianizmu podeszli z dużą rezerwą – jako religia miał im dość niewiele do zaoferowania. Mimo to Timaos IV zezwolił na karianizację kraju, choć trudno uwierzyć kazaniom, którym kapłani raczą pospólstwo, mówiącym o jego pobożności. Karianizm – tak przed wiekami, jak i dzisiaj – jest Nordii potrzebny z czysto politycznych pobudek. Na Półwyspie Pazura nie ma już miejsca dla państw odrzucających wiarę Proroka, w Dominium zaś nie ma potęgi, która – odstępując od niej – zdołałaby się ostać w wojnie, która by natychmiast po takiej secesji nastąpiła.

Karanizm w wydaniu nordyjskim tak różni się od powszechnego, że nadano mu nawet osobną nazwę. Nordyjski Kościół nazywa się Kościołem eklezjalnym, a mianem eklezjan określa się wszystkich duchownych – Nordyjczyków. Ta wersja karianizmu – synteza nauk Proroka i tradycji nordyjskich – zdążyła się upowszechnić wśród Nordyjczyków wszystkich stanów. Daleko jednakże kościołowi w Nordii – nawet potężnemu Zakonowi Dalmira – do splendoru i wpływów, jakie ma on w innych krajach. Duchowny – obcokrajowiec przebywający w Nordii musi się przyzwyczaić, że jeżeli za jego kapłaństwem nie idzie solidne wykształcenie i kompetencje w jakiejś dziedzinie wiedzy, czeka go dalece mniejszy szacunek niż ten, do którego przywykł w swojej ojczyźnie.

W nauczaniu eklezjan główną rolę odgrywa przekleństwo – spadek po Rodianach, którzy pokłonili się Kusicielowi. Nordyjczycy są jedynym narodem, który został w całości potępiony przez Jedynego, który nie zostanie zbawiony. Co więc oferuje Nordyjczykom religia, jeśli nie obietnicę wiecznego szczęścia? Otóż eklezjanie głoszą, że nordyjska dusza, choć nie może walczyć o zbawienie, ma do stoczenia bój o uniknięcie potępienia. Sposób, w jaki można tego uniknąć, nazywany jest *ścieżką pokuty*. W jej założeniach leży całkowite wyrzeczenie się magii i konszachtów z deviria, wewnętrzna asceza, poświęcenie się kontemplacji Jedynego i naśladowanie świętych patronów, w tym nie uznanej oficjalnie za świętą, Kalisandry I, nordyjskiej królowej. Choć zalecenia te tyczą się każdego karianina, dla Nordyjczyków mają specjalne znaczenie.

Wielu szlachetnie urodzonych Nordyjczyków podchodzi do *ścieżki pokuty* bardzo radykalnie, wybierając żywot pustelnika. Zamieszkują oni w jednej z cel, jakie znajdziesz niemal w każdej świątyni – odrzucenie świata jest dla nich sposobem na ocalenie duszy. Znacznie częściej jednak pobożny Nordyjczyk wybierze ascezę wewnętrzną – kontemplowanie nauk Proroka nie będzie miało żadnego zewnętrznego wyrazu prócz srebrnego naszyjnika, symbolu skupienia się na życiu wewnętrznym.

W sercu każdego nordyjskiego karianina tkwi nadzieja, że pewnego dnia Jedyne zapomni przeklętym winy ich przodków. Że te dusze, które zdołają utrzymać się w kręgu wcieleń, zostaną dopuszczone przed Jego oblicze. Kościół jednak zwraca uwagę, że póki co ciąży na Nordyjczykach klątwa i takie motywowanie wiary jest grzechem pychy. Dlatego też nadzieja owa nie ma wyrazu w modlitwach, które skupiają się raczej na aktach pokuty, prośbach o przebaczenie i umocnienie w walce z Ciemnością. Kościół eklezjalny nie zna radosnego, religijnego zapału, świętej furii towarzyszącej hufcom walczącym z deviria, dumy z miana wybranych dzieci Stwórcy. Zamiast złotych kopuł i białych wieżyc, nordyjską religijność wyrażają czarne mury, pozbawione okien, rozświetlane jedynie świecami hale, ponure kaplice i cele przeznaczone do medytacji.

CIEŃ – BEZDUSZNI NORDYJCZYCY

Coraz mniej nordyjskich dusz krąży w cyklu życia i śmierci – z każdą śmiercią coraz to kolejna trafia w ręce Kusiciela. Papiescy teologowie od wieków snuli w związku z tym rozważania, czy możliwe jest, by pewnego

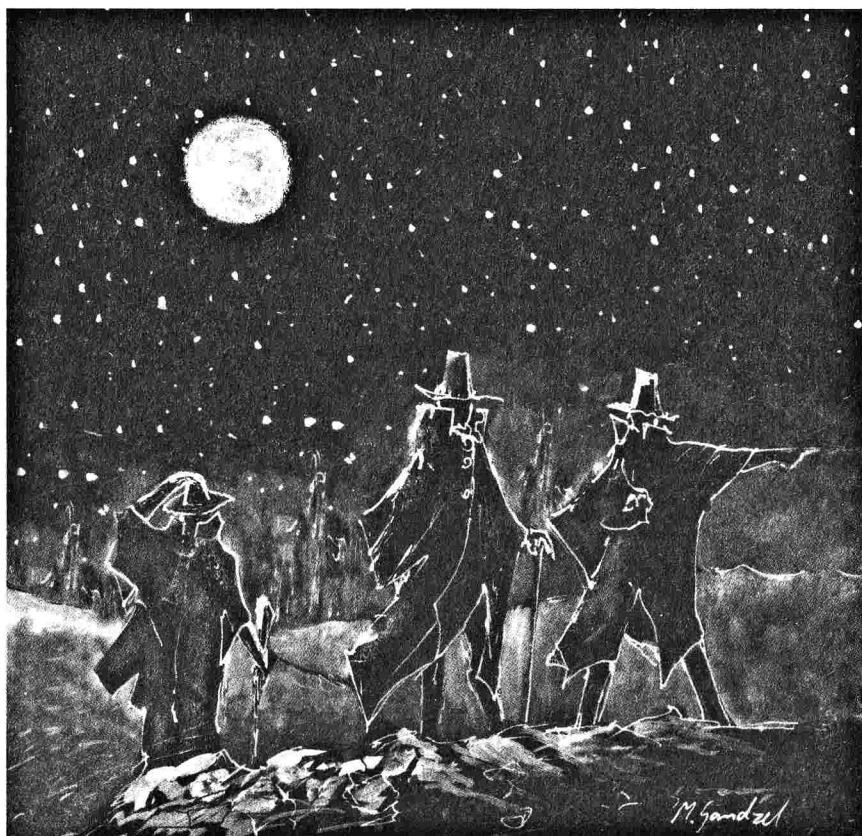
dnia dusz tych zabrakło, i jakie byłyby skutki takiej sytuacji. Nie wiedzą, że sprawa dawno już nie jest jedynie teoretycznym problemem. Od co najmniej kilkudziesięciu lat na pewno, a według niektórych nawet od stuleci na świat przychodzą dzieci pozbawione duszy, ludzkie deviria, zwane Verna, czyli Cieniami. A z każdym rokiem jest ich coraz więcej.

Bezduśzny potomek to prawdziwy dramat dla rodziny, nawet w tak przywykłym do niezwykłości kraju, jak Nordia. Każda brzemienna kobieta drży w obawie przed narodzinami takiego dziecka, na pocieszenie mając jedynie specjalne modlitwy i błogosławieństwa biskupów. Niektóre matki ruszają do katedr jeszcze przed rozwiązaniem, woląc raczej stracić dziecko, niż urodzić Verna. "Modlitwa o duszę" to jedna z tych modlitw, które rozbrzmiewają jedynie w języku staronordyjskim i nie są przetłumaczone na języki zrozumiałe dla obcokrajowców.

To, czy dziecko ma duszę, sprawdzane jest w trakcie Ceremonii Rozpoznania. Odbywa się ona zwykle po drugich lub trzecich urodzinach dziecka i polega na rodzinnym odbyciu pielgrzymki do Katedry Dalmira lub Świątła. Choć do obrządków eklezjalnych wprowadzono pielgrzymkę raptem trzy dekady temu, jej zwyczaj bardzo się rozpowszechnił, zwłaszcza wśród zamożniejszej części Nordyjczyków. Ceremonia ma charakter bardzo kameralny – uczestniczy w niej jedynie kapłan i najbliższa rodzina – nie leży wszak w interesie rodu, by wieść o dziecku – Verna zanedbano się rozniosła.

Tych, którym moc katedr nie pozwoliła na wejście do środka, czeka często wykluczenie z rodziny. W każdej innej krainie zostaliby zapewne straceni – Nordia jednak nie zezwala na zabijanie – bądź co bądź – swoich dzieci. Mogą więc trafić do jednego ze znajdujących się pod opieką Zakonu Dalmira miejsc zwanych klasztorami Cieni. Tam kształtuje się w nich kariańskie postrzeganie świata, etykę i sumienie, tak by mimo wszystko byli ludźmi godnymi i honorowymi. Mówi się nawet, że tak wychowani Nordyjczycy mogą być wzorem dla wielu swych pobratymców, w których sercach ciągle tli się płomień duszy. Zakon Dalmira ma z bezduśnych podopiecznych niebagatelny pożytek. Verna nie ryzykują potępieniem, badając najciemniejsze z zapisków Rodian. Odkrywania kryjących się w nich tajemnic nie mogą przypłacić duszą.

Jednak tym, co przede wszystkim skłania eklezjan do baczenia na los Cieni, jest obawa przed tym, czym mogłyby one się stać bez odpowiedniego



wychowania. Nie wiadomo, czy któryś z dziedziców największych rodów nie jest czasem pozbawiony duszy. Czy nie zrodziła się herezja, zgodnie z którą to bezduszna ludzkość byłaby najdoskonalszymi spadkobiercami Rodian, łącząc w sobie moce starożytnych i najpotężniejszych deviria. Oby były to jedynie mrzonki – w przeciwnym razie w sercu kariańskiego Półwyspu Pazura odradzałby się Valdor.

KAPŁANI

Żaden Nordyjczyk nie może zostać namaszczoney na kapłana – istotą tego sakramentu jest całkowite oddanie się łasce Jedyneego, a tej nikt z narodu przeklętych nie dostąpi. Mimo to nordyjscy karianie potrzebują

opieki duchownych. Dlatego eklezjalni księża – za sprawą specjalnej dyspensy papieskiej – uznawani są przez prawo kościelne za księży, choć pozbawieni są święceń. Ich rolę pełnią specjalne ceremonie, pozbawione jednak mocy sakramentu.

Eklezjanie to strażnicy. Strzegą wiedzy zawartej w rodiańskich ruinach – za to odpowiedzialny jest przede wszystkim zakon Dalmira – jak i dusz nordyjskich, którym grozi całkowite zatracenie. Księża pełnią rolę mediatorów w błaganiach, pocieszycieli podtrzymujących na duchu wiernych, sędziów rozpatrujących poczynania ludzi z perspektywy życia duchowego oraz inkwizytorów chroniących przez zakusami deviria. Są raczej mędrcami, poszukiwaczami klucza do uzyskania przebaczenia – wielu z nich jest wybitnymi historykami, astrologami, filozofami czy badaczami spuścizny starożytnych. Niejeden wyrusza daleko poza granice kraju, jeżeli wymagają tego prowadzone przezeń badania. Jednak każdy z nich jest równie bezsilny wobec swego losu, co powierzeni im wierni, przeklęty na równi z nimi. Chcąc chronić dusze przed rozpaczą – orężem Kusiciela – najpierw zwalcząć muszą ją w sobie.

Jako że eklezjanie nie mają mocy szafowania łaską Jedyne-go, udzielane przez nich sakramenty są symbolicznymi ceremoniami mającymi utrzymać nordyjskich wiernych na drodze pokuty. Przykładowo małżeństwo nie jest postrzegane jako pobłogosławiony przez Jedyne-go związek, lecz jest zobowiązaniem do wspólnej troski o duszę, a nordyjski egzorzysta walczy z demonami nie tyle mocą wiary rozumianej jako siła dana przez Jedyne-go, lecz przeciwstawiając im swą nadludzką wolę – spadek po Rodianach.

BISKUPI

Na mocy regulującej karianizację Nordii bulli papieża Saoloma, księża sprawujący tam posługę wywodzić się mieli spośród jej mieszkańców, jednak wybór ich zwierzchników – wyższego duchowieństwa – należeć miał wyłącznie do Kartiny. System ten, w teorii obowiązujący po dziś dzień, spowodować miał stopniową asymilację Nordyjczyków. Z perspektywy kilkunastu wieków możemy jedynie śmiać się z naiwności tych, którzy sądzili, że to w ogóle możliwe.

Kościółowi eklezjalnemu przewodziło u jego początków niemal dwudziestu biskupów i arcybiskupów, którym przewodniczył odpowiadający

bezpośrednio przed papieżem kardynał. Dziś, na skutek wielu wieków politycznych działań Nordii i jej cynazyjskich sojuszników, biskupów jest zaledwie sześciu (z czego dwóch zajmuje się diecezjami zdobytymi na Bardanii, o które wciąż toczone są spory), a ich bezpośrednim przełożonym jest jeden z kardynałów Cynazji. Biskupom wolno naprawdę niewiele, a najmniej to, do czego zostali tu posłani – by stanowić oczy i uszy papieża. Historia uczy, że największą swobodą (i najdłuższym życiem) cieszyli się ci biskupi, którzy potrafili podporządkować się nordyjskim możnym. A przyznać trzeba, że ci mają się czym odplącić – w zamian za lojalność oferują dostęp do rodiańskiej wiedzy, nordyjskiej technologii i mocy oraz życie w luksusach. Jest tylko jeden warunek – nic z tego nie może opuścić granic Nordii. Najdobitniej wyraził to jeden z królów, mówiąc – “Obiecaliśmy, że was wypuścimy. Nigdzie nie ma słowa o wypuszczaniu z powrotem”. Nie wypada o tym mówić głośno, jednak zwierzchnictwo papieża nad Nordią – krajem zrzeszonym przeciw w Dominium – jest jedynie pozorne. Choć być może i to określenie nie oddaje istoty rzeczy.

ALISTAIR ORVEE, BISKUP MOLAN

Biskup w Nordii ma do wyboru dwie drogi. Może pogрузić się w melancholię, stając się posłuszną marionetką w rękach arystokracji, służącą jedynie do wygłaszania cotygodniowych kazań i przeprowadzania kapłańskich namaszczeń – takich to biskupów życzyliby sobie nordyjscy arystokraci. Może też znaleźć niszę, w której będzie mógł się realizować, która dostarczy mu zajęcia odwracającego uwagę od jego beznadziei. Alistair Orvee, Cynazyjczyk z pochodzenia, wybrał drugą drogę. Wszystkie swoje siły włożył w to, by być opiekunem pielgrzymów i w ogóle wszystkich tych obco-krajowców, którzy zostaną wpuszczeni w granice kraju.

On to przekształcił podupadającą siedzibę biskupów i katedrę w Molan w dom pielgrzyma, w którym schronienie znaleźć może każdy, komu niechęć są ponure wnętrza nordyjskich domostw. On też dba o interesy nienordyjskich, którzy weszli w konflikt z nordyjskim prawem – szuka dla nich obrońców biegłych w miejscowym prawie. On wreszcie – prowadząc rejestr – draży sprawy tych pielgrzymów, o których słuch zaginął. Nieraz bowiem okazuje się, że legenda o grozie Milczących Gór jest zasłoną dla działań zbójcejskich grup czy najętych przez rody zabójców.

Biskup z pewnością jest solą w oku większości nordyjskich rodów, ale

jako że (oficjalnie) stroni od polityki, wyrobił sobie niepodważalną pozycję. Ugruntowują ją dodatkowo zażyłe stosunki z cynazyjską arystokracją, z której zresztą się wywodzi.

MODESTO TINGEIR, BISKUP ANGMOR

Gdybyś spotkał biskupa Modesto jeszcze pięć lat temu, miałbyś, panie, przed sobą człowieka u szczytu kariery – niezwykle charyzmatycznego, pierwszorzędnego dyplomata, zaufanego papieża, motor polityki twardej ręki państwa papieskiego względem Eskrii i wielokrotnego posła na dwór cesarski. To jednak już przeszłość. Dziś nie rozpoznałbyś w nim nawet śladu dawnej świetności. Dlaczego tak się stało?

Jedni mówili, że popadł w niełaskę Magnusa V, inni, że obarczony został jakimś specjalnym zadaniem – w każdym razie wysłano go do Nordii, by objął zwierzchnictwo nad diecezją angmorską. To, co wprawia w zdumienie tych, którzy pamiętają Tingeira z czasów jego chwały, to cisza, jaka zapanowała wkrótce potem. Dotąd wszędzie, gdziekolwiek się pojawiał, dokonywał rzeczy wielkich i głośnych. Tymczasem jedynym śladem jego obecności w Nordzie są lakoniczne sprawozdania wysyłane do Kartiny.

Trudno wyjaśnić, jak Nordyjczycy zdołali w tak krótkim czasie złamać takiego człowieka. Faktem jest, że od wielu miesięcy żaden nienordyjczyk z



INKWIZYCJA W NORDII

Nordyjski inkwizytor różni się nieco od tych z innych krajów. Wyrastając w krainie przesiąkniętej dziedzictwem obcym naukom Proroka, za swoje przyjmuje wiele rzeczy, które wszędzie indziej wystarczyłyby, by wnieść oskarżenie, czy wręcz rozpalać stos. Tym trudniejsze jest jego zadanie – chronić naród przeklętych nie tylko przed Ciemnością przychodzącą z zewnątrz, lecz przede wszystkim przed nimi samymi.

Nordyjscy inkwizytorzy powoływani są spośród eklezjalnych księży przez Zakon Dalmira i jemu właśnie – jako przedstawicielowi Papieża w Nordii – ślubują wierność i posłuszeństwo. Mimo to nie muszą przynależać do jego struktur, choć nie sposób ukryć, że idzie za tym szereg uprawnień niedostępnych zwykłemu księdzu. Ponadto nordyjscy inkwizytorzy, mimo że nieraz bardzo skuteczni również w wypędzaniu deviria, korzystają nie tyle ze świętych modlitw, co z własnej, naturalnej w Nordii, dziedziczonej przez prastare rody mocy pochodzącej ponoć od dawnych Rodian.

Czasem, choć sporadycznie, zdarza się również, że Nordyjczyk zostanie inkwizytorem poza granicami swojego kraju. Jednak nawet wtedy, by móc pełnić swe obowiązki w Nordii, potrzebuje potwierdzenia uprawnień ze strony Zakonu.

Natomiast na mocy bulli karianizacyjnej w Nordii nie mają mocy prawnej wyroki inkwizytorów, których Zakon Dalmira nie zaakceptował. Mówiąc wprost – żaden cudzoziemski inkwizytor w świetle prawa nie może w kraju Milczących Gór nawet kiwnąć palcem. Poza tym najpierw musiałby się do Nordii dostać, a Zakon Dalmira i królewscy urzędnicy dbają o to, żeby takie przypadki nie zdarzały się zbyt często. Niejednokrotnie już wycofano zaproszenie od szlachcica po tym, gdy wyszło na jaw kontrowersyjne zajęcie gościa.

biskupem nie rozmawiał. Ci, którzy uczestniczyli w odprowadzanych przez niego nabożeństwach, przedstawiają go jako człowieka przedwcześnie postarzałego, z ledwością trzymającego się na nogach, który z wysiłkiem recytuje kolejne litanie, jakby był lalką poruszaną rękami niewidzialnego aktora.

Wszystko to stanowi świetną pożywkę dla różnego typu plotkarzy, którzy uwili setki niesamowitych hipotez. Najbardziej sensacyjna z nich mówi, że biskup został zamordowany przez chroniących swe tajemnice Nordyńczyków, a jego ciało poruszane jest mocą magii czarnoksięskiej. Wszystkie te domysły w połączeniu z pustelniczym życiem patriarchy pogarszają, i tak napięte, relacje między Sarantem a Nordem.

FEOKRYT ALLEDIS, ARCYBISKUP NORDII

Arcybiskup Alledis, najwyższy dostojnik kościelny w kraju Milczących Gór, jest nominalnym zwierzchnikiem Zakonu Dalmira. Ten Cynazyjczyk, ujmujący rozmówców wdziękiem, taktem i dowcipem, świetnie sprawdza się w roli ambasadora kościoła nordyjskiego (i Nordii w ogóle) za granicą. Ambasadorem jest tym doskonalszym, że bezwzględnie lojalnym względem swoich Nordyjskich mocodawców. Wieść niesie, że lojalność ta okupiona jest dostępem do tajemnic, o których nie śniło się mnichom.

Jeśli przyjdzie ci go, panie, spotkać na dworach Półwyspu, olśni cię niesamowitymi opowieściami i prezentacją nordyjskich zabawek i wynalazków. Jednak próżno doszukiwać się w jego słowach istotnej wiedzy – spotkanie z nim jest jak wizyta w obwoźnej menażerii – widok wielbłąda czy pustynnych gadów dostarczy ci rozrywki, lecz nie powie niczego nowego o krainie, z której pochodzą.

Po salonach krążą słowa, które rzekomo miał wypowiedzieć zirytowany papież, komentując rolę arcybiskupa Nordii – “Jeśli chcesz usłyszeć, że w Nordii wszystko w porządku, wezwij do siebie Alledisa”.

ODSTĘPCY OD WIARY PROROKA

Nordyjczyk samą swoją obecnością wzbudza lęk, jego przekleństwo nie pozostaje bez wpływu na otoczenie. Wokół niego rozkwitają podejrzenia – czy aby na pewno nie para się magią, czy jego wiara nie jest udawana, czy za wiszącym na jego piersi krzyżem nie kryje się czarne, do cna zepsute

serce. Nordyjska wierność naukom Proroka nieustannie poddawana jest w wątpliwość. Tym bardziej, że choć Nordia dawno już została skarianizowana, wciąż słyszy się o kultach i stowarzyszeniach oddających cześć istotom z otchłani.

Słyszałeś, panie, o Drahnordzie, duchu Milczących Gór? Wielu utrzymuje, że to on jest prawdziwym władcą Nordii, a jego duch przenika obszary znacznie rozleglejsze niż tylko najbardziej niedostępne części Milczących Gór. Mnożą się sekty i stowarzyszenia upatrujące w nim boga, który jest w mocy przywrócić Nordyjczykom niepodzielne panowanie nad górami, poprowadzić do boju o panowanie nad “zwykłymi ludźmi”, przywrócić utraconą świetność.

Wciąż znaleźć można Nordyjczyków wiernych Kusicielowi, zwłaszcza pośród rodów najczystszej krwi. Dla nich pokłon Rodian nie był błędem, lecz aktem wolności, a postępujące skarlenie rasy nordyjskiej to wynik odstępstwa od niego. Nie brak też sekt oddających cześć któremuś z demonicznych książąt podziemi – na przykład Habubowi, zwanemu Panem na ruinach.

To jednak nie wyczerpuje listy kultów, z którymi walczyć muszą eklezjanie. Szerzą się herezje będące nie tyle odrzuceniem, co wypaczeniem wiary Proroka. Najgłośniejsza z nich – sięgająca także poza granice Nordii – skupia się wokół nauk Mamerta Dalagasa. Twierdzi on, że Jedyne, bóstwa, ich moce oraz dzieje duszy to zjawiska, które w całości dają się opisać za pomocą magii i historii naturalnej, zupełnie niepotrzebna jest do tego wiara. Ich celem jest kształtowanie duszy za pomocą metod naukowych, dostąpienie zbawienia nie przez łaskę Jedyne, lecz siłami własnego rozumu. Mamerianie znajdują zwolenników zwłaszcza wśród członków gildii, inżynierów i naukowców, nie wolny od ich wpływów jest sam zakon Dalmira. Nie dalej jak rok temu aresztowano grupę studentów Akademii Królewskiej studiujących księgę *Rozum a dusza*, jeden z traktatów Dalagasa. Sam heretyk – jak wieść niesie – blisko dwustuletni starzec – zbiegał poza bramy, znajdując schronienie na bezdrożach Bardanii.

RODZINA, WYCHOWANIE, ŚMIERĆ

RODZINA

Nordyjskie pospólstwo łączy się w małżeństwa zupełnie tak, jak w innych krainach: potomstwo jest liczne (zwykle tym liczniejsze, im częściej w ich domostwach gości ubóstwo), a życie przebiega tyleż w domach, co na zewnątrz – w osadzie czy gildii. Narodziny, pogrzeby, święta obchodzone są wspólnie, a świętowanie motłochu często przeradza się w okrutną pijatykę, nieraz też kończy się rozlewem krwi. Nędzny żywot tłuszczy toczy się swoim rytmem, zupełnie niegodnym uwagi nordyjskiego szlachcica. Przejdźmy lepiej do różniącej się od niej jak dzień od nocy, a nieporównanie ciekawszej, szlachetniejszej części mieszkańców Nordii i jej zwyczajów.

Dla arystokracji małżeństwo jest przede wszystkim elementem polityki rodowej. Szlachectwo zobowiązuje – jeśliś się, panie, urodził jako członek możnego rodu, nie licz na spełnienie w małżeństwie wielkiej miłości. Nordyczyk, żeniąc się, ma na względzie przede wszystkim czystość krwi. Arystokratyczna Nordia nie zna więc podrzędnej roli kobiety jako tej, która wchodzi do rodu. Równie często to małżonek, jeśli nie może poszczycić się szlachetniejszymi przodkami, przybiera nazwisko rodowe żony. Nie do pomyślenia jest małżeństwo książąt z Nordyjkami pochodzącej z Nordyjkami. Stąd też gałęzie drzew genealogicznych rodzin książęcych i możnej szlachty są poplątane jak konary matrańskiej puszczy.

Gdy Saolom wnosił do Nordii światło karianizmu, przyszło mu zmierzyć się z wieloma praktykami, których papież nie mógł zaakceptować. Jedną z nich były związki kazirodce, powszechne wśród starożytnych rodów. Sam król Timaos był wszak dzieckiem Manosa VI i jego przyrodniej siostry. Karianizacja oznaczała więc także podporządkowanie się prawu mówiącemu, że nie może mieć miejsca małżeństwo pomiędzy krewnymi, których wspólny przodek nie żył przynajmniej cztery pokolenia wcześniej. Dyspensę od niego dać może – podobnie jak w całym Dominium – jedynie papież, jego kardynałowie i arcybiskupi. Dzisiaj wśród ludu Nordii, a także większości szlachty i światłych rzemieślników nie ma już niemal śladu po praktykach sprzed półtora milenium, jednak troska o czystość krwi nie pozwala o nich zapomnieć najszlachetniejszym rodowi. Niemal normą sta-

ty się dyspensy dla kuzynów z drugiej linii, a od czasu do czasu głowy rodów targują się z biskupami w sprawie małżeństw bliższych krewniaków. Wielkim skandalem, którego ślad pozostał w kronikach sprzed dwustu bez mała lat i iskrą, która rozpałała jeden z największych kryzysów drugiego tysiąclecia w relacjach między Nordem a Sarantem, była sprawa dyspensy dla Raganny Gorges i jej bratanka. Jest to wstydlive oblicze Nordii i rzecz, która winna pozostać w ukryciu.

Nigdzie indziej jak tylko w szlacheckich rodach nordyjskich zdarzyć się może, że wchodzący w dorosłość dziedzic na co dzień obcuje nie tylko ze swymi rodzicami i ich rodzicami, ale także pradziadem i – często – prapradziadem. Długowieczność ich przedstawicieli sprawia, że zupełnie realnym jest doczekać się praprawnuka. W języku nordyjskim istnieją słowa nazywające związki między krewnymi, dla których próżno byłoby szukać odpowiedników w języku doryjskim.

WYCHOWANIE

Dla nordyjskiego plebsu droga od kołyski do dojrzałości jest nieskomplikowana, jednak nie nazwałbym jej łatwą. Pośród możliwych Nordyjczyków trudno by znaleźć filantropów zajmujących się losem biednych. Chłopsztwo winno pracować w polu, górnicy w kopalniach, a robotnicy w fabrykach – jeśli ktoś nie może na siebie zapracować, znaczy to, że jest niepotrzebny. Przygotowaniem do pełnienia bardziej skomplikowanych prac zajmują się gildie i to do szkół prowadzonych w ich murach uczęszcza największa ilość młodzieży. Jednak dla większej części plebsu samo trafienie tam jest niemożliwe – pozostaną więc jedynie tanią siłą roboczą, jak ich przodkowie. Obcokrajowcowi obserwującemu ich życie zwykle rzuca się w oczy ich dzikość, zamierająca jedynie w obliczu Nordyjskiej szlachty. Jak jednak miałyby ona zostać poskromiona, skoro nikomu na tym nie zależy?

Zupełnie inaczej wyglądają pierwsze lata życia Nordyjczyka z dobrego, szlacheckiego bądź rzemieślniczego domu. Zaraz po urodzeniu oddany zostaje pod opiekę mamki, która winna go pielęgnować i karmić. W arystokratycznych rodzinach niemal nie zdarza się, by to matka karmiła noworodka. Za to sporą uwagę przywiązuje się do tego, by mamką była kobieta szlacheckiego pochodzenia – funkcję tę pełni jedna ze szlachcianek służących na dworze danej pani. Taka praktyka jest jednak uznawana za prze-

jaw luksusu – wśród średnio zamożnej szlachty matki zajmują się swymi dziećmi. Ważne jest jedynie, by nie czyniły tego kobiety chłopskiego pochodzenia. Dziecko pozostaje pod opieką mamki – czy szerzej – służących – do ukończenia pierwszego roku życia. Pierwsze urodziny to granica, która zmienia wszystko.

Tego właśnie dnia dziecko otrzymuje swoje własne imię. Do tej pory zwracano się do niego jednym z czterech tradycyjnych imion dziecięcych – Tuor lub Damir dla chłopców, Landra albo Eris dla dziewczynek. Jeśli spotkasz na cmentarzu maleńki grób z jednym z tych imion, wiesz na pewno, że to dziecko nie przeżyło dwunastu miesięcy. Nadanie własnego imienia odbywa się tak późno, gdyż – jak mówi tradycja – nie można nadać go komuś, kto nie potrafiłby się nim posłużyć. Nordyjscy wielką wagę przywiązują do imion istot i rzeczy. Podczas ceremonii urodzinowych dziecko – oprócz swojego imienia – powiedzieć musi także kilka innych imion i nazw – rodziców oraz najważniejszych (zwykle wskazanych przez obyczaj) miejsc na ziemiach szlachecka. Dopiero jeśli przejdzie tę próbę, uważane jest za zdolne do dalszego, “dorosłego” życia. Po ukończeniu roku niemal wszystkie nordyjskie dzieci są na tyle rozwinięte, by bez większych kłopotów przejść ową próbę – jest to głównie kwestia ceremonii. Jeśli dotąd dziedzic traktowany był z pobłażaniem – dzień pierwszych urodzin jest granicą, od której podchodzi się do niego już całkowicie poważnie, niemal jak do dorosłego.

Dzieci starsze niż rok przechodzą w ręce guwernerów i guwernantek, które nie odstąpią ich aż do osiągnięcia dwunastu, trzynastu lat. Zadaniem guwenera jest – co oczywiste – dbać o rozwój intelektualny i duchowy podopiecznego, a czyni się to zwykle przez wprowadzenie żelaznego rygoru. W Nordii mówi się wręcz “surowy jak guwerner”. Wychowanków obowiązuje bezwzględna separacja od dzieci późniejszego stanu. Wdraża się ich w rygor etykiety, a wszelkie ich zabawy – tak jak i ubrania – mają za wzór świat dorosłych. Nie oznacza to jednak maniery cynazyjskiej, w której dziewczynki, owszem, noszą ubranka o kroju sukien swoich matek, ale cukierkowo przetworzone. Tu obowiązuje bezwzględna, elegancka surowość.

Dzieci nordyjskie mają dostęp do zabawek, o jakich nawet nie śniło się ich rówieśnikom spoza kraju. W ich pokojach znaleźć można różnego rodzaju kostki-łamiągłówki, poruszające się lalki czy klocki układające się w

mechanizmy. Patrząc, jaką furorę robią one na cynazyjskich dworach, stwierdzić trzeba, że mogą dostarczyć rozrywki nie tylko najmłodszym.

Dziecko na przestrzeni lat uczone jest języków (przede wszystkim historycznych i współczesnych odmian nordyjskiego, ale i nowo-, a nieraz i starodoryjskiego) i historii (w dwóch nurtach – “historii duszy”, czyli o relacjach z Rodianami, zawierającej obecnie wiele elementów katechezy – oraz historii Nordii, obejmującej przeszłość i teraźniejszość kraju, jego geografie, prawa, a także podstawy wiedzy o imionach rzeczy). Drugą wielką dziedziną wiedzy, którą musi sobie przyswoić każdy dorastający Nordyjczyk szlachetnej (ale także “cechowej”) krwi, jest wiedza, którą na uniwersytetach określa się mianem nauk ścisłych. Dzieci uczone są matematyki, fizyki, itp. – ze szczególnym uwzględnieniem posługiwania się pojęciami i przedmiotami pochodzenia rodiańskiego i dopiero co upowszechnionymi wynalazkami. Wreszcie trzecia dziedzina – “praktyczna” – obejmująca lekcje szermierki, czasem jazdy konnej i – zawsze – rozkazywania deviria. Dominacja nad istotami bez duszy nie jest traktowana w Nordii jako cecha osobowości, lecz niezbędna w życiu zdolność charakterystyczna dla potomków Rodian. Edukacja dziewczynek nie różni się zbytnio od tej, w której uczestniczą chłopcy – także pod tym względem Nordia jest wyjątkowa.

Biedniejsza szlachta pozwolić sobie może jedynie na jednego guwernera uczącego wszystkich dziedzin kilkoro dzieci. Z kolei w bogatych domach jeden guwerner sprawuje pieczę nad jednym tylko dzieckiem, a i to nie przez całe dzieciństwo. Najstynniejsi z nich specjalizują się w pewnych dziedzinach i przebywają na jednym dworze zaledwie kilka lat, by potem przenieść się na inny. Do najstynniejszych guwernerów należą ci wywodzący się z rodu Gunnesów – ich przedstawiciele tradycyjnie zajmują się wychowywaniem dzieci Gainów i Meringtonów. Chlubną sławę tego rodu ugruntowały nie tylko pokolenia wybitnych wychowanków, ale też liczne przypadki, gdy guwernerzy oddawali życie w obronie swych arystokratycznych podopiecznych. Dziś edukacją Nordiana Gaina, następcy tronu, zajmuje się cały sztab nauczycieli, starannie dobrany przez głównego guwernera – Erwena Gunnesa.

Supremacja guwernera nad życiem młodzieńca kończy się, gdy ten osiąga dwunasty – trzynasty rok życia. Wówczas to dokonuje się decyzja, jaką drogę ma obrać Nordyjczyk. Może on rozpocząć karierę w cechu (co zda-

rzyć się może synowi nawet jednego z książęcych rodów, jako że droga rzemiosła i wiedzy wcale nie jest uznawana za hańbiącą) lub poświęcić się karierze wojskowej, dyplomatycznej czy duchownej i naukowej. Niemniej trzynastoletni młodzieńcy i panienki uważane są już właściwie za osoby dorosłe – ze wszystkimi związanymi z tym prawami i obowiązkami.

ŚMIERĆ

Jak Dominium szerokie nie znajdziesz, panie, krainy, w której śmierć nie napawałaby człowieka lękiem. Jednak są takie miejsca, a Milczące Góry z pewnością są jednym z nich, w których lęk ten przybiera monstrualne wręcz rozmiary. Wydawać by się mogło, że Nordyjczycy, jako istoty długowieczne, zdążą nasycić się życiem lub choćby nim znudzić – nie podobnego. Im Nordyjczyk starszy, z tym większym niepokojem przyjmuje każdy kolejny dzień. Świadomość tego, że po śmierci jego duszę czeka potępienie, że może nie powrócić już w kolejnym wcieleniu, kładzie się cieniem na wszystkich jego poczynaniach. Ktoś inny, pozbawiony dumy potomka Rodian, mógłby zostać tym faktem sparaliżowany – nie Nordyjczycy. Być może nordyjski pęd ku technologii, niepohamowane dążenie do wiedzy, są tak naprawdę pędem ku utraconej chwale Rodian. Charakterystycznym jest, że z pozbawionym nadziei losem najmniej pogodzili się arystokraci – zbyt żywa jest wśród nich pamięć o dawnych czasach. Śmierć dla nich – a zwłaszcza śmierć ze starości czy choroby – jest czymś wstrętnym, upokarzającym, najwstydlivszą z przypadłości ludzkich.

Dlatego też powszechne wśród wyższych warstw jest przekonanie, że umierać powinno się w samotności. Do umierających dostęp ma jedynie służba, a i ona ogranicza swoją obecność do minimum. Jedynie zmierzanie się w pojedynkę z grozą umierania pozwala ocalić resztki godności. Jeśli przybędziesz, panie, z ostatnią wizytą do śmiertelnie chorego przyjaciela, nie zdziwi się, jeśli nie dopuści cię do siebie, co najwyżej dyktując słudze list dla ciebie. Jeśli nawet dojdzie do rozmowy, najpewniej odbywać się ona będzie przez parawan. Pragnieniem umierających Nordyjczyków jest pozostać w pamięci żywych w pełni sił, a nie jako cień człowieka, jakim byli kiedyś. Mało to opowieści o wodzach, którzy – śmiertelnie ranieni w bitwie – wydali ostatnie rozkazy, by następnie zamknąć się w swym namiocie? Czyż nie dlatego nagrobki zdobione są scenami z życia umar-

łych? Cała Nordia była zgorszona, gdy król, zamiast pozwolić swej małżonce przygotować się na odejście, nie odstąpił jej aż do chwili, gdy wydała ostatnie tchnienie.

O losie nordyjskich dusz nie dowiesz się, panie, z malowideł – jak w innych krainach – lecz z kazań czy z prac teologicznych, o ile masz do nich dostęp. Po części wynika to z lęku przed śmiercią i przeświadczenia, że nie powinno się niepotrzebnie poruszać tego tematu. Po części stąd, że dzieje duszy nordyjskiej są, w znacznie większym niż gdzie indziej stopniu, domeną nie tylko wiary i wyobrażeń, lecz wiedzy i rozumu. Ścisły, nordyjski umysł nieskory jest do artystycznych przetworzeń takiego tematu. Nic więc dziwnego, że słynny na Półwyspie Pazura obraz o znamienitym tytule “Potępienie dusz nordyjskich” wyszedł spod pędzla Doriana Hintinga, Cynazyjczyka.



[rys. M.G.]

PASJE NORDYJCZYKÓW

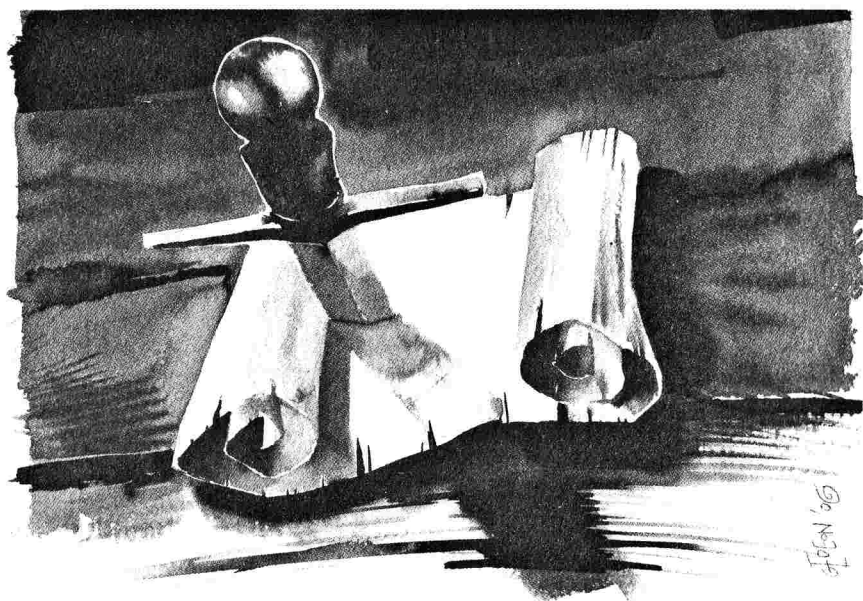
Niewiele jest rzeczy, które poruszają serca Nordyjczyków szlachetnej krwi. Jeślibyś jednak, panie, poprosił o wskazanie pasji, które zdolne są pochłonąć ich bez reszty, jak łowy szlachcica z Kordu czy dworskie intrygi – Cynazyjczyka, bez wątpienia usłyszysz trzy słowa – nauka, deviria, listy.

NAUKA

Nordyjskie zamiłowanie do nauki przybrało rozmiary niespotykane gdzie indziej. Nie znam innej krainy, która w takim poważaniu miała by wiedzę. W której niemal każdy szlachcic czy mieszczanin z możnego rodu parałby się jedną z jej dziedzin. W której prestiżowe byłoby nie tylko noszenie olśniewającej biżuterii czy obwożenie się ośmiokonnymi karocami, lecz także otaczanie się nowinkami wprost z faktorii rzemieślniczych. W której akademii nie byłaby jedynie wylęgarnią urzędników i pustelnią bakalarzy, lecz otwierała swe zbiory i biblioteki dla każdego spragnionego wiedzy, jeśli tylko posłużyć to może jej pomnożeniu. W której doświadczenie i osiągnięcia na gruncie teologii i badań nad Rodianami, matematyki i nauk przyrodniczych, astrologii i wiedzy tajemnej, rzemiosł i sztuki słowa w równej byłyby cenie, co szlachectwo krwi.

To, co nakazuje Nordyjczykom nieustannie dążyć do przekroczenia siebie, to tłący się nieustannie w ich duszy płomień rodiańskiej doskonałości. Nie pozwala on ostygnąć rozumowi, pograżyć się w marazmie. Święty Arkus miał niegdyś powiedzieć, że dzień bez modlitwy jest dniem straconym. Nordyjczyk poprawiłby go – stracony jest dzień, w którym pozwoliliśmy próżnować rozumowi.

Nauka jest często tym, na co szlachetni Nordyjczykowie przeznaczają swój wolny czas. Za honor poczytywania jest tu przynależność do którejś z gildii lub stowarzyszeń, a ogromnym zaszczytem – prośba o wygłoszenie wykładu na akademii. Roi się od mniej lub bardziej formalnych klubów i stowarzyszeń miłośników różnego rodzaju wiedzy. Jedne z nich to zwyczajne salony gromadzące kilku przyjaciół i znajomych gospodarza. W czasie spotkań czy w listach dyskutuje się tu o prywatnych poszukiwaniach i fascynacjach. Inne to spore, liczące nawet kilkuset członków organizacje. Największą z nich jest Zakon Dalmira – obiekt zawiści i zazdrości mniej ofi-



[rys. D.G.]

cialnych i nie wspieranych przez państwo stowarzyszeń.

Nordyjscy arystokraci mają za granicą opinię erudytów i rzadko jest ona bezpodstawną. Jak jednak nie zostać erudytą, gdy ma się na gromadzenie wiedzy życie trwające dwa, a nawet i trzy wieki?

LISTY

Przybyłem do mego przyjaciela we wtorek – zastałem go piszącego list. Przyszedłem w czwartek – on znów pisał. W piątek zastałem go, jak pieczętował kolejną kopertę. “Czy ty nigdy nie przestajesz pisać?” – zapytałem. “Ależ owszem – odparł – czasem muszę przecież przeczytać, co napisano mi w odpowiedzi”.

Nordyjczycy korespondują wręcz nałogowo. Nie jest ważne, czego ma dotyczyć wymiana zdań – spraw osobistych, rodzinnych, rodowych, cechowych, tajemnych, czy jakiegokolwiek innych – jeśli tylko Nordyjczyk ma możliwość dokonania jej listownie, zrobi to. Listy popularniejsze są od podróży, a podróże podejmuje się nieraz z myślą o nawiązaniu nowych kontaktów do późniejszej korespondencji. To, z kim się koresponduje, jest bowiem źródłem prestiżu. Zgromadzenie kilku interesujących korespon-

dentów – czy to z Nordii czy spoza niej – znacznie podnosi towarzyską pozycję Nordyjczyka. Listomanie wspomaga sprawnie działająca poczta królewska, obsługująca także prywatnych doręczycieli. Za sumę nie większą niż pięć kordinów w kilka dni dostarczy ona każdy list w granicach Nordii.

Gdybyś, panie, znał Nordyjczyków jedynie z listów, zwłaszcza z listów prywatnych – ojca do syna, żony do męża, pary narzeczonych – mógłbyś powziąć przekonanie, że to osoby niezwykle otwarte na innych. Listy pisane są żywym, plastycznym stylem, pełne wyrazów troski o adresata i tradycyjnych form grzecznościowych, w których kryje się sporo poezji. Zachowują swój specyficzny urok, nawet jeśli Nordyjczyk napisał je po doryjsku. Nie mnie sądzić, na ile listy pozwalają się odsłonić, ukazać prawdziwą naturę autorów, a na ile są efektem mistrzowskiej maskarady, cudownego stylu, którego zazdrości Nordii całe Dominium. Pewne jest tylko to, że list Nordyjczyka to uczta dla czytelnika.

Nic więc dziwnego, że epistoły najznamienitszych twórców rozchodzą się jak ciepłe bułeczki. Wiele z nich – nawet jeśli przeznaczonych jest dla konkretnej osoby – trafia do szerszego obiegu – są one przepisywane, a kolejnych odpowiedzi wyglądają dziesiątki pilnie śledzących rozwój korespondencji widzów. Obecnie za mistrza epistolografii uważa się księcia Stelios, a jego trwająca już czternaście miesięcy korespondencja z błyskotliwą panną Aspazją Seleden, młodziutką dziedziczką niewielkiego, acz zacnego rodu, jest przedmiotem wielu dworskich rozmów.

DEVIRIA

Oto trzecia pasja szlachetnych Nordyjczyków – deviria – ich obłaskawianie, hodowla i polowania. Mówi się, że nordyjscy możni większą miłością darzą zwierzęta niż swój własny lud – porównując lśniące pióra czy futra ulubieńców domu z nędzą zatłoczonych dzielnic robotniczych nie można mieć co do tego wątpliwości. Nordyjscy oddają się – zwyczajem całej chyba szlachty Dominium – polowaniom, zwłaszcza poza obrębem Nordii właściwej, w której zwierzyny łownej jest jak na lekarstwo. Jednak łowiectwo to nie ich żywioł – od zabijania deviria Nordyjscy wolą dominowanie nad nimi.

Zamki, domy i pałace roją się od zwierzęcych mieszkańców. Niewielkie deviria obsadzają żyrandole, meble i specjalne, bogato ornamentowane,

metalowe szyny. Często to, co weźmiesz zrazu za płaskorzeźbę, okaże się być grzejącą się jaszczurką, pokrytym łuskami do złudzenia przypominającymi oblicze człowieka twarznikiem albo barwną kuzynką skalnych węży, plamadią. Tradycyjnie sporą popularnością cieszą się ptaki – gołębie, jastrzębie, sokoły, także ptaki śpiewające. Zwykle przeznaczają się dla nich jedną z wież pałacu. Nordyjskim damom często towarzyszą koty – rasę nordyjską łatwo rozpoznać po wysmukłości, lśniącem, czarnym futrze bez jednej plamki i dużych, ciemnych oczach przywodzących na myśl niezgłębione spójnienie elfów z Valdoru.

O to, by zwierzęta prezentowały się w całej swej okazałości, dbają całe zastępy służby. Nie jest to zadanie łatwe – przy całym zamięłowaniu do domowych deviria możni nie wykazują żadnej tolerancji dla nieczystości. Nie jest też bezpieczne. Niejednokrotnie zdarza się, że niedopilnowanie obowiązków, które spowodowało śmierć pupila, sługa przypłaca własnym życiem.

Nordyjczycy poza granicami kraju obdarzają atencją te zwierzęta, z którymi mają do czynienia, na przykład swe wierzchowce. Za jednego z największych miłośników rumaków uchodzi książę Hestus Łysy Ksenes. Zasłynął on rozkazem zrównania z ziemią szeregu bardańskich wiosek po to tylko, by zyskać przestrzeń dla swoich stad. “By nic nie przeszkadzało w galopadzie” – jak miał się wyrazić.

Niemalą popularnością cieszą się menażerie gromadzące osobliwe deviria ze wszystkich stron świata i – co szczególnie Nordyjczyków ciekawi – z różnych, w tym i podziemnych, stron ich kraju. Skromniejsze z nich są częścią kamiennych ogrodów – pośród kolumn, rzeźb i żelaznych konstrukcji kryją się klatki z okazami. Najsłynniejsza zaś, menażeria barona Remerena, położona w jego włościach na południe od Nordu, to olbrzymi, podziemny labirynt jasno rozświetlonych, przepysznie wykończonych sal. Każda kryje oddzieloną kratami i łańcuchami celę lub klatkę, w której czają się dziwaczne stwory. W niektóre odnogi labiryntu wstęp mają jedynie najbliżsi znajomi barona, w inne pod żadnym pozorem nie wpuszcza się obcokrajowców – ponoć dlatego, że jedynie Nordyjczycy zdolni są oprzeć się woli więzionych tam istot. Bo nie tylko zwierzęta hodowane są w nordyjskich domach. Wiele w nich także istot podziemnych, mniej lub bardziej inteligentnych stworów Ciemności, które zostały zniewolone przez pogromców.

TECHNOLOGIA W NORDII

W całym Dominium Nordia słynie z dwóch dokładnie powodów, z tego, że żyją tu ludzie wyklęci przez Jedynego oraz, że tworzy się tu wynalazki, o których inżynierowie pracujący w innych rejonach świata nawet jeszcze nie śnią. Naukowcy i badacze oceniają, jeśli wierzyć ich szacunkom, że Nordia wyprzedza Dominium o sto, w niektórych dziedzinach i sto pięćdziesiąt lat. Dopiero wnukowie dzisiejszych wynalazców z Kordu, czy dowolnego państwa Sojuszu zdołają skonstruować maszyny, jakie tu w granicy Milczących Gór właśnie oddawane są do użytku.

Ten postęp, ta przewaga, dają królestwu bezpieczeństwo, zapewniają mu, mimo izolacyjnej polityki, spokój i dobrobyt. Nordia nie musi się otwierać na innych, dobra, jakie kryje wewnątrz w zupełności jej wystarczają.

Oczywiście najbardziej znanym produktem, który powstaje w Nordii, niejako jej symbolem, są nordyjskie muszkiety. Choć podobno muszkiet wymyślono w Kartinie, tu dopiero, w granicach Milczących Gór, nadano tej broni właściwy kształt, dano jej precyzję i siłę. Produkowane tu muszkiety mają długą lufę wykonaną z doskonałej, nordyjskiej stali, są mocniejsze, precyzyjniej wykonane od swych braci wytwarzanych w innych państwach. Można korzystać z większej ilości prochu, można strzelać na dalšie odległości i, co najważniejsze, nie zdarzają się tak często wybuchy, muszkiety nie rozpadają się. W Nordii powstał też zamek skałkowy, który, jak każdy wynalazek związany z wojną, szybko zyskuje na popularności i niebawem dokona rewolucji w armii Nordyjskiej, a później na polach wojennych całego świata.

Broń w niewielkich ilościach eksportowana jest do Cynazji i Kartiny. Nordyjskie muszkiety od lat są cenne jak ciężkie złote sztaby. Ludzi, którzy chcieli, by je zdobyć jest wciąż o wiele więcej, niż muszkietów, które opuszczają granicę Milczących Gór. Aktualnie w Nordii testuje się zupełnie nowy wynalazek, nazwany tu patronem. Jest to papierowa tulejka, w której, w odwrotnej kolejności wysypuje się proch, przybitkę i kulę. Od patrona na polu bitwy odgryza się końcówkę i wysypuje zawartość do lufy. Wtedy już tylko szybkie przybicie wyciorem i można strzelać. Szybkostrzelność z użyciem patronów wynosi do trzech strzałów na minutę, niepomiarne zatem więcej niż przy tradycyjnej metodzie. Typowa ładownica zawiera 10 do 15 patronów i zazwyczaj wygląda ona jak szereg wąskich cylindrów ze skóry

lub drewna, w których w każdym jest umieszczony jeden patron. Coraz częściej można spotkać w Nordii ozdabiane metalem ładownice z patronami, które kupuje bogata szlachta, by zasmakować nowinek technicznych i pochwalić się przed przyjaciółmi tym ciekawym rozwiązaniem.

W Nordii produkuje się także szpady, znane reszcie Dominium dzięki Cynazji, tu w Nordzie nie są jeszcze tak popularne, ale wyglądający w przyszłość Nordyjczycy wiedzą, że wkrótce rapiery, podobnie jak dawniej miecze i topory, odejdą w niepamięć, zawisną na ścianach pałaców, zostaną wyparte przez szpady. Póki co, produkowane w Nordii szpady największą popularność mają mimo wszystko w sąsiedniej Cynazji. Z każdym rokiem jednak widać zmiany i myślę, że ani się człowiek obejrzy, jak pod tym względem Nordia dogoni, a potem i wyprzedzi Cynazję, zostawiając za sobą resztę państw Dominium.

Oczywiście broń i wszelkiego typu uzbrojenie to ledwo czubek góry lodowej, niewielki fragment obrazu przedstawiającego zaawansowanie tej technologii. O wiele ważniejsze dla Nordyjczyków są wynalazki służące im w dniu codziennym, przydatne na każdym kroku, wcale nie związane z militariami i wojną. Spójrzmy na Dominium, na jego kaganki i świece, a potem przyjrzyjmy się temu, co rozświetla domy rozłożone pośród Milczących Gór, na nowoczesne lampy naftowe, przemysłny wynalazek, który dzięki drobnemu lusterku, które odbija i wzmacnia jej światło wyparł inne lampki. Płomień można zwiększać i zmniejszać, kopci mniej od kaganka, a co najważniejsze dla zwykłych ludzi, jest o wiele tańsza od drogich świec.

W Nordii o wiele powszechniejsze niż w reszcie Dominium są też zegary, zarówno duże, stojące w domach, bardzo ozdobne i skomplikowane, jak i niezwykle popularne podręczne, osobiste. W dzisiejszych czasach znajomość godziny jest bardzo ważna, dlatego nawet prości mieszczanie sobie je sprawiają. Gdzie indziej to rzadki rarytas, tu, w Nordii, zwyczajna rzecz. Bez niej człowiek czuje się już jak bez ręki.

Równie popularne, choć o wiele mniej niezbędne w codziennym życiu, są mechaniczne pierścienie, które, podobnie jak zegary, nosi i szlachta i mieszczaństwo. Znakomita większość mechanicznych pierścieni to misterne klucze, którymi można otworzyć osobiste szkatułki, drzwi do skarbczyków czy wreszcie uruchamiać wymyślne urządzenia. Moda na ten rodzaj kluczy trwa już od kilku wieków, nie słabnie i nie zapowiada się, by kiedykolwiek miała umrzeć. Nordyjczycy ukochali te misterne urządzenia.

Z dobrodziejstw nordyjskiej myśli korzystają też sami naukowcy i badacze. Mogą tu korzystać z najlepszych lunet i szkieł powiększających, czystych, równych, bez bąbli powietrznych, to samo zresztą dotyczy, oczywiście, okularów. W Rand opracowano suwak arytmetyczny będący nieprawdopodobnym ułatwieniem przy wszelkich matematycznych obliczeniach. Pozwala kilkukrotnie przyspieszyć obliczenia w porównaniu do klasycznej metody z obliczeń z tablicami.

Można powiedzieć, że na każdym etapie nordyjscy badacze ułatwili sobie pracę. Wystarczy spojrzeć na szklane kolby, czy menzury wykonane z delikatnego szkła, na palniki które dokładnie, miejscowo podgrzewają miksturę, na szereg narzędzi ułatwiających pracę i obliczenia inżynierom, budowniczym, technikom. Można powiedzieć, że praca naukowa w Nordii ma w sobie szczególną kulturę i klasę, to, nad czym w Dominium człowiek się musi męczyć, tu przychodzi z łatwością, dzięki czystym laboratoriom, doskonałym narzędziom, nowoczesnym rozwiązaniom.

Oprócz militariów, życia codziennego czy prac badaczy, nordyjska technologia szczególnie mocno wpływa na przemysł i najpotężniejsze technologie. Niewielu ludzi ma szansę zobaczyć jak wygląda praca w tutejszych faktoriach i jakie wynalazki usprawniają tu pracę, lecz nikt nie ma wątpliwości, że skrzy tu się od urządzeń i machin, których w Dominium nie uświadczyś i przez następne sto lat.

Do szczególnie ciężkich zadań wykorzystuje się stalowe golem, które pracują zarówno w hutach, jak i kopalniach. Ponad rzekami rozłożone są przęsła mostów zwodzonych, a pomiędzy kondygnacjami faktorii i kopalni kursują mechaniczne windy. Można by wymieniać bez końca, mówić o kładzionych przez Jovanów szynach i uruchamianych połączeniach pomiędzy kopalniami, o mechanicznych dźwigach unoszących surowce, przerzucających kamienie czy gruz.

Prawdziwą rewolucją będą wprowadzane do użytku maszyny tkackie oraz obrabiarki metalu, dzięki którym prace w faktoriach przyspieszą kilkunastokrotnie. Najważniejszym jednak wynalazkiem, o którym szepcze się w kuluarach Akademii Królewskiej są urządzenia produkujące parę i pozwalające wykorzystać ją do poruszania ciężkich maszyn. To skok do przodu, który w najbliższych latach pozwoli Nordii uciec Dominium na odległość, którą trudno już będzie zniwelować. Nordia wkracza w epokę przemysłu i nie będzie oglądała się za siebie. Tu wkrótce zmieni się wszystko.



SIŁY CIEMNOŚCI W NORDII

Piekielne moce upatrzyły sobie Nordię jako niemal swoją stolicę Dominium. To tutaj właśnie pod powierzchnią ziemi znajdują się gęste sieci piekielnych korytarzy i całe wręcz miasta deviria. Porównywalny natłok podziemnych istot znaleźć można jedynie w Gordzie, Karze i Minorii oraz w niektórych obszarach Cynazji i Kordu. Wśród żyjących tu niezliczonych piekielnych ras największą część stanowią miniony, szaki, plutawce, oraz rzadko w innych miejscach spotykane drasy i skogi. Ludzie nieprzygotowani lub szczególnie wyczuleni mogą odczuć także bardzo mocny wpływ niewidocznych ludzkim okiem mocy, bowiem zarówno w Milczących Górach, jak i pod ziemią, żyje bardzo wiele istot niematerialnych i niewidzialnych. W górach spotkać można olbrzymie niedźwiedzie zwane bernami, w miastach zaś, pośród wszechobecnych rzeźb i zdobień budyn-



CZŁEKOSZE

W podziemnych korytarzach możesz się, panie, spodziewać wszystkiego – plemion diabelstw, cieni zmarłych, śmiertelnych pułapek. Jednak widok – zdawałoby się – zwyczajnych, nagich ludzi potrafi zbić z tropu. Dopiero po chwili obserwacji okazuje się, że brakuje im najważniejszych cech człowieka – duszy i rozumu. Istoty te zwie się człekoszami.

Pomimo swego wyglądu człekosze są zwierzętami. Nie znają języka, nie noszą ubrań, nie używają narzędzi. Pasą się bezmyślnie, zżerając mchy i jagody podziemnych zielsk wprost z ziemi, nie pomagając sobie rękami. Gromadzą się w stada, biegając, walcząc i gząc się jak wataha kundli. Spłoszone uciekają albo zaczynają się łaścić. Jęczą, ślinią się, charczą bez ładu i składu. Pewnie dałoby się je oswoić, gdyby tylko znalazł się ktoś na tyle szalony, by nie zwracać uwagi na ich karykaturalny wygląd. Dla Nordyjczyka sam wygląd człekosza jest obrazą – podziemne oddziały trzebią je bez litości. Jeśli jest choćby krztyna prawdy w ludowym wierzeniu, że człekosze to potępieni ludzie, dla których takie życie jest piekłem, pozostaje jedynie modlić się do Jedynego, by oszczędził nam takiego losu.

ków, ukrywają się gargulce. Z powodu szczególnego zainteresowania Nordią ze strony Kusiciela, natknąć się tu można również na jego sługi, w tym czarne i chude biesy.

Oczywiście, wbrew temu, co sądzą naiwni, podziemne krainy wcale nie są jednolite, ani też ich głównym zajęciem nie jest szkodzenie ludziom. To odrębny świat, bardzo podzielony i różnorodny. Jedne gatunki wykorzystują inne, słabsze, kwitnie tam handel w swej piekielnej odmianie, są zawierane sojusze i toczono wojny - o teren, o złoża i minerały. Krainy i miasta rządzone są przez piekielnych władców i demony. Obok miast drążone i kute są twierdze, a wojska i podziemni awanturnicy, podróżnicy czy też zwykli drapieżcy wyprawiają się czasem na powierzchnię. Niektóre rasy przyswajają sobie zdobycze ludzkiej cywilizacji, prawie się uczłowieczają. Ubierają się w specyficzne dla swojej krainy stroje, mają herby, broń, biblioteki, swoich mędrców i władców, swoją historię. W niektórych miejscach powstaje wręcz dziwna, podziemna karykatura ludzkich miast. Oczywiście, żyją tu również prymitywne, wędrujące plemiona i dzikie bestie, zwierzęta, na większych głębokościach wszędzie wałęsają się duchy. Najłatwiej wyobrazić sobie to wszystko jak pozbawiony widoku gołego nieba Valdor.

DRAHNORD

W Prowincji Węża, głęboko pod jedną z gór zwaną Drah Norgordem, Sercem Milczących Gór, według legend spoczywa potężny deviria, stwór nazywany Drahnordem, czyli Sercem Nordu. Bóstwo wpływa jakoby na wszelkie deviria wokół, ściąga na krainę mrok i chłód, a na ludzi koszmary. Niektórzy wręcz wierzą, że śpiący swym dziwnym snem Drahnord manipuluje królami i książętami Nordii od samych początków, a także odpowiedzialny jest za epidemie Krwawej Gorączki i wszelkie przejawy szaleństwa. Mówią, że ten prastary władca Nordii jest niczym pogoda - raz spo-



INNI NORDYJSCY KSIĄŻĘTA PIEKIEŁ

Według grimuarów Habub nie jest zaliczany w poczet książąt Kusiciela, podobnie jak wojowniczy i nieśmiertelny król Judoh, zepchnięty pod ziemię przez Dalmira w Wojnie pod Czarnym Sztandarem. Za to z Kusiciem łączeni są tacy władcy podziemnych krain Nordii, jak czarnoskóry Vranak - upiór z podziemi Angmor, pływający w podziemnych rzekach Mardoh, przenikający skały duch Ismeu, Happur o ciele potężnego Berna, czy Knana, Pani Znikającego Zamku.

kojny i niewidoczny, innym razem rozpętuje prawdziwą burzę, mącąc umysły i wywołując wojny. Wielu Nordyjczyków wierzy też, że tylko Drahnord posiada władzę nad Milczącymi Górami i jest jedynym prawdziwym władcą Nordii. W kościołach Angmor część ceremoniału dotyczy właśnie ochrony przed wpływem Drahnorda. Z potworem nic się jednak nie da zrobić, od wieków, a może od tysiącleci spoczywa pod górą niczym zjawisko natury, jak wulkan, czy rzeka, która czasem wylewa. Wiele sekt uznało Drahnorda za swego boga i modli się do niego lub nawet składa ku jego czci ofiary, zaś pod ziemią służy mu jeszcze większa rzesza deviria, w tym nawet piekielnych władców. Wiatry Idris mknące co pewien czas w Elnarze wzdłuż Rzeki Erechiela nazywane są czasem oddechem Drahnorda.

Drahnord nigdy nie pokazał się bezpośrednio, ani nie przemówił żadnym zrozumiałym językiem. Jedyne przekazy, które są mu przypisywane, to sny, wizje i uczucia, które ponoć sprowadza na swych wybrańców, a także chłód i mrok, którymi potrafi zmrozić każdą duszę. Wszystko to może być tylko legenda, w której kryje się ziarno prawdy, coś bowiem pod górą spoczywa i coś, co stamtąd wypływa, kładzie się cieniem na ludzkich duszach.

HABUB

Najpotężniejszym z nordyjskich władców piekieł jest Habub, zwany też Księciem Albinosem. Na wizerunkach posiada wygląd człowieka i czerwono-



ŻERNIKI

Mając przed sobą ciało niepozornego, czarnego diabelstwa, z wielką, szpetną główką o krótkich rogach i szerokiej paszczy, z cienkimi jak trzcina kończynami, można by śmiechem skwitować słowa górników i podziemnych żołdaków – „Jeśli mnie dopadnie, zabij mnie bez wahania”. Trzeba dopiero zobaczyć nieszczęśnika, w którego wnętrzności wgrzył się żernik. Trzeba widzieć wyraz bólu i szaleńczej bezszyi na twarzy ofiary. I wystające z rany czerwone ślepia i uśmiech najeżony zębiskami.

Żerniki potrafią narzucić swą wolę ciału, w które się wgrzyzły. Konająca ofiara porusza się niezdarnie, potykając się, ale cały czas jest pod kontrolą diablaka. Mimo że niezdolna do biegu czy skomplikowanych czynności i tak jest zwinniejsza niż sam żernik, który pozbawiony nosiciela niemalże nie umie ustać na własnych nogach. Żernik potrafi utrzymać swą ofiarę przy życiu tak długo, aż nie umrze ona z wyczerpania – czasem nawet przed długie tygodnie. Porusza się razem z innymi diabelskimi istotami, nieczęsto jednak w towarzystwie innych żerników.

Dla zdrowego człowieka żernik nie jest zagrożeniem. Jednak ranni w podziemnych starciach bacznie rozglądają się w obawie przed czarnymi diablakami. Jeśli w porę nie ustrzegą się przez zagrożeniem, czeka ich bolesny i długotrwały kres żywota.

ne gorejące ślepia, przedstawiany zawsze w niesłychanie bogatych szatach lub w zdobionym i wysadzonym klejnotami pancerzu, pokrytym pogańskimi symbolami i valdorskim pismem, a czasem także rodiańskimi symbolami. W grimuarach można znaleźć wzmianki o broni demona – dziwnym, krótkim mieczu nazywanym Krwiopijcą. Habub ma całkowicie białą skórę i białe włosy. Jego siedzibą jest ukryte w czeluściach piekielne miasto Sahk, które jakoby tysiące lat temu zostało zrujnowane przez ostatnich Rodian, a piekielny książę do dziś nie zechciał go odbudować. Czarnoksiężnicy, którzy utrzymują, że odwiedzili Sahk poprzez magiczne bramy, piszą iż całe ulice są tam usłane trumnami i sarkofagami, w których spoczywają najpotężniejsi wojownicy i magowie Habuba, martwi od wieków, zaś nieliczne deviria wałęsają się tam, dbając jedynie o to wielkie cmentarzysko. W pałacu, na tronie, z którego wiecznie spływa krew, zasiada sam piekielny książę.

Habub gromadzi wiedzę upadłych Rodian, szukając od stuleci sposobów na odwrócenie swej własnej klątwy, przywrócenie do życia dworu i armii, na odbudowanie miasta nie tylko z samych kamieni, ale z potężnej piekielnej mocy. Mówi się, że jego diabelscy posłańcy pojawiający się na powierzchni wchodzą w konszachty z najbardziej plugawymi ludźmi, ci zaś szpiegują i zdobywają dla niego informacje. Jako że tylko ludzie mogą dostać się do nordyjskich Katedr i zdobyć nie skażoną cenzurą zakonników wiedzę Rodian, układy takie są dla demona konieczne. Istnieje też opowieść, według której Habub zobowiązał się wobec pewnej nordyjskiej organizacji o starożytnym rodowodzie, że w zamian za odczytanie i przekazanie pism z Katedry Dalmira znajdzie również sposób na odwrócenie klątwy Nordyjczyków. Współpraca ta trwa już ponoć od kilkunastu stuleci. W tym świetle fakt, że Habubowi służą również czarnoksiężnicy, wydaje się już nie wart wspomnienia.

Solnicy drążący najgłębsze tunele w poszukiwaniu złóż nordytu trafili w przeszłości już kilkakrotnie na kopalnie Habuba i wszyscy opisywali podobne symbole miasta Sahk oraz przerażające istoty pracujące w korytarzach. Natychmiast zasypywano chodnik i przenoszono się gdzie indziej.

O wiele dziwniejsze informacje dotyczące tego demona znaleźć można w rzekomo istniejącej drugiej części Hunny, Księgi Magnetyzmu. Tamże Habub utożsamiony jest ze ślepym żywiołem rozpadu i zniszczenia. Legenda mówi, iż wszystko wokół piekielnego księcia zmienia się w zgłiszczą

i ruiny – zarówno pobliskie miasta, jak i podziemia, zwierzęta i wszelkie istoty chorują, zaś roślinność obumiera. Taka jest natura demona i wbrew swym planom odbudowania Sahk, to nie kto inny, a on sam odpowiedzialny jest za jego zniszczenie. Z wiekami jednak miał zapomnieć o prawdziwej swej naturze. Także w drugim tomie Hunny znaleźć można niejasne wzmianki o tym, że Habub został przyzwany lub nawet stworzony przez Rodian, przebudzony jako broń ostateczna w ich ostatniej wielkiej wojnie, na długo przed czasami Proroka. Gdy zniszczył swoje armie, zamiast toczyć wojnę dalej, zapadł się w mroki swego dziwnego umysłu i spoczął na ukrytym głęboko pod ziemią krwawiącym tronie.

Zaś według ludowych podań nordyjskiego folkloru Habub to po prostu głodna krwi bestia, która nocami napada na samotnych wędrowców lub nawiedza domy i spija krew swych ofiar – ludzi i zwierząt. Odstraszyć może go jedynie światło słońca lub żarliwa modlitwa.

PODZIEMNE ŻYCIE

Podziemny świat Nordii nie jest bynajmniej pusty i zimny, a pełen życia, i to nie jedynie w postaci wspomnianych ras i demonicznych istot. Mimo braku słońca znajdują się tam spore obszary porośnięte bujną roślinnością, grzyby i dziwne bezsłoneczne rośliny porastają ściany i posadzki korytarzy, ogromnych hal i jaskiń, czasem oświetlone naturalną poświatą emanującą z roślin. Pośród mchów i porostów wije się wszelkiego rodzaju robactwo. Gdy latarnia oświetli ciemny kąt, zdaje się czasem, że cała posadzka się tam porusza, słysząc szelest drobnych nóg i ciche piski. Częstym utrapieniem są również wszechobecne, miniaturowe, nietoperzowate istoty zwane psakami. Mają one błoniaste skrzydła wielkości ludzkiej dło-



NORDYJSKIE BRYTANY

Olbrzymie, czarne dogi używane są przez Nordyjczyków do polowań i wszędzie tam, gdzie potrzeba absolutnie posłusznej bestii gotowej spełnić każdy rozkaz pana. Ich tresura w połączeniu z nordyjskim darem do panowania nad deviria czyni z nich przerażające narzędzie. Brytany słyną z tego, że nie poddają się niczyjej – prócz swego pana – woli. Bardańscy wieśniacy czują przed nimi niemal zabobonny lęk, zwiększony jeszcze przez surowe prawo karzące każdego, kto zabiłby takiego psa, zesłaniem do kopalni wraz z całą rodziną.

Nie szczekają, raczej warczą niskim, groźnym pomrukiem. Walka z nimi jest niemal samobójstwem – ich szczęki bez trudu przegryzają ludzkie kości. Na ziemi postać je może celnie wystrzelona kula z muszketu – zwykle jednak strzelec ma na to jedną tylko szansę. Jeśli chybi, czarne cielsko dopadnie go, przewróci i – jeśli właściciel brytana nie zechce inaczej – pozbawi życia.

ni, a pośrodku zdeformowany pysk przypominający psi. Zdarza się, że dosłownie całe ściany oblepione są szczelnie psakami, a gdy tylko coś je spłoszy, powietrze wypełnia się łopoczącymi skrzydłami i przez chwilę nic w ogóle nie widać. Ogłupiała chmara psaków może przewrócić człowieka, a potem musi on wyszarpywać ohydne stworzenia spod koszuli, z plecaka i gdzie tylko się wczepiły.

DRASY

Ciemne, sinozielone, pokryte czarnymi pręgami stwory o żółtych ślepiach chodzą bądź na czterech, bądź na dwóch łapach, a dodatkowo zaopatrzone są w szczątkowe, zdegenerowane skrzydła. Posiadają inteligencję porównywalną z szakami, są więc mądrzejsze od psów. Żywią się głównie podziemnymi grzybami, zaś jako środek obronny, ich organizm wytwarza silną truciznę. Wystarczy zadrapanie lub ugryzienie drasa, by niemal każda istota, czy to człowiek, czy deviria, zapadła na uciążliwą chorobę. Rana taka jątrzy się nieznosnie, organizm trawi gorączka, ofiarę dopada osłabienie. Jeśli ma się szczęście, po tygodniu objawy przechodzą. Jeśli nie – można kopać grób.

Drasy zwane są również Strażnikami Miasta Sakh, gdyż faktycznie stanowią trzon mieszkańców domeny Habuba. Sługi Księcia Albinosa powoływane spośród drasów, obdarzone są znacznie większą inteligencją, a nawet zdolnością mówienia i znajomością kilku ludzkich języków. Zamieszkują kute w ścianach grot nisze oraz ruiny budowli miasta Sakh.

SKOGI

Skogi posiadają kształty z pozoru ludzkie. Stwór wygląda jak dobrze umięśniony chudzielec, w patykowatym ciele wyraźnie zarysowuje się każde ścięgno, niemal tak, jakby pozbawiony był skóry. Ta zaś jest sina, prawie niebieskawa. Głowa skoga jest natomiast zupełnie nieludzka i zdradza pokrewieństwo z szakami – olbrzymia dolna szczeka wysunięta jest mocno do przodu, uszy są szpiczaste, z twarzy wyzierają wyłupiaste zwierzęce oczy. Dłonie skoga są większe niż ludzkie i zakończone pazurami. Stwory te noszą ubrania, choć często są to zwykłe szmaty, czasem także prowizoryczne i fragmentaryczne pancerze wykonywane z kości podziemnych istot. Walczą prymitywnymi, poszczerbionymi szablami kutymi w

podziemiach, krótkimi włócznie, pałkami i sztyletami, a niektóre posługują się zdobycznym ludzkim uzbrojeniem. Rzadziej posługują się dmuchawkami, do których strzałki maczają w truciźnie z pewnego gatunku podziemnych roślin. Istoty te porozumiewają się odgłosami podobnymi do szczekania.

Przywódcę grupy lub czarownika można rozpoznać po większej ilości ozdób – zarówno plugawych bransolet i wisiorów wykonywanych przez istoty mroku, jak i zrabowanych ludzkich kosztowności. Żyją w plemionach, które zamieszkują po kilka obok siebie, tworząc niewielkie, podziemne krainy skogów. Często zależni są od silniejszej istoty, a wiele z nich służy także bezpośrednio książętom piekieł. Zamieszkują duże grotty, budując w nich z gliny, kości i kamieni prowizoryczne strażnice u wylotów tuneli. Czarownicy skogów potrafią preparować substancje, które wypełniają korytarze duszącym i osłabiającym dymem, a także, choć bardzo szcątkowo, znają sekrety magentyzmu.

Skogi często przebywają na powierzchni, również jako wysłannicy swoich piekielnych władców, więc zazwyczaj dobrze znają świat ludzi, wiedzą gdzie i jak się poruszać. Potrafią porozumiewać się z większością zwierząt, szczególnie zaś z psami i wilkami. W ciemnościach nocy można takiego wziąć za człowieka, jeśli tylko nie przyjrzy się mu bliżej.

HOMUNKUNID

Azhel Koeh, żyjący w uprzednim wieku angmorski alchemik, w wyniku wieloletnich badań sprecyzował pewien rodzaj substancji, zwanej w późniejszych latach homunkunidem, która po zażyciu dawała człowiekowi niemal boską potęgę. Pierwotnie homunkunid służyć miał do eksperymentów nad ożywianiem materii nieożywionej, jednak szybko okazało się, że jego uboczne działanie przekracza najśmielsze przypuszczenia. Po zażyciu homunkunidu lub po kąpieli w wodzie z jego domieszką, organizm i umysł człowieka doznaje drastycznych przemian, zyskując niezwykłą siłę i chęć życia, potęgując wolę, sprowadzając niespotykaną jasność myślenia, etc. W pierwszych zapiskach dotyczących badań nad efektami zażycia substancji przeczytać możemy o niemalże przez nieuwagę wyrrywanych z zawiasów drzwiach, porzuceniu zwyczaju odpoczynku czy snu w ogóle, nieustającej burzy myśli i planów, które następnie bez najmniejszych trudności i zdecydowanie wprowadzane są niemal samoistnie w życie. To homunkunid

zapisał się swego czasu złotymi zgłoskami w dziedzinach polityki i nauki, dając na pewien okres kilku niezwykle wódzów i wynalazców.

Jednak szybko okazało się, że cena za ową potęgę jest równie wysoka, dlatego też dziś homunkunid stał się już tylko wspomnianą z rzadka legendą, a przepisy na jego tworzenie zostały utajnione, sama zaś substancja zakazana. Specyfiku nie można zażyć raz czy dwa i odstawić. Choćby jednokrotnie spróbowanie homunkunidu jest paktem na wieczność, i to co gorsza, paktem z czystym złem. Trzeba go już potem spożywać stale, zniewolenie jest natychmiastowe i śmiertelnie groźne, a człowiek pozbawiony tego specyfiku nie zawaha się przed morderstwami, byle dopaść swego eliksiru. Ostatecznie popada w zupełne szaleństwo, a ból staje się nie do zniesienia.

Faktem ukrywanym przez twórcę, Azhela Koeha, był udział Ciemności w tworzeniu preparatu. Zarówno bowiem przyrządzanie, jak i specyficzne nakazy spożywania homunkunidu są w rzeczywistości niczym innym, jak okultystycznymi rytuałami. W ten podstępny sposób jakaś nienazwana mroczna siła zastawiła pułapkę na ludzkie dusze, uzależniając swe ofiary w fizyczny sposób od plugawej magii. Uzależniony stopniowo zmienia się psychicznie i fizycznie w przekłętą bestię, potępioną na zawsze. Rysy twarzy z czasem wykrzywiają się, tworząc przeraźliwe oblicze, na którym wykwiata jawny obraz zła, diabelski grymas. Oczy zasnuwają się bolesną i nienawistną mgłą, chory zaczyna spluwać własną krwią, a jego skóra staje się upiornie biała. W końcu oczy z czasem stają się całkowicie czerwone, jakby pękały od środka.

Wszystko to jednak następuje nie od razu, a powoli i stopniowo. Gdy



WYGNAŃCY Z PODZIEMI

Świat podziemny nie jest ani jednolity, ani jednoznacznie wrogi człowiekowi. I choć mnóstwo w nim diabelstw, którym ludzie stawiają czoła jedynie z najwyższym trudem, nie mało jest też takich, dla których samo przeżycie jest sztuką niemal nie do osiągnięcia, nie mówiąc nawet o wolności. Są plemiona podziemnych istot, które wolą raczej wybrać ucieczkę na powierzchnię i ryzyko starć z ludźmi niż pewną śmierć z rąk swych potężniejszych demonicznych pobratymców.

Ich wioski, skupiska glinianych lepiank wyglądających raczej jak narośli na skale niż domostwa, są równie prymitywne i rachityczne jak mieszkańcy. Ci żyją z tego, co uzbierają, nocą schodząc w doliny, kryjąc się przed drapieżnikami i góralami. Plemię takie nie odparłoby ataku nawet najlichszego oddziału, jednak choć na ich widok ręka sama sięga po rapier, nieraz zostawiane są w spokoju. Tak długo, jak zamieszkują jałowe zbocza, Nordyjczycy nie muszą silić się wobec nich na jakiekolwiek działanie, czy choćby nawet pogardę.

odwiedzisz zjadacza homunkunidu w początkowych tygodniach, spotkasz go niewiarygodnie pogodnym i pełnym werwy, a jego charyzmatyczna mowa zarazi cię z pewnością entuzjazmem, plany zaś porażą śmiałością. Można wtedy rzec, że potęgą wprost bije od niego, a zdolności umysłu wprawiają w osłupienie. Jednak gdy ponownie przyjdzie ci spotkać go po kilku miesiącach, zauważysz, że tenże nadczłowiek stał się obcy i nerwowy, jakby zapadł na jakąś nieznaną chorobę. Gdy odwiedzisz go znów po kilku miesiącach, nie zechce się już nawet przed tobą pokazać i prawdopodobnie będziesz miał do czynienia jedynie ze służbą. Pan zaś, jak powiedzą, zachorował i od dawna nie opuszcza domu. Gdy kolejnym razem nie ujrzysz już ani jednego sługi, a piękny niegdyś pałac napotkasz w złowieszczej ruinie, gdy w końcu odnajdziesz gospodarza i zobaczysz go na własne oczy, widok ten już zawsze będzie ci towarzyszył w najgorszych koszmarach. Oto potwór w ludzkiej skórze, bladej niczym upiór, który zamiast ludzkiego oblicza posiada przerażającą diabelską maskę, a w białej twarzy goreją zupełnie czerwone, diabelskie ślepie. To już nie jest człowiek, to stwór z piekła rodem, potępiony na wieki, opętany wampir, który boi się pokazać ludziom na oczy i w tajemnicy zdobywa i zażywa swój cudowny specyfik.

Mimo złej sławy homunkunid jest do dziś poszukiwany przez alchemików i nie tylko, niczym jakiś kamień filozoficzny. I co gorsza, co pewien czas, tu i tam, pojawia się na podziemnym rynku za sprawą nie wytropionych jeszcze najgorszych z czarnoksiężników. Ciemny napój w przeklętych flakonach, łudzący kolejne ofiary swymi mocami.



NORDYJSKIE HERBY

Nordia	Trzy gwiazdy na czarnym tle
Gainowie	Lewa część tarczy – godło Nordii, prawa – berło i jabłko królewskie
Gorgesowie	Złoty klucz na białym tle
Jowanowie	Złota góra na czarnym tle
Ksenesowie	Czerwony orzeł na czarnym tle
Meringtonowie	Czerwona róża na złotym tle
Steliosowie	Czarna wieża na czerwonym tle
Stratonowie	Czarny pies na złotym tle
Tazaliasowie	Srebrne słońce na czarnym tle
Tilerowie	Czarne drzewo na złotym tle

KALENDARIUM DZIEJÓW NORDII

(PP. = lata Przed Prorokiem; E.P. = lata Ery Proroka)

około 10000 PP. - Mieszkańcy Milczących Gór tracą ostatnie kontakty z Rodianami. Od tej pory będą się już uważać za osobną rasę, chociaż z boskim pochodzeniem. Wtedy też na terenie Nordii powstają pierwsze królestwa we współczesnym rozumieniu tego słowa.

około 8000 PP. - Legendarny król Baeron wyrzeka się Jedynego i Kusiciela, samemu ogłasza się bogiem. Dokonuje bohaterskich czynów walcząc z deviria. Ginie w walce z wezwany z czeluści ziemi Skrzydlatym Wężem, któremu chciał wydrzeć sekret nieśmiertelności.

około 7000 PP. - Mędrcom z miasta Nord na powrót udaje się odczytać niektóre zapisy z Katedr, ale ich dzieło przepada w ciągu następnych tysiącleci. Pozostają tylko krótkie sentencje, powtarzane i przeinaczane przez wieki.

6066 PP. - Z Katedry nazwanej potem jego imieniem wchodzi Dalmir, Ostatni Rodianin. Podejmuje dzieło legendarnych królów i odnawia tradycje Czarnych Rodian. W imieniu Kusiciela walczy z deviria na czele armii i dąży do zjednoczenia Nordii. Rozpoczyna się Wojna Pod Czarnym Sztandarem.

6050 PP. - Koniec Wojny Pod Czarnym Sztandarem, Dalmir przystępuje do tworzenia nowego państwa.

6047 PP. - Dalmir zostaje pokonany przez spiskowców i uwięziony pod bramą nazwaną jego imieniem. Spiskowcy wybierają na króla Gaina. Rozpoczyna się pierwsza wojna domowa.

6046 PP. - Bitwa pod Angmorem. Zwolennicy króla Gaina zwyciężają. Pierwsza wojna domowa kończy się definitywnie.

6045 PP. - Koronacja króla Gaina. Początek Królestwa Nordii, ze stolicą w Angmorze.

5526 PP. - Król Gain umiera. Władzę obejmuje jego syn, Gelhart I Gain, który kontynuuje dzieło konsolidacji kraju.

5099 PP. - Śmierć Gelharta I Gaina, władzę obejmuje jego syn, Gelhart II Gain. Narasta wrogość między Nordią i sąsiednimi krajami, rządzonymi przez deviria.

5063 PP. - Armie deviria i zniewolonych ludzi rozpoczynają oblężenie Ośmiu Bram, w szczególności bramy Byka i Kruka.

5061 PP. - Wykryty zostaje spisek wyznawców Kusiciela, którzy dążą do obalenia króla i nawiązania

kontaktów z nieprzyjacielem. Ponad stu szlachciców zostaje straconych.

5055 PP. - Kończy się oblężenie Ośmiu Bram, ale nie wojna.

4992 PP. - Cyrus I Gain zawiera porozumienie z sąsiadami i w zamian za obietnice pokoju zabrania kontaktów z ludźmi spoza Milczących Gór.

4805 PP. - Teos I Gain zostaje zamordowany przez wyznawców Kusiciela. Jego dwunastoletni syn, Teos II, obejmuje władzę jako marionetka w ich rękach.

4670 PP. - Teos II odkrywa zagadkę insygniów królewskich. Zafascynowany opowieściami o Baeronie wyrwa się spod władzy wyznawców Kusiciela. Ogłasza się bogiem i delegalizuje wszystkie inne kultury.

4636 PP. - Król i bóg Teos II rzucił wyzwanie Milczącym Górą i przejmuje nad nimi kontrolę. Wedle woli kształtuje bieg rzek, wznosi nowe szczyty i otwiera przełęcze. Niszczy wiele pozostałości po Rodianach. Mimowolnie wypuszcza na wolność wiele starożytnych deviria uwięzionych przez Rodian w podziemnych grotach. Meresowie nazywają się Meringtonami.

4601 PP. - Król i bóg Teos II rzucił wyzwanie Jedyne. Gdy ten nie odpowiada, wyzywa Kusiciela i ginie. Jego synowie przejmują tajemnicę insygniów koronacyjnych i odnawiają władzę nad Milczącymi Górą. Rozpoczynają wojnę o tron, w której jako broń wykorzystują swój wpływ na krainę.

4573 PP. - Gelhart III Gain ginie w bitwie.

4574 PP. - Hadrian I Gain zostaje uwięziony we wnętrzu Góry Płacz. Władzę obejmuje Sylan I Gain. Koniec drugiej wojny domowej.

4513 PP. - Pogłębiający się obłęd Sylana I Gaina powoduje, że arcyksiążęta odsuwają go od władzy i osadzają na tronie jego syna, Manosa.

4512 PP. - Młody Manos udaje się na inspekcję Ośmiu Bram. Mówiący kruk ostrzega hrabiego Elianora Gorgesa przed spiskiem zawiązanym przez ród Jaolasów. Próba wyzwolenia Dalmira zostaje udaremniiona. Wieszczka Asis zabija Manosa, władzę obejmuje jego brat, Brazydas.

4510 PP. - Podżegany przez doradców Brazydas I Gain rozkazuje aresztować i uwięzić wszystkich członków rodu Jaolas i zbурzyć ich wieżę w Angmorze.

4402 PP. - Wbrew radzie arystokratów Brazydas I podnosi ród Eilerów do rangi arcyksiążęcego. W ciągu następnych kilkudziesięciu lat Eilerowie stają się

najbardziej zaufanymi doradcami króla, odsuwając od wpływów Meringtonów.

4366 PP - Wiatry z południa przynoszą zarazę. Nordyjczycy wykazują zadziwiającą odporność na chorobę, ale są i ofiary śmiertelne. Zaraza wielokrotnie jeszcze powróci i będzie nazywana Czarnym Wiatrem.

4328 PP - Brazydas I umiera przedwcześnie. Przyczyny jego zgonu są nieustalone. Był bezdzietny, więc władzę po nim przejmuje brat, Eresteres XVI Gain.

4310 PP - Pismo Rodian zna już tylko kilkunastu ludzi w Nordii, a młode pokolenie nie jest w stanie go opanować. Eresteres XVI Gain dokonuje reformy alfabetu i języka.

4307 PP - Eresteres XVI Gain zapowiadający się na znakomitego władcę ginie na polowaniu. Władzę obejmuje jego syn, Melchior I.

4300 PP - Melchior I, nazwany potem Wielkim rozpoczyna szeroko zakrojone reformy kraju.

4273 PP - Melchior I Wielki ginie wraz z najstarszym synem, próbując powstrzymać trzęsienie ziemi. Po raz pierwszy Milczące Góry buntują się w tak spektakularny sposób. Władzę obejmuje młodszy syn Manos II.

3998 PP - Umiera Manos II. Jego rządy należały do najbardziej pomyślnych w całej historii i rozpoczęły trwający prawie tysiąc lat okres stabilizacji, kiedy Nordia nie rozwijała się, ale też nie doświadczała spektakularnych klęsk. Władzę obejmuje Gelhart IV Gain.

3701 PP - Umiera Gelhart IV Gain. Rok później władzę obejmuje jego syn, Melchior II Gain.

3688 PP - Melchior II zostaje zabity przez demona. Po raz pierwszy władzę obejmuje kobieta – jego siostra, Hyle. Nigdy nie udowodniono, że sprowadziła na brata śmierć, ale do historii przeszła jako Hyle Czarownica.

3692 PP - Hyle bierze sobie za męża barbarzyńcę, człowieka spoza Nordii.

3683 PP - Hyle umiera. Spisek książąt odsuwa od władzy jej dzieci, mąż zostaje zabity przez księcia Meringtona. Władzę obejmuje stary Bereh I Gain, wuj Melchiora.

3540 PP - Czarny Wiatr powraca. Od zarazy ginie król Bereh II, syn Bereha I.

3300 PP - Król Krasos I Mądry rozpoczyna wielkie przedsięwzięcie utrwalenia wiedzy Rodian w kamieniu. Zebrani przez niego mędrcy i magowie spisują na ścianach pałacu w Angmorze, a potem w innych starożytnych budynkach ogromadzoną wiedzę. Przekazywanie kulturowe i naukowe trwa przez prze-

szło dwa stulecia.

3126 PP - Krasos I Mądry umiera. Jego syn, Cyrrus, kontynuuje dzieło ojca, ale po raz pierwszy w dziejach zachęca do interpretowania i rozwijania starożytnej wiedzy.

2789 PP - Cyrrus II umiera. Pod naciskiem koalicji kierowanej przez Tilerów (wbrew mniejszości pod wodzą Eilerów) królem zostaje Gregor, a nie jego starszy brat Bereh, który uchodzi za obłąkanego.

2756 PP - Gregor zostaje zamordowany przez brata, Bereha, nazwanego potem Szalonym. Rozpoczynają się rządy terroru, dyskretnie inspirowane przez Eilerów.

2633 PP - Elianest Gorges z pomocą mówiącego kruka zabija Bereha Szalonego i popełnia samobójstwo. Ponieważ Bereh zlikwidował prawie wszystkich krewnych, jedyną kandydatką jest młodzianka siostrzenica szalonego króla, Jaeryn. Arcyksiaż Kenneth Tiler powołuje Radę Regencyjną, w skład której wchodzi wszystkie rody staroksiążęce oprócz Eilerów i Gorgesów.

2621 PP - Jaeryn, nazwana później Wojowniczką, obejmuje tron Nordii wobec zagrożenia wojną z barbarzyńcami.

2620 PP - Wykorzystując osłabienie Nordii, królowie z południa zrywają wielowiekowe porozumienie. Armie ludzi i deviria rozpoczynają oblężenie Ośmiu Bram. Siedemnastoletnia Jaeryn bezpośrednio dowodzi obroną i wykazuje się zadziwiającą odwagą oraz zmysłem strategicznym. Pierwsza fala najazdu zostaje powstrzymana.

2617 PP - Mimo zagrożenia z zewnątrz i niepokoїв w kraju królowa skazuje na wygnanie cały ród Eilerów.

2588 PP - Zawieszenie broni kończy działania wojenne na kilka lat. Wrogie wojska powracają jeszcze dwukrotnie, za każdym razem z coraz mniejszym impetem. Pojawia się Czarny Wiatr, który tym razem zbiera większe niż zazwyczaj żniwo. Nordyjczycy zaczynają sobie uświadamiać, że duch Rodian przygaś w nich w ciągu tysiącleci.

2531 PP - Królowa Wojowniczka zbiera armię do kontrofensywy. Po raz pierwszy od wieków wojska Nordii wyruszają poza Bramy.

2530 PP - Nordia zwycięża w wielkiej bitwie pod Eger (dzisiejsze Gilmore), armia kontynuuje marsz na południe. Rok później podpisany zostaje upokarzający dla barbarzyńskich królów pokój, a terytorium Nordii powiększa się poza Milczące Góry (między innymi o Elnar).

2233 PP - Jaeryn I Wojowniczka umiera, wcześniej

przekazuje władzę córce, z pominięciem synów. Zamordowanie starego Kennetha Tiler, który próbował doprowadzić do zgody, staje się sygnałem do wybuchu wojny domowej. Nordia dzieli się na mniejsze królestwa rządzone przez pięcioro dzieci i książąt, którzy wypowiedzieli lojalność Gainom.

2111 PP - Milczące Góry wymykają się władzy Gainów. Rozpoczyna się seria potężnych kataklizmów. Miasta obracają się w ruiny, przepada prawie całe dziedzictwo Rodian. Zaprzepaszczone zostają dokonania Jaeryn i jej poprzedników.

1977 PP - Eilerowie powracają do Nordii na czele sił deviria. Trwają walki z najeźdźcami z zewnątrz i wojny wewnętrzne. Pomniejsze rody szlacheckie zawiązują koalicję pod wodzą Filipa Stratona, Księcia Lamparta, który zaczyna na nowo jednoczyć kraj, wydając wojnę kolejnym arcyksiężtom. Szlachta powstaje przeciw arystokracji. Wojna domowa zmienia swój bieg.

1972 PP - Filip Straton dąży do koronacji, ale arcyksiążę Melchior Ksenes po wielu przygodach odnajduje Estes, wnuka Paera, brata Jaeryn II. Ponieważ sądzono, że wszyscy członkowie rodziny królewskiej zginęli, wywołuje to sensację. Stronictwo Filipa Stratona słabnie, po roku on sam wycofuje się z koalicji i staje po stronie młodego Gaina.

1970 PP - Estes I Gain, nazwany potem Zmartwychwstałym, zostaje królem zjednoczonej Nordii, mimo że nie wszyscy go popierają. Podnosi ród Stratonów do rangi arcyksiążęcego, nadaje Shamble Ksenesom. Ponieważ Angmor jest zajęty przez barbarzyńców i deviria, przenosi stolicę do Nordu. Rozpoczyna nieudolnie prowadzoną wojnę z najeźdźcami.

1945 PP - Estes I Zmartwychwstały ginie w bitwie, ku uldze swoich generałów.

1944 PP - Bitwa pod Eger – pierwsze wielkie zwycięstwo Nordii, okupione jednakże śmiercią wielu arystokratów i czwórki królewskich synów. W oczekiwaniu na pełnoletniość piątego, najmłodszego syna władzę obejmuje Rada Regencyjna (głowy rodów arcyksiążęcych). Książę Lampart zostaje odsunięty od wpływu na wojnę i politykę, głównodowodzącym zostaje Elindon Tiler.

1939 PP - Mimo, że wciąż za młody, Estes II Gain, nazwany Odnowicielem, koronuje się wbrew woli większości arcyksiążąt i przywraca do łask Filipa Stratona.

1936 PP - Dwie trzecie kraju jest już wyzwolone, a ginie Milczących Gór znacząco słabnie.

1932 PP - Święto wyzwolenia Nordii i początek odbudowy królestwa. W uznaniu zasług Steliosowie

otrzymują Angmor. Stratonowie czują się oszukani, co staje się przyczyną wielowiekowej niechęci między tymi rodami.

1667 PP - Umiera Estes II, jeden z najlepszych królów Nordii. Tron obejmuje jego syn, Manos.

1330 PP - Rozpoczyna się wojna pięcioletnia zainspirowana przez skazanych na banicję Eilerów, w wyniku której Nordia na krótko odzyskuje część terytoriów poza Milczącymi Górąmi. Kilku Eilerów zostaje wydanych Nordii, reszta ucieka na Wyspy Eskajskie.

1142 PP - Rozpoczyna się druga wojna pięcioletnia. Po jej zakończeniu Nordia obejmuje największe terytorium w historii (poza Milczącymi Górąmi – Nordan i większość ziem późniejszej Bardanii i Delli). Początek okresu stabilizacji – fundamentu dzisiejszej Nordii.

743 PP - Umiera Bereh III, ostatni król Nordii, który żył ponad 400 lat. Jego następcą zostaje Gelhart VI Gain.

525 PP - Umiera Gelhart VI Gain. Władzę obejmuje jego syn Nordert I Gain, nazwany później Dręczycielem Gór.

518 PP - Nordert I próbuje na nowo zapanować nad Milczącymi Górąmi z pomocą berła, jabłka i korony, ale brak mu wiedzy dawnych królów. W rezultacie budzi uśpione żywioły. Dochodzi do szeregu katastrof.

515 PP - Nordert I popada w obłąd próbując opanować Milczące Góry. Schodzi w tunele wewnątrz Drach Norgord i już nigdy nie wraca. Władzę przejmuje jego brat, Veridan I.

511 PP - Veridan I zbiera wielkie konsylium magów, żeby zaradzić przebudzeniu gór. Ci orzekają, że jedynym ratunkiem jest złożenie ofiary z królewskiej krwi. Władca poświęca swojego syna i powstrzymuje furie żywiołów. Nadaje terytorium nazwę Milczące Góry, by już na zawsze je uciszyć. Po kilku latach zrozpaczony wypędza wszystkich czarowników za granicę i zakazuje praktykowania magii.

480 PP - Veridan I umiera, jak głosi legenda, ze zgrozoty. Władzę po nim obejmuje syn Timaos I.

479 PP - Na terenie dzisiejszej Delli wybucha powstanie wyzwolenicze, które szybko się rozprzestrzenia. Kilkanaście lat walk prowadzi do rozejmu, na mocy którego część podbitych przez Nordię ziem uzyskuje niepodległość. Powstają tam państwa, w których rządzą ludzie.

467 PP - Timaos I ginie z ręki zamachowca z Nordanu. Prowadzi to do represji na terenach podbitych, a potem kolejnego powstania. Władzę obejmuje Ti-

maos II, nazwany potem Okrutnym.

465 P.P. - Powstańcy z Nordanu i Bakham wzywają na pomoc demony.

461 P.P. - Krwawe walki z powstańcami nie przyniosły rezultatów. Po wielu wiekach Nordyjczycy nie są w stanie skutecznie powstrzymać demonów. Po licznych klęskach wycofują się z gór Dervah i godzą się na większą autonomię na podbitych terytoriach.

455 P.P. - W Milczących Górach pojawia się coraz więcej Deviria. Timaos II Okrutny wprowadza drańskie prawa i zakazuje parania się magią.

360 P.P. - Idąc za radą swoich doradców Timaos III znosi edykty swojego zmarłego ojca. Wkrótce powierza ster rządów radzie arystokratów i oddaje się przyjemnościom życia. Wielkie rozprężenie w Nordii. Rozpoczynają się wojny rodowe, których przyczyną są dawne animozje. Rozwój gildii i sztuki wojennej.

352 P.P. - Timaos III umiera, podobno zamordowany przez własną matkę, która wiąże większe nadzieje z jego młodszym bratem. Władzę obejmuje Eresteres XVII Gain.

349 P.P. - Inspirowany przez matkę Eresteres XVII próbuje ograniczyć samowolę arystokracji, jeszcze bardziej wzmacnia prestiż rzemieślników i mniejszej szlachty. Stojąc w obliczu rewolucji ucieka z Nordii i znajduje schronienie na dworze Ingen w dzisiejszej Cynazji.

348 P.P. - Władzę obejmuje matka Eresteresa XVII Gaina, Aersinanda I Gain.

346 P.P. - Wojna z państwem Ingen kończy się upokarzającym pokojem i utratą wszystkich terytoriów poza Milczącymi Górami, ale Eresteres XVII nie wraca na tron.

312 P.P. - Aersinanda I abdykuje pod presją książąt. Władzę obejmuje jej syn z drugiego małżeństwa, Teos III Gain.

310 P.P. - Przygotowywany przez kilkadziesiąt lat plan królowej zaczyna dawać rezultaty. Od młodości szkolony w magii Teos zjednuje sobie po kolei wszystkich arystokratów, a przeciw opornym wysyła zabójców. Władza królewska umacnia się na powrót.

254 P.P. - Zgodnie z zawartym paktem po Teosa III przybywa demon i zabiera go do piekła. Władzę obejmuje Teos IV Gain, nazwany potem Prawodawcą.

222 P.P. - Teos IV ustanawia konstytucję Nordii, która na nowo reguluje nie tylko prawa, ale również stosunki pomiędzy poszczególnymi grupami społecznymi, kwestie własności ziem na terenie Nordii, wychowanie, etykietę i wiele innych.

45 P.P. - Władzę obejmuje jego syn Timaos IV, wnuk

Teosa IV, nazwany potem Strażnikiem Bram.

69 E.P. - Delegacja Nordii po raz pierwszy spotyka się z krzyżowcami. Wzajemna niechęć i podejrliwość niwecza próby porozumienia, pomimo że obie strony są zaintrygowane rozpoznaniem śladów wspólnego dziedzictwa Rodian. Ożywienie wywołanie informacjami o karianizmie prowadzi do ponownego zainteresowania wiedzą o praprzodkach.

78 E.P. - Rozpoczyna się oblężenie Nordii przez armię krzyżowców prowadzoną przez Saoloma. Techniki wypróbowane przeciw poganom – magia i moc woli – nie skutkują przeciw karianom.

84 E.P. - Timaos IV podpisuje traktat pokojowy. Nordia przyjmuje karianizm i zgadza się wypuścić na swoje terytorium biskupów. Powołany zostaje Zakon Katedry w Nordii, nazywany także – z początku nieoficjalnie i wbrew woli papieża – Zakonem Dalmira.

81 E.P. - Umiera Timaos IV. Władzę obejmuje jego syn Timaos V, który kontynuuje politykę bierności swojego ojca.

90 E.P. - Pod naciskiem papieża Nordia wycofuje resztki swoich wpływów spoza Milczących Gór (z terytoriów poza Bramami zachowując jedynie Elnar) i umożliwia utworzenie Bardanii oraz Delli.

211 E.P. - Melchior IV Gain wydaje słynny edykt, który zakazuje poddanym podróży poza Nordię i nakazuje ograniczenie kontaktów z cudzoziemcami do niezbędnego minimum. Prowadzi to do konfliktów z Kościołem.

215 E.P. - Melchior IV Gain zakłada Królewską Gildię Kupiecką, wprowadzając restrykcje w handlu z resztą kariańskiego świata.

258 E.P. - Arcybiskup Angmoru ekskomunikuje ród Tilerów. Kłątwa zostaje cofnięta po dziesięciu latach, ale to wydarzenie ma szeroki oddźwięk w całym Imperium.

269 E.P. - Papieska delegacja, wbrew protestom, schodzi do krypty Dalmira i już nigdy nie wraca. Na Bramę Dalmira wysłana zostaje grupa Inkwizytorów, która przez następne cztery lata skrupulatnie zabezpiecza i pieczętuje lochy.

343 E.P. - Umiera Melchior IV Gain. Władzę obejmuje jego córka Kalisandra, nazywana Pobożną.

348 E.P. - Kalisandra I Pobożna reaktywuje edykt Veridana I, który zakazuje praktykowania magii i skazuje czarowników na banicję. W kolejnych latach stosunki z Kościołem poprawiają się, a duchowni zyskują w Nordii większą swobodę.

351 E.P. - Kalisandra I udaje się na pielgrzymkę do Santii. W imieniu Nordii wyrzeka się pochodzenia i przeszłości, co spotyka się z oburzeniem rodów książ-

żących.

360 E.P. - Kalisandra I przedstawia plan oddania Nordii pod władzę i opiekę papieża i nakłania szlachtę do porzucenia majątków i rozpoczęcia pokuty w celu zdjęcia z narodu klątwy. Arystokracja buntuje się i wypowiada królowej posłuszeństwo, wysuwając jako kandydata na króla jej brata. Wybuch wojna z Kartiną.

366 E.P. - Fala pogańskich buntów zalewa Półwysp Pazura i papież zawiera rozejm kończący wojnę, którą wygrywał. Edykty Kalisandry I zostają podtrzymane, ale władza pozostaje w rękach jej kuzyna, Saelena. Kalisandra opuszcza kraj i zakłada w Kartinie wspólnotę zakonną. Żyje w aurze świętości, ale Kościół nigdy nie uznaje jej za świętą.

398 E.P. - Trzęsienie ziemi niszczy miasto Gauran – nie zostaje kamień na kamieniu. Przyczyny nie są jasne do dzisiaj. Z polecenia Saelena Gauran zostaje odbudowane w tym samym miejscu.

463 E.P. - Saelen bierze sobie żonę spoza Nordii. Jego wybranką jest cynazyjska księżniczka. Początek trwających do dziś związków z Cynazją.

479 E.P. - Sealen I Gain umiera bezpotomnie. Władzę obejmuje jego brat Gelhart. On i jego następcy prowadzą politykę harmonijnych stosunków z Kartiną, przerywaną co jakiś czas incydentami.

550 E.P. - Zakon Dalmira ostatecznie zostaje głównym powiernikiem rodiańskich tajemnic. Jednocześnie w przeciągu kilku następnych wieków zostaje on zdominowany przez Tilerów.

745 E.P. - Król Baeron II ginie w zasadzce bardańskich bandytów, podczas lekkomyślnej wyprawy w góry Dervah. Jego syn jest zbyt młody, więc władzę obejmuje Rada Regencyjna. Arcyksiążęta prowadzą własną politykę, opóźniając koronację następcy tronu i oddalając Nordię od Kościoła.

801 E.P. - Pod naciskiem Papieża arystokracja koronuje Estesę. Król zmuszony jest iść na ustępstwa – wydaje między innymi edykt powiększający swobodę arystokracji na jej ziemiach.

861 E.P. - Aby poprawić sytuację bankrutującego skarbu państwa Estes III udostępnia kilka nordyjskich tajemnic, co w następnych wiekach skutkuje skokiem technologicznym na Półwyspie Pazura, a potem w całym Dominium. Kilka lat później papież wydaje encyklikę potępiającą wiedzę o niepewnym rodowodzie i zaostrza swój nadzór nad nauką. Okazuje się, że Zakon Dalmira bardziej niż papieżowi służy Nordii.

922 E.P. - Konflikty między kupcami z Nordii i Ragady prowadzą na skraj wojny. Gnębiony kłopotami

wewnątrz i na zewnątrz kraju Estes III zamyka Osiem Bram. Wizyta w Nordii możliwa jest tylko na zaproszenie szlachcica, a wyjazd dla pozbawionych szlachectwa utrudniony. Szlachta uznaje to za przywilej i zaczyna zajmować się handlem. Rok później, pod wpływem papieża, Estes robi wyjątek dla duchownych.

1021 E.P. Tazaliasowie zakładają Związek Elnarski.

1100 E.P. - Umiarkowana, lecz wyraźna izolacja Nordii i szybki jej rozwój sprawiają, że papież nieformalnie uznają fiasko misji asymilacyjnej. Za cel stawiają sobie z jednej strony zatrzymanie Nordii w Dominium, z drugiej zaś – nie dopuszczenie do wycieku z niej wiedzy i technologii, które mogłyby zagrozić karianizmowi. Polityka ta trwa po dziś dzień.

1235 E.P. - Po śmierci kardynała Urmora Relsatena, za sprawą błyskotliwej akcji dyplomatycznej Cynazji bezpośrednim zwierzchnikiem nordyjskich biskupów zostaje patriarcha Kindle.

1372 E.P. - Gelhart VIII Gain funduje w Nordzie Akademię Królewską.

1400 E.P. - Rozwój Nordii hamowany jest niedostatkiem bogactw naturalnych. Narasta kryzys wewnętrzny – „Nordia się dusi”.

1434 E.P. - Tron obejmuje Gelhart IX Gain.

1495 E.P. - Pierwszy rozbiór Bardanii.

1509 E.P. - Protesty Bardańczyków prowadzą do kryzysu w stosunkach Nordii z papieżem. Do wojny nie dochodzi jedynie dzięki mediacji Cynazji.

1527 E.P. - Ślub króla Gelharta IX z księżną Akte ze Steliosów

1542 E.P. - Drugi rozbiór Bardanii. Spór z Eliarem o Norburg omal nie przeradza się w wojnę, jednak Hestus Ksenes zwany Łysym podporządkowuje się woli króla i wycofuje swoje wojska.

1558 E.P. - W Imprus na granicy z Kartiną król Gelhart IX Gain spotyka się z papieżem Magnusem V. Pomimo podpisania szeregu umów spotkanie ma wymiar jedynie symboliczny.

1563 E.P. - Narodziny Nordiana I Gaina, następcy tronu.

1565 E.P. - Umiera królowa, początek szaleństwa króla.

1575 E.P. - Czasy obecne. Sto czterdziesty pierwszy rok panowania króla Gelharta IX Gaina. Siedem tysięcy sześćset piąty rok istnienia nowożytnego królestwa Nordii.

DIECEZJE NORDII

Siedziba	Ziemie	Głowa	Uwagi
Nord (Archidiecezja)	Nord, ziemie królewskie od Nordu do Dangi, prowincje Kruka i Świata, wyspa Shamble	Arcybiskup Feokryt Alledis	Teoretycznie razem z diecezjami podległymi włączona w struktury kościelne Cynazji
Molan	Prowincje Trzech, Byka, Jastrzębia	Biskup Alistair Orvee	Pielgrzymkowe centrum Nordii
Angmor	Prowincje Węza, Czterech Wichrów, Byka oraz ziemie królewskie wzdłuż rzeki Timei	Biskup Modesto Tingeir	
Verebor	Elnar i ziemie południowe do dawnej granicy z Bardanią	Biskup Ronnie Rosrear	
Lark	Ziemie bardańskie na północ od Pente	Biskup Dossey Kallison	Powstała z połączenia dwóch dawnych diecezji bardańskich, zmiana ta do dziś nie została zatwierdzona przez Kartinę
Etrange	Ziemie bardańskie na południe od Pente	Biskup Matteo Kallar	Siedziba znajduje się obecnie w Delli, tamtejszemu biskupowi konsekwentnie odmawia się wjazdu na terytorium Nordyjskie.





MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

NORDIA

W całym Dominium Nordia słynie z niezliczonych manufaktur, kopalń i przemysłu rozwiniętego do poziomu, który reszta państw Sojuszu osiągnie dopiero za kilka wieków. Głośno jest o miastach skąpanych w kłębach dymu uchodzącego z dziesiątków kominów, o osadach, których wszyscy mieszkańcy znikają na całe dni w budynkach potężnych faktorii, o ludziach przypominających trupy, którzy wychodzą z pracy późną nocą, by zapaść tylko w krótki sen i rano znów zniknąć w fabryce. W ciemne, wietrzne noce bazarze z uwielbieniem opisują nordyjskie osady, wymarłe, otoczone zgiełkiem i smogiem fabryk, gdzie produkuje się wyroby, których przeznaczenia w Dominium zwyczajnie nikt nie zna.

Na salonach Cynazji nie usłyszysz już jednak o bardańskich niewolnikach przesiedlanych z ziem dawnej Bardanii i więzionych w osadach górniczych. Nikt nie zechce dopytywać się, jak głęboko sięgają kopalnie, z których wydobywa się surowce. Ciemność kopalń kryje pracujących deviria, Minionów kopiących podziemne tunele czy przypominające dzikie psy Ravisy ciągnące pełne urobku kolejki przez głębokie chodniki rozciągające się pod całą Nordią. Poza granicami Milczących Gór nie słyhać krzyku skazańców rzuconych na pożarcie podziemnej rasie Szaków.

Patronują:



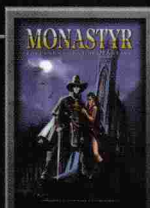
POLTERGEIST
polter.pl



www.paradoxs.net.pl
PARADOXS



Wydawnictwo PORTAL
Ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice, tel./fax (032) 334 85 38
www.wydawnictwoportal.pl, portal@wydawnictwoportal.pl
Oficjalna strona gry:
www.monastyr.wydawnictwoportal.pl / www.monastyr.pl
Oprawa miękka: 48zł; Oprawa twarda: 65zł



Dodatek do gry
Monastyr