

New RPG Order

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Therańskie Imperium



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 188
Rozdzielczość...: 2400x3300
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u...: 01.05.2007

Opis:

Podręcznik dodatkowy do gry Earthdawn:Przebudzenie Ziemi. Wielka Thera to serce potężnego i cudownego zarazem imperium o różnorodnych kulturach. Jego wpływy rozciągają się na cały świat Przebudzenia Ziemi, choć Barsawianie twierdzą coś innego. Therańskie Imperium to podręcznik przeznaczony dla Mistrzów Gry i graczy, wypełniony teoretyczną i praktyczną wiedzą o najpotężniejszym państwie Przebudzenia Ziemi...

Info :

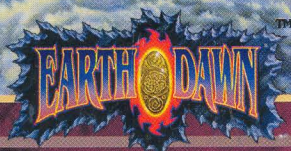
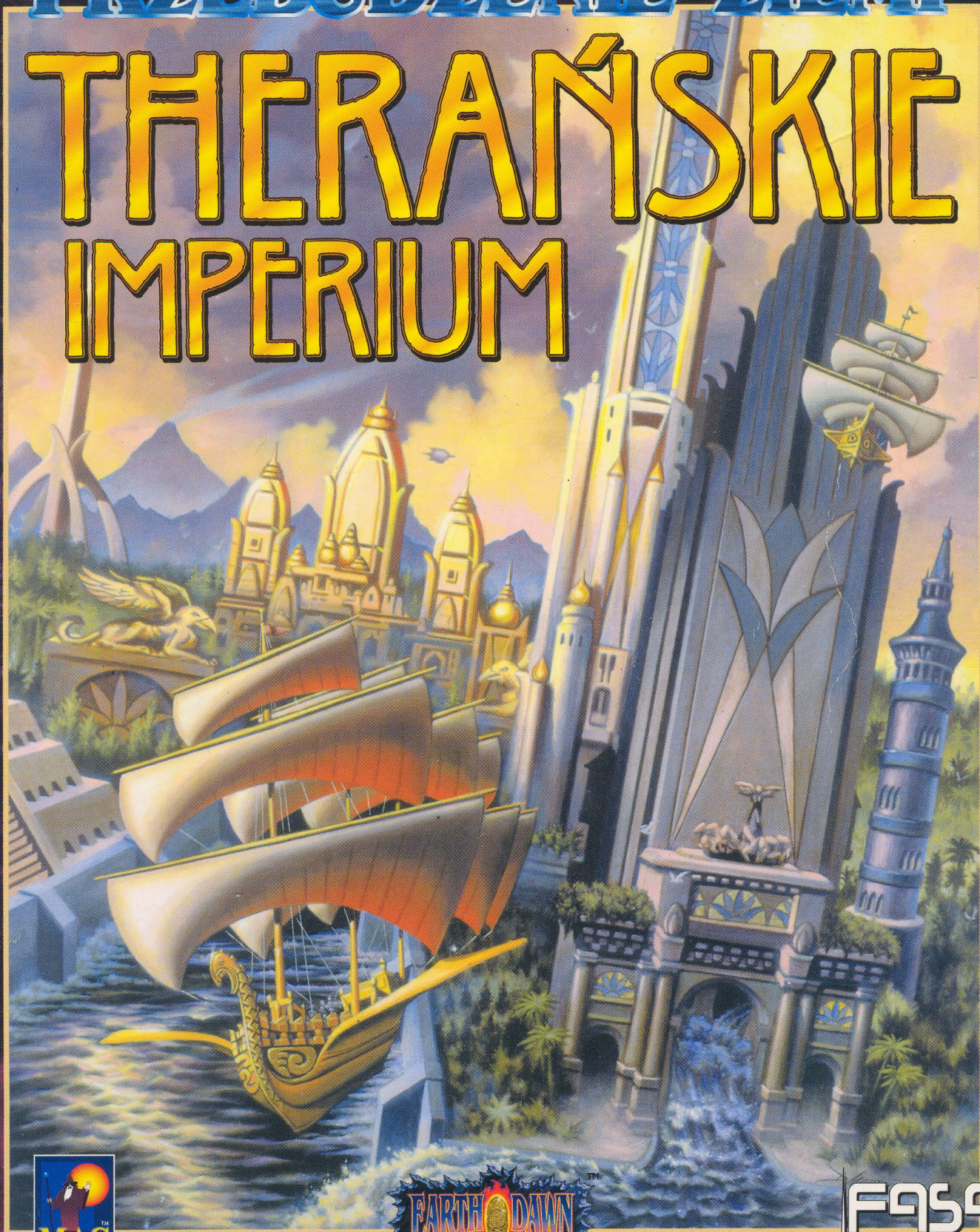
Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

NEW RPG Order poszukuje 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 wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com , bądź wejdź na stronę <http://bibliotekasnow.enlightning.de>.

EARTHDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI

THERAŃSKIE IMPERIUM



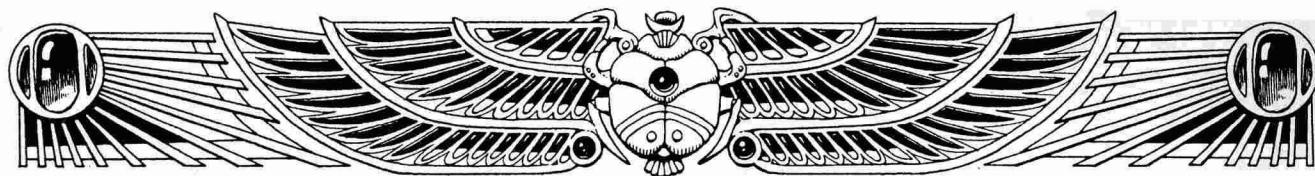
FASA
CORPORATION

EGZOTYCZNA PODRÓŻ PO MOCARSTWIE



THERAŃSKIE IMPERIUM

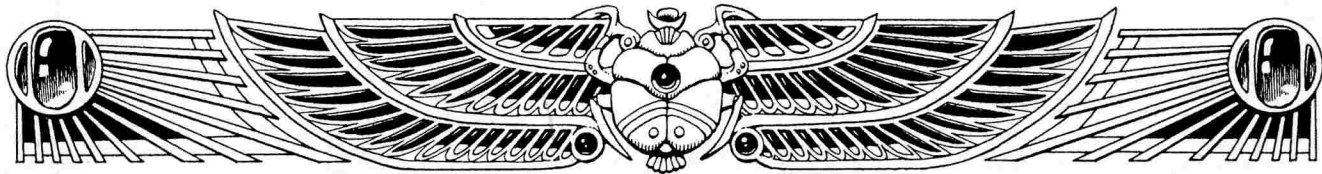
FASA CORPORATION
WYDAWNICTWO MAG



SPIS TREŚCI

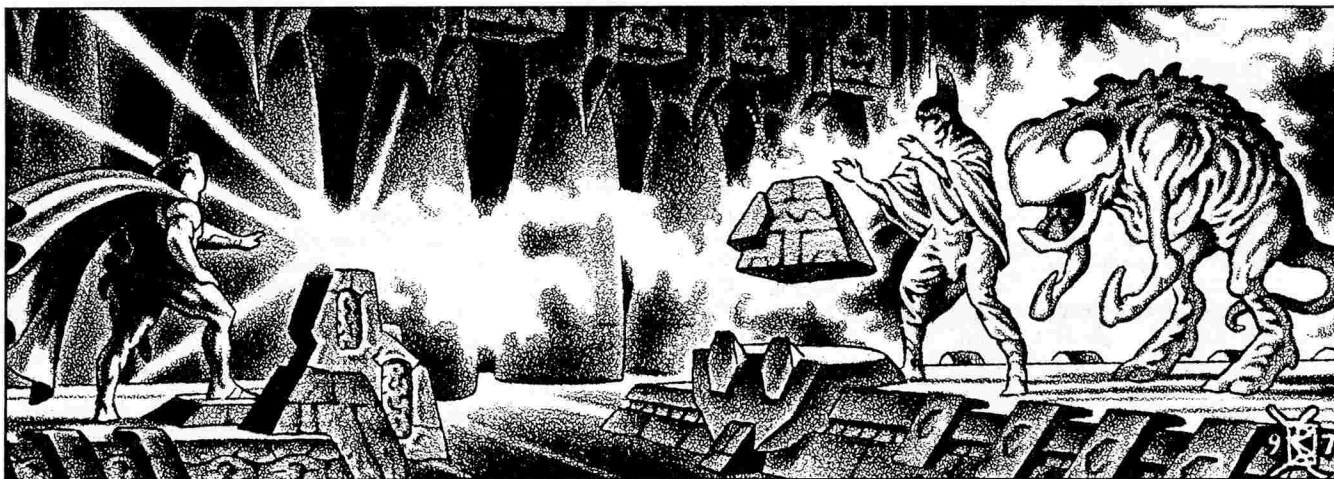
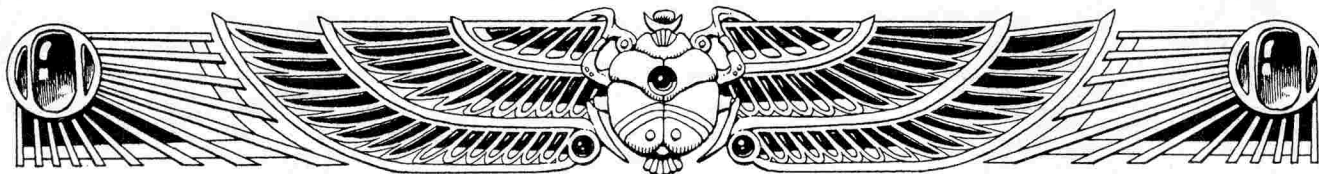
○ POWSTAWANIU TEJ PRACY	5	○ wszechobecności magii krwi	41
IMPERIUM W FIGURCE	7	Słów kilka o Syglindzie	41
○ głównym dziele Thery	7	○ stosunku do Pasji	41
Wyjątek ze Świetlistego fundamentu	7	KREANA	43
○ znaczeniu domów szlacheckich	8	○ początkach Kreany	43
○ ważniejszych domach szlacheckich	9	○ piramidzie Dawców Imion	43
○ zgubnym wpływie rywalizacji domów	10	○ faronie	43
Podsumowanie informacji o domach szlacheckich	12	○ rodzinie królewskiej	46
○ strukturze władz	13	○ kapłanach-skrybach	46
○ wszechobecności biurokracji	15	○ nomarchach	48
○ therańskim wojsku	16	○ poddanych	49
○ strukturze wojska	16	○ Bahj-Nar	49
Schemat organizacyjny wojska	17	○ niewolnikach	50
○ siłach stacjonujących w Wielkiej Therze	17	○ roli ras Dawców Imion	50
○ therańskich siłach zbrojnych w prowincjach	17	○ banitach i innych wyrzutkach	51
○ politycznych wpływach akademii wojny	18	○ therańskiej obecności w Kreanie	52
○ roli niewolnictwa	18	○ historii Thery i Kreany	52
○ niewolnictwie w dawnej Therze	18	○ gubernator i jej podwładnych	53
○ Ovolonie i niewolnictwie	19	○ therańskich domach działających w Kreanie	54
○ magii i imperium	20	Słów kilka o rozmieszczeniu wojsk	55
○ magicznym ulepszeniu i jego konsekwencjach	21	○ kraju Kreany	55
○ wielości ras w imperium	21	○ miastach	55
Szakalowcy	22	○ legendarnym mieście Karnard	57
Jubrukowie	22	○ podbitych miastach	58
Liściowcy	23	○ Pasjach Kreany	59
Ulkmeni	23	○ wielkim dziele	62
○ therańskiej kulturze i postawach	24	○ badaczach i rabusiach grobów	62
○ imperium	24	○ skutkach Pogromu	63
○ therańskich zapatrywaniach na Barsawię	25	○ Horrorach, które pozostały	63
○ przyszłych stosunkach	25	○ powrocie zmarłych	64
WIELKA THERA	26	○ lotnych piaskach	65
Wrażenia z wielkiego miasta	26	Kilka słów o niepokojach filozoficznych	65
○ rozrywkach	28	INDRISA	66
○ therańskiej architekturze	29	○ miejscu Indrisy w imperium	66
Wycieczka po mieście	30	○ kraju	66
○ Wiecznej Bibliotece	31	○ dżunglach Indrisy	68
○ Sfinksie	32	○ Górach Majańskich	68
○ pałacu najwyższego gubernatora	32	○ therańskim sukcesie w Indrisie	68
○ Arbitorium	33	○ potrzebie podbojów	69
○ Akademii Wojny	33	○ odkryciu Indrisy	69
○ Gmachu Konklawe	34	○ podboju Indrisy	70
○ Wielkich Gmachach wielkich domów	34	○ Fovianie, pierwszym gubernatorze	71
○ pomnikach Messiasa	35	○ latach przed Pogromem	72
○ dostawianiu się do napowietrznych budowli	36	○ wydarzeniach podczas Pogromu	73
Słów kilka o środkach bezpieczeństwa	36	○ odzyskaniu Indrisy	74
Zbrodnia i kara	37	○ Indrisie w dniu dzisiejszym	75
Słowo o Cha-Thordovis	37	Opinia dysydenta	76
○ stosunku do cudzoziemców	38	○ miejscowych obyczajach	78
○ życiu codziennym w wielkim mieście	38	○ założycielach Uvasti	78
○ życiu codziennym szlachcica	39	○ najeźdźcach Avani	79
○ ciekawym statusie		○ wspólnej tradycji: Pasjach i thibomata	79
therańskich wolnych Dawców Imion	39	○ jaraputach i patalanach	82
○ oświeconych	39	○ miastach Indrisy	84
○ statusie barbarzyńcy	39	Annawath	84
○ niewolnictwie w życiu codziennym	39	Bullawy	85
○ uwalnianiu niewolników	40	Kalkutana	86
○ wystawności i przepychu	40	○ hachazanitach	87
○ paradoksalnym stosunku do złodziejstwa	40	Dravada	87





Elianari	88	○ królach	138
Kanitherium	88	○ królu południa	139
Kopalla	89	○ królu północy	139
Mhutralla	90	○ królu Arancii	140
Thepinar	90	○ najemnikach	140
Vaniri	91	○ republikanach	141
Podwodne miasta	91	○ Ostateczne pożegnanie	141
MARAK	92	VASGOTHIA	142
○ Słowo o kraju i jego mieszkańcach	92	○ theriańskiej Vasgothii	142
○ składzie marakańskiej delegacji	94	○ historii Vasgothii i imperium	145
○ historii wojny w Maraku	95	○ obecnej hierarchii theriańskiej	146
○ odwiecznej wojnie między miastami a plemionami	95	○ theriańskich osadach	147
○ pierwszych kontaktach z Marakiem	97	○ ziemiach plemion	148
○ pierwszym podboju Maraku	98	○ organizacji plemion	148
○ odzyskaniu Maraku	99	○ barbarzyńskich Pasjach, starych i nowych	149
○ działaniach sufików po Pogromie	101	○ przyjętych Pasjach	150
○ powstaniu jinari	103	○ Miejsu Ponownego Nazwania	150
○ jinari	103	○ Ciemnym Lesie	151
○ niefortunnych czynach Domu Narlanth	104	○ skażeniu astralnym	152
○ głupocie Domu Heindari	105	○ owocach Pasji	153
○ wojnie z fabrika	105	○ owocach Horrorów	153
○ zamachach i rozszerzeniu się powstania	106	○ półhorrorach	153
○ miastach Maraku	108	○ kobiecie mocy	154
Marakazar	108	○ Wieżach	154
Karatha	109	○ wzorcu pożerającej ziemi	156
Orana	109	○ nowych rasach	157
Irkum	110	○ liściowcach	158
○ znanych osobistościach w Maraku	110	○ ulkmenach	159
Generał Bubac	110	○ ropuchach lub gruthrumpach	161
Generał Chribac	111	INFORMACJE DLA GRACZY	162
Dossuth El-Landro	111	Zasady ogólne	163
Korvo	111	○ Odgrywanie nowych ras	163
Gubernator Lesholem	112	○ Języki w imperium	163
M'zyu	112	Wielka Thera	163
Admirał Parragea	112	○ Rozwzorcowanie	163
Wielki Sultán Qufira	113	○ Nowe amulety krwi	165
Uvira	113	○ Therańskie magiczne ulepszenia	167
Admirał Vonaxi	113	○ Therański słowniczek	167
TALEA	114	Kreana	167
○ Krótkie przedstawienie dziwnego miejsca	114	○ Burze piaskowe	167
○ handlarzach	116	○ Mumie	168
○ Nieoczekiwany epizod ubóstwa	116	○ Szakalowcy	168
○ przywilejach handlarzy	117	○ Kreński słowniczek	169
○ roli handlarzy w życiu Talei	117	Indrisa	169
○ interwencji tajemniczego osobnika	118	○ Indrisańskie artefakty	169
○ księżętach	118	○ Dhuna	169
○ prawie fedali	119	○ Indrisański słowniczek	170
○ tym, jak być nazwanym księciem	119	Marak	170
○ wielkich księżętach Talei	120	○ Retoryka	170
○ Theranach	125	○ Jinari	171
○ mieście Pezzano	125	○ Jubrukowie	171
○ theriańskiej polityce w Talei	125	○ Marakański słowniczek	172
○ wpływowym Theranach w Talei	126	Talea	172
○ signori	128	○ Słowniczek taleański	172
○ rozwoju miast	128	Vasgotia	172
○ rządach signori	129	○ Liściowcy	172
○ Opisanie rządzących signori i ich miast	130	○ Ulkmeni	173
○ Świątyni	133	○ Magia vasgotiańskich lasów	175
○ Spokoju IV	133	○ Owoce Pasji	176
○ teologii Primy	134	○ Owoce Horrorów	176
○ hierarchii Świątyni	134	○ Vasgotiański słowniczek	176
○ władzy pompaty	135		
○ znaczących Dawcach Imion w świątyni	137		
○ Cichy wyjazd	138		





THERAŃSKIE IMPERIUM

WERSJA ORYGINALNA

Tekst

Robin D. Laws

Opracowanie

Louis J. Prosperi

Redakcja

Diane Piron-Gelman, Rob Cruz, Sharon Turner Mulvihill

Redaktor linii

Louis J. Prosperi

Zespół wydawniczy

Kierownik

Donna Ippolito

Zastępca kierownika

Sharon Turner Mulvihill

Asystenci

Diane Piron-Gelman, Rob Cruz

Zespół produkcyjny

Kierownik artystyczny

Jim Nelson

Kierownictwo produkcji

Joel Biske, Fred Hopper

Ilustracja na okładce i projekt okładki

David Martin

Ilustracje czarno-białe

Tom Baxa, Joel Biske, Kent Burles, Scott James,

Jeff Laubenstein, Larry MacDougall, David Martin

Andrew Trabbold

Ilustracje kolorowe

Janet Aulisio, Tom Baxa, Jeff Laubenstein,

Larry MacDougall, Mark Nelson, Michael Sutfin

Projekt stron kolorowych

Fred Hopper, Jim Nelson

Projekt typograficzny

Fred Hopper

WERSJA POLSKA

Przekład

Piotr Idzik, Michał Studniarek

Redakcja

Tomasz Kreczmar, Andrzej Swędrzyński

Korekta

Bartek

Redaktor linii

Tomasz Kreczmar

Opracowanie grafiki

Jarosław Musiał

Skład i łamanie

Tomek Laisar Fruń

Produkcja

Wydawnictwo MAG

ul. Cypryjska 54,

02-761 Warszawa

tel./fax (0-22) 6424545, (0-22) 6428285

e-mail: krzaku@mag.com.pl

WWW: www.mag.com.pl

Copyright for Polish translation © 2001 by Wydawnictwo MAG

Earthdawn® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp.

Barsaive™ (Barsawia) and The Therań Empire™ (Therańskie Imperium)

are trademarks of FASA Corp.

Copyright © 1997 FASA Corp.

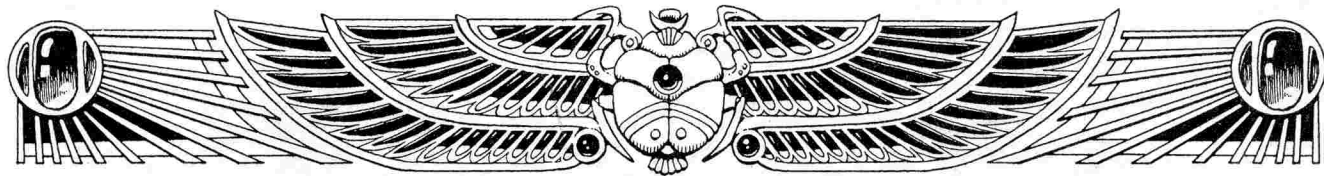
All right reserved.

Used under licence.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

ISBN 83-87968-34-X





o POWSTAWANIU TEJ PRACY

Zasiadam do pisania tego wstępu z dumą i lękiem. Z dumą, bowiem opracowanie tego tomu kosztowało mnie i moich współpracowników naprawdę wiele pracy. Z dumą, że tak dobrze spełnia on zadania postawione nam przez Jego Królewską Wysokość Nedena, króla Throalu. Daruję sobie pochwały pod naszym adresem, do których my, uczeni z Wielkiej Biblioteki, jesteśmy skorzy po ukończeniu olbrzymich prac, takich jak ta. Chciałbym jedynie uhonorować tytaniczny wysiłek moich współpracowników, prowadzących niebezpieczne badania w terenie oraz żmudnie piszących i redagujących tekst, a także pogratulować im dobrze wykonanej roboty.

Opis krajów Imperium Therańskiego to pierwsza praca zlecona nam przez króla Nedena, więc przyszli historycy z pewnością uznają ją za wymowny symbol priorytetów naszego nowego władcy. A stoimy przed ważnymi decyzjami. Królestwo Throalu jest na krawędzi wojny z potężną Therą, czego dowiodła niedawna bitwa o pole Prajjora, w której siły zbrojne obu państw starły się po raz pierwszy od ponad półwiecza. To wydarzenie zapoczątkowało dla nas nowy, trudny okres w dziejach. Innowymiarowe Horrory nie są już naszym głównym przeciwnikiem, teraz musimy się też liczyć z mniej oczywistym i uchwytym zagrożeniem ze strony innych krajów. Czy Thermanie są tak nieprzejednanym wrogiem, na jakiego wyglądają? Czy jesteśmy skazani na przelewanie krwi i walkę z nimi w imię *Wspólnej Deklaracji*? Wreszcie, czy możliwe jest wzajemne zrozumienie, które pozwoli na pokojowe współistnienie potężnego imperium z naszym małym, ale dumnym i zdeterminowanym narodem? A jeśli to nie jest realne, czy zdołamy odkryć słabości Thery, które pomogą nam ją pokonać? Król Neden zlecił nam opracowanie niniejszego dzieła, by uzyskać odpowiedź na te właśnie pytania.

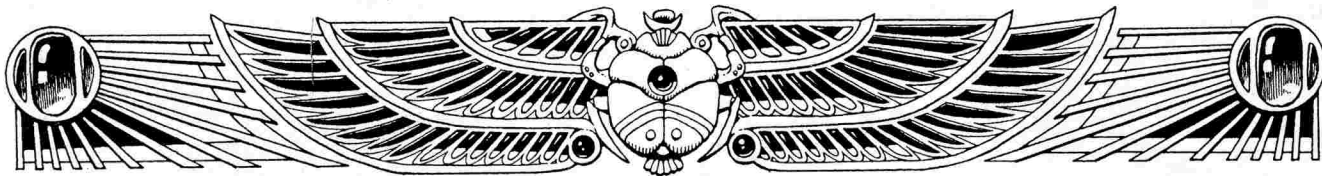
Czytelnicy mogą być zdziwieni, dowiedziawszy się, jak odpowiedzialny za tę pracę zespół uczonych pod kierownictwem Waszego pokornego sługi przeprowadził niezbędne badania. Z początku zamierzaliśmy oprzeć się na relacjach barsawiańskich łowców przygód oraz materiałach dostarczonych nam przez therańskich dysydentów i emigrantów mieszkających obecnie w Throalu. Opracowaliśmy już wstępny zarys projektu, kiedy zgłosił się do nas niejaki Apulia Coriatus, kupiec z Wielkiego Targu, utrzymujący kontakty z therańskim dowództwem w Vivane. Przyniósł nam zaproszenie od – ni mniej, ni więcej – Korgana, wielkiego mistrza Wiecznej Biblioteki Thery! Wieczna Biblioteka organizowała na wyspie sympozjum uczonych, na którym archiwiści z całego imperium mieli wymieniać informacje o swych krajach. Ku memu wielkiemu zdumieniu, zostałem zaproszony na to konsylium wraz ze wszystkimi współpracownikami!

Decyzja, czy przyjąć tę niezwykle inwytację, stała się przedmiotem zacieklej dyskusji, zarówno w Wielkiej Bibliotece, jak i na dworze królewskim. Wielu dworzan wyrażało obawy, że sympozjum będzie lekcją propagandy, mającą przekonać naiwnych uczonych do zminimalizowania niebezpieczeństwa ze strony Thery. Niektórzy obawiali się, iż zostaniemy wzięci jako zakładnicy. (Pewien znerwicowany osobnik przepowiadał nawet, że gospodarze odurzą nas narkotykami, a informacje z naszych umysłów wydostaną ksenomanczy śledczy imperium). Ostatecznie jednak postanowiliśmy jechać. Choć miałem własne zastrzeżenia co do motywów zaproszenia, niewykorzystanie okazji do zdobycia wiedzy byłoby sprzeczne ze wszystkim, w co wierzę.

Na sympozjum wziąłem ze sobą trójkę towarzyszy. Moją prawą ręką był niestrudzony Thom Edrull, którego determinację i pragnienie uczestnictwa w przedsięwzięciu czuło się od samego początku. Zabrałem też groźnego Jerriva Forrima, którego wnikliwość dorównywał tylko sceptycyzm. Czwartym członkiem wyprawy została kobieta t'skrang, Trubadur T'saanas V'shala, której dar słuchania i umiejętność znalezienia się w niezwykle trudnych sytuacjach przyniosły nam wiele informacji o życiu codziennym Thery (uszłyby one uwadze pozostałej trójki, która, przyznając, często przedkłada wiedzę książkową nad doświadczenie).

Sympozjum było bardziej owocne, niż sądziliśmy. Spędziliśmy wiele długich wieczorów na dyskusjach; co ciekawe, therańscy gospodarze nie ograniczali nam tematów. W tym tomie połączyliśmy własne obserwacje z fragmentami dzieł archiwistów imperium. Ich prace były szczególnie przydatne w rozdziałach o innych prowincjach, których nie odwiedziliśmy. W świecie, w którym rzeczy niesamowite są na porządku dziennym, nie można do końca polegać na żadnej relacji, jednak w naszej rozprawie nie zawarliśmy świadomie żadnych fałszywych informacji. Tam, gdzie nie byliśmy pewni prawdy,





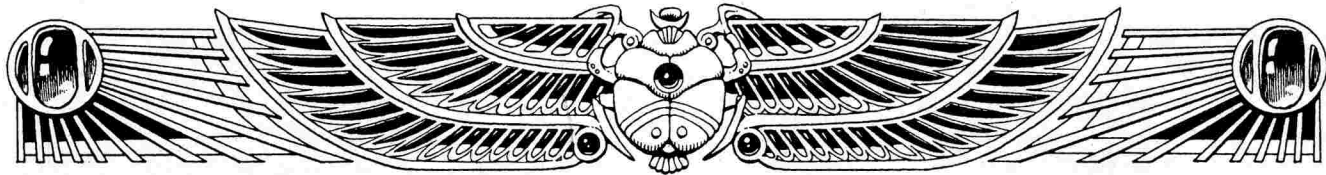
staraliśmy się przedstawić zagadnienie z różnych stron. W przypadku sporów, tak jak to czyniliśmy w przeszłości, zapraszaliśmy do wygłaszania uwag uczonych z zewnątrz i zainteresowanych laików. W dziele zamieściliśmy też komentarze kilku zaproszonych Theraan. Myślę, że nasz punkt widzenia był dla nich wstrząsający.

Na koniec kilka słów o zleceniu króla. Neden chciał, byśmy zwrócili szczególną uwagę na opowieści osób zamieszkujących imperium. Parafrazując naszego suzerena, jedynie poprzez osoby można wiernie oddać ogólny historyczny i kulturowy zarys życia w danym kraju. Cytując zaś jego wysokość: „Nie bądź taki nudny, Merroksie! Opowiedz nam kilka ciekawych historii”.

Mamy nadzieję, że ta księga wzbogaci wiedzę Barsawian o imperium, naszym wrogu, jeśli w istocie ono nim jest. Jeżeli zaś dopisało nam szczęście, stanie się załączkiem przyjaźni między mieszkańcami Throalu, reszty Barsawii i Thery. A wtedy będziemy mogli się skoncentrować na odbudowie naszego świata.

– Merrox,
mistrz Komnaty Rejestrów,
1509 TH





IMPERIUM W PIGULCE

Ta część prezentuje niewtajemniczonemu czytelnikowi zarys historii, kultury i działań Imperium Thery. Dla wygody odbiorcy tam, gdzie w pierwotnych materiałach pojawiały się daty therańskie, użyliśmy kalendarza Throalu.

Merrox, mistrz Komnaty Rejestrów, 1509 TH

O GŁÓWNYM DZIELE THERY

Napisał Thom Erdull, archiwista Komnaty Rejestrów

Do zrozumienia, jak Theraanie postrzegają siebie, trzeba przeczytać *Świetlisty fundament* Rizardo Brodatego. Ta napisana w 1040 TH praca uznawana jest za główne therańskie dzieło historyczne i to na nim w znacznej mierze opiera się edukacja młodej szlachty i innych Dawców Imion wykształconych w Wielkiej Therze. Choć czytelnik może się oczywiście nie zgodzić ze ślepą ufnością Rizardo w therańską wyższość, poniżej zamieszczamy fragment *Świetlistego fundamentu* świetnie obrazujący, jak typowy Theraanin patrzy na świat. Gdyby jakiś dzielny obywatel Throalu zetknął się lub popadł w spór z therańskim dyplomata, oficerem lub szpiegiem, niech wie, że postawę adwersarza ukształtowały słowa, jakie zaraz przeczytacie. Po nich łatwo pojąć, dlaczego Theraanie uważają się za znających nasze potrzeby lepiej od nas zdobywców-zbawicieli, którym winniśmy wdzięczność za osiągnięcia ich cywilizacji.

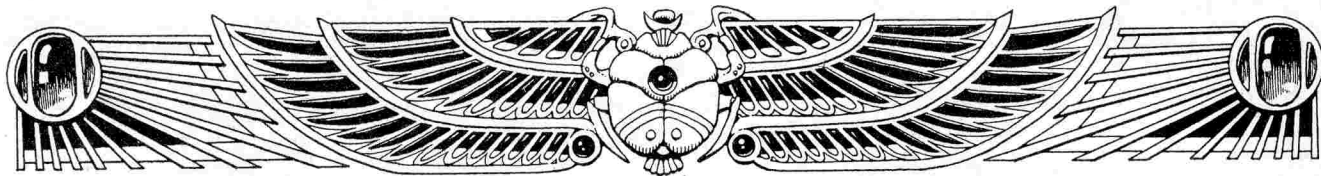
WYJĄTEK ZE ŚWIETLISTEGO FUNDAMENTU

Nasi przodkowie założyli Therę, by przetrwać czasy Pogromu, co widać we wszystkich aspektach istnienia imperium. Państwo stało się mocarstwem, bo przed zbliżającym się najazdem Horrorów chcieliśmy ocalić jak najwięcej Dawców Imion. Jeśli nasi przywódcy stosowali czasem praktyki, które wydają się brutalne i niesprawiedliwe, robili to tylko w tym najszlachetniejszym celu. Przywództwo to również podejmowanie decyzji o tym, kiedy poświęcić kilku dla uratowania wielu.

Nie ma wspanialszego przykładu przywódcy nad Elianara Messiasa, elfickiego uczonego, który pierwszy przewidział nadejście Pogromu. Messias zastąpił jako doradca królowej Falili, władczyni Elfiego Dworu. W zamierzonych czasach, kiedy Wielka Thera była jedynie odległym snem, Dwór Elfów rządził wszystkimi elfami na świecie. Po części dzięki Messiasowi elfy z Thery wyzwoliły się z własnego jarzma. Podobnie jak reszta Theraan. Ślubowały wierność imperium, a nie dziedzicznej władczyni, królującej im tylko z racji przynależności do jednej rasy. Nawet w czasach Messiasa postępowe elfy zaczynały już kwestionować zwierzchnictwo Elfiego Dworu i jego monarchini. Szczegóły pradawnej wojny, które zmusiły Elianara do zerwania z Falilą, nie zainteresują współczesnego czytelnika. Wystarczy wiedzieć, że odrzucił on skostniałe обыczaje i niefortunne decyzje królowej, podobnie jak uczyniło to wielu innych oświeconych elfów z tamtego okresu.

Messias opuścił Elfi Dwór i udał się na odludne ziemie zwane dziś prowincją Barsawia. Natrafił tam na małą osadę głosicieli Mynbruje, Pasji Sprawiedliwości, Wiedzy i Prawdy. W hołdzie patronującej im potędze głosiciele rozpoczęli żmudną pracę ku jej czci: tłumaczenie starożytnych tekstów znalezionych niedawno w pobliskich jaskiniach. Nie wiedzieli, że te liżące tysiąclecia dokumenty opowiadały straszną historię, która na zawsze odmieni oblicze świata. Messias był pierwszym,





który poznał prawdę ukrytą w prastarych pismach. Zapłacił za to najwyższą cenę. Wkrótce po rozpoczęciu prac znaleziono go martwego, a obok straszliwie okaleczonego ciała leżał początek przekładu dzieła zwanego dziś *Księgami Cierpienia*. Od tamtej pory nazywamy Messiasa „Uczonym-Męczennikiem”, bo oddał on życie, żebyśmy my mogli przetrwać czas grozy, jaki wkrótce nastanie. Niech pamięć o Elianarze Messiasie przewodzi wam, gdybyście kiedyś musieli się poświęcić dla dobra innych Dawców Imion. Uczony-Męczennik to prawdziwy wzorzec therańskiego bohatera: dla dobra świata zaryzykował wszystko. Gdy zajdzie taka potrzeba, tak samo musi postąpić każdy Theraanin.

Księgi Cierpienia mówią o kosmicznym cyklu określającym nasz los. Cyklu, w którym poziom magii w świecie wzrasta i spada przez tysiące lat. Kiedy magia osiąga szczyt, jej moc tworzy przejście z naszego świata do tajemniczej krainy Horrorów, złośliwych potworów, celujących w nieopisanym zniszczeniu. Ilekroć ten portal się otwiera, bestie przechodzą przezeń i pustoszą nasz świat, póki poziom magii znowu nie spadnie. Stronnicy Messiasa wiedzieli, że ten straszny najazd zniszczy wszelkie życie w naszym świecie, jeśli nikt nie znajdzie na niego sposobu. Poświęcili się więc poszukiwaniu ratunku, zagłębiając coraz bardziej w lekturze *Ksiąg Cierpienia*, chcąc dowiedzieć się jak najwięcej o tym, co nas czeka.

Jednak straszliwe siły, które pozbawiły Messiasa życia, wciąż czyaiły się na kartach *Ksiąg*. Ponieważ wspomniane dzieło zawierało wiedzę o Horrorach, jego wzorzec przesycony był magiczną energią tych potwornych istot, zagrażających głosicielom i ich osadzie; strasznych bestii, które miały przybyć do naszego świata dopiero za kilkaset lat!

Przywódca głosicieli, wiekowy elf imieniem Kearos Navarim, wiedział, że nie można dłużej zostać w wiosce. Odprawiony przez niego potężny magiczny rytuał, mający wskazać najlepsze miejsce ucieczki, zaprowadził go do mapy okolic osady i skierował jego wzrok na wyspę o wzorcu szczególnie odpornym na wpływy zła. Navarim zabrał więc Dawców Imion we wskazane miejsce i stworzył tam nasz dom, Wielką Therę. Fakt, iż u korzeni naszej ojczyzny leży magia, był początkiem długiej tradycji. Zawsze wykorzystywaliśmy czary, by chronić siebie i innych. Thera została poczęta i rozwijała się dzięki magicznej wiedzy, więc wszyscy prawdziwi Theraanie szanują uczonych i magów.

Głosiciele uciekli, ale zło ze wzorców *Ksiąg Cierpienia* ruszyło za nimi. Zaznali spokoju dopiero, gdy po długiej, niebezpiecznej podróży dotarli do wyspy. W tamtych czasach Thera dawała schronienie przed potężnymi, nieokiełznanymi siłami świata. Chcąc sprawić, by zawsze tak było, Kearos założył na niej przybytek nauki i nadał mu Imię Wiecznej Biblioteki. Utrzymujący go uczeni są duchowymi spadkobiercami Navarima i Messiasa. Navarim założył też wokół biblioteki osadę, którą Nazwał Nehr’esham – „ośrodek umysłu”. Z tej małej wioski oddanych badaczy magii wyrosło nasze olbrzymie imperium, stworzone przez kryjącą się w jej Nazwie mądrość. Niech owo miano przypomina wam, że tą samą mądrością musi się odznaczać każdy prawdziwy therański przywódca.

Po trudnych początkach nastał czas bohaterów. Do Nehr’esham przybywali magowie, łowcy przygód i niezliczeni uczeni, przyciągani tam nieświadomie przez wzorzec wyspy, wzywający tych, których serca i umysły swą wspaniałością dorównywały temu niezwykłemu miejscu. Ci Theraanie, najzaciejsi Dawcy Imion z całego świata, są naszymi przodkami. Nigdy nie zapominajcie, iż pochodzicie z lepszego rodu.

W godzinie przeznaczenia stało się jasne, że Nehr’esham kryło w sobie ziarna wspaniałości nieznane dotąd w historii Dawców Imion. Mieszkańcy miasta zmienili jego nazwę na Thera, co znaczy „fundament”. Nigdy nie zapominajcie o długu, jaki macie wobec tego fundamentu; długu, którego nigdy nie zdołacie spłacić. Chroncie ziemię i mieszkańców Thery, kiedy i jak tylko możecie, w razie potrzeby nawet za cenę swego życia.

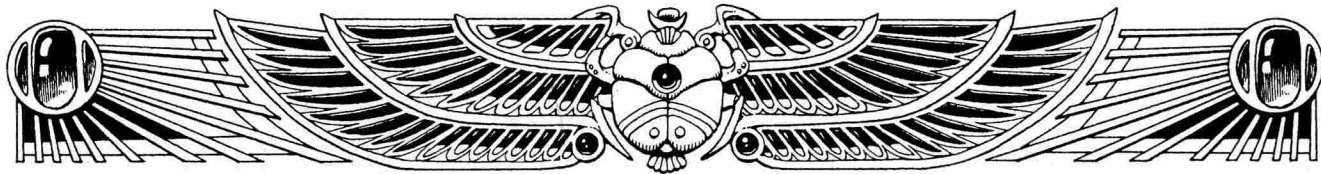
♀ ZNACZENIU DOMÓW SZLACHECKICH

Napisał Jerriv Forrim

Spytajcie Theraanina o najważniejszy element jego społeczeństwa, a niewątpliwie wskaże na domy szlacheckie. Dzierżą one większość władzy i bogactw imperium, a ich przedstawiciele to osoby o wielkim znaczeniu. Tworzą też podwaliny władz Thery, a członkowie jedenastu najznamienitszych domów stanowią większość Konklawe, jej głównego organu władzy. (Więcej o Konklawe piszemy w dalszej części tego rozdziału).

Każdy therański dom szlachecki składa się z kilku arystokratycznych rodów związanych wspólną historią, lecz nie zawsze więzami krwi. W skład większości głównych domów wchodzi rodziny z różnych ras, choć w niektórych może dominować tylko jedna. Każdy dom specjalizuje się w innej sferze działalności, z której bierze się jego władza i bogactwo. Na przykład Dom Carinci słynie z handlu i wypraw badawczych, a Dom Krand – z niedoścignionej umiejętności w magicznym manipulowaniu naturą. Rywalizacja między domami to stały element życia Thery, co w dalszej części rozdziału przedstawi jeden z naszych therańskich rozmówców.





♀ WĄŻNIEJSZYCH DOMACH SZLACHECKICH

Theranie znają znacznie więcej domów szlacheckich niż te, które zaraz omówimy, ale nie delegują one przedstawicieli do Konklawe, przez co mają o wiele mniejsze wpływy. W naszej pracy skupimy się na jedenastu głównych domach reprezentowanych w Konklawe: Argenti, Carinci, Gascilium, Heindari, Ippuli, Jotyn, Krand, Medari, Narlanth, Thaloss i Zanja.

Dom Argenti

Dom Argenti, zdominowany przez krasnoludy, dostarcza rozmaitych usług niezbędnych dla funkcjonowania therańskiej cywilizacji. Jego członkowie są lichwiarzami, medykami, posłańcami, adwokatami oraz właścicielami sklepów, tawern i hal targowych.

Dom Carinci

Dom Carinci jest zdominowany przez t'skrangi, rasę ustępującą zmysłem handlowym jedynie krasnoludom. Nie powinno więc dziwić, że Carinci to czołowi kupcy imperium. Tak jak throalscy kupcy, inwestują oni wiele czasu i wysiłku w wyprawy badawcze w poszukiwaniu nowych rynków zbytu. Z Domu Carinci wywodzi się też większość oficerów floty.

Dom Gascilium

Dom Gascilium zdominował rolnictwo w imperium. Jego członkowie posiadają i uprawiają większość ziemi we wszystkich prowincjach produkujących żywność na eksport. Szlachta Gasciliumów lubi przypominać innym, że Thera nie przeżyłaby bez niej, bo na wyspie nie ma dość ornej ziemi, by wyżywić jej liczną ludność. Przy zasiewach i żniwach dom korzysta głównie z niewolniczej siły roboczej.

Dom Heindari

Dom Heindari to wytwórcy rzeczy – od wspaniałych dzieł sztuki po przedmioty codziennego użytku w gospodarstwie domowym. Jako sprzymierzeniec Domu Krand korzysta on z magicznej wiedzy sojusznika, by z pomocą wzorcowej magii szybko i tanio wytwarzać dobra – od mieczy po odzież i naczynia kuchenne. Rozmaite awarie często trapią gigantyczne instalacje Heindarich, przez co buduje się je tylko w prowincjach.

Dom Ippuli

Ippuli to komedianci, pisarze, poeci, trubadurzy, a czasem nawet łowcy przygód. Choć dom ten jest mniejszy od innych głównych domów, utrzymuje wpływy nieproporcjonalne do swej wielkości, a to dzięki historycznym i kulturowym tradycjom oraz w mniej niewinny sposób (jeśli prawdziwe są krążące o nim plotki). Wielu największych dawnych therańskich bohaterów pochodziło z Ippulich. Dom wziął swój początek od grupy poszukiwaczy przygód, którą za dokonanie wielkich aktów heroizmu na rzecz Thery nagrodzono prawem delegowania przedstawicieli do Konklawe. Dziś reputacja Ippulich nie jest już tak kryształowa, a nawet uważa się ich za niebezpiecznych. Mówi się, że kontrolują oni gangi złodziei i bandytów w różnych prowincjach imperium, a nawet w Wielkim Mieście Therze. (Za szefa szajek rabusiów w Wielkim Mieście uchodzi jego najwyższy strażnik, trollica Ippuli Imieniem Cha-Thordovis. To zaiste szokujące, gdyż nadzoruje ona w metropolii przestrzeganie poszanowania prawa. Nasza współpracowniczka, T'saan V'shala, zebrała więcej informacji na ten bulwersujący temat, o czym opowiemy w rozdziale **Wielka Thera**, na str. 36).

Gdy zapomnimy na chwilę o ciemnych sprawkach Ippulich, okaże się, że także ich gawędziarze i dramaturgowie umacniają władzę domu nad therańskim społeczeństwem. Zdolność popularyzowania jednych legend i wysmiewania bądź zatajania innych, to w naszym rządzonej przez magię wzorców świecie świetna broń. Artyści Ippulich lubią nazywać się „wolnymi duszami”, ale większość z nich celowo tworzy prace, wspierające filozoficzne cele imperium.

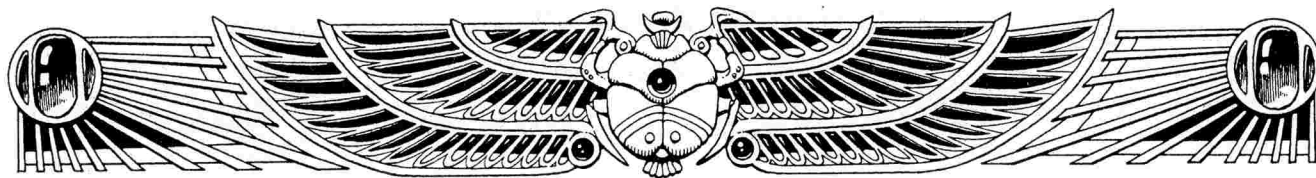
Dom Jotyn

Członkowie Domu Jotyn to, że się tak wyrażę, drwale i nosiwody. Oczywiście nie wykonują tych prac sami. Posiadają raczej firmy, wydobywające bogactwa z rozległych prowincji imperium. Wielki popyt na orichalk, który napędzał rozwój Thery w czasach przed Pogromem, uczynił ten dom bogatszym ponad wyobrażenia nawet najchciwszego głosiciela Chorolisa. Obecnie Dom Jotyn specjalizuje się w górnictwie, leśnictwie i rybołóstwie.

Dom Krand

Dom Krand założony przez ksenomantów i innych magów zbija fortune, odkrywając zasady działania magii w świecie





i pożytkując je potem w praktyce. W przeciwieństwie do Narlanth – innego domu intensywnie zajmującego się magią – jest mniej zainteresowany samą magiczną wiedzą, a bardziej jej szybkim i zyskownym wykorzystaniem tam, gdzie da się z niej zrobić użytek. Na przykład przodek Domu Krand jako pierwszy odkrył magiczne techniki, którymi therańscy właściciele stoczni wplatają esencję żywiołu powietrza w kamień, by zbudować ogromne imperialne kile i behemoty.

Dom Medari

Członkowie Domu Medari to pośrednicy imperium, wyrównujący finansowy trakt bogatym inwestorom Thery, oczywiście za część zysków. Te same domy, które korzystają z usług Medarich, gardzą pośrednikami, gdyż bulwersuje je zależność od (jak to nazwał jeden z uczestników sympozjum) „chciwych naciągaczy, nie wytwarzających niczego, co można zobaczyć, dotknąć czy potrzymać”, ale również dlatego, że ów dom słynie z podstępnych intryg politycznych. Czy ta reputacja jest zasłużona, czy nie, trudno obcokrajowcowi ocenić. Jeśli o mnie chodzi, usłyszeć, że jeden Theranin nazywa drugiego intrygantem, to tak jakby podsłuchać kobrę mówiącą o żmii, iż ma widlasty język.

Dom Medari kontroluje też załadunek i handel niewolnikami, co nie powinno zjednać mu sympatii żadnego przyzwoitego Dawcy Imion.

Dom Narlanth

Dom Narlanth jest zdominowany przez elfy oraz ludzi, a skupia największą liczbę zdolnych therańskich adeptów magii. Wielu jego członków to magicy o wiedzy tak rozległej, że byliby w stanie wstrząsnąć światem (tak przynajmniej sądzi przeciętny Theranin, a ja nie mam powodu w to nie wierzyć). Mówi się, że wielu groźnych Pasterzy Niebios, największych magów Thery, pochodzi z Domu Narlanth.

Członkowie tego domu ponoszą w dużej mierze odpowiedzialność za fałszywy obraz Therań w oczach przeciętnego Barsawianina. Wielu magów oraz uczonych Narlanthów – chudych i bladych od ciągłego siedzenia w pomieszczeniach – wygląda na cherlawych i jest bardzo do siebie podobnych. Dom Narlanth musiał być licznie reprezentowany w pierwszej fali Therań, powracających do Barsawii; tłumaczy to nasze powszechne wyobrażenie, że większość mieszkańców Thery tak właśnie wygląda. Zastanawia tylko fakt, dlaczego aż tylu tych adeptów magii było wśród pierwszych powracających, jednak w czasie krótkiego pobytu w Wielkim Mieście nie znalazłem na to pytanie żadnej satysfakcjonującej odpowiedzi.

Dom Thaloss

Potomkowie Domu Thaloss to biurokraci imperium. Dominują we władzach administracyjnych Thery, a ponadto zarządzają też firmami innych domów. Jako niezastąpieni rządowi administratorzy, dzierżą większość władzy – dzięki zbieraniu imperialnych podatków i decydowaniu o ich przeznaczeniu, choć te ostatnie decyzje częściej zapadają na tajnych zebraniach niż publicznych debatach. W czasie pobytu na wyspie kilkakrotnie słyszałem, jak dobrze zorientowani Therań mówili, iż „w praktyce to Thalossowie rządzą krajem”.

Dom Thaloss kontroluje też budownictwo i roboty publiczne, a jego członkami jest wielu architektów, konstruktorów i inżynierów wojskowych.

Dom Zanján

Dom Zanján dostarcza najwytrwalszych żołnierzy i najemników imperium. Jego członkowie tworzą barwną mieszaninę ras z lekką przewagą orków i trolli. Prominentne orki itrolle Thery na ogół wywodzą się z tego domu. Zanjańskiego pochodzenia jest również najwyższy gubernator imperium, obsydianin Kanidris.

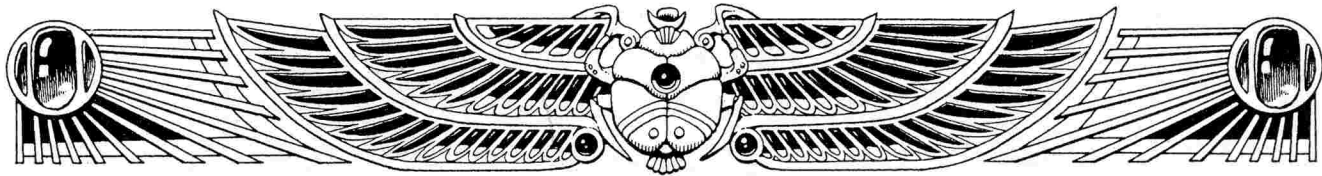
♀ ZGUBNYM WPŁYWIE RYWALIZACJI DOMÓW

słowa Winasy, krytykantki Thery

My, mieszkańcy Throalu, nie mamy monopolu na krytykę therańskiego postępowania. Thera toleruje zadziwiająco różne poglądy, choć tylko swoich obywateli. Wolnym Therańom zezwala się na deklaracje, które w ustach mieszkańców imperialnych prowincji uznano by za przejaw buntu i traktuje się je jako ważny przyczynek do naprawy możliwego zła. Tutaj przedstawiamy fragment mowy uczestniczącej w sympozjum znanej krytykantki Thery, poetki i aktorki, Winasy.

Thom Edrull, archiwista Komnaty Rejestrów





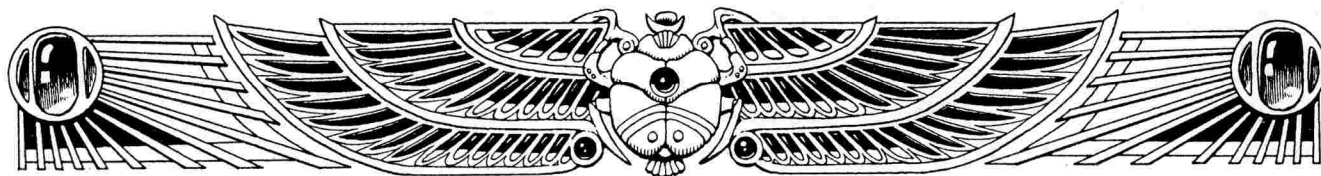
Ja i podobni mi obywatele – dumni Therańskie oraz szlachta – z niechęcią myślimy o zgubnym wpływie rywalizacji domów na życie polityczne Thery. Nasze imperium wyrosło na najszlachetniejszych zasadach głoszonych przez Kearosa Navarima i innych założycieli Nehr’esham. Przekazali nam chronić mieszkańców Nieckie Selestreńskiej i wszystkich ziem, gdzie tylko przed nadchodzącym Pogromem sięgną nasze wpływy. Przykazali nam nieść każdemu wiedzę i oświecenie. Cóż, do pewnego stopnia spełniliśmy te zalecenia. Chroniliśmy innych Dawców Imion przed Horrorami. Głosimy nasze obyczaje, nasze prawa, nauki, Pasje i naszą wiedzę tam, dokąd zabiorą nas nasze statki powietrzne. A jednak wraz z nimi niesiemy też wojny, chciwość i wyzysk. Jak kraj zbudowany na altruistycznej spuściźnie Elianara Messiasa, Uczonego-Męczennika, może czynić takie rzeczy? Zwracam wam uwagę, moi therańscy towarzysze, że winna temu jest głównie małostkowa rywalizacja między szlacheckimi domami. I mówię to w obecności naszych czcigodnych gości, by pokazać oblicze prawdziwych Therań. A tacy nie boją się spojrzeć na siebie uczciwie i przyznać się do błędów.

Jeśli w pierwszych latach istnienia Thery jakiś niewidzialny wróg chciał zniszczyć nasze społeczeństwo, nie mógł wymyślić nic lepszego od stworzenia rządzących nami teraz domów szlacheckich. Z powodu głupich ambicji każdego z nich chwalebne cele naszych założycieli szybko utonęły w brudnym morzu machinacji i intryg. Nasi najbardziej utalentowani i ambitni przywódcy zaczęli walczyć między sobą o władzę, niczym dzieci kłócące się o ostatni kawałek tortu. Podjęty wysiłek o ocalenie Dawców Imion stał się pretekstem do nabijania kabz domów rywalizujących o jak największy udział w zyskach. W tej nierozważnej walce o władzę i bogactwo popełniliśmy poważne błędy. Toczyliśmy wojnę ze smokami, zamiast przekonać je do naszej sprawy. Wyzyskiwaliśmy i uciskaliśmy tych samych mieszkańców prowincji, których obiecaliśmy ocalić, wzbudzając tym nienawiść w sercach Dawców Imion, którzy winni być naszymi wdzięcznymi i wiernymi przyjaciółmi. A teraz, gdy Pogrom zaciera się w pamięci, wyzbyliśmy się już chyba resztek naszego altruizmu. Mamy wszystko: ogromne bogactwa, wiedzę, niezrównane magiczne osiągnięcia, potęgę militarną – i jesteśmy gotowi poświęcić to w imię krótkowzrocznych, zgubnych dla nas samych intryg. Słyszałam, jak mówiono, że Imperium Therańskie nigdy nie upadnie, bo żaden najeźdźca nie ośmieli się nas zaatakować. Ale wrogowie nie zawsze uderzają spoza granic, moi drodzy. Najgroźniejszy wróg Thery czai się w jej wnętrzu.

Ostatnio mój dom – Dom Carinci – nie przeciera nowych szlaków handlowych, niosących światło żalosnym prowincjom, bo większość czasu spędza na pilnowaniu, by nie oszukali nas Medari i podstępem nie weszli na nasze rynki zbytu. W normalnym świecie oba domy byłyby partnerami. Carinci zakładałby szlaki handlowe i organizował towary, a Medari dostarczał je do klientów. Ale zamiast tego przy byle okazji skaczemy sobie do gardeł lub się oszukujemy.

MOJA DROGA
PRZYJACIÓŁKA, WI-
NĄSA, PRZEDSTA-
WIA PRZERAŻAJĄCE
ARGUMENTY,
CHOĆ PRZESADZA.
WSZYSCY DAWCY
IMION WALCZĄ
O UZYSKANIE
PRZEWAGI. NIE
CHCĘ, ŻEBY THERA
RZĄDZIŁY JAKIEŚ
NAIWNIE MIOMOZY.
TYLKO MĘŻCZYŹNI
I KOBIETY ZAHAR-
TOWANI W KUŹNI
KONKURENCJI.
– THURBON,
HISTORYK
DOMU MEDARI





A jak inne domy szlacheckie postrzegają Dom Medari? Niewiele lepiej od mojego. Argenti gardzą nim, bo Medari chcą stworzyć zawodowe stowarzyszenia, pozbawiające tych pierwszych kontroli nad matematykami, medykami i adwokatami. Dom Thaloss nie ufa politycznym ambicjom Medarich. Dom Gascilium oburza się na wygórowane opłaty, pobierane przez spedytatorów Medarich za transport jego towarów na rynki zbytu, więc próbuje zbudować własną flotę statków powietrznych. A kiedy ostatnio okręty Gasciliumów spłonęły w stoczniach, czy członkowie domu obarczyli za to winą buntowników z prowincji, splugawionych przez Horrory Dawców Imion czy szalonych głosicieli? Nie, oczywiście Dom Medari. I większość z nas im uwierzyła, nie spytawszy nawet, czy mają choć cień dowodu. W jakim żyjemy kraju, skoro od razu zakładamy, że nasi bracia to wrogowie?

Po twarzach kilku z was widzę, że odbieracie moje słowa przez pryzmat uprzedzeń waszych domów. „To Carinci” – myślicie sobie. – „Mówi źle o Medarich, bo zawsze byli jej rywalami”. Ale, błagam, nie usłyszcie w moich słowach tylko odwiecznych animozji. Wszyscy jesteśmy winni. Dom Medari to nie jedyny grzesznik. Dom Thaloss nie cierpi Domu Argenti, bo ten drugi chce prowadzić usługi dla prywatnych firm, wykonywane przez tych pierwszych. Z kolei Argenti uważają Thalossów za nieprzystępną, samolubną klikę, gotową podporządkować się każdemu, byle tylko utrzymać się u władzy. Dom Jotyn gardzi Heindari, bo ten nie chce odpowiednio płacić za drewno i rudę. Tymczasem Heindari są zdania, że Jotynowie i tak już za dużo zarabiają ich kosztem. Dom Narlanth skarży się, że bezmyślna eksploatacja magicznych energii, jaką dla szybkiego zysku prowadzi Dom Krand, pewnego dnia zgubi nas wszystkich, podczas gdy Krandowie oskarżają Narlanthów o chęć zachowania magii jako źródła potęgi tylko dla siebie.

Nie przerywajcie przyjaciele – jeszcze nie skończyłam. Co z Domem Ippuli, który za wszystkie imperialne nieszczęścia obwinia Dom Zanjan, twierdząc, że chce on uczynić z Thery tyrański kraj rządzony przez generałów? Albo z Domem Zanjan, nazywającym Dom Ippuli azylem dla podżegaczy i złodziei? A Zanjanowie na tym nie poprzestają! Ich twardogłowi wojskowi wykorzystują każdą sposobność, by umniejszyć magiczne osiągnięcia Domów Narlanth i Krand, konkurujące z ich wojennymi wyczynami. Na nieszczęście dla Thery niechęć do Domu Zanjan to chyba jedyna rzecz, co do której Narlanthowie i Krandowie są zgodni!

Wszystko to, o czym powiedziałam, to tylko intrzygi MIĘDZY domami. Stosunki W SAMYCH domach są równie złe lub nawet gorsze, pełne nieustannych, bezwstydných machinacji. Nie jestem przeciw konkurencji. Ten rodzaj współzawodnictwa nas udoskonala i zachęca do wysiłku. Ale my staramy się wybić przez rozgłaszanie plotek, podlizywanie się zwierzchnikom, a czasem nawet przez włamania czy morderstwa! Jaki Theranin godny miana SZLACHCICA – czy lepiej: jaki Theranin godny imienia THERANINA – może tak robić karierę i nie czuć w głębi serca palącego wstydu?

Legandy o przeszłości pełne są ostrzegawczych opowieści o potężnych cywilizacjach, które się rozpadły, gdy ich członkowie zwrócili się przeciw sobie. Jesteśmy na tej samej drodze. Nasze domy szlacheckie skaczą sobie do gardeł niczym walczące o resztki mięsa wściekłe psy – i to tylko dla osiągnięcia chwilowej korzyści lub dokonania wyimaginowanej zemsty za jakieś błahostki sprzed pokoleń. Jeśli nie chcemy zadać naszemu imperium śmiertelnej rany, musimy znieść system domów i puścić w niepamięć odwieczne antagonizmy. Nie musimy bać się prowincjuszy, bez względu na to, jak nas nienawidzą. W takim tempie pozremy się wzajemnie dużo wcześniej, niż oni nam zaszkodzą.

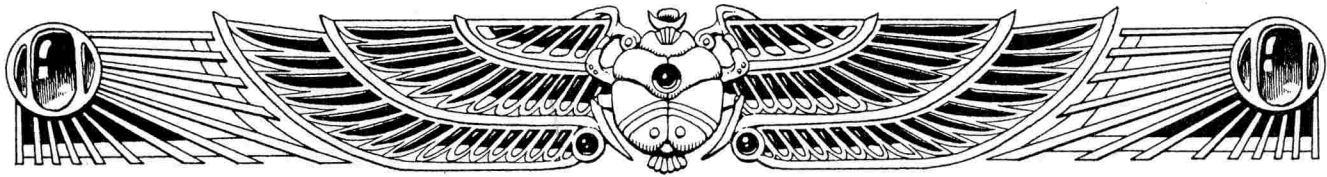
THERAŃSKIE DOMY SZLACHECKIE

Dom	Sfera wpływów	Główni rywale
Argenti	Różne usługi	Thaloss, Medari
Carinci	Handel i wyprawy badawcze	Medari
Gascilium	Rolnictwo	Medari
Heindari	Wytwórczość	Jotyn
Ippuli	Sztuka	Zanjan
Jotyn	Bogactwa naturalne	Heindari
Krand	Magiczne usługi	Narlanth, Zanjan
Medari	Finanse, transport	Argenti, Carinci, Gascilium, Thaloss
Narlanth	Magiczna wiedza	Krand, Zanjan
Thaloss	Administracja, budownictwo	Medari, Argenti
Zanjan	Wojskowość	Ippuli, Krand, Narlanth

Podsumowanie informacji o domach szlacheckich

Aby pomóc czytelnikowi w zrozumieniu, jakie są wpływy głównych therańskich domów szlacheckich, sporządzamy krótkie podsumowanie.





♀ STRUKTURZE WŁADZ

Słowa Fiescapiana Młodszego z Domu Ippuli

Będąc na Therze, miałam przyjemność spędzać czas w towarzystwie dowcipnego, czarującego Fiescapiana Młodszego. Ten elf to były oficer wojskowy, zwiadowca, znawca win i – jak krąży pogłoska – adept Złodziej. Pewnego dnia opowiem wam o swoich przygodach z Fiescapianem w Wielkim Mieście, w których rolę odegrała też pewna szlachcianka i naszyjnik ze śpiewających szafirów. Tu jednak spisałam refleksje elfa o władzach Thery. Mój rozmówca patrzy na tę sprawę z wyjątkowej perspektywy, jest bowiem lavernae, posłem wybranym przez jego dom do zasiadania w Konklawe rządzącym imperium.

W tej relacji sparafrazowałam uwagi elfa, poczynione podczas kilku naszych wspaniałych wspólnych obiadów. Mam nadzieję, że udało mi się oddać jego zabawny styl mówienia.

T'saanas V'shala, Trubadurka Domu V'strimon

Moja świętej pamięci babka, która w pojedynkę wykradła Zęby Derem-Ba z grobowca Fahna, zwykła mawiać: „Rzecz może inaczej wyglądać, a czym innym być”. Pamiętaj o tym powiedzeniu, przyjacielu, kiedy patrzysz na imperialne władze. To, jak wyglądają, i to, czym są, nie musi mieć ze sobą wiele wspólnego.

Przykładem chociażby tytuł therańskiej głowy państwa. Przywódca Imperium Thery jest nazywany najwyższym gubernatorem. Dziwna nazwa, prawda? Czy naczelny władca Wielkiego Miasta i wszystkich therańskich krajów, czy przywódca, przed którym odpowiadają Konklawe, Arbitorium, gubernatorowie prowincji, a nawet armia i flota nie powinien nosić miana imperatora? Ależ tak. Jednak gdybyśmy go tak nazwali, smoki mogłyby wypowiedzieć nam wojnę, a nawet potężne Imperium Therańskie nie chce rozwścieczyć wszystkich bestii z Selestreńskiej Niecki jednocześnie. Chyba już tak kiedyś zrobiliśmy, ale wolałbym o tym nie mówić. Im mniej na ten temat słów, tym lepiej.

Najwyższy gubernator rządzi imperium, a więc ustala, dokąd i któredyś ma ono zmierzać, po czym każe tuzinom pomniejszych urzędników realizować jego politykę. (Przy okazji: czego byście nie usłyszeli, nie jest władcą absolutnym. Musi uporać się z Wielkim Konklawe, które – gdy każą mu skakać – nie zawsze pyta tylko „Jak wysoko?”, i biurokratami Arbitorium, potrafiącymi często „zapominać” popchnąć odpowiednie papierki we właściwym czasie. Cóż, zapewne będę musiał wziąć się za nich niedługo).

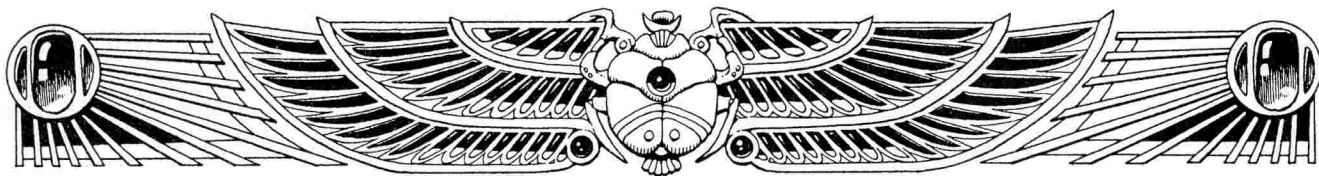
Nasz obecny najwyższy gubernator, Kanidris, obsydianin z Domu Zanzan, jest tak stanowczy i potężny, jak każdy zażarty therański patriota mógł sobie wymarzyć. Lepiej nie mieć takiego wroga. Kanidris bezgranicznie wierzy w prawość imperium i nie rozróżnia między wrogami osobistymi a kraju. („Imperium to ja” – oto jedno z jego ulubionych powiedzeń). Żywi też przekonanie, że jego wrogowie znaleźli się na świecie tylko po to, by mógł ich zmiażdżyć. Oczywiście władca cieszy się niezwykłą popularnością wśród pospółstwa i klasy panującej. Coś w duszy Theranina kocha autokratów i chce być rządzony przez Dawcę Imion o twardej głowie i zdecydowanym światopoglądzie. Kanidris jest najwyższym gubernatorem od dwunastu lat i z urzędu mogłoby go ruszyć tylko wezwanie jego żywogłazu.

Jak wszystkim najwyższym gubernatorom, Kanidrisowi służy dwór gotowych na każde skinienie urzędników zwanych *stipatori*. Mimo że monarcha pochodzi z Domu Zanzan, większość *stipatori* to członkowie Domu Thaloss. Urzędnicy pomagają gubernatorowi tworzyć szeroko rozumianą politykę imperium. W praktyce realizuje ją Arbitorium, czyli rozwinęta biurokracja obecna w każdym zakątku państwa.

Arbitorium kieruje imperium, jeśli jakaś jedna grupa osób jest to w ogóle w stanie robić. Therańskie państwo przypomina bowiem gigantyczną, nieporęczną, staczającą się ze schodów furę. Nikt nad nią nie panuje, bo ma dwunastu woźniców, a wszyscy dyskutują nad czymś w tawernie i nie spostrzegli, że wóz odjechał. Taka jest niestety prawda.

Głównym urzędnikiem Arbitorium jest generał-arbiter zwany też *karinthin*. Wybiera go co cztery lata Konklawe i odpowiada on raczej przed nim, niżeli przed najwyższym gubernatorem (choć ostatecznie każdy odpowiada w jakiś sposób przed Kanidrisem). Aktualnie piastująca ten urząd osoba, elf Medari Imieniem Andreax, jest w połowie swej czwartej kadencji. Doskonale uzupełnia się z Kanidrisem. Obsydianin jest stanowczy, władczy i zdecydowany, elf zaś tak dobrze poinformowany, iż mówi się, że wychodząc zza rogu, spotyka sam siebie. Ponadto do perfekcji opanował sztukę oportunizmu. Andreax aranżuje transakcje między rywalizującymi stronami i dzięki temu imperium jakoś działa. Zachowuje władzę, bo świetnie wykonuje swe obowiązki, ma reputację osoby dotrzymującej słowa i zna sekrety wszystkich. Poza tym jest też bardzo zabawnym, pomocnym towarzyszem. Ma również oponentów i skupia na sobie oburzenie, jakiego szlachta nie ośmieliłaby się wymierzyć w Kanidrisa. Mimo to myślę, że Andreax wytrwa na swym stanowisku, dopóki się nim nie znudzi. Trudno mi sobie wyobrazić, by ktoś odważył się „wysadzić go ze stołka” – a jeszcze bardziej, by mu się to udało.





Oficjalnie najwyższy gubernator i generał-arbiter odpowiadają przed Wielkim Konklawe, zbierającym się co cztery lata zgromadzeniem szlachty. Składa się ono z 231 członków zwanych *lavernae*, w tym jedenastu *stipatori* i delegatów jedenastu najbardziej wpływowych domów szlacheckich. Każdy dom odbywa też co cztery lata własne konklawe, na którym wybiera swoich *lavernae*. (Dla mojego domu, który zawsze odbiegał od utartych wzorów, jest ono pretekstem do biesiad i zabawy. Tak bardzo kłócimy się z resztą therkańskiego społeczeństwa, że nie mamy już sił spiskować przeciw sobie. Wybieramy więc naszych *lavernae* w zawodach sportowych i rozmaitych konkursach. Ja zdobyłem nominację, wygrywając konkurs na wyrób wina).

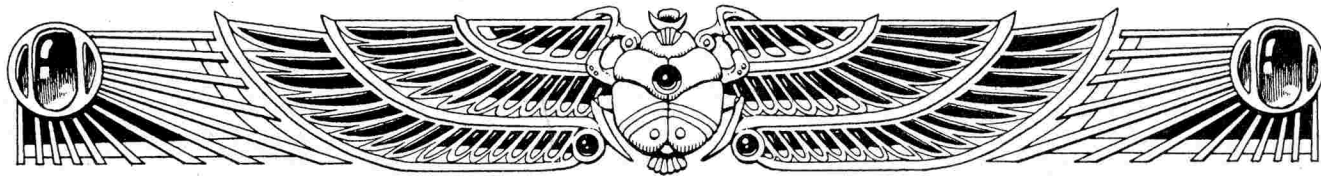
Zarówno Wielkie Konklawe, jak i konklawe domów są siedliskiem intryg, w którym machinacje i oszczerstwa urosły do rangi sztuki. Te zgromadzenia miały być widownią wzniosłych debat politycznych, w których na poglądy wpływa się wspaniałym krasomówstwem. W rzeczywistości oficjalne posiedzenia prawie zawsze kończą się gorszącymi pyskówkami, a omawiane sprawy to zwykłe interesy na wielką skalę. Prawdziwa polityka toczy się w kulisach. O opiniach decydują zakulisowe targi, w których grupy posłów zawierają sojusze dla wzajemnych korzyści. Kupowanie głosów nie jest mile widziane, choć nie jest też bezprawne... a raczej uznawane za objaw złego wychowania. Członkowie konklawe, którzy chcą się wzbogacić, mogą to robić na różne sposoby – bezceremonialnie sprzedając głosy lub w sposób bardziej parlamentarny: nawiązując kontakty prowadzące do lukratywnych, ale uczciwych umów handlowych. Krótko mówiąc: większość *lavernae* dużo bardziej obchodzi aktualny stan ich sakiewek niż długofalowe interesy imperium. Nic więc dziwnego, że w oczach was, mieszkańców prowincji, uchodzimy za nieczułych materialistów. Pomyślcie o imperium jak o wydłużonej lunecie z Wielkim Konklawe w okularze. To, co na naszym końcu wygląda jak zwykła krótkowzroczność i drobna chciwość, jest powiększane do rozmiarów, w jakich głupie decyzje stają się wyzyskiem, a nawet złośliwymi intrygami.

Jeden z moich ulubionych przykładów jawnej głupoty pochodzi z ostatniego Wielkiego Konklawe, na którym Dom Krand zawzięcie spierał się z Domem Gascilium o pozwolenie na budowę większej liczby magicznych instalacji w Vasgothii. *Lavernae* Gasciliumów obawiali się, że nie-

szczęścia i magiczne katastrofy, jakie te urządzenia zawsze ściągały, zaszkodzą rolniczej działalności domu i odmówili Krandom zgody na ich postawienie. To jeden z niewielu przypadków, kiedy Gasciliumowie, i tak już znienawidzeni w Vasgothii, wsparli jej mieszkańców. Vasgothianie nie chcą, by w ich obojętności budowano dalsze magiczne kurioza; mają dość własnych. Dom Gascilium ostatecznie przegrał batalię z Krandami, nie dlatego jednak, że Wielkie Konklawe nie znosi Vasgothii i chce jej zaszkodzić. Budowa instalacji oznaczała dla Domu Krand wzrost dochodów, a jego członkowie gotowi byli sygnąć nieco groszem i oddać cenne przysługi dla zdobycia poparcia postronnych *lavernae*. Dom Gascilium nie mógł ich przeliczyć. Gasciliumowie chcieli zachować status quo, ale wkrótce po zdobyciu od Konklawe prawa do uprawy vasgothiańskich ziem, roztrwonili swój budżet na „pokusy” związane z nabytymi tam posiadłościami.

Miedzy Wielkimi Konklawe najwyższy gubernator prowadzi ostrożną politykę, wołać wykonywać rezolucje podjęte na wcześniejszych zgromadzeniach, niż wydawać kontrowersyjne zarządzenia, które mogłyby wywołać zamieszanie. I na tym





polega prawdziwe ograniczenie jego władzy; jeśli naruszy włą równowagę uprawnień domów szlacheckich, może się spotkać z ostrą krytyką na następnym Wielkim Konklawe. General-arbiter jest nawet bardziej narażony na ataki, gdyż łatwiej się go pozbyć wybiegami prawnymi.

Aby zostać wybranym na następną kadencję, general-arbiter musi zagwarantować, że jego słudzy będą realizowali politykę Wielkiego Konklawe w odległych prowincjach imperium. Gubernatorzy prowincji mają zwyczaj despotycznie rządzić podbitymi terenami, ignorując te imperialne edykty, które im nie odpowiadają. Są przy tym często bardziej bezwzględni, niż chciałoby tego centralne władze, gdyż próbują jak najbardziej nabić kabzy – własne i sprzymierzeńców ich szlacheckiego domu.

Aby móc poskramiać kłopotliwych gubernatorów, general-arbiter dowodzi dwoma specjalnymi dywizjami wojskowymi: *kedate* i *praetori*. *Kedate* to posłańcy niższego szczebla, mający jedynie niewielkie kompetencje. *Praetori* zaś posiadają znacznie szersze uprawnienia. Śledczy lub dyplomaci, gdy wymaga tego sytuacja, zazwyczaj z równą wprawą potrafią władać mieczem, rzucać czar *Umysłowy sztylet*, przesłuchiwać wywrotowca i prowadzić dowcipną rozmowę na oficjalnych obiadach. Wielu *praetori* staje często między therańską szlachtą a jej finansowymi machinacjami, dlatego tak wszechstronne umiejętności są im niezbędne, jeśli chcą dożyć emerytury. Tak naprawdę *praetori* to jedyne ujście dla napięć w systemie władz, które – jak się obawiam – stały się niebezpiecznie skorumpowane. Ci dostatecznie zdolni i uczciwi mogą naprawiać zło tam, gdzie chciwość szlachty czy gubernatora naraziła na szwank szeroko rozumiane interesy imperium. Niestety, starania *praetori* to często za mało.

♀ WSZECHOBEĆNOŚCI BIUROKRACJI

Nieco pobudliwym referentem, który wypowiadał się na ten temat, był C'aan Aris, oficjalny historyk Domu Carinci i członek Wielkiego Konklawe. Jest dobrze znany w Therze jako zagorzały przeciwnik generala-arbitra i cierń w boku Arbitorium. Aris przedstawił tezę, że therański entuzjazm do notowania i zapisywania jest nową, szkodliwą tendencją oraz oznaką upadku społeczeństwa. C'aan to jeden z dysydentów „akceptowanych” w Therze; zamiast domagać się zmiany systemu, twierdzi jedynie, że trzeba nim lepiej kierować. Poniżej przytaczam fragment wystąpienia tego odszczepieńca na sympozjum uczonych.

Thom Edrull, archiwista Komnaty Rejestrów

My, Theranie – naród założony przez uczonych – możemy znaleźć u siebie wiele silnych stron. Nie jesteśmy jednak wolni od słabości. Jedną z największych, przynajmniej ostatnimi czasy, jest nasze obsesyjne umiłowanie biurokracji. W Wielkim Mieście nie można dokonać najprostszej transakcji bez wysyłania o tym informacji do władz. Ileż to kupujesz broń, konia, wóz czy nawet trunek w tawernie, sprzedawca musi oficjalnie powiadomić o tym fakcie Arbitorium. Jeśli się żenisz, wykonanie związanej z tym papierkowej roboty zajmuje trzy godziny. Pomyślcie sobie: aż trzy! Każdy urzędnik Arbitorium spędza nie więcej niż pół dnia na właściwej pracy; resztę zabiera mu wypełnianie formularzy przeznaczonych dla zwierzchników, a dotyczących tego, co robi!

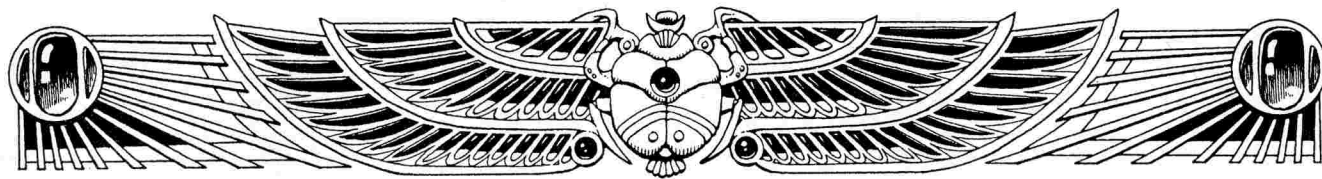
A co do naszego fiskusa... TEN potworny labirynt formularzy, cyfr i obliczeń musiały chyba stworzyć same Horrory! Dwie żyjące obok siebie osoby o jednakowych dochodach i wydatkach mogą zapłacić diametralnie różne podatki, bo nasze prawa skarbowe są tak skomplikowane, że nawet taksatorzy ich nie rozumieją. Miałem nieszczęście przez krótki czas być poborcą, wiem więc, o czym mówię. Przed naliczeniem podatku każdego zarobionego czy wydanego miedziaka należy zaksiegować, a biedny, zdezorientowany obywatel może jeszcze zapłacić grzywnę, jeśli taksator uzna, że znaczących kwot nie zapisano. Sami siebie zapytajcie, przyjaciele, jakich szacunków można oczekiwać po biednym, przepracowanym, skołowanym podrzędnym biurokracie, który tonie w papierkach setny raz w tygodniu i ma już wszystkiego serdecznie dosyć?

Pomyślcie o bojących się podejmować decyzje gubernatorach prowincji – wszak każde posunięcie, jakiego dokonają, muszą uzasadniać w niekończących się raportach. Wszyscy nasi urzędnicy się lękają, poczynawszy od generala-arbitra po pomniejszego skrybę. Więcej urzędników Arbitorium traci stanowiska za zrobienie błędu interpunkcyjnego w dokumentach niż za defraudację!

Nasza zwariowana biurokracja ciągnie ze skarbcza pieniądze, które można by przeznaczyć na inne cele. Moglibyśmy je nawet zwrócić zasłużonym therańskim obywatelom, bo to przede wszystkim oni je zarobili! I co wy na taki pomysł?

ZASTANAWIA
MNIĘ, ŻE GOŚCIE
Z THROALU RAZ ZA
RAZEM PRZYTA-
CZAJĄ KRYTYKI
THERY, A IGNORU-
JĄ WYPowiedzi
NASZYCH NAJZNA-
MIENITSZYCH
UCZONYCH. PRO-
WINCJONALNE
UPRZEDZENIA?
– BANDIR BANDI-
RIUM, NACZELNY
HISTORYK ARBITO-
RIUM





Pomyślcie o tym, ile kosztuje przechowywanie tych wszystkich dokumentów, które po wypełnieniu idą w niepamięć i do których nikt nigdy nie zajrzy. Arbitorium posiada teraz siedem – tak, siedem! – dodatkowych magazynów do składowania wszelkich papierzysk powstałych od czasu założenia państwa. Uprawnieni uczeni nie mogą teraz korzystać z ważnych dokumentów z powodu jakiejś głupiej wojny między naczelnym archiwistą a wielkim mistrzem Wiecznej Biblioteki. To kolejna wada naszej wiary w biurokrację: urzędnicy spędzają więcej czasu na kłótniach o takie błahostki jak ranga czy przywileje, niż na wykonywaniu swoich obowiązków. A pomyślcie o kosztach wysyłki do Arbitorium wszystkich dokumentów zebranych w prowincjach. Czy ktokolwiek z was zdaje sobie sprawę, ile statków powietrznych – opłacanych z pieniędzy podatników i wypełnionych bezużytecznymi informacjami – co roku przemierza nieba świata?

Nasza obsesja na punkcie dokumentowania mocno komplikuje życie zwykłym obywatelom i dodaje pracy urzędnikom. Całe rzesze biurokratów nic nie robią, tylko pakują bezużyteczne raporty i sprawozdania do skrzyń i na półki, gdzie z wolna zgnią bez opieki. A jeśli to nie skłania nas do zmniejszenia nadętej biurokracji, pomyślimy o ryzyku związanym z przelewaniem wszystkiego na papier. Buntownicy i podżegacze mogą łatwo wysłać złodziei do magazynów Arbitorium i znaleźć informacje, które wykorzystają przeciwko nam. Owszem, te składnice są strzeżone, być może jednak niewystarczająco. Wiedźcie, że na całym świecie nie ma istoty bardziej zdeterminowanej od dobrze umotywowanego malkontenta.

Czy to możliwe, że nasza wiara w biurokrację to gorszący objaw czci dla Pasji Dis? Barsawianie twierdzą, iż podczas Pogromu Dis oszalała i jestem niemal skłonny im uwierzyć! Przecież przed tym mrocznym okresem nie dusiliśmy się od formularzy. A co, jeśli wszystkie nasze kwestionariusze i sprawozdania to chytry spisek obłąkanej Pasji, by naród łowców przygód i odkrywców, jakim niegdyś byliśmy, zmienić w zramolałych biurokratów? Będziemy dusić się od zarodników pleśni z naszych dokumentów i umierać od tysięcy przecięć papieru! Radzę, zróbmy ognisko z makulatury z tych siedmiu magazynów i wrzucmy Dis w płomienie razem z nią.

♀ THERAŃSKIM WOJSKU

Napisała T'saanas V'shala

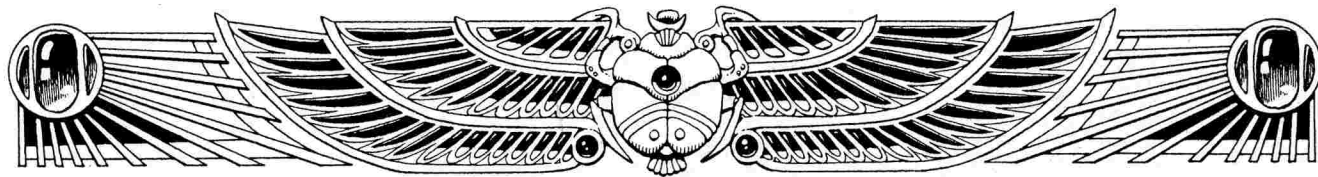
Nasze informacje o therzańskim wojsku pochodzą od Ojploka Pomstującego, zajmującego w tamtejszej armii stanowisko zwane *strategos*, aktualnie odkomenderowanego do Akademii Wojny, administracyjnego centrum imperialnej piechoty i floty. Ojplok, tegi ork o imponującej liczbie blizn z bitewnych pól, uczestniczył w sympozjum jako historyk wojskowy. Wkrótce nabrałam przekonania, że był na nim obecny również jako szpieg, mający dopilnować, by w czasie tego naukowego święta wymiany wiedzy nikt nie ujawnił żadnych tajemnic państwowych. Przemawiał tylko raz, poproszony o wychwalenie cnót therzańskiego wojska. Ten nieudolnie wysławiający się, chaotyczny mówca przez swą niezwykłą chęć wyrażenia wojskowych frustracji wobec cywilnych przywódców dowiódł, że solidarność między therzańskimi żołnierzami a politykami nie jest tak wielka, jak się sądzi.

♀ STRUKTURZE WOJSKA

Ojplok zaczął od krótkiego opisu struktury wojska. Naczelnym wodzem therzańskich sił zbrojnych jest najwyższy gubernator, jednak ork uskarżał się gorzko na zły wpływ arbitra-generała na nominacje wojskowych. Ojplok najwyraźniej uważał, że mianowanie dowódców należy w całości pozostawić Akademii Wojny – choć odniosłam wrażenie, iż tak naprawdę chciał, by stało się ono wyłącznym przywilejem jego szlacheckiego domu, Zanzan. Z tego, co mówił – i co przemilczał – wnioskowałam, że aby cokolwiek osiągnąć, ambitny oficer musi nadszkakiwać wielu urzędnikom i członkom domu. Dał też do zrozumienia, że wiele nominacji opiera się na lizusostwie – bojowe i taktyczne umiejętności kandydata odgrywają rolę drugorzędna. (Jeśli to prawda, aktualnie istniejący system jest dla nas, mieszkańców Throalu, jak najbardziej korzystny).

Szefem Akademii Wojny jest marszałek wielki. Stanowisko to piastuje obecnie troll, Jolokkos Jolokkarian, o którym Ojplok zdawał się nie mieć najlepszego zdania (choć nie wyjaśnił dlaczego). Marszałkowi wielkiemu podlegają dowodzący flotą najwyższy admirał i stojący na czele legionów najwyższy marszałek polny. Oni z kolei kierują sztabem – odpowiednio – trzech wielkich admirałów i czterech marszałków polnych. Większość oficerów sztabu ma przydziały do Akademii Wojny w Wielkim Mieście Therze. Na kolejnym, niższym poziomie dowodzenia, znajdują się oficerowie dowodzący siłami w polu: generałowie legionów piechoty i admirałowie flot statków powietrznych. W niektórych prowincjach, takich jak Barsawia, stacjonuje tylko jeden legion i jedna flota. W bardziej zapalnych punktach – jak prowincja Marak, gdzie Theranie walczą z powstańcami – jest ich więcej. W razie potrzeby marszałków polnych i wielkich admirałów odkomenderowuje się do prowincji, aby na miejscu koordynowali działania podległych im sił.





Schemat organizacyjny wojska

Dla wygody czytelnika sporządziłam schemat organizacyjny therkańskiego wojska.

◊ SIŁACH STACJONUJĄCYCH W WIELKIEJ THERZE

Thera utrzymuje w Wielkim Mieście Siódmy Legion i dwie floty powietrzne. Legion stacjonuje tu głównie w celach reprezentacyjnych, gdyż Theranie raczej nie obawiają się lądowej wojny w sercu imperium. Dowódcą „Siódemki” jest generał Grovecheus, wytworny, fircykowaty elf o dobrych koneksjach politycznych. Choć według opisu Ojpłoka bynajmniej nie zachowuje się on jak wojskowy, wzbudza w Akademii Wojny pewien szacunek. Inny uczestnik sympozjum, którego obiecałam nie wymieniać z Imienia, powiedział mi, że Grovecheus „ma znajomości lepsze nawet od samego najwyższego gubernatora”, cokolwiek to może oznaczać. W czasie naszego pobytu w Wielkiej Therze słyszeliśmy liczne pogłoski, że „Siódemka” zostanie wysłana do Maraku, aby uwolnić z oblężenia jedną z walczących tam teraz armii.

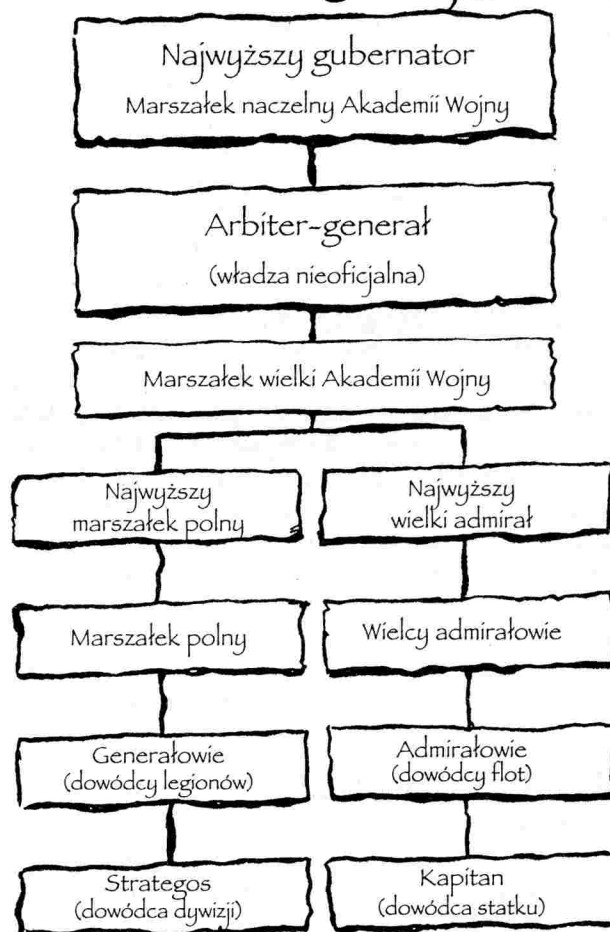
Pierwsza i Ósma Flota często patrolują niebo nad Wielką Therą, jakby Theranie spodziewali się ataku z powietrza – czyjego, nie umiem powiedzieć. Nie znam nikogo, kto mógłby rzucić im wyzwanie. Prestiżową Pierwszą Flotę dowodzi admirał Aeturna, kolejny dobrze usytuowany elf. Ta dumna kobieta chlubi się umiejętnością ukrywania zarówno swych uczuć, jak i celów. Mówi się, że Aeturna prowadzi jakąś niebezpieczną grę. Jej oficerowie słyną z dumy i opanowania, tak jak ich dowódca.

Ósmą Flotę dowodzi admirał Serpenshostis, dobrze znana wśród uczonych i magów Thery krasnoludka. Jest ona zarówno uznana Ksenomantką, jak i Powietrzną Żeglarką. Najbardziej słynie z dziwnego poczucia humoru i surowych kar, które nakłada na zawodzących ją podwładnych.

◊ THERAŃSKICH SIŁACH ZBRÓJNYCH W PROWINCIACH

Dla wygody czytelnika przedstawiamy listę therkańskich legionów i flot wraz z ich aktualnymi posterunkami w prowincjach oraz nazwiskami dowódców.

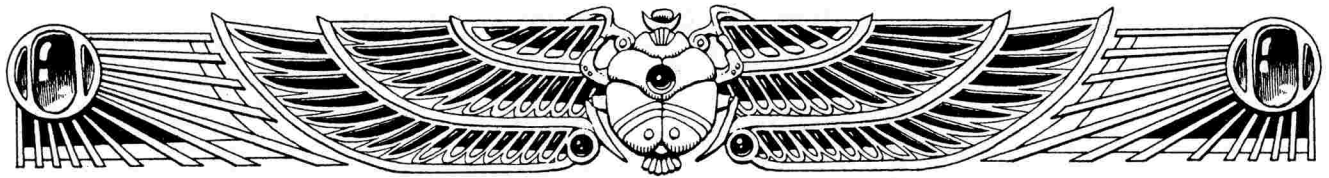
Schemat organizacyjny therkańskiego wojska



THERAŃSKIE LEGIONY

Jednostka	Posterunek	Dowódca
Pierwszy Legion	Kreana	Generał Feshavian
Drugi Legion	Marak	Generał Bubac
Trzeci Legion	Rugaria	Generał Ganxmander Sturmrend
Czwarty Legion	Vasgothia	Generał Keva'con
Piąty Legion	Marak	Generał Chribac
Szesty Legion	Vasgothia	Generał Holuhui
Siódmy Legion	Thera	Generał Grovecheus
Ósmy Legion	Barsawia	Generał Krotias
Dziewiąty Legion	Indrisa	Generał Ramillah
Dziesiąty Legion	Talea	Generał Ozfrak





Therańskie Floty

Jednostka	Posterunek	Dowódca
Pierwsza Flota	Thera	Admirał Aeturna
Druga Flota	Talea	Admirał Kebakki
Trzecia Flota	Marak	Admirał Parragea
Czwarta Flota	Marak	Admirał Vonaxi
Piąta Flota	Vasgothia	Admirał Oballa
Szósta Flota	Rugaria	Admirał Radgund Hartmallen
Siódma Flota	Barsawia	Admirał Tularch
Ósma Flota	Thera	Admirał Serpenshostis
Dziewiąta Flota	Indrisa	Admirał Himjhut

♀ POLITYCZNYCH WPŁYWACH AKADEMII WOJNY

Ojplok wydawał się najbardziej zasmucony powszechną opinią, podług której armia jest nazbyt wojownicza. Tłumaczył, że żaden zawodowy żołnierz nie chce wojny; po prostu siły zbrojne muszą wyglądać na wystarczająco silne, by powstrzymać potencjalnych napastników. Ciepłe przyjęcie, z jakim spotkała się jego mowa, ośmieliły go, by się spierać, że to chciwość wielkich therzańskich domów kupieckich doprowadziła do rosnących napięć między imperium a jego poddanymi. „Medari i Carinci uważają nas za swych prywatnych reketerów. Za pogromców powstań niewolników. Za broń, którą można zmusić słabych prowincjuszy do podpisania niekorzystnych dla nich umów. Domy kupieckie straszą miejscowych i rabują ich ziemię, co nieuchronnie kończy się powstaniem, jeśli nikt mądry ich nie powstrzyma. I wtedy wzywa się nas do uprzątnięcia całego tego krwawego bałaganu. Przeklęty wpływ *karinthini* pozbawia nas sił! Gdyby pozwolono nam uczciwie wykonywać pracę i wysłuchano w sprawach zarządzania prowincjami, w żadnej nie byłoby wojny. Wszystkie żyłyby w pokoju. Chciwcy kochają wojnę, bo nakreca interesy. Żołnierz jej nie znosi, bo to on nadstawia karku. Gdybyśmy wzięli sprawy w swoje ręce, zapewniam was...”.

W tym miejscu Ojplok nagle zamilkł, chyba po dostrzeżeniu ostrzegawczego spojrzenia przedstawiciela generała-arbitra, przyglądającego się obradom. Chętnie usłyszałabym, co chciał powiedzieć dalej.

♀ ROLI NIEWOLNICTWA

Napisał Thom Edrull

Ilekoć obywatel Throalu wylicza zbrodnie Imperium Therańskiego, praktyka niewolnictwa jest pierwszą z wymienionych. Theranie dziwią się, że uważamy niewolnictwo za wyróżnik ich cywilizacji. Choć to na nim opiera się głównie ich dobrobyt, zdają się tej praktyki nie dostrzegać. Nie istnieje ona dla nich również jako problem moralny. Theranie uważają nasz wstręt do niewolnictwa za irracjonalny, a w najlepszym razie – dziwaczny.

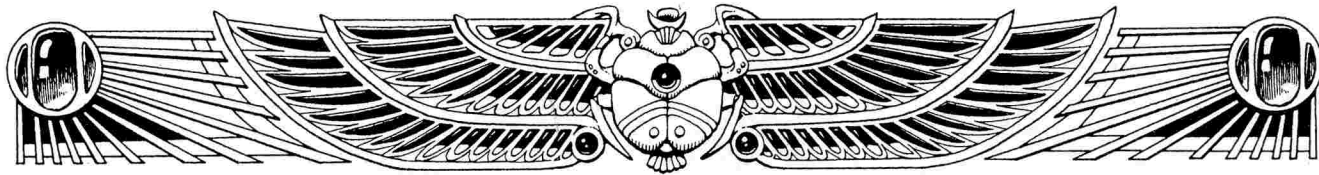
Poniższy fragment mowy wygłoszonej na sympozjum przez uczonego Ovolona, therńskiego orka o wielkim umyśle acz nieco ograniczonej wiedzy, doskonale ilustruje imperialne zapatrywania na niewolnictwo. Ovolon wysuwa szczególną – przynajmniej w barsawiańskich uszach – teorię, że niewolnictwo praktykowane w pierwszych latach Thery było, jak na owe czasy, postępowe i radykalne.

♀ NIEWOLNICTWIE W DAWNEJ THERZE

Kiedy bada się wczesny rozwój therńskiego państwa, trudno – a może nawet nie należy – oddzielać historii od legend. Przecież legendy są magiczne, a magia zmienia rzeczywistość. Ale to nie dzięki magii powstało Imperium Thery, a dzięki pracy – ciężkiemu, fizycznemu wysiłkowi, który stoi u podstawy każdego domu, mostu, świątyni i statku powietrznego. Nehr’esham, z którego wyrosła Wielka Thera, było gminą ochotników. Powstało z niczego i nie posiadało robotników, żadnej grupy osób przywykłych do ciężkiej pracy, pozwalającej społeczeństwu funkcjonować. Do Nehr’esham przyciągały Dawców Imion magiczny wzorzec wyspy albo plotki, więc zjeżdżali tu głównie głosiciele i adepci, a nie robotnicy. Zatem aby przeżyć, osada musiała ich sprowadzić. Pewni mieszkańcy wybrali się więc do pobliskich krajów kupić niewolników.

W tamtych czasach niewolnictwo było akceptowane na całym świecie jako część naturalnego porządku rzeczy. W większości królestw jest tak do dzisiejszego dnia. Propaganda Throalu utrzymuje, że my, Theranie, weszliśmy na drogę zguby, kiedy założyciele imperium gromadnie kupowali niewolników. Ale to nie Nehr’esham wymyśliło niewolnictwo, a stosowane przez





nas zniewolenie było daleko bardziej cywilizowane niż w wielu sąsiednich krajach Morza Selestreńskiego. Tak naprawdę to przodkowie tych samych mieszkańców Barsawii, którzy teraz tak głośno krytykują nas, uprawiali bardziej odrażającą jego odmianę. Zniewolili całą rasę Dawców Imion – mój lud, orki – tylko dlatego, że nimi byliśmy! Orkowi niewolnicy Barsawii nie byli jeńcami wojennymi, nie oddawali się czasowo w niewolę, by spłacić dług. Zniewolono ich jedynie z powodu przynależności do takiej, a nie innej rasy!

Przywódcy Nehr'esham potępiali niewolnictwo. Ogłosili, że w niewolę wolno sprzedawać wyłącznie zbrodniarzy i przestępców oraz zabronili właścicielom niewolników kupować od tych, którzy sprzedają Dawców Imion z racji przynależności do rasy. Therańscy niewolnicy z dawnych czasów – pod przewodnictwem legendarnej bohaterki Hrak Gron – wspomogli nawet powstanie w Barsawii. Nasi przodkowie zostali za to potępieni, podobnie jak za werbowanie zbiegłych orkowych niewolników, by uczynić z nich nadzorców. Pytam jednak, któż lepiej mógłby się zatroszczyć o właściwe traktowanie niewolników niż ci, którzy kiedyś sami nimi byli? Moi antenaci wywodzili się z niesprawiedliwie uciskanych barsawiańskich orków, wyzwolonych przez mieszkańców Nehr'esham; otrzymali oni tę samą szansę co inni obywatele przyszłego Therańskiego Imperium. Wykorzystali ten dar wolności i z czasem uzyskali szlachectwo. Teraz ja nadzoruję na obszarze Thery handel niewolnikami i zapewniam, że do niewoli trafiają tylko ci, którzy na to zasługują. I nie jestem w tym względzie wyjątkiem! Korzenie prawie wszystkich rodzin orków, które pomogły Therze się rozwijać i pomyślnie prosperować, sięgają strasznego drzewa barsawiańskiego niewolnictwa. Czy dziwnym więc jest, że staliśmy się tak wierni naszej ojczyźnie? I niech żaden głupi, brudny barsawiański ork nie nazywa nas zdrajcami rasy!

Nawet dzisiaj wrogowie Thery uznają nasze przywiązanie do niewolnictwa za dowód wrodzonego zła. Ich więc pytam, czy poważne przestępstwa nie zasługują na surową karę? A jaka kara okazuje złoźnicy więcej litości, choćby nawet nie zasłużonej – niewola czy stracenie? Żywot niewolnika może być ciężki, ale daje szansę odkupienia win. Można zaimponować panu, który zapewni nam łatwiejsze życie, a nawet podaruje wolność. Dawca Imion, którego ścięto lub powieszono, nie ma takiej możliwości. On nie odpokutuje – on po prostu straci życie.

Niewolnictwo jest nie tylko potrzebne, ale słuszne. Było częścią życia przez wieki i przetrwa długo po tym, jak z nas zostanie tylko proch. Thery nie można winić za wykorzystywanie niewolnictwa bardziej, niż za używanie kamienia do budowy świątyń czy esencji żywiołu powietrza do konstrukcji statków powietrznych.

O Ovolonie i niewolnictwie

Napisała T'saanas V'shala.

W toku przygód, jakie przeżyłam w Barsawii, mój nóż wielokrotnie przebijał ciało handlarzy niewolnikami. Było więc dla mnie dziwnym doświadczeniem sięść do obiadu z Ovolonem – uczonym i jednym z głównych therańskich handlarzy niewolnikami w jednej osobie. Mój rozmówca zna świetnie historię niewolnictwa, kieruje dużym, dochodowym targiem na Wielkiej Therze i piastuje urząd generała handlarzy niewolnikami. Obiad z Ovolonem stał się doskonałą okazją do wyciągnięcia z dygnitarza jego opinii na przykry temat niewolnictwa, tak głęboko dzielący nasze dwa kraje.

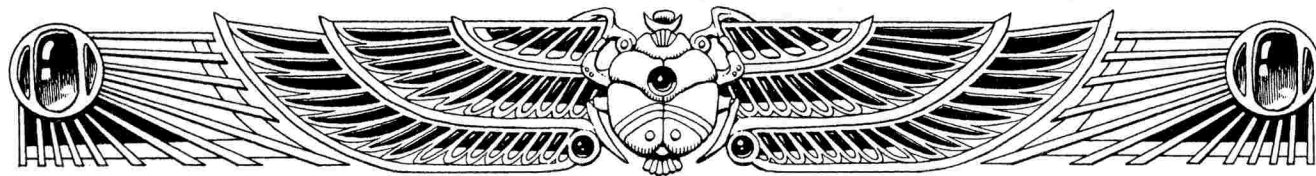
Jak na orka Ovolon jest wysoki, szczupły i ma krótkie, przycięte kły. Jego twarz jest poorana zmarszczkami, a włosy przyszytych niemal do gołej skóry. Choć Ovolon to osoba dość zamożna, nie widać tego po ubiorze; nosi szaty o prostym kroju, jakby unikał przepychu. Przez cały wieczór ork był opanowany i niezwykle uprzejmy.

Będąc generałem handlarzy niewolnikami, Ovolon kieruje „przemysłem niewolniczym” w całym imperium. Pobory bierze z kancelarii najwyższego gubernatora i od Konsorcjum Handlarzy Niewolnikami – organizacji kupieckiej licencjonującej wszystkich zawodowych handlarzy żywym towarem. (Therańskie prawo definiuje „zawodowego handlarza niewolnikami” jako osobę sprzedającą więcej niż czterech niewolników w roku. Jeśli posiadający wielu niewolników obywatele chcą odsprzedać większą ich liczbę, prawo nakazuje im zatrudnić licencjonowanego handlarza). Ovolon jest też wysoko postawionym członkiem Domu Medari.

Po wymianie uprzejmości zakwestionowałam stwierdzenie Ovolona, że niewolnictwo jest słuszne, bo wszyscy zniewoleni są przestępcami. Opisałam mu, jak jego handlarze działają w Barsawii: większość złapanego tam „towaru” to „kryminaliści” tylko dlatego, że udowodniono im wyssane z palca oskarżenia miejscowych przedstawicieli władz – zwykłych bandytów. Nie mają realnej szansy ani się obronić, ani dowieść prawdy; są szybko piętnowani jako przestępcy i w kajdanach odstawiani do oczekujących na nich kapitanów niewolników.

TEN BUŁON PRZE-
KRĘCA FAKTY!
HRAK GRON ŻYŁA
NA DŁUGO PRZED
PRZYBYCIEM THE-
RAŃSKICH PSÓW
I NIGDY NIE PRZY-
JĘŁABY POMOCY
NIEWOLNICZYCH
SZUMOWINI!
– DIONA CHYŻA,
AMBASADOR KRA-
TAS W THROALU





Na to Ovolon odparł, iż Thera nie ponosi winy za chciwe, zachłanne, niegodziwe władze, rządzące „w głębi naszego kraju”. To – rzekł – jest problem Barsawii. Kiedy zaś zauważyłam, że wielu tych despotów utrzymuje się u steru dzięki broni i najemnikom kupionym za therańskie srebro, polecił, byśmy uznali imperialne zwierzchnictwo nad Barsawią i pozwolili Ósmemu Legionowi zrobić z nimi porządek. Przyznaję, iż ta sugestia bardzo mnie rozbawiła. Jakby Theranie pozbyli się wiernych lokajów, gdyby znów doszli w Barsawii do władzy!

Nie zdołałam przekonać Ovolona. Naprawdę zdawał się wierzyć w swe górnolotne słowa. Dla niego Theranie byli z natury uczciwi i szlachetni. Mogło się trafić kilka czarnych owiec, ale nie więcej. Ork nie potrafił pojąć, że pozostali handlarze niewolnikami mogli traktować jego ideały jak puste frazesy. Z racji wykonywanego przez Ovolona fachu spodziewałam się raczej, że będzie złym orkiem – kimś w rodzaju szeroko uśmiechniętego, chępliwego therańskiego łajdaka z pieśni i legend. Zamiast tego okazał się osobą uprzejmą i prawą, ale żyjącą po uszy w złudzeniach. Nie umiałam się zmusić, by go nienawidzić. Jednak Barsawia nigdy nie będzie naprawdę wolna, jeśli jego i jemu podobnych nie odsunie się od władzy.

♀ MAGII I IMPERIUM

Napisał Thom Edrull

Nasi therańscy gospodarze poruszali na sympozjum wiele tematów, jednak w sprawie swej strasznej magii dziwnie milczeli. Z pewnością trochę z racji swych gości – władze imperium nie mogły dopuścić, by uczeni zdradzili, czy choćby wspomnieli o magicznych sekretach Thery przed audytorium złożonym po części z wywrotowych prowincjuszy! Jednak przyczyny tego milczenia tkwiły głębiej. Mało który Theranin by się do tego przyznał, jednak wielu żywi do magii mieszane uczucia. Z jednej strony są dumni z jej osiągnięć, z drugiej zaś niezwykła moc energii ich przeraża. Tak więc fakt, że magia ułatwia życie, traktują jako coś naturalnego i nie starają się zbytnio wnikać, czym jej stosowanie może grozić.

Naturalnie nie sposób opisać Imperium Therańskie NIE MÓWIĄC o magii, toteż przedstawię ten temat najlepiej, jak umiem, w sposób możliwie najciekawszy dla barsawiańskiego czytelnika.

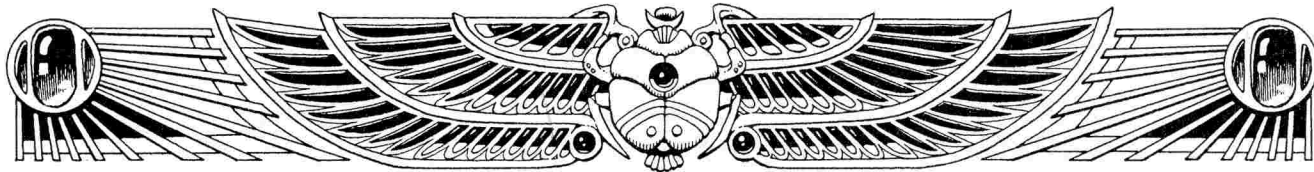
My uznajemy Theran głównie za handlarzy niewolnikami, choć oni uważają się przede wszystkim za magów. W większości Barsawii, zwłaszcza w głębi kraju, zwykli Dawcy Imion traktują adeptów niemal z takim samym podziwem, co lękiem. W Therze władający magią są powszechnie szanowani; nie ma zacniejszej profesji nad bycie magiem.

Przeciętny Theranin uważa – i może to prawda, choć nie mamy na to dowodów – że w Therze jest znacznie więcej adeptów niż w Barsawii i innych imperialnych prowincjach. Theranie wierzą, iż mają większy talent do magii od „prowincjuszy”, bo ich kraj założyli jej badacze, przez co stanowi ona integralną część prawdziwego wzorca ich narodu. A zatem, jak głosi teoria, osobom therańskiej krwi łatwiej zostać adeptami. Niejako rodzą się one z magicznym darem.

Naturalnie w Therze może też być więcej adeptów, bo po prostu więcej Dawców Imion chce nimi zostać. Na Theranina, krocącego ścieżką adepta czekają wspaniałe nagrody. Magiczne talenty mogą pomóc młodym i ambitnym szlachcom awansować w hierarchii ich szlacheckich domów; w Therze jest też znacznie więcej stanowisk dających władzę i potencjalne bogactwa niż w krajach takich jak Barsawia.

Prawie wszyscy Theranie przypisują sukces swego imperium magicznej przewadze. Bez *Rytuałów ochrony i przetrwania* nigdy nie zdołaliby podporządkować sobie władców, których uczynili swymi wasalami. Teraz, kiedy imperium nie może już straszyć opornych tubylców Pogromem, aby odzyskać władzę nad posiadanymi niegdyś krajami, zwróciło się w stronę innej magii.





♀ MAGICZNYM ULEPSZENIU I JEGO KONSEKWENCJACH

W ostatnich latach Therańskie eksperymentowali z „magicznym ulepszeniem”, różnymi magicznymi technikami, którymi żołnierzom nie-adeptom nadaje się zdolności zaawansowanych adeptów. Lepiej za bardzo nie wnikać w szczegóły tych praktyk. W zakamarkach tawern dowiedziałem się na ten temat wystarczająco wiele, by ścierpła mi skóra. Słyszałem pogłoski o długich kąpielach w magicznych cieczach, manipulowaniu prawdziwym wzorcem „ulepszanego”, przyjmowaniu dziwnych narkotyków, wykorzystywaniu bezwatkowych magicznych urządzeń (rzecz na pozór niemożliwa, lecz z therańską magią nigdy do końca nie wiadomo), a nawet metodach zaczerpniętych z badań nad Horrorami. Także rodowici Therańskie, zwykle tak dumni z dokonań swego imperium, patrzą na magiczne ulepszenie ze wstrętem, a wręcz uznają je za niebezpieczną ingerencję w prawa natury.

Chyba po części z racji owej niechęci żołnierze z widocznymi oznakami ulepszenia nie patrolują ani ulic Wielkiego Miasta, ani znajdujących się ponoć na wyspie tajnych ośrodków badawczych. Mówi się, że „króliki doświadczalne” należą do Domu Narlanth, hojnie nagradzanego ze skarbca za swe wysiłki. Ustalona reputacja domu, posiadającego ogromną magiczną wiedzę, oraz jego dobrze znana pogarda dla ograniczeń nauki sugerują, iż to zapewne jego członkowie stoją za tymi tajemniczymi eksperymentami.

Pewna kobieta, której tożsamości zgodziłem się nie ujawniać, przysięga, że widziała magicznie ulepszonych żołnierzy, gdy poszukiwała zaginionego krewnego w zniszczonym wojną Maraku. Ona i jej towarzysze podróży zgubili się na upalnych marakańskich pustyniach. Kiedy w końcu natrafili na oazę, zobaczyli w niej pełno magów Narlanthów i coś o wiele bardziej złowrogięgo – pluton magicznie ulepszonych żołnierzy. Byli oni niegdyś ludźmi, ale w nie znany mej informatorce sposób stali się częściowo owadami. Ich ciała pokrywały błyszczące, zielone pancerze, niczym u gigantycznych żuków; mieli też wyłupiaste owadzie oczy. Według mojej informatorki magowie Narlanthów chcieli zaatakować jej drużynę i wędrowcy jedynie szybkiej rozmowie oraz obietnicy zachowania całkowitego milczenia zawdzięczali, że uszli z oazy z życiem.

Nie mogę potwierdzić tej opowieści, ale dołączam ją na dowód, że zachwytowi przeciętnego Therańczyka nad magicznymi osiągnięciami towarzyszy czasem niepokój. Therańskie są dumni z władzy nad imperium i chętnie zbierają jej finansowe owoce. A jednak nawet gdy wychwalają magię za sukcesy, mnóstwo jest obaw, że jej badacze gotowi są odkrywać ścieżki wiedzy bez względu na konsekwencje.

Therańskie osiągnięcia w sztukach magicznych stawiają przed Throalem trudne wyzwania. Jeden potężny mag może powstrzymać dywizję zwykłych żołnierzy. Oddział ulepszonych wojowników, jeśli opowieści o nich są prawdziwe, mógłby z łatwością rozbić legion regularnej armii Throalu. Jeżeli więc dojdzie do wojny z imperium, my, mieszkańcy królestwa, musimy zdwoić wysiłki na polu magii, gdyż inaczej czeka nas klęska. Powinniśmy się też uczyć na przykładzie Therańczyka, by ustrzec się pułapek, w jakie oni zdają się nieopatrznie wpadać.

♀ WIELOŚCI RAS W IMPERIUM

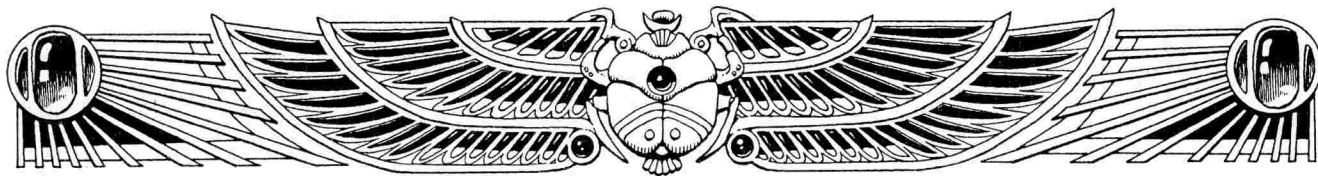
Napisał Jerriv Forrim

W trakcie zbierania informacji o imperium i jego prowincjach dokonaliśmy wraz z kolegami kilku zaskakujących odkryć o Dawcach Imion w therańskich krajach. Naturalnie wiedzieliśmy, że ludzie, krasnoludy, elfy, orki oraz trolle żyły wszędzie w znanym świecie i że każda rasa Dawców Imion była reprezentowana gdzieś w imperium. Jednak odkryliśmy pewne niezwykle odmiany tych ras, na przykład morskie t'skrangi z Indrissy, preferujące oceany nad rzeki i prawdopodobnie mogące oddychać pod wodą. (Dodatkowy materiał o t'skrangach z tak zwanych Czterech Miast pojawia się w rozdziale o Indrissy, str. 91). Odkryliśmy też w kilku imperialnych krajach nowe rasy tubylcze, będące zapewne gdzieś w połowie drogi rozwoju między Dawcami Imion a zwykłymi stworami. Mają one wiele cech wspólnych z Dawcami Imion, takich jak rozum i moc Nadawania Imion rzeczom. Nie wykształciły jednak własnych kultur ani obyczajów, a tradycje i legendy, poza nielicznymi, tylko w szczątkowym zakresie. Dlatego rasy te trudno nazywać Dawcami Imion w sensie, w jakim to w Barsawii rozumiemy.

Te cztery opisane dalej nowe rasy są nadzwyczaj rzadkie nawet w swych ojczystych krajach. Ich liczebność w stosunku do reszty populacji w poszczególnych prowincjach jest porównywalna z proporcjami liczby wietrzniaków do ludzi w Barsawii.

TO CIEKAWIE, ŻE NASI KOLEDZY Z THROALU ZA DETERMINANT TOŻSAMOŚCI DAWCY IMION UZNALI KULTURĘ I TRADYCJĘ, A NIE ZDOLNOŚĆ DO NADAWANIA IMION RZECZOM. ALE KTOŻ TO NAPRAWDĘ MOŻE STWIERDZIĆ, CO NAJLEPIEJ DEFINIUJE RASĘ DAWCÓW IMION? MY W KAŻDYM RAZIE UWAŻAMY SZAKALOWCÓW, JUBRUKÓW, LIŚCIOWCÓW I ULKMEŃCÓW ZA TAKICH SAMYCH DAWCÓW IMION JAK LUDZIE CZY ELFY.
– OVOŁON, THERAŃSKI UCZONY





SZAKALOWCY

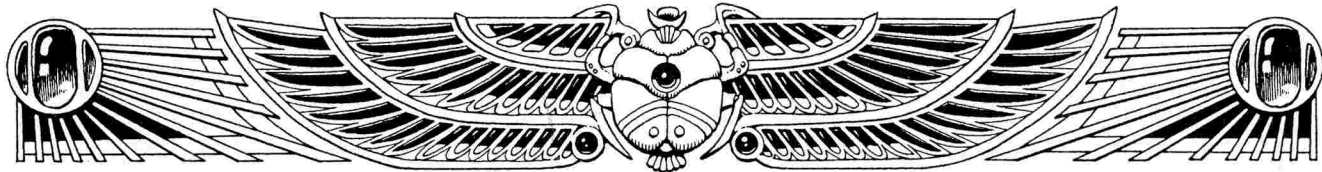
Pochodzący z Kreany szakalowcy byli niegdyś rasą o dużo większym znaczeniu (przynajmniej według tamtejszych legend), ale przez wieki ich liczebność znacznie zmalała. Również kultura, jaką mogli posiadać, przepadła w mroku dziejów. Ponieważ żaden szakalowcy nie uczestniczyli w sympozjum, wszystko, co o nich wiemy, pochodzi z opisów kreańskiej delegacji.

Szakalowcy z wyglądu przypominają ludzi, posiadają jednak głowy szakali. Posiadają własny język, a ponadto – mimo niezwyklego kształtu ust (czy raczej pysków) – z łatwością mówią po therańsku i kreańsku. Kreanie opisują ich jako złośliwych, wojowniczych, a nawet ludożerców, gdyż ponoć zjadają zwłoki zabitych przeciwników. Większość adeptów szakalowców uprawia dyscypliny Kawalerzysty, Wojownika i Fechtmistrza. Są dobrzy w swoim fachu i bardzo inteligentni – z ich rasy pochodzi część ważnych urzędników Kreany.

JUBRUKOWIE

Pochodzący z Maraku, jubrukowie to jedne z niewielu znanych istot, będących potomstwem duchów i Dawców Imion. Są owocem związku ludzkich i orkowych kobiet z dziwnymi marakańskimi duchami żywiołów, zwanyymi *jinari*. Jubrukowie najczęściej przypominają wątlących, wychudzonych ludzi lub orki, a ich wygląd zależy od rasy matki. Wszyscy są nieplodni, a ich płęć należałoby określić jaką męską. Dzięki nadprzyrodzonemu pochodzeniu jubrukowie obdarzeni są potężniejszą wrodzoną magiczną mocą od większości Dawców Imion, dlatego też niemal zawsze uprawiają dyscypliny magiczne.





LIŚCIOWCY

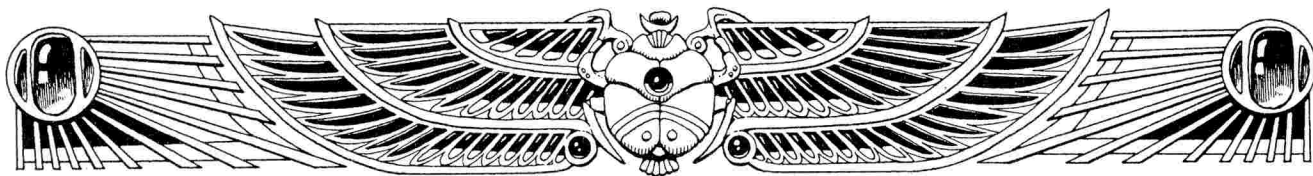
Te dziwne istoty pochodzą z Ciemnych Lasów Vasgothii, gdzie można spotkać mnóstwo osobliwości. Choć są mniej więcej ludzkiego kształtu, w całości składają się z materii roślinnej. Mogą jednak mówić i poruszać się tak samo jak inni Dawcy Imion. Są samorozmnażającymi się roślinnymi pączkami, z których wyrastają nowe osobniki. Co dziwne, mimo posiadania silnego instynktu do reprodukcji, dorośli liściowcy zażarcie się atakują. Ta sprzeczność w ich zachowaniu jest tylko jedną z wielu otaczających tę rasę tajemnic.

ULKMENI

Ulkmeni – podobnie jak liściowcy – żyją tylko w Ciemnych Lasach Vasgothii. Ponieważ mają pewne wspólne cechy z Horrorami, w tym zdolność używania kilku mocy tych bestii oraz wrażliwość na czary i talenty, które na nie oddziałują, wiele innych ras z prowincji uważa ich za pomiot innowymiarowych stworów. Jak czytelnik przekona się w rozdziale o Vasgothii (str. 159), na sympozjum rozgorzał żarliwy spór dotyczący się prawdziwej natury ulkmenów.

Sylwetką istoty te przypominają Dawców Imion, choć mogą się od nich różnić długością rąk i nóg. Ponadto mają w przypadkowy sposób rozmieszczone na głowie zmysłowe organy. Zarówno te cechy, jak i twarda, łuskowata skóra, którą posiadają ulkmeni, tłumaczą po części wstępną, jak większość Dawców Imion od czuwa, widząc tę istotę po raz pierwszy.





♀ THERAŃSKIEJ KULTURZE I POSTAWACH

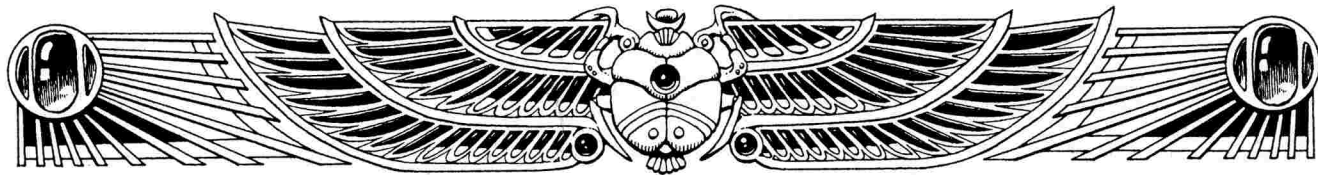
Napisał Merrox, mistrz Komnaty Rejestrów

W podsumowaniu przedstawiam czytelnikowi kilka wniosków na temat mieszkańców Thery. Swe opinie oparłem na obserwacjach Dawców Imion, których poznałem na sympozjum i wędrując po Wielkim Mieście. Czytelnik powinien pamiętać, że nakreślony dalej portret Theranina ma charakter ogólny i w każdej chwili można podać kilka przykładów z nim sprzecznych. W sumie jednak wierzę, że moje wnioski są właściwe.

♀ IMPERIUM

Theranie są dumni ze swego imperium oraz faktu, że rządzą tak wieloma innymi Dawcami Imion. Nawet ci, którzy krytykują ten czy ów aspekt władzy lub społeczeństwa, bez zastrzeżeń stwierdzają, że zasługują na to panowanie. Myśl, iż my, rządzeni, możemy zapragnąć żyć bez nich, sami stanowiąc o sobie, jest przeciętnemu Theraninowi obca. Większość nigdy nie bierze takiej możliwości pod uwagę. Od kołyski uczono ich, że imperium jest dobre, więc wszyscy przeciwstawiający mu się „prowincjusze” muszą być źli. Tych, których my nazywamy bojownikami o wolność, oni określają mianem buntowników, wywrotowców i agitatorów. Urzędnicy – począwszy od najwyższego gubernatora – ciągle twierdzą, że rebelianci to Dawcy Imion splugawieni przez Horrory, członkowie dziwnych kultów czy zwykli bandyci. W ludowych pieśniach i opowieściach naszych wielkich bohaterów przedstawia się ich jako błaznów lub łajdaków. Sam byłem świadkiem spektaklu kukiełkowego inspirowanego Bitwą o pole Prajhora i krew mnie zalała, kiedy zobaczyłem, że króla Nede-na ukazano w nim jako samolubnego, żadnego krwi szczeniaka, bezmyślnie wykonującego rozkazy chciwego smoka. Widowisko miało rozśmieszyć publiczność i to się udało. Myśl, że może istnieć inna strona tej historii, nie przyszła do głowy therańskim widzom. Oni naprawdę wierzyli, że próbując stracić naszego władcę z tronu i wziąć nas z powrotem w niewolę, robią nam przysługę. Sądzili, iż życie w jarzmie odpowiada nam i że jesteśmy do niego stworzeni. W ich światopoglądzie to sama Natura ustaliła, że wszyscy muszą gnać się przed Theranami. Reszta jest szkodliwa nie tylko dla nich, ale i dla „głupich, nierozważnych dzieci”, którym wyznaczyła rolę podwładnych imperium.





♀ TERAŃSKICH ZAPATRYWANIACH NA BARSAWIE

Większość Therań ma dziwny sentyment do naszego kraju. Uważają Barsawie za kolebkę ich cywilizacji. Założyciele Thery, Elianar Messias i Kearos Navarim, urodzili się w naszej prowincji. Większość pierwszych osadników z Nehr'esham – przyjaciół i rodzin głosicieli Mynbruje, którzy dali schronienie Messiasowi – również była Barsawianami. Jaskinia, w której znaleziono *Księgi Cierpienia*, leży na naszej ziemi. Bez Barsawii Thera nie mogłaby istnieć.

W konsekwencji therańscy teoretycy magii uważają, że prawdziwy wzorzec imperium jest niekompletny bez naszego kraju. A uczeni mają na mocarstwo wielki wpływ. Dotychczas przed therańskimi legionami ratowały nas domy szlacheckie, których członkowie widzą mniejsze korzyści w podboju Barsawii niż w ochronie swych posiadłości w innych prowincjach. W miejscach takich jak Marak czy Vasgothia, gdzie wybucha bunt za bunt, własność bogatych Therań jest bezpośrednio zagrożona. W Barsawii stawką w grze jest jedynie duma i abstrakcyjne magiczne powiązania. Na razie srebro zwycięża sentymenty. Pozostają one jednak silne. Therań uważają nas za bliższych kulturowo od mieszkańców innych prowincji. Mogą uznawać za zacofanych i przesądnych, ale nie obcych. Między naszymi narodami istnieje wiele więzi kulturowych. Język throalski to daleki krewny therańskiego. Wiele legend, które opowiadamy, słyszy się również w Therze. Nawet sporo drobnych obyczajów przyjmuje się w obu krajach. Na przykład therańskie i barsawiańskie orki używają na powitanie tego samego, charakterystycznego gestu. Therań przenieśli też do imperium wiele barsawiańskich obyczajów. Choćby kreańskie orki często pozdrawiają gości, gryząc ich w ramię, jak orkowi nomadzi chroniący nasze Królestwo przed inwazją na Góry Throalskie.

Wielu Therań zachowuje się tak, jakby odmowa poddania się im raniła ich uczucia. Traktują Barsawie jak krnąbrnego, młodszego brata, potrzebującego surowej bury. To może być kolejny powód, dla którego nie zaatakowali nas jeszcze z pełną siłą – wciąż wierzą, że można na nas wpłynąć „racjonalnymi argumentami”.

Oczywiście my w Barsawii niewiele sobie robimy z tej „łaskawej” protekcyjności. Urzędnicy tacy jak gubernator Kypros z Vivane muszą sobie radzić z prawdziwą Barsawią, gotową przeciwstawić się therańskim dążeniom na każdym kroku. Ciemniźcy, myślących, że po przybyciu na naszą ziemi okazemy im służalczy szacunek, szybko wyprowadzamy z błędu. Większość Therań uważa Barsawie za kiepską placówkę dla oficerów, biurokratów czy kupców. Oficerowie stykają się tam głównie z wojną podjazdową z małymi grupami napastników, atakujących swój cel i niknących w głuszy, a takie walki są trudne i niełatwo w nich o sławę. Biurokraci uznają Barsawie za dziurę pełną ponurych, niewdzięcznych łajdaków. Kupcy widzą w niej niewielkie możliwości zarobku. Uzależnieni od nadawanych przez władzę monopolu są zupełnie nieprzygotowani do konkurowania z throalskimi domami kupieckimi. Jedynie therańscy magowie dostrzegają bezpośrednie korzyści w eskalacji konfliktu z Throalem.

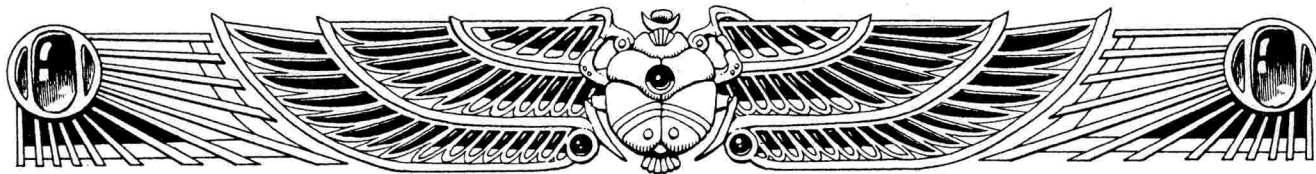
Niestety, to właśnie magowie mają wpływ na najwyższego gubernatora. Większość intrygi zdaje się obracać wokół pytania, czy i kiedy odzyskać Barsawie, a tajemnice odgrywają tu rolę, której przypadkowy przybysz nie zrozumie. Pomysł złożenia w całość prawdziwego wzorca Thery przez podbicie Barsawii nie jest tylko metaforą. Coraz częściej słyszy się głosy, że imperium nie wie, jak postępować w prowincjach takich jak Marak, bo wolność Barsawii rozerwała therański wzorzec. Według tej tezy podbicie Barsawii zdusi bunt w innych prowincjach. Taka wiara nie wróży dobrze ani nam, ani nadziejom na pokojowe współistnienie z imperium.

♀ PRZYSZŁYCH STOPSUNKACH

Trudno powiedzieć, jaką drogę postępowania obierze Thera w stosunku do Barsawii. Niestety, najlepszy scenariusz, jaki widzę, nie różni się wiele od therańskiego: kiedy imperium poczuje się zagrożone, użyje siły, a dopóki to nie nastąpi, będzie nadal spiskować przeciw naszemu królestwu. Możemy się spodziewać więcej szpiegów, kłopotów ze strony therańskiej forticy na Jeziorze Ban i – być może – prób zamachów podobnych do tych, jakie kryły się za Buntem Śmierci, który dawno temu wstrząsnął Throalem.

Choć sympozjum pokazało pewne pozytywne oznaki w therańskim społeczeństwie, nie widzę, by między naszymi narodami rozwijało się prawdziwe zrozumienie. Therań nie są zli, ale stanowczo zbyt wielu uważa się za lepszych od nas i sądzi, iż może zrobić z nami, co im się podoba. Niektórzy może i chcą dobrze postępować, ale muszą konkurować z innymi, gotowymi wyzyskiwać prowincje. Teraz, gdy jest już po Pogromie, a pierwotny cel imperium przeszedł do historii, naczelną zasadą therańskiej polityki stało się najwyraźniej hasło „Cel uświęca środki”. Jeżeli przez wysłanie grupy Ksenomantów do torturowania podejrzanych o bunt osiągnięto by jakiś szczątkowy cel generała-arbitra czy nawet domu szlacheckiego, proszę bardzo! Od najdawniejszych lat Therań słyszą, że nie mogą zrobić nic złego. Na nieszczęście dla nas, żyjących z nimi w Selestreńskiej Niece, oni w to również wierzą.





WIELKA THERA

W tym rozdziale opisaliśmy Wielkie Miasto Thera. W trakcie sympozjum moim kolegom i mnie – ku naszemu wielkiemu zdumieniu – pozwolono się po nim swobodnie poruszać. Wcześniej wyobrażaliśmy sobie, że Theranie potraktują nas niemal jak zakładników, zgadzając się na zwiedzenie tylko wybranych części serca imperium. Zamiast tego okazali się społeczeństwem otwartym i tak pewnym swej potęgi, że urzędników zdeklarowanego wroga ich państwa uznali za równie groźnych, co kilka brzęczących pszczoł. (Przy okazji będę musiał porozmawiać z niejaką Derrisk, throalską Starowinką Thystoniusa. Jej słynna relacja z najazdu na wrogie, będące niemal nie do zdobycia miasto, choć emocjonująca, wydaje się – powiedzmy – nieco ubarwiona).

Nasz pobyt nie zburzył w najmniejszym stopniu spokoju Wielkiego Miasta, nie mogę jednak powiedzieć tego samego o nas. Spotkaliśmy się z wieloma drobnymi, acz niepokojącymi oznakami wielkiej przepaści, która dzieli mieszkańców Thery i Throalu. I nie mówię tu tylko o zwykłej „therańskiej arogancji” względem naszych osobliwych barbarzyńskich obyczajów czy uporczywej wierze w to, że z niezrozumiałych powodów odrzuciliśmy dobrodziejstwa oświecenia, które oferowało nam imperium. Mam na myśli beztróskę, z jaką Theranie używają siły – wojskowej, politycznej, ale i magicznej. Szczególnie wielu prominentów miasta z zadziwiającą niefrasobliwością używa magii, zwłaszcza magii krwi. Zaczynam się obawiać, iż zapominają oni, iż są Dawcami Imion. Zmieniają swe wzorce, stając się kimś innym – być może obcym. Jeśli moje najgorsze obawy się potwierdzą, konsekwencje mogą być doprawdy przykre.

Wielkie Miasto nazywane jest też Sercem Imperium, Krwią Zwycięstwa i Kamieniem Probierczym. Uznałem te wszystkie nazwy za dość nieporęczne i wymyśliłem własne rozwiązanie. Kiedy „Miasto” pojawia się w tym tekście napisane wielką literą, chodzi zawsze o Wielkie Miasto Thera. Thera natomiast odnosi się do imperium jako całości.

Jeżeli objaśnienia w tekście nie mówią inaczej, artykuły w tym rozdziale są autorstwa T'saanasa V'shali, która na wędrownkach po Mieście spędziła najwięcej czasu z nas wszystkich.

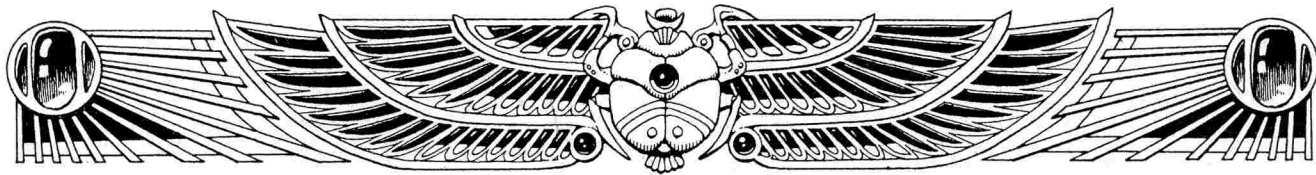
Merrox, mistrz Komnaty Rejestrów

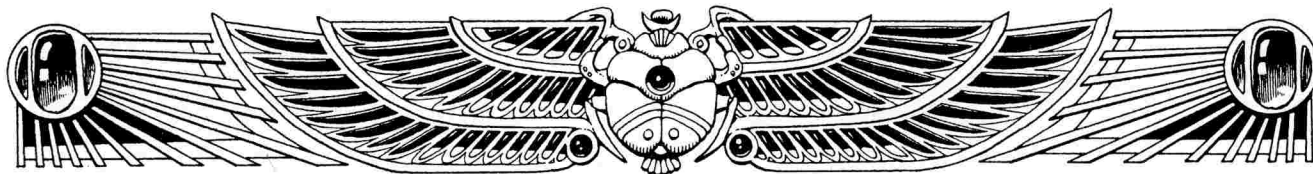
WRAŻENIA Z WIELKIEGO MIASTA

Ogrom i gigantyzm. Potężne budowle i posągi oraz oszałamiająco wielkie zieleńce – to uderza najpierw, kiedy twój statek powietrzny ląduje w dokach Miasta. Wielkie Miasto Thera jest faktycznie takie, jak wskazuje nazwa. Wygląda bardziej na wzniesione przez legendarne olbrzymy niż Dawców Imion. Każde miejsce publiczne zbudowano tak, by onieśmielić i przytłoczyć przybysza, a wzmocnić wrodzoną pewność siebie rodowitego Theranina. Począwszy od budynków aż do alej i dzieł sztuki – wszystko jest nadnaturalnego rozmiaru, hałaśliwe i pełne Dawców Imion śpieszących w różne strony. Miasto wydaje się być kotłem wypełnionym wrzącą wodą. Sądziłam, iż Throal jest głośny i ruchliwy, ale w porównaniu z sercem imperium to cichy, spokojny zakątek. W Mieście przez całą dobę coś się dzieje – zwłaszcza nocą, gdy metropolia w pełni ożywa.

Mieszkańcy Wielkiej Thery nie dzielą dnia, tak jak my, Throalczycy. Nie ma tu ani wspólnych godzin pracy, ani czasu przeznaczanego wyłącznie na rozrywkę. Miasto nigdy nie przestaje pracować i się bawić. Bez względu na porę przyjezdny zawsze znajdzie tu firmę, chcącą robić interesy – od lichwiarzy, płatnerzy i urzędników administracji aż po właścicieli tawern i ulicznych artystów. Świetlne kryształy w wielu gmachach Arbitorium świecą się przez całą noc, bowiem niektórzy najbardziej wpływowi urzędnicy administracji pracują tylko po zmierzchu. Aby uzyskać u nich posłuchanie, trzeba być gotowym wstać w najczarniejszych godzinach nocy.







Arbitorium to nie jedyne miejsce oświetlone aż do świtu. Na każdej publicznej ulicy świecą się wielkie kolorowe kryształ, osadzone w pomysłowych mechaniczno-magicznych gniazdach, obracających się, gdy ktoś przechodzi. Kiedy idzie się rynkiem lub ogląda jednego ze stale występujących tam artystów, nad całą okolicą lśni tęcza barw. Efekt jest olśniewający, niemal upajający. Poza tym nieustannie towarzyszy nam dochodząca zewsząd muzyka. Trupy grajków – tak różne, jak towary oferowane na throalskim Wielkim Bazarze – grają niemal na każdym rogu ulicy. W ruchliwych miejscach ta muzyka zlewa się w jeden wielki hałas, który czasem oszalałami tak mocno, iż zaczyna walić serce! Jak Theranie mogą spać, gdy w tle rozbrzmiewa kaskada tak niesamowitych dźwięków? – doprawdy nie wiem. Po kilku dniach w Wielkim Mieście zaczyna się jednak żałować czasu na sen; jedna drzemka nie w porę i można przegapić coś niezwykle ekscytującego!

♀ ROZRYWKACH

Przybysz, mający ochotę na jakiś niezapomniany posiłek czy rozrywkę, może zaspokoić swe pragnienia o każdej porze dnia i nocy. W Mieście nie sposób przejść dwudziestu kroków, by nie potknąć się o ulicznego sprzedawcę żywności, a muzykanci, żonglerzy, marionetkarze i dziwolągi głośno walczą o uwagę przechodniów w każdej alejce, w której panuje jakiś ruch. Dla osób ze skłonnością do hazardu (do których ja nie należę, chyba że chodzi o przepłynięcie statkiem zdradliwego odcinka rzeki) Wielka Thera jest istnym rajem – przynajmniej dopóki się wygrywa. Theranie sprawiają wrażenie, jakby stale szukali sposobu na pozbycie się nadmiaru bogactwa; hazard pasuje do nich jak skalny tunel do krasnoluda czy czubek drzewa do wietrznika; będą zakładać się o wszystko: od wyników zawodów sportowych po obfitość zbiorów ziarna w Vasgothii. Gry w kości są popularne w Mieście, podobnie jak wiele niezwykle skomplikowanych gier planszowych. Grać często głośno namawiają przechodniów na partyjkę – i tylko nieliczni odrzucają to zaproszenie, nie odczuwając żalu.

Jak zwyczajca dba o swój żołądek

Na widok nieprzebranego bogactwa artykułów spożywczych, jakie widziałam w czasie jednego spaceru po mieście, zieleńiałam z zazdrości o wiele bardziej, niż jest to w przypadku t'skranga możliwe. Throalska kuchnia zdominowana przez kiełbaski, owsiankę i jeszcze więcej kiełbasek nie wytrzymuje porównania z ogromem smakowitych egzotycznych potraw sprzedawanych za miedziaki w alejkach Miasta. Mój język wciąż podskakuje na wspomnienie curry z Indrissy, cudownie przyprawionej, gotowanej soczewicy z Kreany czy delikatnej, zacierowej zupy z dalekiego Kitaju. Rodzima therańska kuchnia wydaje się być podobna do naszej – prostej, barsawiańskiej – została jednak kiedyś całkowicie odmieniona przez kulinarne sekrety innych krajów. Jedna zaleta imperium stała się więc dla mnie jasna: podbój innych państw oznacza dobre jedzenie! (Tak, piszę z ironią. Ale gdybyście spróbowali przyrumienionego, skwierczącego kurczaka, serwowanego przez pewnego kitajskiego imigranta na schodach Wiecznej Biblioteki, to kto wie, czy nie zmienilibyście zdania o imperialnej ekspansji!)

Bellaripila

Kolejną okazją do hazardu – lub zwykłej rozrywki – jest ulubiony sport Miasta zwany *bellaripila*. Duże połacie cennej ziemi w Wielkiej Therze oddano pod boiska do tej dyscypliny, w której przeciwne drużyny (składające się z dwudziestu czterech dzierżących wąskie kije graczy) próbują przebić małą, skórzaną piłeczkę przez obszar broniony przez rywalów. *Bellaripila* to brutalny sport, w którym zazwyczaj wygrywa brutalniejszy i skuteczniejszy w posługiwaniu się pałkami zespół. Kije, mające służyć do przebijania piłeczki przez olbrzymie boisko, często używane są jako pałki przeciw rywalom. Urazy w tej dyscyplinie są dość powszechne, aczkolwiek zdaniem widzów śmiertelne wypadki zdarzają się rzadko (po obejrzeniu kilku gier mam jednak wątpliwości).

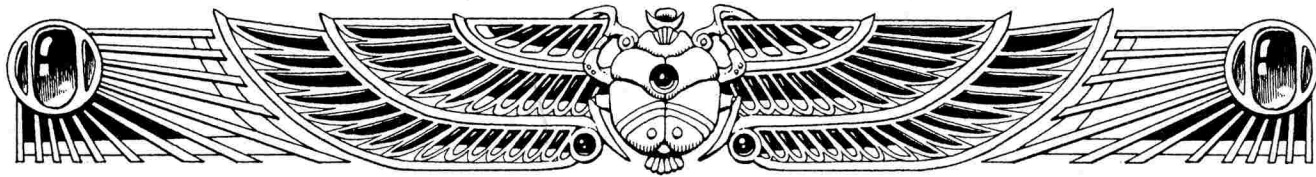
Każdy dom szlachecki w Mieście utrzymuje własną drużynę *bellaripila*. W niektórych zespołach dominuje młoda szlachta, a w innych wolni Dawcy Imion lub nawet niewolnicy. Wspaniałą postawą na boisku niewolnik może wywalczyć sobie wolność, a wolny mieszkanięc przyjęcie do domu szlacheckiego.

Słów kilka o *confectio*

Spostrzeżenia Jerriva Forrima

Tam, gdzie my, mieszkańcy Throalu, opowiadamy się za całkowitym rozgraniczeniem różnych sztuk, Theranie łączą je w sposób jak najbardziej przesadny w spektaklach – naprawdę nie ma na to innego słowa – zwanych *confectio*. Te przedstawienia, będące mieszaniną teatru, występów wokalnych, sztuk wizualnych i magicznych cudów, odbywają się we wszystkich siedmiu ogromnych plenerowych amfiteatrach miasta. (Czasami widowisko obejmuje też i inne „popisy”, nad którymi postaram się zbytnio nie rozwodzić). Moi koledzy mówili mi, że większość *confectio* cieszy oko i fascynuje, ale brak im





głębi throalskiego teatru. Ja widziałem tylko jedno „widowisko” i uznałem je za średnio zabawne... do czasu. *Confectio*, trwające mniej niż sześć godzin, uważa się za krótkie, a sztuki, jeśli można je tak nazwać, dosyć luźno przedstawiają wybrane epizody z historii Thery i życia Pasji. Poszczególne fragmenty fabuły powiązane są ze sobą w sposób dość przypadkowy; wydaje się, że scenariusze tworzy się z założeniem, iż widzowie wchodzi i wychodzą w trakcie spektaklu.

Przyznaje, że oburzył mnie, ukazany w tych widowiskach, lekceważący stosunek do Pasji. Potęgi, nadające sens naszemu życiu, przedstawiane są w nich często jako bardziej kapryśne, próżne i nierozważne od przeciętnego Dawcy Imion. Wiele widzianych przeze mnie epizodów *confectio* skupiało się wokół romansów Pasji (lecz w dużo prymitywniejszej formie, niż słowo „romans” mogłoby czytelnikom sugerować), opowiadając o tym, jak zakochiwały się one w sobie i pechowych śmiertelnikach. Całość utrzymana była w konwencji groteski. Trudno mi pojąć, dlaczego Pasje nie przekłęły jeszcze Therań za ten brak szacunku. Wykonawcy rozpoczynają każdy spektakl hymnem do Astendar, mającym zapewnić o szacunku dla niej, ale według mnie ona uznałaby te „występy” za gorszące.

Jeszcze bardziej oburzające są egzekucje, które therańskie władze pozwalają czasem wykonywać jako część *confectio*. Miałem nieszczęście być świadkiem jednej z nich. Na scenę zaciągnięto ubranego w kostium przestępcę, zupełnie nieskorego do odegrania roli bohatera, którego spotyka śmierć. Przy owacji i rykach pijanego tłumu skazaniec został brutalnie zabity. Zwykle ścięcie nie zaspokoilo jednak znudzonych therańskich gustów; gawiedź zażądała wyrwania członków oraz ćwiartowania, a jej życzenia spełniono! Dowiedziałem się, że do innych ulubionych rozrywek widzów zalicza się krzyżowanie, gotowanie w oleju, palenie na stosie, topienie i zadawanie okrutnej, powolnej śmierci od tysiąca drobnych ran. Czasami więźniów wrzuca się do klatek z dzikimi bestiami. Słyszałem, że jeden z nieszczęśników został zabity przez konstrukt Horrorów, jehuthre, którą głupi reżyser trzymał do przedstawień, dopóki stwór nie rozchorował się i zdechl! Choć zabijanie tych, którzy popełnili naprawdę potworne zbrodnie, może być słuszne, nie wolno jednakże przemieniać tego przykrego czynu w jedną z atrakcji wieczornego widowiska.

Do części sztuk wplata się też walki między potworami. Podobnie jak egzekucje, pojedynki te rozbudzają w zebranych widzach krwiożercze instynkty.

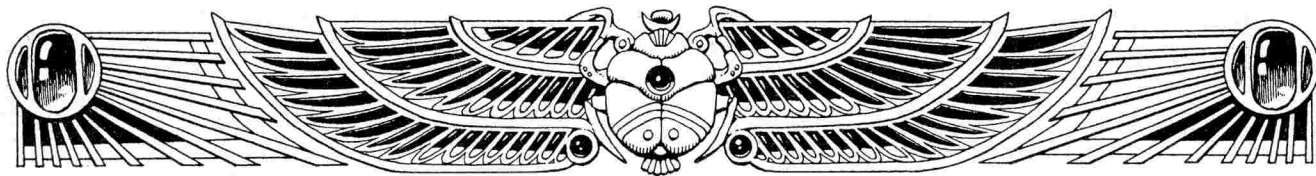
MOJ SZACOWNY
THROALSKI KOLE-
GA I JEGO BARBA-
RZYŃSCY TOWA-
RZYSZE NIE SĄ JE-
DYNymi, KTÓRZY
CZUJĄ WSTRĘT DO
EGZEKUCJI POD-
CZAS *CONFECTIO*.
JEGO POGLĄD
PODZIELA WIELU
TRZEŹWO MYŚLA-
CYCH THERAŃ.
- C'AAN ARIS, AR-
CHIWISTA DOMU
CARINCI

o THERAŃSKIEJ ARCHITEKTURZE

Kiedy już sam rozmiar budowli Miasta przestanie cię szokować, przyjrzyj im się bliżej. I bądź gotów na szok, jaki wywoła w tobie ich przepych. Sądząc z przywiązania do upiększających detali, therańscy architekci i kamieniarze muszą uważać nie ozdobioną powierzchnię za obrazę Pasji Astendar. Praktycznie wszystkie ściany publicznych gmachów – a przynajmniej takie miałam wrażenie – pokrywają płaskorzeźby, najczęściej symboliczne sceny wielkich chwil z therańskiej historii. Dwoma najpopularniejszymi motywami są nauczanie ciemnych hord barbarzyńców i krwawe pogromy tych, którzy nie docenili owej edukacji. Podłogi zdobią mozaiki bardzo podobne do tych, jakie spotkać można w Throalu. Sufity pokrywają malowidła przedstawiające therańskich administratorów, niosących oświecenie, oraz siejące śmierć imperialne legiony. Pasje pojawiają się rzadko – therańscy artyści najwyraźniej wolą postacie z historii imperium. Dzięki pilności therańskich rzemieślników (z których większość to niewolnicy) w Wielkim Mieście jest więcej podobizn jego założyciela, Elianara Messiasa niż jakiegokolwiek innego Dawcy Imion na całym świecie.

Najszerszymi budynkami publicznymi w Therze są piramidy schodkowe, podobne do tych rozrzuconych w Parlainth i innych, zbudowanych przed Pogromem posterunkach imperium. Niewiele z nich jednak pozostało w Mieście. Ponieważ mały rozmiar wyspy mocno ogranicza obszar zabudowy, Therańskie bardzo często burzą i stawiają budowle. Szczególnym powodzeniem cieszą się wysokie, strzeliste wieże, które dają sporo powierzchni użytkowej na metr kwadratowy zajmowanego terenu. Jeszcze bardziej zadziwiającą innowacją konstrukcyjną są napowietrzne budowle. Te potężne zamki, unoszące się w górę dzięki tej samej odmianie magii, która pozwala latać behemotom, otaczają wyspę i rzucają olbrzymie cienie na znajdujący się w dole ocean. Większość therańskich domów szlacheckich utrzymuje co najmniej po jednym z tych ogromnych, wiszących pałaców. Splendor owych fantastycznych budowli to główny przedmiot troski w nieustannej walce o władzę między domami. Każdy nowy gmach jest dziwaczniejszy i bardziej fascynujący od poprzedniego. W swym nie kończącym się pościgu za nowościami, therańscy architekci wciąż uczą się stylów z prowincji i dalszych krajów. Nie będący purystami, projektanci wplatają obce elementy w style tradycyjne, tworząc mieszaninę o tyłu smakach, co kuchnia wyspy. Indrisańskie świątynne posągi ze złotymi wasgothiańskimi maskami mogą stać przed starożytną therańską piramidą schodkową przy filigranowych przyporach taleańskiej katedry – a cała ta potworność wystawać będzie z Morza Selestreńskiego niczym nogi olbrzymiego, lecz wspaniale wyrzeźbionego pająka.





Kiedy patrzy się na te wszystkie budowle, wydaje się, że głównym zmartwieniem therańskiej klasy rządzącej jest znalezienie sposobu na wydanie jej oszałamiających dochodów, zanim imperialne skarbcze zatkają się od nadmiaru srebra. Wieże Miasta od szczytu po fundamenty pokryte są złotą cegłą, a wykończone diamentami i szafirami lub ozdobione tańczącymi statuami ożywianymi niezwykle kosztowną magią. Kiedy pomyślę o dzieciach głodujących w wynędzniałym Kratas, mój grzebień drży z wściekłości na marnotrawstwo takiego bogactwa. Muszę jednak przyznać, że byłam oczarowana architektonicznymi cudami Wielkiej Thery.

Poczynania Lupercala

Najsłynniejszym therańskim architektem jest Lupercal, osobnik tajemniczy i ekscentryczny. Zbudował on otoczoną ogniem, opalową wieżę Domu Narlanth, a ostatnio jeszcze nawet dziwniejszą nową rezydencję Domu Zanzan. Ta ostatnia wygląda jak kilometrowej długości miecz, unoszący się nad Morzem Selestreńskim niczym ostrzeżenie dla wszystkich wątpiących w siłę głównego wojskowego domu imperium. Lupercal jest iluzjonistą i nikt nie wie, jak tak naprawdę wygląda. Mówi się, iż przemyka wśród ludzi w wielu różnych postaciach: wysokiego, szczupłego trolla, niechlujnego krasnoluda, a nawet uroczej elficy o szafirowych oczach.

Architektura Lupercala wiąże się nierozdzielnie z jego filozoficznymi broszurami, z których jedną wręczono mi pewnego dnia na ulicy Cinkciarzy. Książeczka nawoływała Theran do porzucenia niemożliwych fizycznych ograniczeń i zaakceptowania świata magicznej przemiany. Dzieło Lupercala głosi, że wielki wzorzec świata można stopniowo zmienić, poprzez modyfikację standardowych form znajdujących się w nim przedmiotów. Krokiem ku tej transformacji jest na przykład budowanie pałacu, wyglądającego jak miecz. Rosnące przeobrażenia będą wpływać na siebie wzajemnie, aż wyzwolą globalną przemianę, którą architekt nazywa postępem. To doniosłe wydarzenie stworzy ponoć na świecie raj, w którym granice tożsamości, fizycznego bytu i nieśmiertelności nie będą już mieć znaczenia. (Istnie wariactwo, ale takie szalone idee przyciągają, choćby tylko na chwilę).

Uczeń Lupercala dał mi broszurę i chętnie opowiedział o samym mistrzu. Architekt zjednał sobie wielu zwolenników, którzy tworzą wokół jego idei żywą legendę. Dla większości Theran, zamawiających u niego budowle, dziwne teorie, jakie wygłasza, są jedynie pożywką dla żartów. Niektórych urzędników administracji zaniepokoiło jednak, iż może on mieć rację i próbują uniemożliwić mu krzewienie postępu, o którym pisze; najwyraźniej w nowym porządku Lupercala nie ma miejsca dla władz i taka myśl przeraża administratorów. Jak na razie bogata klientela chroni twórcę; Lupercal to w tej chwili najnowsza moda, a to moda rządzi Miastem.

WYCIECZKA PO MIEŚCIE

Autorem poniższego tekstu jest Shahanus Shahanian, oświecony kartograf na usługach Arbitorium. Jako przedstawiciel swej profesji jednocześnie kocha on różnorodność Miasta i nienawidzi jego „oporu” do systematycznego sporządzania map. Wiedza Shahaniana o Wielkiej Therze mówi sama za siebie.

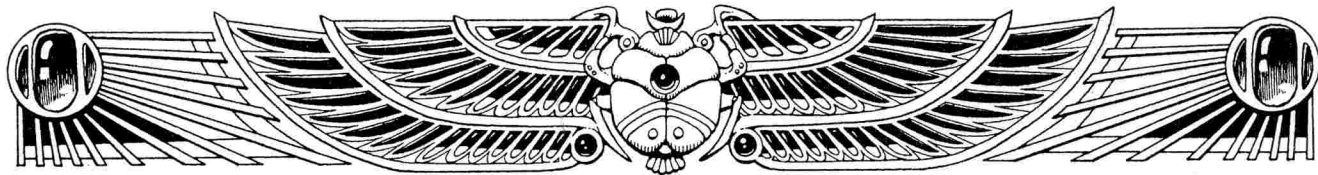
Merrox

W przeciwieństwie do stolic imperialnych prowincji, Wielkiego Miasta Thery nie rozplanowano. Rozpoczęło ono istnienie jako grupka skromnych chat wokół na wpół zbudowanej biblioteki i rozrosło się w kolonię uczonych. A kiedy do osady poczęło ściągać coraz więcej uczniów, powstały też firmy wspierające ich rozwój. Kiedy dawni potomkowie założycieli Thery badali Selestreńską Nieckę i podróżowali po świecie, naturalnym biegiem rzeczy podjęli handel z nowo odkrytymi krajami. Co smutne, umiłowanie porządku naszych przodków nie zdołało nadążyć za popytem na kolejne, coraz to większe budowle, zdolne pomieścić rosnącą populację i bogactwa Wielkiego Miasta. Wraz z eksplozją handlu doszło do chaotycznego rozrostu zabudowy, który zmienił serce imperium w labirynt alej, wież, willi, parków i wszystkiego tego, czym jest dzisiaj.

Miasto nie jest podzielone na dzielnice i zorganizowane według jakichś innych logicznych zasad. Jedynym sensownym wyróżnikiem granic między jego częściami są – jeśli je tak można nazwać – ulice. Na jednej mogą się znajdować sklepy tekstylne, a na innej domy zamożnych wolnych Dawców Imion. Na kolejnej zaś pełno będzie zrujnowanych magazynów pełnych niewolników, których panom brak środków na zapewnienie swym pracownikom godziwego utrzymania.

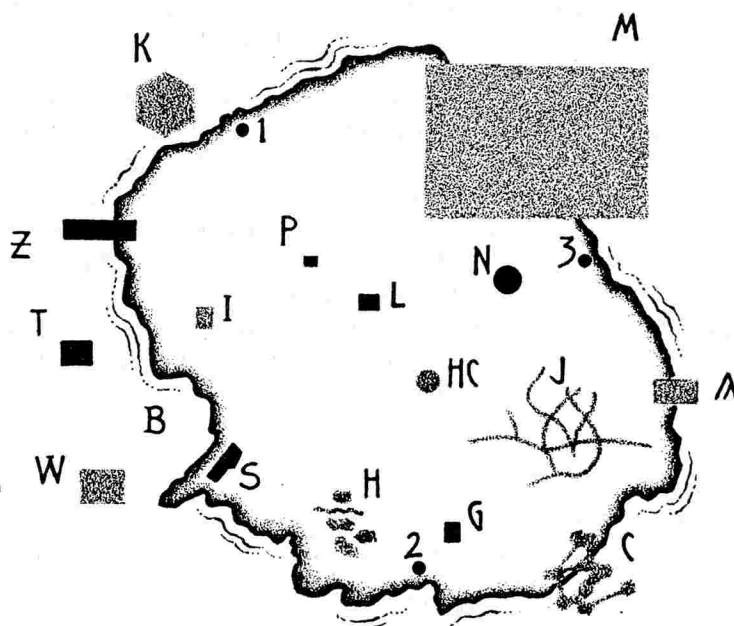
Cały ten galimatias pogarsza jeszcze umiłowanie Theran do burzenia i budowania na nowo – i to bez względu na to, czy niszczony dom zasługiwał na rozbórkę, czy nie. Jako kartograf przeklinam ten nawyk. Bywało, że po wykonaniu mapy części miasta dowiadywałem się, iż jedna trzecia prezentowanego na niej obszaru została wyburzona i na nowo zabudowana!





Legenda

- A – Dom Argentich
- B – Zatoka Srebra
- C – Dom Carincich
- G – Dom Gasciliumów
- H – Dom Heindarich
- HC – Gmach Konklawy
- I – Dom Ippulich
- J – Dom Jotyńów
- K – Dom Krandów
- L – Wieczna Biblioteka
- M – Majestatyczny Gmach Skutecznego Zarządzania
- N – Dom Narlanthów
- P – Pałac najwyższego gubernatora
- S – Sfinks
- T – Dom Thalossów
- W – Akademia Wojny
- Z – Dom Zanjanów
- 1 – Pomnik Messiasa
- 2 – Pomnik Navarima
- 3 – Pomnik Przyszłych Therań



Życie przedstawicielom mojej profesji utrudnia także moda na budynki napowietrzne; jak można umieścić na planie punkty orientacyjne, kiedy unoszą się one nad głową?

Trudno się więc dziwić, że nawet rdzenni mieszkańcy Miasta często mają trudności ze znalezieniem miejsc poza swym najbliższym sąsiedztwem. Przykro to mówić, ale lepiej polegać na ich wskazówkach niż na moich najświeższych mapach. Z większą liczbą pomocników i dodatkowymi funduszami mógłbym zmienić ten stan rzeczy, jednak na razie przyjezdni i obywatele muszą robić to, co zawsze: szukać, po prostu szukać.

Na szczęście therańska mania do wyburzania nie objęła jeszcze najśłynniejszych gmachów publicznych i charakterystycznych miejsc. Dlatego – dla pocieszenia gości z Throalu oraz innych cudzoziemców, mogących czytać ten tekst – opiszę kilka najlepiej znanych punktów orientacyjnych w Mieście, które nie powinny zniknąć.

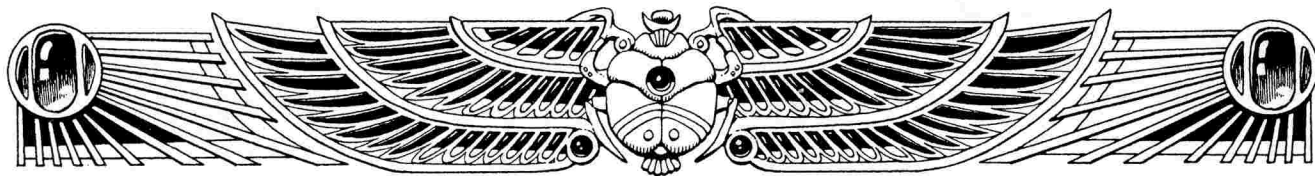
♀ WIECZNEJ BIBLIOTECE

Wieczna Biblioteka może być wieczna jako instytucja, ale gmach, w którym się znajduje, wielokrotnie budowano i odnawiano. Jednak z powodów czysto symbolicznych cegły z oryginalnej budowli (tej wzniesionej wkrótce po utworzeniu księgozbioru) wykorzystano w każdym kolejnym wcieleniu biblioteki, również w tym, który teraz można podziwiać.

Dzisiejsza Wieczna Biblioteka mieści się w schodkowej piramidzie na szczycie niskiej, szerokiej siedmiopiętrowej wieży, stojącej pośrodku wyspy. Tereny wokół budowli uznawane są za szczęśliwe, a okoliczna ziemia jest najdroższa w mieście. Na obszarze wokół biblioteki wznoszą się zarówno drogie oberże, jak i prywatne wille sławnych i bogatych uczonych. Małe rezydencje przeznaczone dla naukowców oraz gości, którym chce się zaimponować, utrzymują tu też wszystkie domy szlacheckie imperium.

Parter wieży biblioteki jest ogólnie dostępny i zajmuje go przede wszystkim niska, acz przestronna czytelnia i tzw. zbiór podręczny. Niewolnikom nie wolno z niego korzystać, ale wolni Dawcy Imion, oświeceni, a nawet barbarzyńcy mają prawo tu wstępować za dzienną opłatą, wynoszącą 10 srebrników. Za 150 srebrników therańscy obywatele mogą wykupić kartę





członkowską, dającą im wejściówkę do czytelni na rok i jeden dzień. Za ten sam przywilej wolni Dawcy Imion płacą 200 srebrników, oświeceni – 250, a barbarzyńcy – 350. Wśród tekstów na stałe wystawionych w czytelni znajdują się *Księgi Cierpień* i *Świetlisty Fundament*.

Jedynie uczeni zatwierdzeni przez Komitet Nominacyjny Wiecznej Biblioteki mają dostęp do całości zbiorów, które obejmują zarówno dokumenty, jak i przedmioty. Główna kolekcja przechowywana jest na siedmiu piętrach wieży i zawiera wszystko, co naprawdę może interesować naukowca. Pozwolenie na korzystanie z tego zbioru otrzymało też kilku Dawców Imion nie będących Therańczykami; wprawdzie musieli oni jednak wykonać jakąś doniosłą pracę na rzecz nauki lub imperium. Za dostęp do całości zbiorów uczeni, posiadający zgodę, muszą uiścić coroczną opłatę w wysokości 1000 srebrników, chyba że zatrudnia ich biblioteka. W tym przypadku otrzymują za swą pracę wynagrodzenie, ale muszą pracować nad projektami zleconymi przez Komitet Badawczy.

W piramidzie, którą ozdabiają ożywione posągi Elianara Messiasa i Kearosa Navarima, mieszczą się biura archiwistów biblioteki i prywatne pracownie uczonych osobiście znanych i aprobowanych przez aktualnego szefa placówki, wielkiego mistrza Korgana. Korgan mieszka w apartamencie na samym szczycie budowli. Słyszałem, że jego kwatery są dość okazałe, jednak nigdy w nich nie byłem.

Rozrastające się z każdym dniem zbiory biblioteki wypełniły już prawie do końca dostępne w niej miejsce. Rozmaici urzędnicy debatują teraz, czy mistrz Korgan i jego instytucja powinni pozostać w obecnym budynku i pozbyć się mniej przydatnych materiałów, czy też trzeba wybudować nową bibliotekę (oczywiście lewitującą). Znając therańskie przywiązanie do papierków, przewiduję, że na Miasto padnie wkrótce imponujący cień nowiutkiego napowietrznego gmachu Wiecznej Biblioteki.

LEGENDA O STWORZENIU SFINKSA
POJAWIA SIĘ W
DZIEŁACH SŁYNNIEGO
ORKA TRUBADURA,
MISTRZA
OPowieści, JALLO
RUDOBRODEGO.
– JERRIV FORRIM

♀ SFINKSIE

Nad therańskim portem góruje sfinks, stworzony przez słynnego krasnoludzkiego uczonego-maga Jarona w czasie gwałtownego rozwoju Miasta, który nastąpił przed Pogromem. Ta ogromna, długa na ponad trzydzieści i wysoka na dwanaście metrów, kamienna bestia patrzy rozżarzonymi, błękitnymi oczami prosto na Arbitorium i pałac najwyższego gubernatora. Według legendy, aby wykonać ten monument z nie obrobionej skały, Jaron zaprzął do pracy trzy wielkie żywiołaki ziemi, którym zajęło to ponoć jeden dzień. Sfinks miał ostrzegać przed pychą; ponoć przebudził się, gdy najwyższy gubernator lub Konklawe zapomną o zacnych celach założycieli Thery. Nie wiadomo, co stanie się po ożywieniu sfinksa, lecz wszystkie opowieści sugerują, iż następstwa tego wydarzenia nie byłyby miłe.

Wokół monumentu krąży też kilka mniej znanych legend. Mówi się choćby, że chciwi lub zbyt ambitni urzędnicy nie powinni zbliżać się do bestii w nocy, aby nie obudziła się i ich nie pożarła. Może i jest to legenda, nie zmienia to jednak faktu, że stanowi ona dobrą wymówkę, gdy znikają jacyś biurokraci.

Co jakiś czas magiczne komitety badawcze z Arbitorium i Wiecznej Biblioteki próbują zgłębić tajemnicę sfinksa – jak na razie bez większych efektów.

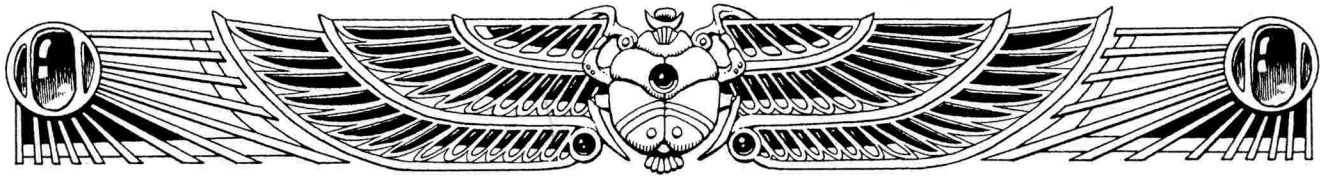
♀ PAŁACU NAJWYŻSZEGO GUBERNATORA

Tytuł najwyższego gubernatora to fikcja; każdy wie, iż jego posiadacz jest tak naprawdę imperatorem. Jednak Nazwy i Imiona mają moc. Gdyby władca przyjął Miano imperatora, wspomniany wcześniej sfinks mógłby się obudzić i narobić strasznych kłopotów. Pałac najwyższego gubernatora to architektoniczne odbicie tej samej fikcji; widoczny jego fragment jest skromną piramidą schodkową. Podobnie jak w przypadku Wiecznej Biblioteki, do jego budowy (a konkretnie – do budowy tej części) wykorzystano cegły z pierwotnego pałacu.

KANIDRIS I ŚWITA
Z JEGO ŻYWOĞŁAZU
ZACHOWUJĄ SIĘ
ZUPEŁNIE NIE JAK
OBSYDIANIE. CIEKAWE,
CO SPŁUGAWIŁO TEN
ŻYWOĞŁAZ W TRAKCIE
POGROMU?
– ISAM DERR,
ŚWIE TLISTY
Z WISHON

Reszta – kilka dodanych przez lata skrzydeł – jest niewidzialna i chroniona przed zwykłym i astralnym postrzeganiem przez osobistych Czarodziejów i Iluzjonistów najwyższego gubernatora. Najwyraźniej kolejni władcy mieli nadzieję, że sfinks nie dostrzeże rosnącej wspaniałości pałacu, a przynajmniej, że próby jej ukrycia uzna za oznakę stosownej pokory. Dane o liczbie komnat w niewidzialnym budynku są tajemnicą państwową, jednak według moich informacji wszystkich pomieszczeń jest 123 – łącznie z salami konferencyjnymi, pokojami służby i ogromną, krytą areną. Arena służy dla prywatnej rozrywki najwyższego gubernatora, jego pomocników i członków Konklawe w łaskach monarchii. Odkąd w fotelu gubernatora zasiadł obsydianin Kanidris, z wielu komnat zdjęto niewidzialne dachy. Pozwala to władcy żyć w luksusie, mając nad głową niebo,





i unikać w ten sposób normalnego cyklu hibernacji swojej rasy. Wydaje się, że wiele prywatnych komnat oddano innym członkom jego żywogłazu.

Całą budowlę ochrania Wielka Tarcza, kopuła z czystej magicznej energii podobna do tych, jakie broniły cytadel przed Pogromem. Mogą przez nią przejść tylko osoby noszące specjalne amulety, wydawane przez urzędników Kanidrisa. Wokół brzegów tarczy stoją wartownie (po jednej z czterech stron świata), jednak pełnią one głównie funkcje reprezentacyjne. Nie zdołają odeprzeć intruzów, których osłona nie powstrzyma.

Każdy, kto spróbuje przejść, przebiec czy przelecieć przez tarczę „bez przepustki”, uderzy w niewidzialną ścianę. Ci, którzy zechcą pokonać ją magicznie, szybko stracą przytomność w wyniku działania obronnych energii jej pola. Aby zniechęcić niegodziwców do kradzieży amuletów, tarcza jest okresowo przestrajana i wydaje się nowe talizmany. Goście w pałacu otrzymują amulety ważne na kilka godzin, by ich posiadacze nie mogli wejść i wyjść więcej niż raz. Wyładowane talizmany są poszukiwanymi pamiątkami.

♀ ARBITORIUM

Arbitorium nie jest jednym budynkiem, ale ciągnącym się przez całe miasto kompleksem. Najbardziej imponujący z gmachów to zbudowany jako pomnik therańskiej biurokracji Majestatyczny Gmach Skutecznego Zarządzania. Budowla ta stanowi jaskrawy wyjątek w magicznej teorii, że Nazwanie czyni przedmiot odpowiadającym Imieniu. Gmach ten to wręcz cud nieskuteczności. Jest on tak naprawdę lewitującą płytą z cegieł i zaprawy, rzucającą cień na znaczną część północno-wschodniego Miasta. Pracowałem tam przez lata, a mimo to wciąż się gubię, ilekroć szukam biura, w którym nie bywam zbyt często. Na wierzchołku Majestatycznego Gmachu siedzi ogromna, ożywiona statua Dis, a jej wypaczony duch rządzi wszystkimi aspektami tej szarej, bezdusznej masy lewitującego kamienia.

Arbitorium to istny labirynt korytarzy i schodów, prowadzących z piętra na piętro. Jego ściany są albo gołe, albo pokryte kwasorytami, przedstawiającymi przygnębionych nieszczęśników przenoszących tam i z powrotem tony pergaminowych zwojów; okna mają jedynie biura najważniejszych urzędników. W konsekwencji odróżnienie od siebie korytarzy i pięter jest prawie niemożliwe. Na domiar złego w środku pachnie kurzem, gnijącymi pergaminami i nudą.

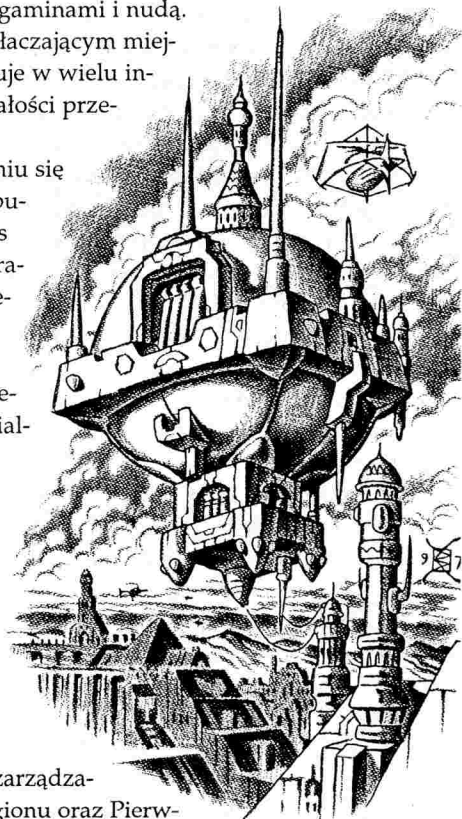
Jedynie najwyżsi urzędnicy Arbitorium mają nieszczęście pracować w tym przytłaczającym miejscu, a to mówi co nieco o tym, jakie siły naprawdę rządzą imperium. Reszta urzęduje w wielu innych równie odpychających gmachach, w tym kilku schodkowych piramidach w całości przeznaczonych do przechowywania bezużytecznych dokumentów.

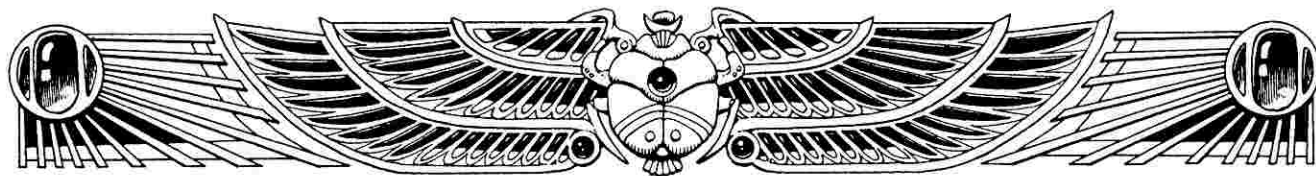
Wstęp do jakiegokolwiek budynku Arbitorium jest możliwy jedynie po umówieniu się na wizytę. Jednak aby ubiegać się o jej wyznaczenie, trzeba się do wspomnianego budynku najpierw dostać – wcześniej trzeba być umówionym. Ten zabawny paradoks ma uniemożliwić niedomytym masom przeszkadzanie urzędnikom w ważnych sprawach (czyli traceniu czasu w coraz to nowy sposób). Aby obejść tę przeszkodę, trzeba mieć układy. Znajdź urzędnika Arbitorium, pracującego w budynku, do którego chcesz wejść, a on – naturalnie za drobną opłatą – wyniesie ci formularz zgłoszeniowy. Niektórzy biurokraci niższego szczebla na sprzedaży wniosków o wyznaczenie terminu wizyty zarabiają w ciągu roku więcej, niż wynoszą ich pobory z imperialnego skarbcza.

♀ AKADEMII WOJNY

Wybudowana niedawno główna kwatery Akademii Wojny unosi się w powietrzu nad Zatoką Srebra. Jest wielkości trzech behemotów! Budowla, choć wyposażona jak forteca, okazuje się zbyt niezgrabna, by walczyć w jakiegokolwiek morskiej bitwie. Unosi się nad ziemią, ale nie może się poruszać. Jest dobrze broniona przed intruzami, a załogi balist, łucznicy i magowie z chęcią zestrzelą z licznych wieżyczek każdego napastnika na tyle głupiego, by się zbliżyć. Jak na razie jednak czekają na próżno i możliwe, że tak będzie w nieskończoność.

Akademia Wojny jest imperialnym centrum wojskowego szkolenia, planowania i zarządzania. W koszarach tej ogromnej napowietrznej budowli stacjonuje trzon Siódmego Legionu oraz Pierwszej i Ósmej Floty, a także grupa magicznych badaczy uczelni, rywalizujących z uczonymi z Wiecznej Biblioteki





i swity gubernatora o miano głównych innowatorów w dziedzinie magicznej masowej zagłady. (Nie trzeba dodawać, że magowie przeprowadzają wiele eksperymentów z dala od gmachu, by w razie katastrofy uniknąć szkód).

♀ GMACHU KONKLAWE

Gmach Konklawe jest ogromnym, lewitującym minaretem, pozbawionym podtrzymującej go wieży. Ma kształt gigantycznej cebuli (czy – jak kto woli – płomienia świecy) i wykończony jest pomysłowymi, ruchomymi płytkami, połączanymi z jednej i posrebrzanych z drugiej strony. Falują one na wietrze i migoczą w słońcu, podnosząc urok tej i tak już pięknej budowli.

Większość budynku zajmuje Izba Ustawodawcza. Pozostałą jego część wypełniają małe sale konferencyjne, szatnie i kuchnia, w której w razie przedłużania się sesji członkowie Konklawe mogą zamówić jadło i napoje. Ławy *lavernae* wznoszą się spiralnie od podłogi aż po sufit izby. Każdy poseł, chcący zająć miejsce, musi skorzystać z jednej z wielu specjalnie w tym celu sprowadzonych latających platform. Mówcy przemawiają z najpiękniej zdobionej z nich, opatrzonej wizerunkami dzikich stworów ze wszystkich prowincji imperium. Całe to latanie jest równie uciążliwe, co wspaniałe, a raczej byłoby, gdyby Konklawe zbierało się częściej. Spotyka się jednak tylko raz na cztery lata, wtedy zaś wydaje się majestatyczne i pełne gracji. Gdyby Konklawe było roboczym, regularnie obradującym ciałem ustawodawczym, jego siedziba z pewnością wyglądałaby skromniej. A tak jego gmach jest żywym, ale na ogół pustym pomnikiem therańskiej potęgi i chwały.

♀ WIELKICH GMACHACH WIELKICH DOMÓW

Wielkie Gmachy głównych domów szlacheckich zastępowane są nowymi znacznie częściej niż jakiekolwiek inne budowle na wyspie, jednak na szczęście dla nas, kartografów, rzadko zmieniają położenie! Całe therańskie politykierstwo, zwłaszcza w Wielkim Mieście, skupia się na przebijaniu domów rywali, a okazałość czyjegoś gmachu jest odpowiednio drogim wyrazem owych dążeń. W konsekwencji wszystkie te wspaniałe szlacheckie siedziby mają co najmniej sto komnat! Wielkie Gmachy wykorzystywane są jako miejsca obrad Konklawe domów, rezydencje najwyższych rangą klanów domu oraz miejsca, gdzie robi się interesy i bawi. Natura organizowanych tam rozrywek różni się w poszczególnych domach. Surowi przywódcy Domu Zanzan nie tolerują nic poza rygorystyczną musztrą i okazjonalną pijatyką. Na drugim biegunie znajdują się dzikie orgie Domu Ippuli, których szczegółów nie opiszę, by nie obrazić subtelnych throalskich uczuć.

Jeżeli nie zaznaczam inaczej, wszystkie omówione przeze mnie Wielkie Gmachy są budowlami napowietrznymi.

Wielki Gmach Domu Argenti to olbrzymi, przypominający skarbiec sześcian. W środku istotnie jest mnóstwo srebra, lecz plotki podają diametralnie różne dane. Elewacje budynku wykonano z monet bitych we wszystkich częściach imperium.

Wielki Gmach Carincich to łańcuch kul połączonych cienkimi niczym pajęczce sieci kładkami. Jego artyzm jest najsubtelniejszy, przez co wydaje się najładniejszą z tych na ogół topornych budowli.

Gmach Gasciliumów wytrwale opiera się modzie. Na przekór innym jest dużym, jednopiętrowym prostopadłościanem o kształcie idealnie odpowiadającym wielkości działki (tak wieki temu zaprojektował go założyciel domu); trzyma się mocno ziemi.

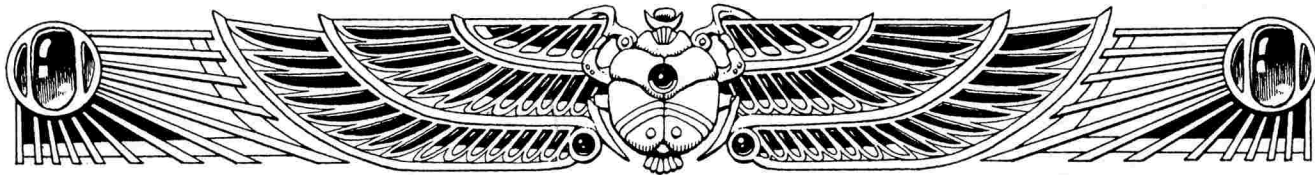
Gmach Heindarich razi w oczy. Ta dziwaczna zbieranina asymetrycznych komnat, przystrojonych trybami, krążkami, świecącymi magicznymi kryształami i innymi ozdobnymi mechanizmami, ma symbolizować pomysłowość badaczy domu. Ja nazywam ją doskonałym przedstawieniem szaleństwa. Budowla rozświetla nocne niebo w okolicy, błyskając i migocząc niczym obłąkany księżyc.

Jeszcze dziwniejszy jest Gmach Ippulich – kolejny olbrzymi sześcian, pokryty śmiejącymi się i płaczącymi porcelanowymi maskami. Ippuli nie są tak zamożni jak inne domy i sporo szlachty publicznie rozprawiało, skąd wzięli pieniądze na ten ekstrawagancki gest. Biorąc pod uwagę nie najlepszą reputację Ippulich – niektórzy nawet twierdzą, że wspierają oni bandy kryminalistów, napadających i rabujących nieostrożnych na ulicach Miasta – część przywódców domów obawia się, iż potrzebne do budowy gmachu srebro pochodziło z ich skarbów.

Gmach Jotynów leży pod ziemią, czyli niezwykle dla Theran miejscem. Z niejasnych, a symbolicznych powodów dawno temu główne klany tego domu uznały, że jego interesy trzeba prowadzić właśnie pod powierzchnią ziemi i tam też wybudowały siedzibę. Gmach Jotynów to kręty kompleks korytarzy, w którym mieszkańcy Throalu czuliby się pewnie jak w domu. Te podobne do górniczych chodniki ozdobione są złotem oraz innymi cennymi minerałami. Niektórzy mieszkańcy Thery martwią się, że Jotynowie ryją zbyt głęboko w kruchej powłoce wyspy i mogą nawet naruszyć skałę kotwiczącą nas w Morzu Selestreńskim. Nie umiem nic powiedzieć o tych obawach – jestem kartografem, a nie inżynierem budowlanym.

Gmach Krandów jest olbrzymim, półprzeźroczystym wielościanem, a każdy z jego dwunastu boków ma kształt sześciokąta. To, co się dzieje w jego zewnętrznych pomieszczeniach, jest ogólnie widoczne, więc odbywa się tam tylko działalność publiczna. Prywatne komnaty położone są w głębi domu.





Gmach Thalossów wznosi się z morza na mocnych, żelaznych słupach. Wszystkie jego sześć pięter oddzielają kolejne warstwy takich podpór. Thalossowie prowadzą większość interesów w Arbitrium – instytucji, którą się z nimi praktycznie utożsamia. Gmach ma charakter mieszkalny, a prawa do najbardziej pożądaných, najwyższych pięter wywołują wśród członków domu wiele sporów.

Rezydencja Domu Narlanth – błyszcząca wieża z opalu, otoczona ognistymi magicznymi symbolami, zmieniającymi kształt, gdy konstelacje gwiazd przesuwają się na niebie – odzwierciedla naturalne zamięłowanie jej posiadaczy do magii i mistycyzmu. Tak jak Gmach Domu Heindari, siedziba Narlanthów rozświetla w nocy niebo i sprawia, że ulice Miasta nigdy nie toną w mroku.

Niedawno odnowiony Wielki Gmach jest własnością Domu Zanjan. Jest to słynny, lewitujący miecz, o którym już z pewnością słyszeliście. Siedzibą Zanjanów był wcześniej behemot, ale przywódcy domu postanowili go wysłać do Maraku, by wziął udział w walkach. Wieść niesie, że nowy Gmach Zanjanów też może służyć jako machina wojenna. Ma ponoć tyle otworów strzelniczych, iż może wręcz zasypać gradem pocisków znajdujące się pod nim ofiary. Takie pogłoski trochę niepokoją mieszkańców Miasta, co cieszy militarystów z Domu Zanjan, którzy prawdopodobnie sami owe plotki rozpuszczają.

Nikt – w tym także ja – nie umie powiedzieć, gdzie znajduje się Wielki Gmach Domu Medari. Wspominam więc o nim jedynie dla porządku, który, jak wiem, dużo znaczy dla naszych gości z Wielkiej Biblioteki Throalu. Członkowie Domu Medari utrzymują, że ich gmach jest nie tylko imponujący, ale i dobrze ukryty gdzieś na, nad lub pod powierzchnią wyspy Thera (załóżmy od tego, kogo o to spytacie). Niektóre nie związane z Medarimi osoby twierdzą jednak, iż ta rozbieżność to podstęp dla zmylenia licznych rywali domu i że Medari żyją potajemnie w kilku niepozornych budynkach rozrzuconych po całej wyspie. Dla jeszcze innych cała ta aura niesamowitości wokół Medarich – uznawanych za oszustów i kanciarzy – to bzdura. Jednak w realiach therańskiej polityki posiadanie rezydencji, której nikt nie widział, oznacza, że nikt właściwie nie może stwierdzić, iż przewyższył Medarich pod względem bogactwa, pomysłowości, wielkości i wszystkiego innego, co imponuje Dawcom Imion.

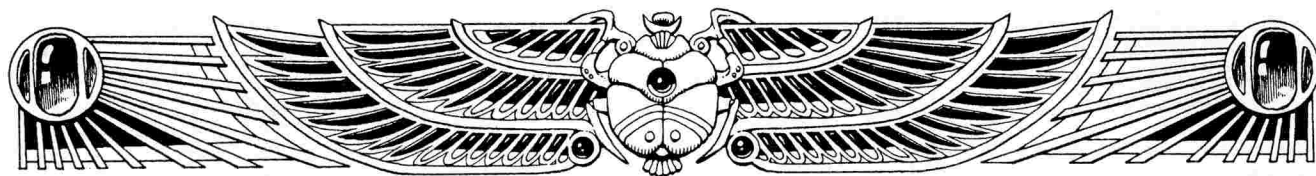
♀ POMNIKACH MESSIASA

Na brzegach wyspy stoją trzy masywne, wysokie na siedem kondygnacji kolumny z czystego orichalku, tworzące przecinający całe Wielkie Miasto trójkąt. Mówi się, że są one pomnikami Elianara Messiasa, Kearosa Navarima i przyszłych Therran. Kolumny – nazywane wspólnie pomnikami Messiasa – zbudowano jakiś czas przed Pogromem, choć nikt dokładnie nie wie, kiedy. Ponoć stanowią one tylko ozdobę, ale każdy, kto się nad tym głębiej zastanowi, w to nie wierzy. Powód, dla którego naprawdę je stworzono, pozostaje tajemnicą, a nieliczni, którzy go znają, milczą. Większość plotek jest jednak zgodna: kolumny musiano zbudować w jakimś wyższym celu. Wartość zawartego w nich orichalku przyprawia o zawrót głowy; w każdej kolumnie użyto go tyle, ile przez kilkaset lat wydobywa się z całej prowincji! Użycie takich ilości tego niezmiernie cennego, mocnego i rzadkiego surowca dla samej ozdoby byłoby albo ostateczną rozrzutnością, albo podstępem dla naiwnych. Przedstawia teraz kilka najpopularniejszych teorii o prawdziwym przeznaczeniu pomników.

- * Kolumny zapewniają Therze dominację nad Niecką Selestreńską. Zabierając z każdej prowincji orichalk, therranscy magowie na zawsze połączyli prawdziwe wzorce tych ziem z wzorcem Wielkiego Miasta.
- * Kolumny wytwarzają moc, pozwalającą therranским badaczom rozszerzać granice magicznej wiedzy poprzez rozwijanie nowych technik, które trudno byłoby sobie wyobrazić, a co dopiero stosować w praktyce.
- * Kolumny chroniły Nieckę Selestreńską przed Horrorami. Najpotężniejsze bestie próbowały spustoszyć naszą część świata, ale zabiła je magiczna energia monumentów. Nawet teraz, gdyby kolumny zostały w jakiś sposób zniszczone, Pogrom mógłby zacząć się na nowo.
- * Kolumny odpowiadają za poziom magii w świecie – a zwłaszcza za to, by nie spadła poniżej minimum dopuszczanego przez twórców *Rytuałów Ochrony*, przez co gwarantują, że era magii przetrwa wiecznie.
- * Cel stworzenia kolumn jest bardziej polityczny i ekonomiczny niż mistyczny. Wojny orichalkowe były strategicznie korzystne, gdyż wiązały prowincje w krytycznym okresie, kiedy mogły one walczyć z imperium. Poza tym nabijały kasę therranских domów szlacheckich. W końcu jednak sukces tej strategii zrodził nieoczekiwany dylemat: odkryto i wydobyto tyle orichalku, że groziło to spadkiem jego wartości. Tak więc, by zużyć nadmiar surowca, nasi przodkowie zbudowali monumenty, czym uchronili fortuny domów (które miały tym samym gwarantować pożyczki z orichalkowych rezerw).

JAKIŻ BYŁOBY
ABSURDEM –
I NIESPRAWIEDLI-
WOŚCIĄ – GDYBY
THERANIE ZEBRALI
ZASZCZYTY ZA CAŁĄ
MAGIĘ ŚWIATA.
POWSTRZYMANIE
CYKLU MAGII NIE
LEŻY W MOCY NA-
WET WIELKICH
SMOKÓW.
– DERRAT, CZARO-
DZIEJ Z YISTANE





♀ DOSTAWIANIU SIĘ DO NAPÓWIETRZNYCH BUDÓWLI

Nieobeznany z Therą czytelnik zadaje sobie pewnie pytanie, jak właściwie mieszkańcy dostają się do napowietrznych budowli, które opisałem. Skrzydlaci Dawcy Imion, jak choćby wietrzniki lub posiadacze amuletów magii krwi zwanych płonącymi skrzydłami, mogą do nich dotrzeć własnym sumptem. Większość osób korzysta jednak z balonów. Dom Argenti i Dom Medari świadczą intratne usługi balonowe, pobierając za przewóz słone opłaty.

Balon to duża, wypełniona aktywnym magicznym gazem, płócienna kula z doczepioną gondolą, w której mogą stać podróżni. Ładunek energii ze specjalnego magicznego kryształu sprawia, że gaz w balonie unosi się i cała konstrukcja wzbią się w powietrze. Zależnie od rozmiarów balony mogą zabierać od dwóch do dwunastu pasażerów. Pojazdy te używane są też do rejsów spacerowych i powietrznych wycieczek nad Miastem. Balony mają jasne barwy, a widok tych „statków”, kołyszących się na niebie, stwarza świąteczną atmosferę. Zwykła podróż z ziemi do pobliskiego napowietrznego budynku zajmuje mniej niż dziesięć minut i kosztuje od pięciu do dziesięciu sztuk srebra. Dłuższe wycieczki są oczywiście droższe.

Miedzy latającymi budynkami kursuje też kilka małych statków powietrznych, jednak w większości są to jednostki domów szlacheckich przeznaczone tylko dla ich członków. Zwykli obywatele mogą się dostać do gmachów balonem.

ŚŁÓW KILKA ♀ ŚRODKACH BEZPIECZEŃSTWA

Spostrzeżenia T'saanas V'shali

Czytelnicy, znający nadzwyczajne środki bezpieczeństwa utrzymywane w therkańskiej dzielnicy Vivane, mogli się spodziewać tego samego lub czegoś gorszego w Wielkim Mieście. Jednak ta sytuacja nie jest tak drastyczna. Pewne swego bezpieczeństwa i potęgi władze serca imperium zezwalają cudzoziemcom i miejscowym na całkowitą swobodę poruszania. Ze złoczyńcami robi się porządek szybko, a niewinni obywatele i przyjezdni mogą załatwiać codzienne sprawy bez obaw o szykany czy niepotrzebne rewizje.

Theran i obcokrajowców traktuje się inaczej tylko pod jednym względem. Osoby, nie będące obywatelami imperium, muszą po przyjeździe poddać się krótkiemu przesłuchaniu *ianatori*, urzędników Arbitorium, którzy przepytują każdego przybyłego do Miasta cudzoziemca. *Ianatori* porównują nowoprzybyłych z opisami znanych przestępców i buntowników, lecz każdy, kto do nich nie pasuje i nie wydaje się wrogo nastawiony do Thery i jej mieszkańców, zostaje mile przywitany. To naprawdę wielka ulga. Przyznaję, że gdy nasz statek zbliżał się do powietrznego doku, ogarnęły mnie wizje upokarzającej kontroli. Ponieważ zaś przedstawiliśmy się jako posłowie wrogiego rządu, obawialiśmy się najgorszego. Jednak nic takiego nie nastąpiło, co wymownie świadczy o pewności siebie, z jaką władze Miasta wierzą w system rozprawiania się z wicherzycielami.

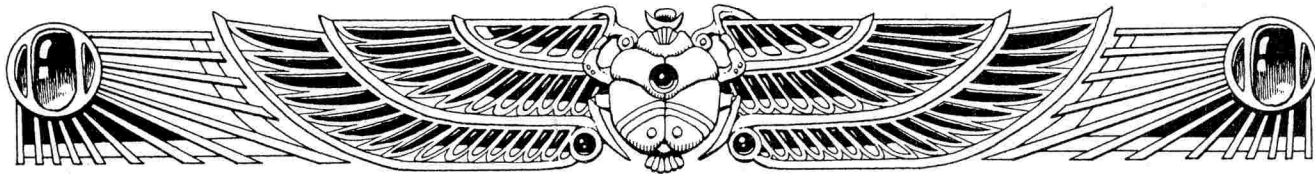
Codziennie bezpieczeństwo w metropolii zapewniają ogólnomiejskie siły policyjne zwane *custos*. Jednak w przeciwieństwie do ich odpowiedników ze stolic prowincji, *custos* Miasta to władze cywilne, podlegające Arbitorium, a nie Akademii Wojny. Ta różnica jest ważna dla Theran, uważających się za wolnych obywateli. Poprzez Wielkie Konklawe szlachta imperium nie pozwala, by *custos* zbyt nią nękały; posłowie podnoszą straszne larum, gdy czują, że ich prawa i przywileje są zagrożone. (Niebawem opowiem o tym więcej).

Custos patrolują miasto pieszo w pięcioosobowych oddziałach: jeden adept dowódca plus czterech nie-adeptów, nadzwyczaj dobrze wyszkolonych zbrojnych. Dowódcy są zwykle Wojownikami lub Fechtmistrzami – najczęściej średnio doświadczonymi byłymi poszukiwaczami przygód, wolącymi pędzić spokojniejsze życie. Wspominanie, że utrzymywanie porządku w wielkim mieście można traktować jak „spokojniejsze życie”, może wydawać się dziwne. Niemniej dobry *custos* jest równie biegły w dyplomacji, co we władaniu bronią, więc jego służba nie oznacza nieustannych walk z łotrami. (Magicznie ulepszani żołnierze nie służą jako *custos*, gdyż ich zmysły są zbyt tępe do tej subtelnej pracy).

W przypadku rozruchów *custos* mogą rzucić do akcji małe oddziały kawalerii specjalnie szkolone do tłumienia wszelkich niepokojów. A o poważniejszych buntach w Mieście praktycznie nie słyszano. Theranie, z którymi rozmawiałam, nie mogli sobie przypomnieć, by do takich zajść kiedykolwiek doszło, a w Wiecznej Bibliotece nie istnieją żadne zapiski o zamieszkach czy rewoltach (przynajmniej ja i moi koledzy ich nie znaleźliśmy). Masy wymykają się czasem spod kontroli, zwłaszcza po zawodach sportowych czy świętach, ale te incydenty nie stanowią zagrożenia dla stabilności władz Miasta. Gdyby jednak została ona kiedykolwiek zagrożona, *custos* mogliby ściągnąć posiłki z jednostek szkolonych w Akademii Wojny – co po części wyjaśnia, czemu w Mieście prawie nie ma kłopotów.

W każdym z czterech posterunków *custos* w Wielkiej Therze (które miałam zaszczyt odwiedzić) znajdują się urzędy administracyjne i koszary. W żadnym z nich nie dowiedziałam się jednak, ilu właściwie policjantów pełni w metropolii czynną służbę.





Zbrodnia i kara

Szlachecy przywódcy Miasta traktują *custos* jako narzędzie do powstrzymywania mieszkańców od uprzykrzania życia możliwym. Kilku therańskich obywateli powiedziało mi (po moim solennym zapewnieniu, iż nie podam ich Imion), że wpływowi wielmoże mogą nawet bezkarnie popełnić morderstwo. Wszyscy urzędnicy Departamentu Bezpieczeństwa Wewnętrznego Arbitorium, którym podlegają *custos*, są mianowani, więc chcąc zachować posady, muszą zadowalać swych politycznych szefów. W takiej sytuacji istnieją ogromne różnice między prawem na papierze a stosowanym w praktyce.

Najpierw krótkie wyjaśnienie, jak therański system prawny powinien działać. Według prawa Thery spory cywilne rozstrzygają urzędnicy mianowani w Arbitorium. Sprawy karne bada i prowadzi *custos*. Therańskie prawo karne wyróżnia pomniejsze zbrodnie krzywdy i poważniejsze zbrodnie wstydu. W przypadku tych drugich prawo wymaga od *custos* nawiązania współpracy z jednym lub więcej *praetori*. Będący częściowo żołnierzami a częściowo dyplomatami, *praetori* pracują bezpośrednio dla generała-arbitra, jednego z najpotężniejszych obok najwyższego gubernatora urzędników imperium.

Zbrodnie wstydu obejmują morderstwo, podpalenie, gwałt, napaść zakończoną kalectwem i korupcję urzędników administracji. Do zbrodni krzywdy zalicza się napaść, nie powodującą trwałych obrażeń, zakłócanie porządku, uchylanie się od płacenia podatków i paserstwo. Większość zbrodni krzywdy jest karana grzywną; każdego niewypłacalnego więźnia skazuje się na ciężkie roboty, będące w praktyce czasowym niewolnictwem. Zbrodnie wstydu karze się w różny sposób: grzywną, ciężkimi robotami, niewolnictwem, wygnaniem lub śmiercią. Prawo powinno być stosowane równo wobec wszystkich bez względu na pozycję społeczną ofiary lub sprawcy popełnionego przestępstwa.

Teraz opiszę, jak ten system działa w praktyce. Jeśli szlachcic popełni przestępstwo przeciw cudzoziemcowi, niewolnikowi lub wolnemu Dawcy Imion, *custos* prawdopodobnie przeprowadzą pobieżne śledztwo, po czym zamkną sprawę „z braku dowodów”. Jeżeli i sprawca, i ofiara są arystokratami, dochodzenie funkcjonariuszy będzie skrupulatne, lecz nadzwyczaj opieszale. Podczas gdy policjanci będą się wałkonić, głowy zainteresowanych sprawą domów szlacheckich prawie zawsze same ją po cichu rozwiążą. Wtedy wystarczy im tylko upewnić się, że wieść o ich ponadprawnej umowie dotarła do *custos* i całe zajście również jest tuszowane. Jeśli sprawcą nie będzie szlachcic, prawu pozwala się działać normalnym trybem; jeżeli przeciw szlachcicowi przestępstwo popełni wolny Dawca Imion, niewolnik lub cudzoziemiec, jest niemal pewne, że zasądzony zostanie najwyższy możliwy wymiar kary.

Pewien uczony z sympozjum opowiedział mi przypadek, który doskonale ilustruje łatwość, z jaką szlacheckie rody naginają prawo do swojego „wizdymisie”. Członek Domu Argenti został zabity w knajpianej bójkę przez młodego szlachcica z Domu Zanjań, oficera wojskowego u progu obiecującej kariery. Taka zbrodnia wstydu normalnie byłaby karana wygnaniem lub śmiercią. W tym wypadku jednak starszyna Zanjańów ukryła zabójcę przed *custos* i skontaktowała się z przywódcami Domu Argenti, „aby omówić ten problem”. Głowy obu domów zgodziły się, że śmierć nie była umyślna, a zabity Argenti sprowokował bijatykę. Chcąc załatwić sprawę, Dom Zanjań wyraził zgodę na odkomenderowanie na własny koszt kompanii najemników do obrony karawan Argentich w Kreanie na okres roku i jednego dnia. Ponadto przystał na przeniesienie przestępcy na linię frontu do zbuntowanego Maraku, gdzie therańskie siły ponosiły ostatnio wielkie straty. W ten sposób zanjański morderca otrzymywał szansę na odkupienie win, walcząc za imperium, a Argenti bezpośrednią kompensatę za śmierć towarzysza. Oficjalne śledztwo oczywiście niczego nie wykazało.

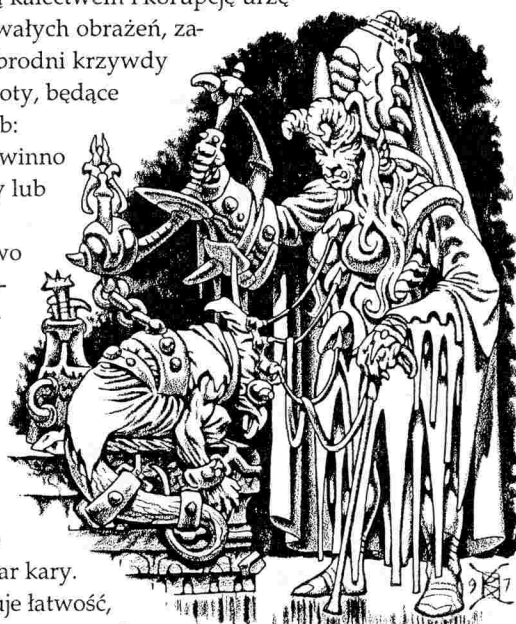
Jak mówi therańskie przysłowie: „Kiedy wkracza prawo, tylko państwo zwycięża”.

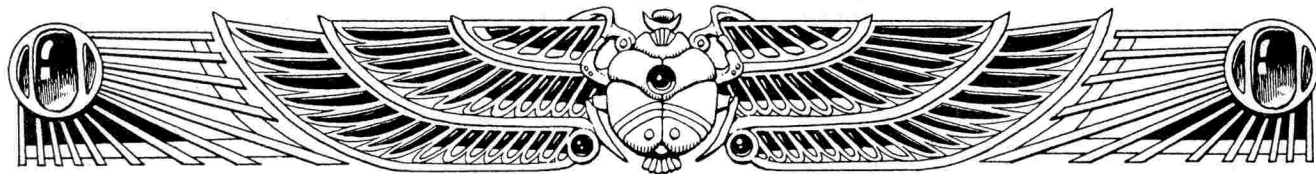
Słówko o Cha-Thordovis

Anonimowy Theranin

Najwyższym strażnikiem Wielkiego Miasta odpowiedzialnym za zwalczanie w nim przestępczości jest trollica o Imieniu Cha-Thordovis. Jest niezwykle niebezpieczna – przykro mówić, że nie dla kryminalistów i zbrodniarzy, a dla zwykłych obywateli i potencjalnych rywali najwyższego gubernatora. Należy ona do osobistych powierników Kanidrisa, tak więc jej wpływy są większe, niż wskazywałyby na to pozycja.

Pomimo urzędowych obowiązków Cha-Thordovis większość czasu spędza zbierając informacje o wewnętrznych wrogach gubernatora. Ale POCHODZI też z Domu Ippuli. A oni słyną z wszelkiego rodzaju tajnych przestępczych działań,





zmierzających do wzbogacenia się kosztem rywali. Słyszałem opowieści, że kieruje też kilkoma – a może nawet wszystkimi – złodziejskimi gangami domu. I oczywiście uchodzi to trollicy na sucho, bo jej informacje pomagają najwyższemu gubernatorowi w utrzymywaniu władzy.

Jestem pewien, że inni mieszkańcy powiedzą wam, iż złodziejskie bandy Domu Ippuli nie istnieją. Kieszonkowiec to kieszonkowiec, rzekną, a domy szlacheckie nie pomagają takim wychodzić na ulicę i ograbić. Jakżeby któryś dom mógł się tak zhańbić, nawet Ippuli – usłyszycie. Wnioski wyciągnijcie sami. Aczkolwiek do zarzutów o szpiegostwo Cha-Thordovis na rzecz Kanidrisa nie ma wątpliwości. Przy wielu okazjach przekazywała ona gubernatorowi informacje pozwalające mu upokorzyć przeciwników. Tak samo pewne jest, że jeśli Kanidris uzna kogoś za użytecznego, ta osoba będzie nietykalna bez względu na zbrodnie, jakie mogła popełnić.

Spotkałem kiedyś Cha-Thordovis i mam nadzieję, że było to po raz pierwszy i ostatni zarazem. Ta kobieta kocha pochlebstwa, nie znosi sprzeciwu i niezdrowo interesuje się grzeszkami therańskich urzędników. Poza tym z nieznanых powodów nienawidzi innych trolli i prześladowuje je ze szczególnym upodobaniem.

Generał-arbiter Andreax z Domu Medari gardzi Cha-Thordovis. Jednak jak dotąd nie wystąpił przeciw niej – co do niego zupełnie niepodobne. Słyszałem plotki, że ma ona ponoć o nim kompromitujące informacje i jestem skłonny w to uwierzyć. Publicznie oboje demonstrują wzajemne niezachwiane poparcie. Prywatnie jednak każde chce zabić drugie. Kanidris prawdopodobnie cieszy się z takiego stanu rzeczy, lubi bowiem, kiedy jego psy skaczą sobie do gardeł.

♀ STOSUNKU DO CUDZOZIEMCÓW

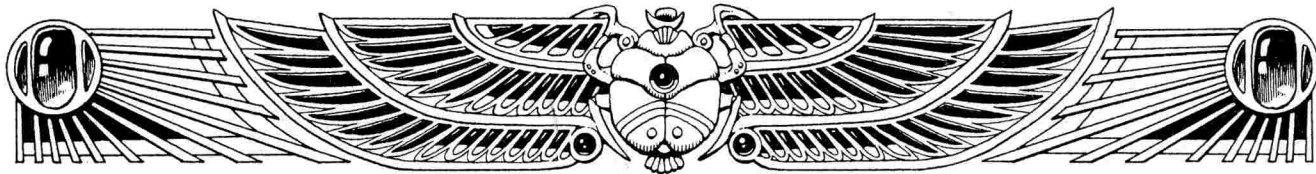
Opierając się na swych doświadczeniach z Theranami w Barsawii, spodziewałam się spotkać w Mieście ze złośliwym lekceważeniem. Byłam więc zaskoczona uprzejmym powitaniem i zainteresowaniem, jakie wzbudziłam. Choć czasem czułam się traktowana protekcjonalnie, wydawało mi się, że te objawy lekceważenia wynikały raczej z niewiedzy niż złośliwości. Therańskie dzieci wychowuje się w wierze, że to ich imperium „ucywilizowało” barbarzyńców z Selestreńskiej Niecki. Dlatego oczekują od nas wdzięczności graniczącej z czcią. Theranie z Miasta rzadko spotykają prawdziwych cudzoziemców, więc nie mają możliwości poznania prawdy. Uważają nas za egzotyczne istoty rodem z legend, opowiadające fascynujące historie i kultywujące obyczaje, którymi można się zachwycić lub które można wyszydzić. To protekcjonalne zachowanie może być irytujące, ale nie czyni nam wielkiej krzywdy.

Dopiero kiedy naiwny mieszkaniec Miasta pojedzie do prowincji i odkryje, jacy naprawdę jesteśmy „niewdzięczni”, wychodzi z niego cała złośliwość i arogancja „typowego Theranina”. Pierwsza taka podróż bywa często dla młodego człowieka gorzkim doświadczeniem. Niełatwo odrzucić nauki całego życia, nawet jeśli są one bardziej mitem niż prawdą. Dlatego zamiast próbować zrozumieć nas, prowincjuszy, i uczyć się szacunku dla naszej odmienności, urażeni Theranie dalej usiłują uczynić z nas wdzięczne, gorsze istoty, jakie znają ze swych dziecięcych tekstów historycznych. I, co smutne, zbyt często reagują frustracją na „naszą głupią odmowę posłuszeństwa wobec zwierzchników”. Potem stosują wobec nas przemoc, łamiąc przy tym własne prawa. Żałuję, iż nie mogę stwierdzić, że przepaść w naszym wzajemnym zrozumieniu da się łatwo zasypać. Ale to by znaczyło zmuszenie Theran do przyznania się, że całe ich życie opiera się na kłamstwie. Oznaczałoby również przekonanie ich do oddania ogromnych bogactw, które zagrabili mieszkańcom Selestreńskiej Niecki. Żadna z tych rzeczy nie przyszłaby łatwo. Wątpię, by któraś z nich była w ogóle możliwa.

♀ ŻYCIU CODZIENNYM W WIELKIM MIEŚCIE

Wielu czytelników tego tomu chciałoby pewnie poznać wielkość garnizonów Thery, łatwość (lub trudność), z jaką można ograbić jej skarbcze czy też poznać możliwości robienia w niej korzystnych interesów. Jednak Merrox upiera się, byśmy omówili życie codzienne mieszkańców Miasta, by lepiej ich zrozumieć jako Dawców Imion. I tak dochodzimy do fałszywej, lecz pouczającej przesłanki, że istnieje coś takiego, jak przeciętny Theranin. Miasto jest domem dla szaleńczo bogatej szlachty i biednych niewolników, skromnych sprzedawców żywności i imperialnych książąt kupieckich. Bogactwo i biedę spotyka się też w Throalu, ale przepaść dzieląca je w Wielkim Mieście jest tak ogromna, że można by nad nią latać statkiem powietrznym. Co jednak dziwniejsze, konflikt między nędzarzami a bogaczami w sercu imperium prawie wcale nie rzuca się w oczy. Niemal każdy Theranin uważa, że bogaci zasługują na bogactwo, a biedni na biedę, toteż nie ma sensu tego zmieniać. Współwinny tej fatalistycznej akceptacji świata jest bezsprzecznie fakt, że skromny niewolnik może dojść w therańskim społeczeństwie nawet do rangi szlacheckiej, choć w życiu zdarza się to znacznie rzadziej niż w legendach.





♀ ŻYCIU CODZIENNYM SZLACHCICA

Życie codzienne szlachcica zależy od pozycji w jego domu. Na niższych szczeblach w hierarchii tak zwana szlachta haruje w ciężkich warunkach, by zarobić pieniądze dla zwierzchników. Młodym lub nowo wprowadzonym szlachcicom zleca się kierowanie drobnymi operacjami domu bądź powierza skromne stanowiska we władzach lub w wojsku. Jeśli zaimponują swym protektorom, obaj – patron i podwładny – awansują w szeregach. Jeżeli spiszą się źle, są degradowani razem. Tak więc jeśli szlachcic nieroztropnie dobiera sobie podwładnych, po mozolnej wspinaczce na szczyt może spaść na samo dno.

Każdy arystokrata, który nie osiągnął jeszcze najwyższej rangi, stara się dostać na najwyższe szczeble domu, gdzie luksus przekracza granice wyobraźni. Uprzywilejowane osoby, które tam żyją, budzą się każdego ranka w prześcieradłach z miękkiego jedwabiu, jedzą magicznie przyprawione, mamiące wszystkie zmysły śniadanie, a resztę dnia spędzają na pozorach lenistwie, spotykając się z innymi szlachcicami i wypróbowując najświeższe nowinki i rozrywki. Słowa „pozorny” nie użyłem tu przypadkowo. Wiele tych na pierwszy rzut oka błahych spotkań jest areną transakcji handlowych i politycznych intryg, które w razie powodzenia mogą umocnić lub dalej podnieść szlachecki status.

♀ CIEKAWYM STATUSIE THERAŃSKICH WOLNYCH DAWCÓW IMION

Wolnym Dawcą Imion jest osoba urodzona w Therze (na samej wyspie lub w kontrolowanej przez imperium prowincji), nie należąca do szlacheckiego domu. Wolnych Dawców Imion jest niewiele; większość to niedawno uwolnieni niewolnicy i ich dzieci. Prowadzą oni gros małych firm w Mieście: są sprzedawcami żywności, właścicielami tawern, ulicznymi artystami i legionistami. Nie wszyscy wykonawcy podrzędnych zawodów muszą jednak być wolnymi Dawcami Imion. Czasem rolę tę przejmują niewolnicy, zastępując nieobecnego właściciela, czy młodszy szlachcic, kierujący jednym z pomniejszych przedsięwzięć swojego patrona. Drobną szlachtą, poszukującą podwładnych, mogących pomóc jej w karierze, często werbuje obiecujących wolnych Dawców Imion, co oczywiście zmienia społeczny status tych ostatnich.

Wolny Dawca Imion ma prawo posiadać i sprzedawać niewolników. Panuje opinia, iż jest on zwykle sroższym panem od wysoko postawionego szlachcica, gdyż potrzebuje więcej dowodów na istnienie gorszych od siebie.

♀ OŚWIECONYCH

Tak zwani oświeceni to nie-Theranie, którym przyznano status wolnych Dawców Imion w Mieście lub w kontrolowanych przez Therę prowincjach. Zazwyczaj otrzymują oni ten zaszczyt od gubernatorów, choć uprawnienia do jego nadawania posiadają też pewni urzędnicy Arbitrium. Oświeceni przyłączyli się do swych imperialnych ciemieżców w pogoni za statusem oraz srebrem i jest ich więcej w prowincjach aniżeli w Wielkim Mieście. Oświeceni – tak jak wolni Dawcy Imion – pozostają formalnie pod ochroną therańskiego prawa, a swą pozycję mogą stracić w każdej chwili. Jeżeli obrażą szlachcica, może on wnieść na nich skargę do urzędnika. Jeśli urzędnik stanie po stronie arystokraty (a większość tak robi), pechowego oświeconego degradowuje się do statusu barbarzyńcy.

Oświeceni mogą kierować w Therze firmami i posiadać niewolników. Nie mogą jednak stać się obywatelami, choć szansę taką otrzymują ich wnuki. Takie trzecie pokolenie cudzoziemców nadaje się już do wprowadzenia do szlacheckiego domu. Wszystkich mieszkańców imperium powyżej rangi oświeconego uważa się za obywateli.

♀ STATUSIE BARBARZYŃCY

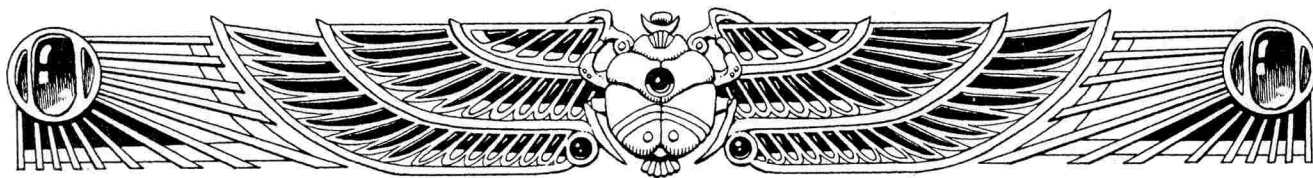
Cudzoziemców i prowincjuszy, przybywających do Wielkiego Miasta i w nim mieszkających, uważa się za barbarzyńców, dopóki oficjalnie nie zostaną uznani za oświeconych. Barbarzyńcy nie mają żadnych praw. Jeżeli nie potrafią dowieść swej niewinności, uznaje się ich winnymi wszelkich oskarżeń. Nie mogą oni również posiadać firm w Mieście ani na terenach therańskich enklaw, w których ich obecność mogłaby zaniepokoić władze. Nie mają też prawa utrzymywać niewolników. Nie trzeba chyba dodawać, że nie można z nich werbować członków szlacheckich domów.

Podczas pobytu w Therze uważano nas właśnie za barbarzyńców. Wyobraźcie sobie – nasz wymagający Merrox i dostojny Jerriv Forrim „barbarzyńcami”! Wciąż mnie to śmieszy.

♀ NIEWOLNICTWIE W ŻYCIU CODZIENNYM

Najniższą rangą Theranie są niewolnikami. Niektórzy urodzili się w niewoli, a wielu trafiło do niej za przestępstwo lub z innych powodów. (Z tego co wiemy my, Barsawianie, niewolnicy przywożeni z prowincji często zostają ukarani za czyny, których nie popełnili. Theranie jednak nie chcą się do tego przyznać). Bici i poddawani gwałtom niewolnicy nie mają żadnych praw – nawet do obrony. Ich rodziny zaś nie mają prawa do rekompensaty w razie ich śmierci. W niektórych





therańskich kręgach znęcanie się nad niewolnikami jest uznawane za w złym tonie; pomimo tego pobicia i brutalność zdarzają się często.

Życie therańskiego niewolnika zależy od jego właściciela. Zniewolony może je spędzać na ciężkiej, fizycznej pracy lub być wspaiałym rzemieślnikiem, z satysfakcją wykonującym swój zawód. Może być zabawką w rękach dekadentckiego mowcodawcy lub być traktowany jak członek rodziny. Może żyć we względnym luksusie w mieszkaniu szlachcica lub spać z parszywymi psami pod brudną tawerną. Innymi słowy: nie ma w Therze czegoś takiego jak „typowy niewolnik”.

O uwalnianiu niewolników

Właściciel niewolnika może zwrócić mu wolność, jeśli wniesie podanie i otrzyma zgodę władz. W Mieście potrzebne pozwolenia wydaje (opisany w tym tomie, w **Imperium w pigułce**) generał handlarzy niewolnikami. W prowincjach obowiązkiem ten należy do gubernatora. Jeśli niewolnik, o którym mowa, urodził się w niewoli, pozwolenie wydawane jest rutynowo za opłatą od 10 do 100 srebrników. Jeżeli trafił do niej za przestępstwo, jego właściciel musi przekonać udzielającego zgody, że podopieczny nie stwarza już zagrożenia dla imperium i ucierpiał wystarczająco, by zaspokoić publiczną potrzebę sprawiedliwej zemsty.

Uwolniony niewolnik z Thery automatycznie staje się wolnym Dawcą Imion, nawet gdyby należał do najrzadziej spotykanych – wziętych w niewolę byłych szlachciców. Uwolniony cudzoziemiec jest uważany za barbarzyńcę. Nabywca pozwolenia może zapłacić dodatkowe 100 srebrników, aby nadać takiemu wyzwolonemu status oświeconego.

♀ WYSTAWNOŚCI I PRZEPYCHU

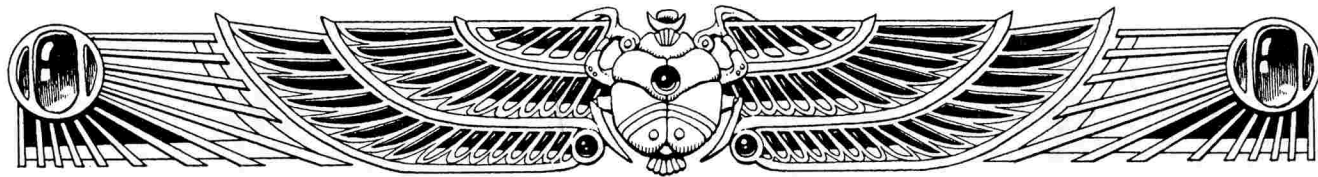
Przywódcy therańskich domów szlacheckich uczynili pysznienie się bogactwem i przywilejami sensem swego życia. Polityczne wpływy mierzone są okazałością czyjegoś domu, strojnością ubioru i wartością biżuterii. Całym sensem życia w najwyższych kręgach imperium zdaje się być prześcignięcie rywali. Wszystkie domy szlacheckie stały się ponad miarę bogate jeszcze na długo przed Pogromem, a popisywanie się ową majątnością to sposób zapisu wyników w skomplikowanej i czasem śmiertelnej grze. Aby zostać wybranym do Konklawe domu czy Wielkiego Konklawe, młody Therańin stroi się w najnowsze, najbardziej szokujące i najdroższe kreacje.

Ta mania na punkcie wyglądu przybiera wszelakie formy. Słyszałam opowieści o porywaniu popularnych dostawców strojów przed większymi wydarzeniami towarzyskimi, aby rywale nie mogli zdobyć od nich kreacji. (Najwyraźniej każde takie wydarzenie towarzyskie w Mieście jest zarazem nieoficjalnym politycznym starciem). Niewolników będących utalentowanymi rzemieślnikami sprzedaje się czasem za więcej sztuk srebra, niż wynosi koszt budowy statku powietrznego. Tkacz gobelinów jest dla therańskiego polityka równie ważny, jak sprawna załoga dla kapitana marynarki. Therańska szlachta to obsesyjni kolekcjonerzy, gromadzący olbrzymie zbiory rzadkich przedmiotów z prowincji. Co nie powinno dziwić, zawartość kolekcji może wpłynąć na polityczną karierę. Nad szklaneczką wina słyszałam opowieść o pewnym biurokracie, który stracił pożądaną awans, gdyż jego rywal ujawnił, że wiele najpiękniejszych miniaturowych rzeźb kandydata było źle skatalogowanych.

O paradoksalnym stosunku do złodziejstwa

Kraj kolekcjonerów powinien brzydzić się złodziejami. I Thera tak robi. Jednak szlachta Miasta korzysta też z ich usług, zatrudniając adeptów złodziejskiego fachu do okradania konkurentów. Oficjalnie karą za choćby najmniejszą kradzież w Sercu Imperium jest śmierć. W praktyce jednak najlepszych złodziei wciąż się uwalnia, by złodziejska rywalizacja możliwych mogła trwać dalej. Żaden therański szlachcic nie chce stracić rabusia, dzięki któremu może w przyszłości narobić kłopotów konkurentowi. Nawet niektórzy szlachcice są adeptami złodziejami; po złapaniu w skarbcach domu rywala takich łotrzyków zwykle się nie oskarża,





tylko wymienia w sekrecie za okup. Inkasujący okup uważa towarzyszące ofierze upokorzenie za politycznie cenniejsze niż publiczny proces, który mógłby okryć hańbą całą szlachtę.

O wszechobecności magii krwi

Niepokojącym objawem therańskiej obsesji na punkcie przepychu jest fakt, że w coraz bardziej blahym celu używa się w imperium technik magii krwi. Dla nas, Barsawian, dla których takie czary to najwyżej zło konieczne, stosowanie ich do byle głupstw jest szokujące. Co gorsza, wielu therańskich szlachciców rzuca takie zaklęcia jedynie dla ozdoby.

Pewni therańscy wielmoże – najwyraźniej znudzeni naturalną postacią ras Dawców Imion – używają magii, by jak najbardziej się przeobrazić. Im wyżej na drabinie przywilejów stoi dany szlachcic, tym prawdopodobniejsze, że skrajnie zmienił swe kształty. Niektóre z tych zmian wzorca dają magiczne korzyści, jednak większość dotyczy jedynie wyglądu. W czasie krótkiego pobytu w Mieście widziałam ludzi ze szlachetnymi kamieniami miast paznokci, trolle obdarzone poruszającymi się i pulsującymi rogami, przypominającymi żywe istoty, wietrzników z jedwabnymi skrzydłami, krasnoludzkich rzemieślników z dodatkowymi rękami, t'skrangi z zatrutymi metalicznymi kolcami na ogonie i orki o głosach tak brzmiających, jakby osobnicy połknęli wiadro cykad. Nawet kilku therańskich obsydian przeszło te dziwne transformacje! Tylko szaleni przedstawiciele tej rasy parają się magią krwi, a przynajmniej tak się mówi. Bo jak zdołają wrócić do swych żywogłazów, jeśli zmieniają swe wzorce? Nie mogą tego pojąć.

Zastanawiam się, czy szlachta, która tak bezmyślnie igrza z niebezpiecznymi mocami magii krwi, przybliży postęp Luper-cala. Słyszałam, że ponoć czasem szaleńcy dostrzegają rzeczy, umykające osobom normalnym. Może jednak to therańscy wielmoże są obłąkani, a zwariowany architekt poczytalny?

Słów kilka o Syglindzie

Od niejakiego Blurzantona, akredytowanego uczonego z Wiecznej Biblioteki, z którym podczas wieczornych wędrówek po mieście wypijałam najbardziej pouczającą lampkę wina, usłyszałam o personie najbardziej burzącej porządek takimi drobnymi stratami magicznej mocy. Nazywa się ona Syglinda i ma taką pozycję, iż nie powinna bawić się magią krwi. Syglinda jest wschodzącą gwiazdą Domu Narlanth, od dawna znaną ze swych magicznych zdolności, a także jedną z czołowych badaczek magii krwi w Mieście. Ta urocza elfica o włosach barwy szronu przeszła wiele transformacji. Jej włosy zrobione są z lodu, który nigdy się nie topi, a skórę ma perłową i świecącą w ciemności. Blurzanton mówił, że kiedy spojrzy się jej w oczy, widzi się w nich własne odbicie – ale wyidealizowane, piękniejsze, niż kiedykolwiek można by sobie wymarzyć.

Syglinda, umiejętnie promująca samą siebie, ostentacyjnie pojawia się na każdej uroczystości dla uczczenia magicznych dokonań Domu Narlanth. Ma też kontakty z wpływowymi badaczami magii w Therze. Kiedyś była członkiem magicznych grup badawczych związanych z Wieczną Biblioteką, Arbitorium, najwyższym gubernatorem i Domem Zanjana. Łatwość, z jaką przenosiła się z jednej do drugiej, jest godna uwagi, gdyż zespoły te ostro ze sobą rywalizują. Swymi dokonaniem zdobyła sobie przydomek „Królowej Pasterzy Niebios”. Dorobek zawdzięcza częściowo geniuszowi, a częściowo (tak przynajmniej twierdzi Blurzanton) talentowi wkradania się w łaski możnych. Teraz kieruje własną grupą badaczy, opłacaną przez Dom Narlanth.

Syglinda, wybrana ostatnio do Wielkiego Konklawe, niestrudzenie walczy o fundusze na magiczne badania. Twierdzi, że jest na skraju przełomu, który pozwoli wszystkim Dawcom Imion żyć wiecznie bez chorób i uwolnić się od fizycznych potrzeb, takich jak głód czy pragnienie. Jej stronnicy cieszą się na tę myśl, ale wielu innych boi się tak dziwacznej egzystencji.

Pasterz Niebios to tytuł nadawany w Imperium Thery tylko najbieglejszym i najwyżej postawionym magom. Pasterze Niebios są uznawani za obecne wcielenie starożytnego magicznego zakonu, który stworzył Rytuały Ochrony i Przetrawiania, i podobno odpowiadają tylko przed najwyższym gubernatorem, Kanidrisem.

Jerriv Forrim

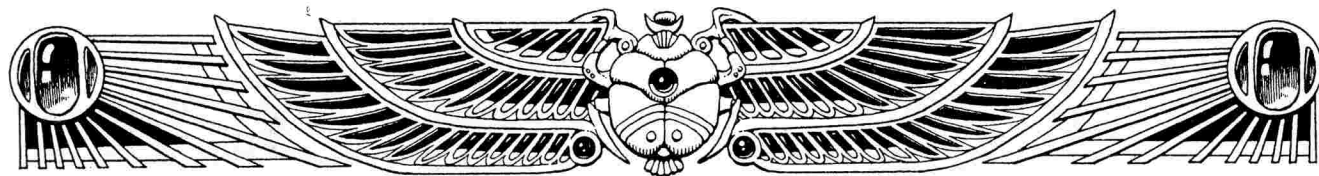
♀ STOSUNKU DO PASJI

Spostrzeżenia Jerriva Forrima

Zanim przybyłem na sympozjum i spotkałem wielu uczonych z dalekich krajów, żyłem w mylnym przekonaniu, że Pasje, jakie znamy w Barsawii, są czczone na całym świecie. Dowiedziałem się tam jednak, iż mieszkańcy innych prowincji składają hołd potęgom, o których nic nie wiemy! Owe Pasje zostaną opisane w dalszych rozdziałach naszej książki.

Theranie z Wielkiego Miasta znają jednak te same Pasje co my. To jeszcze jedna niespodziewana wspólna płaszczyzna między naszymi dwiema kulturami, co przypomina nam, że korzenie therańskiej cywilizacji tkwią w barsawiańskiej ziemi.





Niezależnie od tego, w naszym i therańskim stosunku do Pasji istnieją jednak spore różnice. Większość Theran nie przyznaje tym potęgom większego moralnego i duchowego znaczenia, traktując je jedynie jako wyjątkowo potężne, nadprzyrodzone istoty. Dobijają z nimi targów w zamian za moc, ale nie uważają, by posiadały one jakąś doniosłą mądrość czy kontrolę nad losem Dawców Imion. Taką teorię ogłosił podczas Pogromu therański mag i uczoney, Labbradis. Próbował on dowiedzieć, że Pasje są jedynie odbiciami myśli i pragnień Dawców Imion, przedstawieniem integralnie związanych z naszym życiem idei. Jego dzieła opisują te potęgi jako rozumne, magicznie ożywione metafory.

Labbradis wycofał się z tych teorii, podobnie jak część jego następców. Niemniej nadal zalecał on nadzwyczajną ostrożność w postępowaniu z Pasjami, jednak jego uczniowie często nie byli tak przezorni. Moje źródła donoszą, że kilku badaczy magii pod patronatem Arbitorium pracuje nad metodami, dzięki którym moc Pasji będzie można podporządkować woli imperium, a raczej pewnych wpływowych przedstawicieli jego władz. Taki zamiar z pewnością zaszokuje przeciętnego Theranina.

Osoby, które – tak jak wielu Barsawian – boją się Pasji lub je kochają, traktowane są w Mieście z pogardą. Typowy mieszkaniec serca imperium uważa ich wiarę za zabobony. Choć sam jest skłonny prosić Pasje o moc czy nawet modlić się do nich w chwili słabości, nie chce przyznać, że przedstawiają one coś wspanialszego od niego. Co smutne, uważa je tylko za kolejny rodzaj magii, z którego można czerpać bezpośrednie korzyści.

w wielu plot-
kach pojawiają
się badacze z AR-
BITORIUM, KTÓRZY
PRAGNĄ ZWYCIĘ-
żyć PASJE, JEDNAK
WCIĄŻ NIE MA DO-
WODU POTWIER-
DZAJĄCEGO TE
REWELEACJE.
– VAGOMATH,
OBROŃCA WIARY
JASPREE, BADAŁCZ
LAUREAT Z DOMU
GASCILIUM

Obrońcy wiary

Pomimo drwin, głośna mniejszość w Wielkim Mieście podobnie jak my, Barsawianie, składa Pasjom stosowny hołd. Głosiciele tych potęg nie tracą żadnej okazji, by zganić niewiernych rodaków za bluźniercze zachowanie. Przepowiadają rychłe nieszczęście, jeśli Theranie się nie opamiętają i nie poproszą Pasji o przebaczenie.

Czczyciele Pasji nazywani są w Mieście obrońcami wiary. Większość, chcąc zdyskredytować owych wiernych, traktuje ich jedną miarą. Tymczasem obrońcy wiary nie tworzą jednej grupy. Każda Pasja utrzymuje małą trzódkę wiernych wyznawców zwykle pod przewodnictwem głosiciela. Te grupki są mniejsze i znacznie gorzej zorganizowane niż throalscy *olzim*, ale mają podobny cel – zrzeszenie zwolenników potęgi.

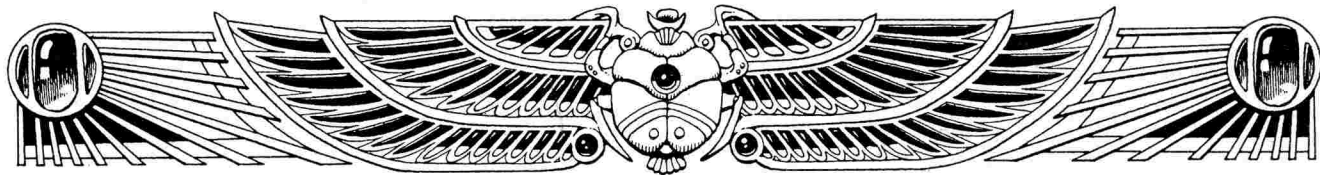
Obrońców wiary Pasji szczególnie ingerujących w sprawę Dawców Imion, takich jak Lochost czy Thystonium, władze Miasta traktują nieufnie. Pewien obrońca wiary Lochosta powiedział mi, że jest stale inwigilowany przez pachołków z Departamentu Bezpieczeństwa Wewnętrznego Arbitorium.

O Szalonych Pasjach

Poniższą opowieść zrelacjonował mi w sekrecie pewien, pragnący zachować anonimowość, osobnik. Twierdził on, że Pasjami najbardziej zaangażowanymi w rozwój Imperium Thery były te, które zwiemy dziś szalonymi: Raggok, Vestrial i Dis. Raggok (nazywana przed Pogromem Rashomon) jako Pasja Władzy uważała, że Niecka Selestreńska mogłaby się najlepiej bronić pod jednym panowaniem. Sądziła też, że Pasje mogłyby zdobyć wpływy, gdyby ktoś w niej rządzący nakazał ich czczenie poza Barsawią i Therą. Dis przyłączyła się do Raggoka, albowiem uważała, że wspólna władza zaprowadziłaby w regionie porządek. Potem obie namówiły do pomocy oszusta, Vestriala, by ten nauczył Theran, jak przechrzcić Horrory i odwrócić ich uwagę od mieszkańców selestreńskiego regionu. Według mojego informatora to właśnie zaangażowanie w sprawę Thery ściągnęło na te trzy Pasje zgubę. Najinteligentniejsze z wielkich Horrorów spróbowały je splugawić, sądząc, że pokonanie ich otworzy kaery i cytadele Selestreńskiej Niecki. Wspomniane Pasje obroniły Dawców Imion, ale za cenę swego psychicznego zdrowia. Poniosły dla Thery największą ofiarę. Kiedy zaś popadły w obłęd, zapragnęły zniszczyć imperium, gdyż jego istnienie zbyt boleśnie przypomina im o utracie zmysłów.

Ta opowieść jest interesująca z wielu powodów – bynajmniej nie tylko dlatego, że otwarcie przyznaje, iż Dis jest Pasją Szaloną. Sporo Theran utrzymuje, że owa potęga zachowała zdrowe zmysły i czci ją ponad wszystkie inne (w stopniu, w jakim można rzec, iż w ogóle to robi). Ci, którzy składają Pasji hołd, nie chcą jednak przyznać, że ukochany „porządek” Dis zmienił się w tyranie. Według mnie splugawienie tej potęgi odzwierciedla spaczenie całego Imperium Therańskiego. Oboje zaczęli żyć jako idealistyczni zbawcy wszystkich Dawców Imion, by potem stać się ich ciemieczkami. Czy Dis świadomie plugawi pobudki i czyny imperium z zemsty na tych, którzy byli świadkami jej upadku? A może to Theranie chętnie ją czczą, bo w swym zepsuciu nie dostrzegają jej szaleństwa?





KREANA

Prowincja Kreana leży na południowo-wschodnim brzegu Morza Selestreńskiego, na kontynencie Fekara. Słynie z urodzajnych ziem, których wiele jest w dorzeczu wielkiej rzeki, zwanej przez miejscowych Wielką Matką. Największym miastem prowincji jest Karnard, w którym żyje prawie pół miliona Dawców Imion.

Stosunki między Kreaną a Therą są dość niezwykle, bardziej przypominają one sojusz państw niż związek podbitego ze zdobywcą. W zamian za ściśle spełnianie żądań Thery, imperium pomogło królom Kreany utrzymać i rozszerzyć swą władzę na kilka pobliskich miast-państw. Dawniej niezależne miasta Okonopolis, Issyr, Chalmides i Nuboz znalazły się w therańsko-kreańskim jarzmie zaraz po tym, jak stopa imperialnych posłów stanęła w komnatach kreańskich faronów.

Dla większości Barsawian Kreana to odległe cudo. Wszyscy znamy legendy o jej bajkowych pomnikach ku czci zmarłych, wielokolorowych lotnych piaskach pustyni i strasznej potęgi drzemiących w jej podziemiach smoków. Kupcy i uczeni z Kreany czasem docierają do Barsawii, ale niewielu gości z tej prowincji zapuszcza się poza therański posterunek w Viva-ne. Toteż dla obywateli Throalu możliwość odwiedzenia Kreany i poznania jej mieszkańców była zawsze rzadkim i wielce cennym przeżyciem.

Spotkanie kreańskiej delegacji na sympozjum było dla mnie największą przyjemnością. Kreańczycy – przewodzeni przez uczonego, nadwornego skrybę Aten-a-para – dowiedli, że pragnęli wiedzy o nas równie gorąco, jak my o nich. Jerriv Forrim i ja podarowaliśmy ich Przekłętą Bibliotekę Karnardu egzemplarz Przewodnika po Barsawii, w zamian za co otrzymaliśmy publikacje o ich kraju, z których skleciłmy ten rozdział. Poza wspomnianymi w tekście wyjątkami, materiał dotyczący Kreany pochodzi z dzieł Aten-a-para.

Merrox, mistrz Komnaty Rejestrów, 1509 TH

◊ POCZĄTKACH KREANY

Słowa Man-ot-krela, kapłana najwyższego wtajemniczenia faronu Zhem-ka-tepa II

Posłuchajcie teraz historii o Stworzeniu, od dawna znanej kapłanom Gez.

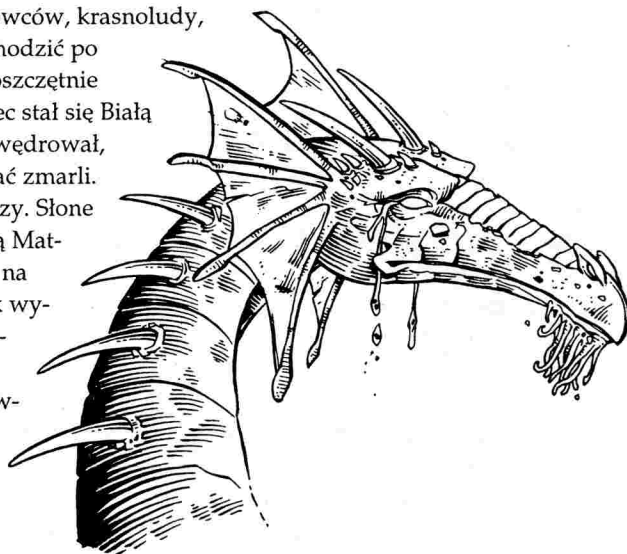
Na dzień przed pierwszym dniem nie było niczego.

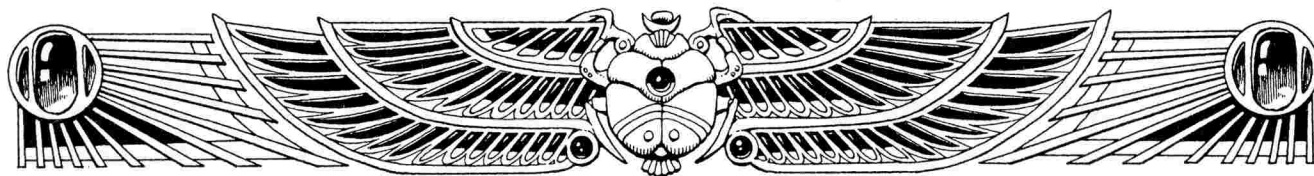
Pierwszego dnia powstała Ziemia i Piasek. Były one Amaz-Chelkiem, Czerwoną Pasją. Amaz-Chelk był zły i samotny. Spalał.

Drugiego dnia powstał pierwszy Dawcy Imion: smoki, które latały w przestworzach. Z ich lotu powstała Błękitna Pasja, Ozul. Smoki próbowały wylądować na Ziemi i Piasku, ale Amaz-Chelk palił je. Wzbiły się więc znowu w niebo i poprosiły Ozul o pomoc. Powściągliwa Pasja odmówiła.

Trzeciego dnia smoki stworzyły inne rasy Dawców Imion: szakalowców, krasnoludy, elfy, orki, trolle, wietrzniki, ludzi, obsydian i t'skrangi. Kazały im chodzić po Ziemi i Piasku, by ostudzić gniew Amaz-Chelka, ale ten spalił ich doszczętnie i tak w świecie pojawiła się śmiertelność. Pierwszy zabity szakalowiec stał się Białą Pasją, Sanepem, strażnikiem bram umarłych. Opuścił on ten świat i wędrował, dopóki nie znalazł Krajów Zachodu – krainy, w której mogli mieszkać zmarli.

Czwartego dnia smoki zapłakały. Był to jedyny raz, kiedy uroniły łzy. Słone krople spadły na pierś Amaz-Chelka i stały się Ureth, Wielką Rzeczną Matką. Ureth ostudziła gniew Czerwonej Pasji i zażądała prawa do życia na Ziemi i Piasku, z którego mieli skorzystać Dawcy Imion. Amaz-Chelk wyraził zgodę, pod warunkiem, że smoki zapłacą za zakłócenie jego spokoju. Czerwona Pasja miała zapaść w sen, a wraz z nią smoki. Przed zaśnięciem mogłyby jednak złożyć jaja, które stworzeni przez nie Dawcy Imion zanieśli do dalekich, niedoskonałych krajów. Ale od tego czasu żaden smok nie miałby prawa stąpać po piaskach doskonałej Kreany ani latać w chmurach Ozul, nieba nad nią. Biada zaś tym, którzy zakłócą sen Amaz-Chelka lub smoków w jego objęciach.





Piątego dnia Ureth, Wielka Rzeczna Matka, poprosiła ocalałych Dawców Imion, by żyli wzdłuż jej brzegów. Urodziła pszenicę i jęczmień, a oni zasiali te nasiona w czarnej, żyznej ziemi. Zboże wyrosło szybko, tak jak dwójka dzieci wysnionych przez Amaz-Chelka: Tabru i Malek. Tabru był Czarną Pasją, Pasją Pszenicy i Jęczmienia, Malek zaś Wielobarwną Pasją, Pasją Zemsty i Pustyni.

Szóstego dnia obie Pasje zalecały się do Ureth, chcąc pojąć ją za żonę. Ureth wybrała Tabru, naturalne jest bowiem, że płodna rzeka bierze za męża nasienie, z którego rosną uprawy. Malek wpadł w złość i zabił rywala, po czym rzucił jego rozczłonkowane ciało do stóp Ureth. Potem odszedł na pustynię, gdzie po dziś dzień zagraża Dawcom Imion i Pasjom.

Siódmego dnia zabity Tabru powędrował do Krajów Zachodu, krainy umarłych. Zmarli głodowali, więc pozwolił im pożywić się swoim ciałem.

Ósmego dnia Ureth, wciąż żywa, udała się do Krajów Zachodu, błagać o powrót Tabru. Bez niego Dawcy Imion Kreany, doskonałego kraju, zginęliby z głodu. Sanep i Ureth walczyli o Tabru przez rok i jeden dzień. Każdego dnia zmagania z ich ciał rodziła się nowa Pasja. Po pewnym czasie było ich zbyt wiele, by doskonały kraj i Kraje Zachodu mogły je pomieścić. Sanep i Ureth przerwali więc walkę i zgodzili się dzielić Tabru. Na zimowe miesiące miał on wędrować do Krajów Zachodu i dostarczać żywność głodnym zmarłym. Przez resztę roku mógł zaś żyć w Kreanie, rozdając swój hojny dar żywym.

Ureth wyrwała snop pszenicy z ucha Tabru i zabrała go ze sobą do doskonałego kraju. Pierwszym Dawcą Imion, którego spotkała po powrocie, był człowiek imieniem Faron. Rozkazała mu zjeść tabrowy snopek. Esencja Czarnej Pasji przepelniła Kreańczyka. I tak Faron stał się Tabru w naszym świecie. Ureth uczyniła go władcą wszystkich Dawców Imion i od tamtego dnia nazwa faron znaczyło król. Po dziś Kreana znajduje się pod mądrymi rządami Pasji, zapewniającej trwałą doskonałość naszego kraju, dopóki nikt nie zakłóci snu śpiącemu Amaz-Chelkowi i pierwszemu smokom.

♀ PIRAMIDZIE DAWCÓW IMION

Z dzieł Aten-a-para, nadwornego skryby Kreany

Pierwszy król Kreany, Faron I, zarządził, że społeczeństwo doskonałego kraju również musi być doskonałe. Stwierdził, że kształtem doskonałym jest piramida, więc jego królestwo powinno być piramidą, w której każdy Dawca Imion posiada stosowne miejsce. Na szczycie piramidy miał stać faron, pod którym znaleźliby się członkowie rodziny królewskiej i służący mu kapłani-skrybowie. Pod kapłanami-skrybami byłiby nomarchowie, pod nimi poddani, a na samym dole niewolnicy.

Tak jak podstawa piramidy nie może stać się jej wierzchołkiem, tak żaden Dawca Imion nie może zmienić swego miejsca. Poddany nie może stać się kapłanem-skrybą, a królewski książę – poddanym. Nawet zbuntowanemu nomarchowi nie można odebrać statusu, a co najwyżej pozbawić go życia. Dawcy Imion są urodzeni, nie stworzeni do czegoś. Jeśli twój ojciec był skrybą i ty nim być musisz.

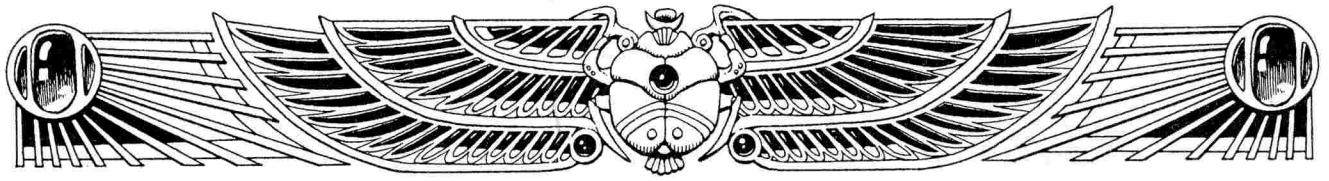
♀ FARONIE

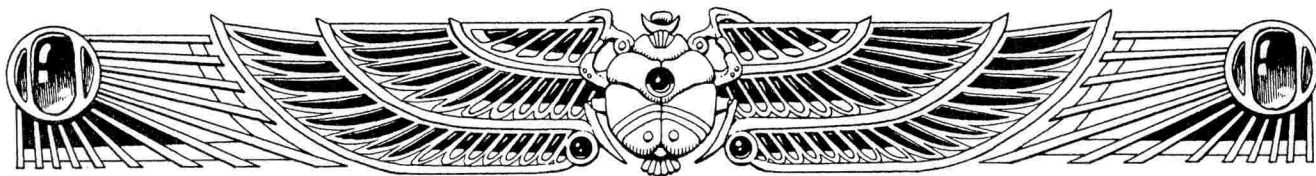
Faron pozwolił Therańskiemu Imperium przypisać sobie część władzy nad naszym doskonałym krajem. Niemniej największą władzę w Kreanie wciąż sprawuje nasz rządca. Faron Zhem-ka-tep II rządzi nami mądrze i dobrze. Panuje nad wszystkimi. Rozgoryczeni – żyjący po to tylko, aby przypominać, jakie mamy szczęście – mogą twierdzić, że to therański gubernator jest władcą. Mogą dowodzić tych oszczerstw, mówiąc, że faron nigdy nie sprzeciwia się jego woli. Jednakże są oni w błędzie. Nasz faron rządzi zgodnie z własną wolą, a gubernator mądrze go naśladuje.

O śmierci farona

Najważniejszym obowiązkiem farona jest umrzeć każdej zimy, kiedy Wielka Matka Ureth się kurczy, a jej wody cofają się z urodzajnych brzegów. Szóstego dnia miesiąca raquas zaczyna się Festiwal Życia, podczas którego nasz lud czci owoce ziemi, winorośl oraz inne codzienne rozkosze. Dziewiątego dnia raquas, na koniec festiwalu, ma miejsce ceremonia śmierci króla. Zaufani słudzy ubierają wtedy farona w pogrzebowe całuny, a on żegna się z rodziną i dworskimi urzędnikami. Wybiera się sześciu służących, którzy dostąpią zaszczytu umrzeć razem z nim i zapewnić mu w Krajach Zachodu należytą opiekę. Wtedy następca tronu dźga farona nożem w serce. Potem ciało władcy umieszcza się w złotej trumnie i, w towarzystwie tłumu żałobników, przewozi do grobowca farona. Grobowiec ów stoi w centrum naszej stolicy, Karnardu, górując nad wszystkimi otaczającymi go budowlami. Ciało farona i jego sześciu wybrańców składa się w grobowcu, który zostaje potem zapieczętowany. Zamknięcie budowli oznacza początek miesiąca smoka, jak zwiemy połowę roku po Festiwalu Życia. W tym czasie Wielka Matka oplakuje Tabru, a my swojego farona. To naprawdę straszny okres.







Miesiące smoka

Legendy mówią, że kiedy Tabru i Faron są razem w grobie, straszne sny śpiących smoków przesączają się przez ciało Amaz-Chelka do doskonałego kraju. Owe sny zarażają mieszkańców Kreany. Skłaniają łagodnych obywateli do przemocy. Uczciwych zachęcają do kradzieży. Cnotliwi stają się rozpustni. Lojalni urzędnicy się buntują. W tych strasznych dniach nawet Theranie czasem nie mogą utrzymać porządku w swych szeregach. (Naprawdę nasi therkańscy partnerzy gorzej od nas odczuwają złe efekty smoczycich snów).

Zaburzenia duchowe to dopiero początek. Kiedy faron leży w złotej trumnie, rośnie aktywność uciążliwych od czasu Pogromu Zmarłych, Którzy Chodzą Po Ziemi. Wzmaga się też gwałtowność lotnych piasków, zasypujących przejścia między naszymi miastami. Po kraju szerzą się zarazy i na krótko powraca zagrożenie Horrorami. Folgują też sobie naznaczeni przez Horrory szaleńcy i okrutnicy, popełniający wtedy najhaniebniejsze czyny.

Przebudzenie farona

Dziewiętnastego dnia miesiąca Teayu procesja najwyższych kapłanów udaje się do grobowca farona. Wymawiając starożytne zaklęcia Tabru, odpieczętowują mauzoleum, otwierają trumnę i budzą zabitego króla do życia. Władca wraca do pałacu, pokazuje się ludowi i rozpoczyna Święto Pierwszego Siewu, kolejną uroczystość ku czci wiecznego cyklu życia.

Jeżeli faron się nie przebudzi, znaczy to, że duch Tabru opuścił jego i jego rodzinę. W takiej sytuacji regentem z całą świecką władzą farona zostaje pierwszy wicekról Kreany. Rozpoczyna on sprawowanie władzy od dopilnowania, by złapano i stracono wszystkich członków dawnej rodziny królewskiej. Drugim obowiązkiem jest znalezienie nowej składnicy esencji Pasji – czyli nowej dynastii. Czasami rozpoznanie jej wymaga mistyki znanej tylko najwyższym kapłanom Tabru. Kiedy indziej nomarchowie walczą ze sobą o zwierzchnictwo, a duch Pasji po prostu napęcza ciało zwycięzcy. Opisane wyżej dynastyczne przerwy zdarzają się rzadko; w liczącej ponad 2000 lat historii Kreany było ich zaledwie dziesięć.

Słów kilka o Zhem-ka-tepie II

Słowa Me'baata Khadruli, kupca korzennego z Karnardu

Bycie żywym wcieleniem Pasji to wielka polityczna zaleta. Zhem-ka-tep, tak jak i jego przodkowie, jest bardziej oddalony od swych poddanych niż najwyższy gubernator Thery. Życie farona ograniczają bardzo ściśle zasady; nie widuje on nikogo poza najbliższą rodziną, doradcami, gubernator Chisfyn i jej najbardziej zaufanymi pomocnikami. Dlatego nikt z poddanych tak naprawdę go nie zna. Pozostaje on zagadką nawet dla Chisfyn – tym bardziej, że sam mówi zagadkami. Zhem-ka-tep oczekuje pokory od każdego i nie zastanawia się nad losem najsłabszych z poddanych. Bo i po co? Jest żywym wcieleniem Pasji Tabru; stoi ponad Dawcami Imion, tak jak oni stoją ponad mrówkami.

Znajomość osoby farona raczej nie przyda się przybyszom, gdyż żaden cudzoziemiec nie otrzymają u niego audiencji. Jeśli chcecie wiedzieć, co dzieje się w Kreanie lub co się tam wydarzy, lepiej śledźcie poczynania dwóch najstarszych synów władcy. Zhem-ka-tep III i Lhem-ka-mur są głównymi źródłami informacji farona o kraju, przez co odpowiadają też za jego politykę.

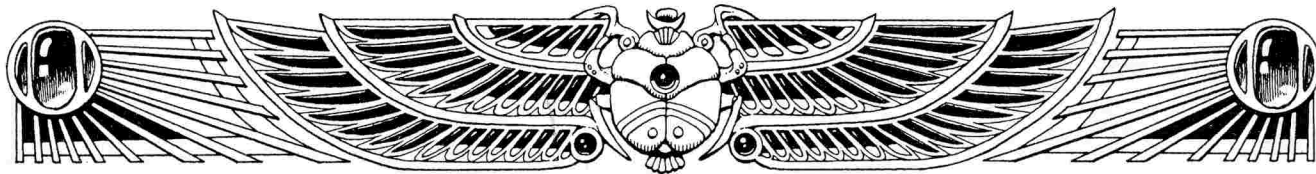
♀ RODZINIE KRÓLEWSKIEJ

Ustalanie i realizacja polityki zawsze były domeną najbliższej rodziny farona. Synowie władcy, odkąd skończą piętnaście lat, uznawani są za starszych rangą od wszystkich innych członków królewskiej rodziny. Córki mogą zająć miejsce synów jako następczynie tronu, tylko jeśli faron nie ma męskich potomków. Duch Tabru może mieszkać w ciele kobiety, jednak Pasja najlepiej spełnia rolę męża Wielkiej Matki w ciele mężczyzny.

Przez wiele wieków faronowie pozwalali wewnętrznemu kręgowi kapłanów-skrzybów przejmować coraz więcej zadań administracyjnych. Synowie naszego obecnego władcy, książęta Zhem-ka-tep III i Lhem-ka-mur, odwrócili nieco tę tendencję i bardziej angażują się w codzienne sprawy królestwa.

Zhem-ka-tep III jest *faron-ta*, czyli następcą tronu. Energiczny i serdeczny okazał zainteresowanie dobrobytem nawet swych najniższych poddanych. Jako adept Wojownik wyjeżdżał za granicę, aby porównać rządy w Kreanie z rządami w innych państwach. Zawędrował nawet niegdyś do Barsawii, gdy przepełniony młodzieńczym idealizmem chciał sprawdzić swą odwagę. Poznał tam dokument zwany *Wspólną Deklaracją*, o którym sam wiem niewiele. Meldunek księcia na temat tego dziwnego traktatu wywołał wśród moich kolegów wielką konsternację. Deklaracja zawiera ponoć szokujące idee, wywracające piramidę Dawców Imion do góry nogami! Słyszałem, że gubernator Chisfyn również zna ten dokument i wielce on ją niepokoi. Nie widzę jednak powodu do zmartwień. Większość *faron-ta* daje się na krótko ponieść takim młodzieńczym szaleństwom jak entuzjazm dla zagranicznych obyczajów; zanim osiadzie w nich esencja Tabru, często brak im królewskich instynktów.





Lhem-ka-mur jest *faron-ti*. Ten tytuł nadaje się każdemu synowi władcy, nie będącemu bezpośrednim następcą tronu. Lhem-ka-mur jest łagodniejszego, spokojniejszego usposobienia niż jego starszy brat; przez kilka lat zbudował prężne imperium handlowe razem z Therańskimi z Domu Gascilium. Jego więzi z therańskimi nadzorcami pomagają zapobiegać ewentualnym konfliktom między gubernator a faronatem.

♀ KAPŁANACH-SKRYBACH

Faron rządzi poprzez dekrety; kapłani-skrybowie spisują jego święte słowa i odczytują je ludowi. Pilnują też, by stosowali się do nich wszyscy urzędnicy i funkcjonariusze. Kapłani-skrybowie nazywani są *sehf-el*.

Tak jak każde stanowisko w piramidzie Dawców Imion, członkostwo w *sehf-el* jest dziedziczne. Urodzeni z tej klasy nie mają obowiązku służyć w tym samym okręgu administracyjnym co ich rodzice, ale większość młodych *sehf-el* tak czyni. Dlatego początkujący skryba jest na ogół podwładnym członków własnej rodziny. Niektórzy cudzoziemcy uważają nasz system za pełen nepotyzmu, ale nic bardziej błędnego. Dla kapłana-skryby nie ma większego wstydu, niż krewny hańbiący swe święte powołanie. Pozwolić członkowi rodziny źle wykonywać pracę dlatego, że jest twojej krwi, znaczy tyle, co splamić swą duszę. Ci, którzy to robią, mogą zostać pożarci przez Sanepa, sędziego sądu ostatecznego, kiedy staną u bram umarłych. Słyszałem o pewnych rodzinach, które skrycie udusiły krewnego, zaniedbującego urzędowe obowiązki. Dla cudzoziemca zabrzmiałoby to pewnie szokująco, ale jeśli udokumentują one powód pozbycia się ofiary, takie zabójstwo nie jest morderstwem, lecz samoobroną, przez co nie pozostawia na rodzinie duchowej skazy.

Pierwszy wezyr

Urzędnik, który dowodzi *sehf-el* i nadzoruje ich działania, jest też głównym doradcą farena, pierwszym wezyrem. Mianowany dożywotnio przez władcę dostojnik może zostać zdjęty z funkcji jedynie przez Białą Pasję, Sanepa lub Wielką Rzeczną Matkę. Sanep może go zabić, gdy tylko uzna, że ten niegodnie wywiązuje się ze swych obowiązków. Wielkiej Matce wezyr stawia co roku czoło dwunastego dnia po Pierwszym Siewie, kiedy to musi przepłynąć rzekę. Jeśli Ureth jest z niego niezadowolona, topi go.

Nasz obecny pierwszy wezyr, Greb-mo-tan, została mianowana przez Zhem-ka-tepa I. Jest surową, niemłodą już krasnoludzią, a mimo to co roku przepływa Wielką Matkę z godną szacunku odwagą i determinacją. Greb-mo-tan poświęciła się służbie faronowi oraz Tabru i spędza każdą wolną chwilę na rozmyślaniach nad czynami Pasji. Wielu uważa ją za nieprzystępną, ale tak też być powinno – pierwszy wezyr to wielka figura, a jej czas należy do farena i *sehf-el*, czuwających nad doskonałością doskonałego kraju. Greb-mo-tan jest ciekawa Pasji z innych państw i czasami udziela prywatnych audiencji głosicielom i uczonym spoza Kreany.

Niektórzy uważają, że pierwszy wezyr stoi przed większymi wyzwaniem niż faron. Król rządzi z pomocą Tabru, który w nim mieszka, a wezyr jest jedynie Dawcą Imion. Poza tym wezyr sprawuje władzę w miesiącach smoka, najniebezpieczniejszym okresie dla naszego kraju. Nie robi jednak tego sam. Bezpośrednio pomaga mu pięciu urzędników, odpowiadających tylko przed nim – i, oczywiście, faronem, na którego rozkaz służą.

Najbliżsi podwładni wezyra

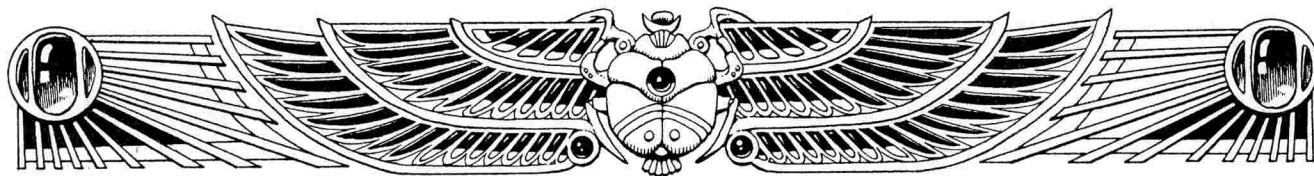
Najbliższych podwładnych wezyra jest zwykle pięcioro, choć pewni faronowie zmieniali w przeszłości jego wielkość zależnie od potrzeb królestwa. Czasami zdarza się, że Sanep i Wielka Matka wybiorą pierwszego wezyra, który spiera się z faronem lub którego władca po prostu nie lubi; król może utrudnić życie takiemu wezyrowi, mianując lojalnych sobie podwładnych. Taka próba woli między przywódcami niechybnie kończy się przyznaniem się do błędów przez wezyra lub cofnięciem przez Tabru łaski dla niegodnego farena. Na szczęście stosunki między Zhem-ka-tepem II a Greb-mo-tan układają się harmonijnie.

Pięcioma urzędnikami najczęściej mianowanymi do pomocy pierwszemu wezyrowi są nadworny skryba, kapłan najwyższego wtajemniczenia, generał generałów, wezyr skarbu i wezyr stanu.

Nadworny skryba – urząd, który obecnie mam zaszczyt piastować – prowadzi kroniki w całym królestwie. Dowodzę setkami pomniejszych pisarzy, którzy pomagają mi w tym zadaniu. Jestem również głównym kapłanem Gez, Pasji Wiedzy i Nauki. W tej roli nadzoruję zdobywanie nowej wiedzy, katalogowanie istniejącej i odzyskiwanie zaginionej. Wśród innych

UWAGA ARCHIWISTY: JEŚLI W PEWNYCH PŁOTKACH, KTÓRE SŁYSZELISZ W KARNARDZIE, JEST ZIARNO PRAWDY, „WIĘZI Z THERAŃSKIMI NADZORCAMI” TO DELIKATNE OKREŚLENIE. UWAŻA SIĘ POWSZECHNIE, ŻE LHEM-KA-MUR REGULARNIE DZIELI ŁOŻE Z GUBERNATOR CHISFYN, CHOĆ ŻADNEMU KREAŃCZYKOWI NIE ŚNIŁOBY SIĘ OTWARCIE KRYTYKOWAĆ TAKIEGO ROMANSU.
– MERROX





obowiązków mam też przyjemność zarządzać Przekłętą Biblioteką w Karnardzie. Nadworni skrybowie wykonywali wszystkie te czynności od niepamiętnych czasów.

Kapłan najwyższego wtajemniczenia przewodniczy wszelkim rytuałom poświęconym Pasjom, stawia wróżby, by odgadnąć życzenia potęg odnośnie rządzenia Kreaną i dowodzi setkami kapłanów, służących faronowi i królestwu. (Pozostali kapłani służą w doskonałym kraju niezależnie od władz, nie otrzymując od pierwszego wezyra i najwyższego kapłana ani pieniędzy, ani rozkazów). Kapłan najwyższego wtajemniczenia wypełnia święty obowiązek; musi zrównoważyć potrzeby i życzenia wszystkich Pasji Kreany, tych większych i mniejszych. Jego urząd jest być może najniebezpieczniejszy z podległych pierwszemu wezyrowi, gdyż zazdrosne o przywileje Pasje ściągają straszną zemstę na kapłanów, zdających się faworyzować którąkolwiek z nich. Obecnie kapłanem najwyższego wtajemniczenia jest Man-ot-krel, elf mianowany na to stanowisko w niezwykle młodym wieku. Mówi się, że to Sanep szepnął o nim słówko Zhem-ka-tepowi II, kiedy faron leżał u bram umarłych. Man-ot-krel mówi i myśli szybko, a w życiu wykazuje wielki zapał do wszystkiego.

Generał generałów dowodzi wszystkimi wojownikami i dba o obronę doskonałego kraju. Na nim spoczywa zadanie uzupełniania naszych armii i utrzymywania ich ducha bojowego. Jako najwyższy kapłan Ra-Kib, Złotej Pasji Podbojów, obmyśla też strategię podporządkowywania innych krajów oświeconym kreańskim rządcom. Aktualnie generałem generałów jest kobieta z rasy szakalowców, Lo-ak-preh. Jest tak samo zawzięta, jak reszta jej ginącej rasy, a jej gorliwość, by służyć Ra-Kib wzbudza strach w sercach sąsiadów Kreany. Ze wszystkich sług pierwszego wezyra Lo-ak-preh ma najlepsze kontakty z therańską władzą; ona i generał Pierwszego Legionu, Feshavian, traktują się niczym syjamskie siostry.

Wezyr skarbu pobiera podatki dla farena, zatrudniając w tym celu małą armię pomniejszych urzędników. Nadzoruje on szacowanie, gromadzenie, przechowywanie i wydatkowanie dochodów w całym doskonałym kraju. Służy też jako najwyższy kapłan Berah, Srebrnej Pasji Bogactwa. Aktualnie wezyrem skarbu jest smutny, bojaźliwy ork Dev-or-heen. Pomimo uniżonej postawy, dobrze służy pierwszemu wezyrowi; traktuje każdą monetę w królewskim skarbcu, jakby pochodziła z jego własnej kieszeni. To dzięki niemu skarbiec Kreany nigdy nie świeci pustkami. Wymówcie imię Dev-or-heena na ulicach Karnardu, a z pewnością usłyszycie wiele skarg – ale czy kiedyś Dawcy Imion chętnie oddawali swe srebro rządzącym?

Wezyr stanu nadzoruje władanie podbitymi krajami, utrzymywanie więzi z naszymi therańskimi partnerami oraz nawiązywanie stosunków handlowych i dyplomatycznych z państwami, zasługującymi na przyjaźń Kreany. Jest też najwyższym kapłanem Mav-Nah, Żółtej Pasji Przyjaźni i Mądrych Interesów. Aktualnie wezyrem stanu jest elokwentna, dalekowzroczna krasnoludzica Eel-rek-ehp. Mądrością swej polityki przewyższa wszystkich poprzedników – jej inteligencja i wnikliwość dorównuje niemal tym cechom u naszego zacnego farena.

♀ NOMARCHACH

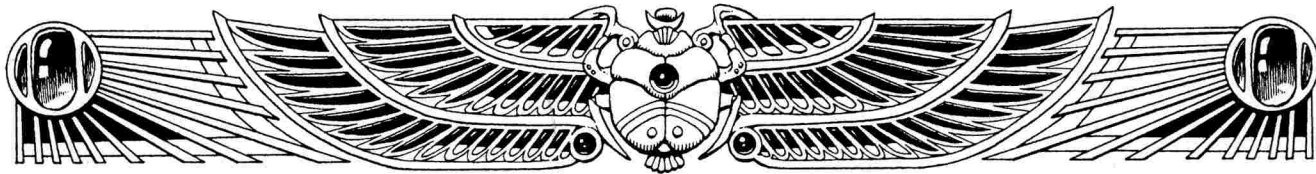
Nie wszyscy mieszkańcy Kreany akceptują właściwy porządek piramidy Dawców Imion. My, skrybowie i kapłani, popieramy słuszny pogląd, że nasze miejsce jest tuż poniżej farena. Znajdujący się zaraz pod nami nomarchowie zwykle się z tym nie zgadzają. Wielu z nich uważa, że powinni odpowiadać tylko przed władcą, a nasze miejsce jest poniżej. Ci krnąbrni pretekści do wielkości powodują wiele zamieszania, na które Pasje zezwalają, byśmy mogli sprawdzić się w walce z chaosem.

Nomarchowie to członkowie dalszej rodziny farena. W niektórych przypadkach pokrewieństwo jest dość dalekie. Żyją oni poza Karnardem i w imieniu króla sprawują rządy w odległych gminach. Te okręgi zwane nomarchiami składają się zwykle z miasta lub miasteczka i otaczających go ziem. Podbite miasta i tereny również są nomarchiami, ponieważ faron w swej mądrości mianował nomarchów do sprawowania w nich władzy. Kreana posiada obecnie trzynaście nomarchii.

Podobnie jak faronowi, każdemu nomarsze służy personel kapłanów-skrybów zwanych *tahn-el*. Ich zadaniem jest wykonywanie rozkazów nomarchy, ale także ich zwierzchników z *sehf-el*. Na przykład jako nadworny skryba mogę dowodzić nadwornym skrybą każdego nomarchy; służę faronowi, więc posiadam wyższy status niż ktoś służący jego poddanemu. Ostatnio kilku nomarchów okazało godne pożałowania niezadowolone z takiego porządku. Twierdzą oni, że kiedy rozkazy ich i *sehf-el* ze sobą kolidują, to ich życzenie winno mieć pierwszeństwo. Gdy różnica dotyczy urzędu pomniejszego skryby, taki absurd tylko drażni, ale w innych sytuacjach uniezależnienie się szlachty mogłoby stać się bardzo niebezpieczne! Wyobraźcie sobie panujący chaos, gdyby generał generałów Kreany nie mógł nakazać całkowitego posłuszeństwa swemu odpowiednikowi w służbie zwykłego nomarchy! Wszyscy uczciwi Kreańczycy winni są wierność faronowi, a drobna szlachta, która to kwestionuje, ryzykuje zemstę Tabru.

Ku mojemu ubolewaniu, podobne do wspomnianego powyżej spory o władzę wybuchały w naszych długich dziejach kilkakrotnie. Na szczęście za każdym razem armia farena pokonywała wojska zbuntowanych nomarchów. Jednak powrót The- ran do Kreany po długim mroku Pogromu skłonił więcej szlachty do kwestionowania woli Pasji i mimo wszelkich starań





króla część z tych malkontentów nie cichnie. Modłę się, byśmy znów nie weszli na drogę chaosu. Powinniśmy się łączyć w obronie naszych obyczajów i podbijać obcych, a nie walczyć między sobą. Ale chciwość i głupota są tak wieczne, jak Malek, Wielobarwna Pasja, chcącą zagrabic wszystko co prawe i dobre. Nie zdziwiłbym się, dowiadując, że część najbardziej krnąbrnych nomarchów otrzymuje rady od jej kapłanów-banitów.

♀ PÓDDANYCH

Bardzo niewielu Kreańczyków to szlachta czy urzędnicy. Prawie cały nasz naród to poddani, w większości rolnicy, robotnicy i rzemieślnicy. Poddani przychodzą na świat, by służyć faronowi. Urodzeni w Karnardzie odpowiadają przed *sehf-el*. Urodzeni w innych częściach doskonałego kraju muszą słuchać miejscowych *tahn-el*. Małymi gminami poddanych zarządzają urzędnicy jeszcze niższego szczebla zwani *kohn-glas*. *Kohn-glas* określa, jaki zawód może obrać poddany, gdzie będzie mieszkał, z kim się ożeni, kiedy będzie mógł mieć dzieci i jakie rytuały pogrzebowe należy odprawić po jego śmierci.

Cudzoziemcy często pytają, dlaczego nasi poddani są zadowoleni ze swego losu, skoro nie mają nadziei na awans, a inni mogą im rozkazywać. Prawda jest taka, że krótkie życie doczesne uważamy jedynie za próbę przed wiecznym, jakie następuje później w Krajach Zachodu. Tam poddani spędza wieczność w luksusie. W nagrodę za wierną służbę w świecie żywych, w zaświatach usługują mu niewolnicy, tak jak nomarsze w tym życiu.

Jeżeli zaś spytacie, kim są owi niewolnicy, skoro po drugiej stronie bram umarłych wszyscy poddani stają się nomarchami – otóż wami, cudzoziemcy. Wasze duchy spędzają wieczność w naszej służbie, ponieważ nasz kraj jest doskonały, a wasze – nie. Dlatego nawet najskromniejsi kreańscy poddani czują litość dla nieszczęśników nie urodzonych w granicach naszego państwa.

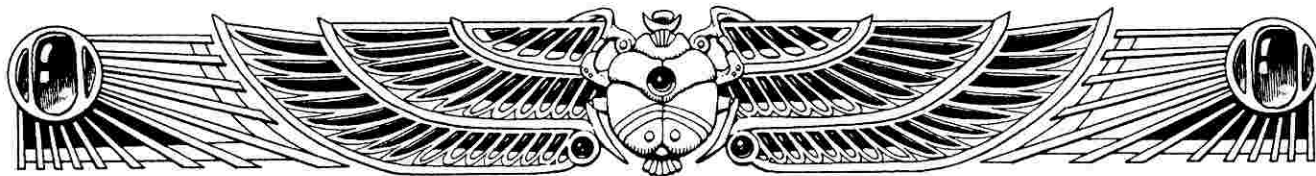
Nie wynosimy się jednak zbyt z swym szczęściem ponad innych. Jeśli Kreańczyk jest niegrzeczny dla cudzoziemca, przybysz ten stanie się zgryźliwym niewolnikiem dla jego kreańskiego pana w Krajach Zachodu. A ponieważ przykro spędzać wieczność z krnąbrnym sługą, w życiu doczesnym staramy się traktować gorszych od nas uprzejmie i łaskawie. Nasz sukces w tej materii to tylko kolejny dowód naturalnej kreańskiej wyższości.

Ta wyższość wyjaśnia też, jak udaje nam się utrzymać tak przyjazne stosunki z Theranami, mającymi czelność uważać się za naszych zwierzchników. Wiemy, że sytuacja się odwróci, więc dajemy im myśleć, iż to oni nami rządzą. Pozwalamy im w tym życiu bawić się w panowanie, bo wiemy, że jest ono tylko przelotnym cieniem w porównaniu z życiem wiecznym, w którym to Theranie będą myli nam stopy.

O Bahj-Nar

Choć większość poddanych żyje w skromnych warunkach, kilku dorobiło się wielkich bogactw na handlu. Nazywamy tych kupców *bahj-nar*, a oni odpowiadają przed wezyrem skarbu przez swych *khon-glas*. *Bahj-nar*, przynosząc wielkie zyski skarbcowi farona, pozwala się zachować większą część dochodów niż innym poddanym oraz daje się im większą swobodę poruszania i zrzeszania. Jednak kupca, któremu te dary uderzą do głowy, można pozbawić wszystkich dóbr w jednej chwili. *Khon-glas*, który takim rządzi, często karze jego i jego rodzinę, przydzielając im ciężką pracę na roli. Malkontenci szepczą czasem, że ten czy ów *khon-glas* niesprawiedliwie ukarał *bahj-nar*, gdyż ten nie chciał zapłacić mu łapówki, ale taka korupcja z pewnością zostałaby wykryta i ukarana przez *tahn-el* czy *sehf-el*. A gdyby Dawcom Imion nie udało się tego zrobić, zło niechybnie pomszcza Pasję. Tabru i Ureth mogą zabić przestępcę, zesłać na niego jakąś straszną chorobę lub nieszczęście na jego rodzinę. A gdy złoczyńca dotrze do bram umarłych, Sanep jak najsurowiej rozprawi się z jego duszą. Wszyscy Kreańczycy o tym wiedzą i nikt nie chciałby ryzykować takiego nieszczęścia. Dlatego nalegam, by nasi goście z Throalu nie zwracali uwagi na te oszczerstwa.





Wydawało nam się, że Aten-a-par nie był z nami w tej sprawie do końca szczery. Stosunki między bahj-nar a kohn-glas są świetną okazją do nadużyć. Niegodziwy kohn-glas może zażądać dużego udziału w zyskach kupca, grożąc mu konfiskatą mienia i zmianą przydziału pracy. Jako poddany bahj-nar nie ma prawa wnosić skarg na urzędnika administracji. Jeśli zwierzchnicy skorumpowanego kohn-glas śledzą zachowanie i dochody swych podwładnych tak jak powinni, wtedy taka niesprawiedliwość nie może się zdarzyć. Ale jeżeli przełożony sam jest przekupny, tylko Pasje mogą lotra ukarać.

Jednak również sprytny bahj-nar może wykorzystać żerującego na nim, skorumpowanego urzędnika. Jeśli przestępstwa kohn-glas wyjdą na jaw, może on zostać stracony przez innych urzędników albo przez Pasje. Jak usłyszeliśmy od pewnego młodzieńca ze świąty Aten-a-para (prosił o anonimowość), odpowiednio ustosunkowany bahj-nar może najpierw dawać łapówki, a potem wymusić na urzędniku większą swobodę, grożąc ujawnieniem przestępstwa. Nasz informator utrzymuje, że przynajmniej dwóch przebiegłych kupców kontroluje w ten sposób w seh-el całe tłumy.

Jerriv Forrim

♀ NIEWOLNIKACH

Niewolnicy to cudzoziemcy lub potomkowie pojmanych na wojnie cudzoziemców, zmuszonych do niewolniczej pracy. Ci, wykonujący czysto służebne czynności, robotnicy są szczególnie użyteczni w realizacji wielkich przedsięwzięć budowlanych wspieranych przez Pasje. Podobnie jak poddani, niewolnicy mają jedynie prawa nadane im przez khon-glas. W przeciwieństwie do tych pierwszych nie mogą jednak oczekiwać nagrody w życiu pozagrobowym, więc często trzeba utrzymywać ich w ryzach siłą. Posłusznym niewolnikom zezwala się na pewien komfort: lepsze jedzenie czy własne łóżko.

Krnąbrnych, nie akceptujących swego losu karze się kaźnią lub śmiercią. Utrzymanie dyscypliny nad niewolnikami jest świętym obowiązkiem danym nam przez Tabru w roli surowego ojca. Od czasu do czasu masy niewolników się buntują, ale to również nie dzieje się wbrew woli Pasji. Powstańców zabija się w imię Tabru, a Wielka Matka Ureth łapczywie pije ich krew. Tym sposobem życie cudzoziemców żywi doskonały kraj i jego lud, tak jak nakazał Wszzechświat.

Obcokrajowcy w Kreanie martwią się czasem, że weźmiemy ich w niewolę, ale takie obawy są bezpodstawne. Uczynienie niewolnikiem gościa, który nie zrobił nic złego, narusza zasady gościnności, jakie wpajał nam Tabru. Tylko ci, którzy zgrzeszą przeciw piramidzie Dawców Imion lub się bronią, gdy wypowiemy im wojnę, mogą zostać niewolnikami. Tak rzecze Tabru, Czarna Pasja Ziarna.

♀ ROLI RAS DAWCÓW IMION

Tabru nie wyznacza ról poszczególnym rasom Dawców Imion. Niemniej pierwszy faron i jego rodzina byli ludźmi, więc zgodnie z tradycją wszyscy późniejsi faronowie też wywodzili się z tej rasy. Ludźmi są również i byli w naszych dziejach wszyscy nomarchowie. Jednak gdy następnym razem dynastia się zmieni, Tabru może równie dobrze zamieszkać w przedstawicielu innej rasy Dawców Imion. Pasje postępują wedle własnego widzimisie i ich tajemnice są dla nas niezgłębione.

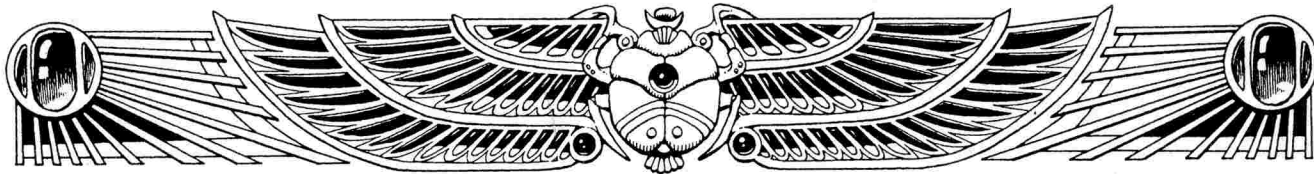
Tabru uczy nas, że żadna rasa nie jest lepsza od innej. Dopiero kreańskie urodzenie czyni nas lepszymi. Przedstawiciel danej rasy może się znaleźć w każdym miejscu piramidy Dawców Imion. Jednak podobnie do mieszkańców innych państw, my, Kreańczycy, również przypisujemy różnym rasom pewne cechy. Niektóre rasy wydają się szczególnie predestynowane do wypełniania pewnych ról w seh-el czy na innych szczeblach władzy. Te naturalne tendencje wzmacnia fakt, że wiele wydziałów administracji prowadzi od wieków te same rodziny.

Na przykład ludzie są zwykle rozmiłowani w nauce, ciekawscy i interesują się językiem oraz historią. Jesteśmy też skłonni do refleksji i kierujemy się w życiu rozumem. Często wolimy pracę umysłową od fizycznej i filozofię od rzeczywistości. Niektórzy nazywają nas fantastami, a nawet niepoprawnymi marzycielami. Wiele tych cech predestynuje ludzi takich jak ja do bycia skrybami i, rzeczywiście, większość kreańskich skrybów to ludzie.

Gros poborców podatkowych Kreany to t'skrangi, podobnie jak wielu khon-glas, zwierzchników kupców. Typowy t'skrang to wielbiciel pieniądza, umiarkowany sknerus i dusigrosz. T'skrangi są na ogół dobrymi matematykami i mają ponoć największy talent do obchodzenia praw Tabru. Potrafią popępiać czyny formalnie nielegalne, zachowując jednocześnie serca, wątroby, mózgi i żołądki wolne od hańby na ostateczne spotkanie z Sanepem. T'skrangi są też innowatorami poszukującymi wciąż nowych możliwości wykorzystywania darów Tabru. Przewodzą w tworzeniu wynalazków i wznoszeniu coraz wspanialszych monumentów.

Oficerowie wojska, zwłaszcza ci służący generałowi generałów, to przeważnie orki i trolle. Choć między tymi dwiema rasami istnieje wielka rywalizacja, reszta Dawców Imion postrzega je podobnie. Przedstawiciele obu są dumni z męstwa w boju i zdolności do wymierzania wrogom surowych kar. Chcąc zmusić żołnierzy do większej pasji, generał generałów często dzieli





wojska na plutony rasami, wiedząc, że orki i trolle będą się prześcigały w bojowych wyczynach. Nieliczni żyjący na tym świecie szakalowcy są wciąż tak dzicy jak dawniej, więc często też chcą robić karierę w armii. Wzbudzają oni prawie taki sam strach wśród kolegów, co w szeregach wrogów, gdyż są krwiożerczymi kanibalami, ulegającymi gwałtownym napadom furii.

Krasnoludy często służą jako kapłani-skrybowie wezyra stanu. Zwykle są przebiegli i wykształceni, co może ich predestynować do różnych zawodów. Są też ciekawi innych krajów, gotowi polubownie rozwiązywać spory i współczujący dla nieszczęśników, a są to cechy godne podziwu w pracy dla wezyra, choć w innych dziedzinach kreańskiego życia zupełnie nieprzydatne. Zainteresowanie obcymi krajami skupia się tylko na miejscach, które zamierzamy podbić. W państwie rządzonym przez Pasję pośrednictwo między zwaśnionymi stronami jest zbędne. Tabru ustami faronu mówi nam, a my to czynimy. Współczucie dla nieszczęśników także jest niewskazane; bez osób o niższym statusie nie byłoby komu służyć wiernym Kreańczykom w życiu wiecznym.

Wśród sług kapłana najwyższego wtajemniczenia – arystokracji wśród kapłanów – jest wielu elfów. One również wydają się predestynowane do tej roli. Podobnie jak Pasję są władcze, pewne własnych racji i mściwe, gdy wejdzie się im w drogę. Znają wiele sekretów. Te same cechy dają jednak elfom opinię zmiennych. Umysł Dawcy Imion nie dorównuje umysłowi Pasji, a elfy, chcące pojąć zbyt wiele tajemnic Kreany, często popadają w obłęd.

Obsydian i wietrzników na eksponowanych stanowiskach jest niewiele. Kreańscy obsydianie, podobnie jak ich krewni z innych państw, są długowieczni i żądni wrażeń. Jednak w doskonałym kraju wielu kojarzy ich ze złą Pasją Ziemi, śpiącym Amaz-Chelkiem. Z tego też powodu spośród wszystkich ras Dawców Imion tylko obsydianom wolno zmieniać miejsce w społecznej piramidzie. Słyszałem o kilku, którzy opuścili *sehf-el*, by stać się *bahj-nar*, a nawet zwykłymi poddanymi. Kreańscy obsydianie specjalizują się w magii ognia, przypuszczalnie z racji pokrewieństwa z Pasją palącą ziemi. Mówi się, że pewien żywogłaz głęboko na pustyni zawarł przymierze z Malekiem Wielobarwnym. Obsydianie z tego żywogłazu wzbudzają wielki strach, choć w żywej pamięci nikt ich w Karnardzie nie widział.

Wietrzniki mają ponoć specjalną więź z Pasją Powietrza, dumnym Ozulem. Podobnie do niego łatwo je rozgniewać i nie obchodzi ich nic poza własnymi sprawami. Przez tę kapryśność nie są zdolne do typowej dla dobrego poddanego wierności, co może tłumaczyć, dlaczego w Kreanie nie ma żadnych wietrzników-poddanych.

♀ BANITACH I INNYCH WYRZUTKACH

Choć mamy przyjemność przedstawić opis kreańskiego życia z punktu widzenia wysoko postawionego kapłana-skryby, uznajemy też potrzebę spojrzenia na nie z zewnątrz. Na szczęście zbieranie materiałów do tej książki zbiegło się z wizytą w siedzibie Mistippii, sławnego kupca i Fechtmistrzyni z throalskiego Domu Mikul. Mistippia spędziła ostatnie cztery lata w Kreanie, rozszerzając handlowe imperium Mikulów na doskonały kraj. Uprzejmie wypełniła ona luki, pozostawione przez Aten-a-para, umożliwiając inne spojrzenie na kreańskie społeczeństwo, i wyjaśniła, na czym polega therański wpływ na politykę Kreany.

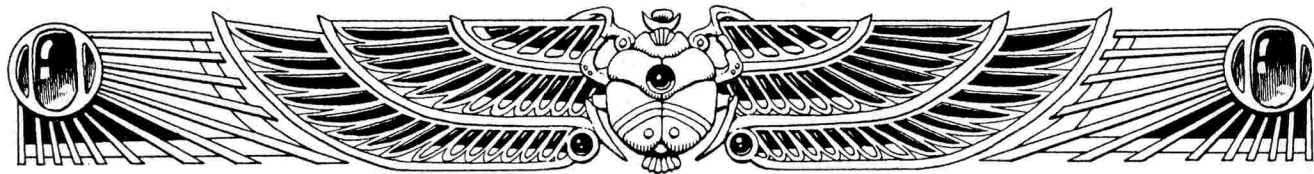
Merrox

Po pierwsze pozwólcie mi pogratulować Merroxowi i jego kolegom wspaniałego, jak zwykle, dzieła. Myślę, że dotychczasowa część rozdziału to świetny wstęp do opisu Kreany, zwłaszcza jeśli chodzi o przedstawienie kreańskiego sposobu myślenia. (Oczywiście kreańskie myślenie ma najczęściej niewiele wspólnego z prawdą, o czym czytelnik się wkrótce przekona). Merrox dokonał naprawdę wielkiej rzeczy, namawiając nadwornego skrybę i kapłana najwyższego wtajemniczenia do bezpośredniego udziału w tej pracy. Szkoda, że nie mogłam choć umówić się z nimi na spotkanie! Dziwaczne poglądy dygnitarzy lepiej obrazują kreański sposób myślenia, niż kiedykolwiek zdołałabym to ująć! Szkoda, że tej pracy nie było, gdy wyjeżdżałam do „doskonałego kraju”; zaoszczędziłaby mi wiele bezsensownych nocy na rozmyślaniach, co – w imię założycieli – mogę robić źle.

Jednak jedną rzecz trzeba podkreślić szczególnie: kreańskie społeczeństwo nie jest tak sztywne i uwarstwione, jak nasz przyjaciel Aten-a-par chce nam wmówić. Podziały między klasami społecznymi są ostre, to prawda, ale dla Dawców Imion pozostało sporo miejsca poza nimi. Tak naprawdę Kreana potrzebuje wyrzutków, bo inaczej pewnie przestałaby funkcjonować. Większość praw w każdym miejscu rozleciałaby się, gdyby nikt ich nie łamał, kraj faronów nie jest tu wyjątkiem. Jeśli Kreana faktycznie czegoś potrzebuje, to właśnie paru „czarnych owiec”, łamiących zasady. Gdyby do tych praw, których ścisłego przestrzegania tak domagają się przywódcy kraju, rzeczywiście surowo się stosowano, piramida Dawców Imion zawałiłaby się pod swym ciężarem. Tak więc naszym zadaniem jako „cudzoziemców” jest je łamać tam, gdzie Kreanie tego potrzebują... i robić na tym świetne interesy.

Na przykład, kiedy kapłani-skrybowie chcą coś komuś zlecić, nie opłaca im się podejmować ryzyka. Zazdrośni współpracownicy obserwują każdy ich ruch, tylko czekając na potknięcie rywala. Jeżeli jakiś *sehf-el* spróbuje czegoś nowego i mu się





nie uda, z hukiem spada ze „stołka”, nawet jeśli jego drobny prawny szwindel jest korzystny dla Kreany. Podobna zasada – brzmiąca: „Nigdy nie ryzykujesz, nigdy nie przegrasz” – dotyczy interesów. Kreana stwarza kupcom, takim jak ja, liczne możliwości zlecenia z tej ukochanej piramidy. Jeśli więc przyjeżdżasz z Throalu i myślisz, że liderzy rynku panują w kraju faronów nad sytuacją tak jak my u siebie w domu, musisz wziąć kilka poprawek. Jednak żadne królestwo, a zwłaszcza mające do wyżywienia tylu obywateli co Kreana, nie utrzyma się tylko z rolnictwa i łupiestwa. Kapłani-skrybowie nie powinni plamić swych rąk handlem ani zarabiać na wytwórstwie, więc potrzebują pośredników. Jeśli wynajmą cudzoziemców – Theran, Throalczyków bądź też jeszcze kogoś innego – do prowadzenia interesów czy zdobycia czegoś dla nich, nie muszą się martwić o płacenie łapówek lub oskarżenia sprzedajnych poddanych. Tak więc kreańskie życie stwarza wiele okazji dla łowców przygód, chcących stać się biznesmenami.

Oczywiście istnieją też zagrożenia. Cudzoziemiec złapany na łamaniu prawa nie ma żadnej ochrony. Kreańczycy lubią udawać miłych dla nas, przybyszów, bo w przyszłym życiu będziemy polerować ich sandały, ale nie zdobędziecie sobie współczucia, jeśli schwytają was w starożytnym grobowcu farona. Jeżeli więc kochacie życie, zawsze bądźcie gotowi do ucieczki. W karaniu wyrzutków Kreańczycy zwykle zdają się na Pasje, ale w przypadku nas, cudzoziemców, którzy nie jesteśmy godni uwagi ich potęg, często biorą sprawiedliwość w swoje ręce.

Jeśli zaś mowa o wyrzutek, to w „doskonałym kraju” jest ich całe mnóstwo, z pewnością więcej niż przyzna Aten-a-par. Okazuje się, że Tabru, Gez i spółka są dziwnie opieszali w zabijaniu przestępców z klasy poddanych. Stary Aten powiedziałby zapewne, że osoby z gminu są zbyt mało ważne, by zawracać sobie głowę ich uśmiercaniem; lepiej niech Sanep je pożre, kiedy przybędą do bram umarłych. Jednak, niezależnie byłby jest powód tej boskiej wyrozumiałości, faktem pozostaje, że w Kreanie rozrasta się klasa złodziei. Całe ich watahy włóczą się po piaskach pustyni i całkiem nieźle sobie żyją. Złodzieje muszą sprawiać sporo kłopotów Tabru, skoro jego rywal, Malek, chroni ich przed piaskowymi burzami, które tak chętnie zsyla na wszystkich innych Dawców Imion, zapuszczających się za daleko na pustynię. Okradanie grobowców jest najbardziej lukratywnym przestępstwem w Kreanie, jednak wielu banitów zarabia też bardziej staromodnymi metodami – szantażując, zabijając na zlecenie, okradając podróżnych, włamując się do domów, przemycając towary czy trudniąc się lichwiarstwem. Część z nich jest całkiem porządna – po prostu nie chcą oni spędzać życia w niewdzięcznej niewoli. Inni to zatwardziały łotry, które zabiłyby cię tylko dla rozrywki. Jeszcze inni to obłąkani słudzy Maleka i jego sprzymierzeńców, z których część to ponoć Horrory. Nauczenie się, jak rozróżniać tych banitów, jest prawdziwą sztuką.

♀ THERAŃSKIEJ OBECNOŚCI W KREANIE

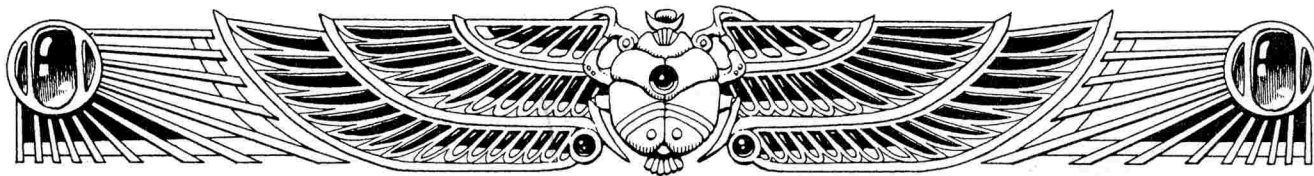
Theranie uważają swe stosunki z Kreaną za znakomite. Administracja farona nazywa „układ” z Therą partnerstwem... bo rzeczywiście przypomina on partnerstwo, przynajmniej z pozoru. Wprawdzie wielu Theran uznaje takie a nie inne traktowanie Kreany za nieodparty dowód dobrych intencji imperium względem wszystkich prowincji, jednak ja uważam, że faron i gubernator współpracują ze sobą, bo po prostu mają w tym wspólny interes. Na stosunki obu państw korzystnie wpływa też fakt, że przeciętny Kreańczyk nie przywiązuje większej wagi do wolności. Co znaczy samostanowienie, kiedy myślisz, że twój żywot jest tylko wstępem do lepszego życia? Nie ulega jednak wątpliwości, że imperium nie potrafi przenieść pokojowej współpracy z Kreany do żadnej innej prowincji. Kreana jest jedyna i całe szczęście. Jej mieszkańcy na pewno nie protestują przeciw niewolniczej pracy tak jak my. A przez jej system niewolnictwa to Theranie wyglądają na oświeconych, gdyż w Kreanie istniało już ono, kiedy reszta mieszkańców Selestreńskiej Niecki żyła w jaskiniach i polowała na mastrylity.

♀ HISTORII THERY I KREANY

Kreańczycy twierdzą, że ich cywilizacja istnieje od początku świata. To oczywisty nonsens. Wszyscy wiedzą, że przeszłość zaczęła się Erą Smoków, po niej nastąpiła mało znana Era Ciemności, a dopiero później obecna, której świt również ginie w mroku legend. Niemniej jednak początki Kreany sięgają naprawdę dawnych czasów. Istniała już ona całe wieki, kiedy w ujściu Ureth pojawili się Theranie i ogłosili, iż to oni przejmują władzę. Działo się to w roku 657 TH, już po zajęciu Barsawii i kilku innych prowincji. Przed porwaniem się na najbogatsze i najsilniejsze państwo w regionie imperialni musieli widać poćwiczyć na nas.

Kreańczycy twierdzą też, iż nigdy nie doszło do zbrojnych starć między imperium a wojskami farona. Założyłabym się, że to również kłamstwa, ale ponieważ Theranie pojawili się nad Ureth prawie tysiąc lat temu, trudno by było tego dowiedzieć. Wiemy jednak z ocalałych starożytnych kronik, że Kreańczycy mieli już zbrojne konflikty ze swymi odwiecznymi wrogami ze wschodu, wojowniczymi Issyrami. Issyrowie byli w ofensywie, gdy przybyli Theranie i zajęli kilka miast na południu Kreany. Imperium mogło rozpocząć własną wojnę, ale postanowiło zawrzeć natychmiastowy polityczny sojusz z Kreaną,





oferując faronowi pomoc w odparciu najeźdźców. Za wsparcie posłużyły statki powietrzne, które zalały magicznym ogniem stolicę Issyrów. (Do takiego wyboru przyczynił się zapewne fakt, że lot powietrznym okrętem jest niezwykle niebezpieczny nad Kreaną, a względnie łatwy nad Issyrem). Wdzięczny faron ogłosił wtedy, iż Theranie są mile widzianymi przyjaciółmi i sprzymierzeńcami, a „wybawcy” mogli się chęlnie, bez rozlewu krwi, zająć Kreaną. Każda ze stron sądziła, iż pozwala drugiej wierzyć w to, co tamta chce. I tak jest do dziś.

Potem Kreańczycy i Theranie wspólnie toczyli wojnę z innymi państwami-miastami kontynentu Fekary, równo dzieląc się łupem i jeńcami. Imperium wykorzystało swe udziały do rozbudowy Wielkiego Miasta i flot statków powietrznych, których używano później do podboju innych prowincji. Kreańczycy gromadzili łupy, a z czasem otrzymali obietnicę ochrony na wypadek Pogromu. Mieli jednak szczególny powód do obaw przed nadejściem Horrorów, a to z racji jednej ze swych Pasji – Malek z pewnością przyłączyłby się do pustoszących państwo najeźdźców i wyrządził w nim tyle zła, ile zdoła. *Rytuały ochrony i przetrwania* miały więc dla Kreany większe znaczenie niż dla jakiegokolwiek innego kraju czy prowincji imperium... I gdyby Kreańczycy nie tkwili już po uszy w therańskiej „opiece”, na pewno z radością powitaliby obecność Thery w zamian za ocalenie.

Rytuały działały dobrze w Kreanie; Horrorom udało się zrobić wyłom tylko w trzech z dwunastu cytebel. Bestie w większości musiały się zadowolić miastami-państwami na kontynencie, które podziurawiły niczym sito. Po zakończeniu Pogromu Theranie i Kreańczycy wznowili dawne stosunki. Ponieważ spora liczba Therańców pozostała w cytebelach Kreany, powrót spraw do stanu sprzed inwazji nie nastąpił wielu trudności. Niektóre rodziny therańskich okupantów żyły w Kreanie od wieków. Nie zasymilowały się jednak; kreańskie społeczeństwo nie dopuści, aby obcy stali się równi obywatelom, a Theranie, mimo wszystkich pretensji, nadal są cudzoziemcami. W efekcie „stare therańskie rody” znalazły się w próżni między dwoma światami. Różnią się od rodowitych Therańców gustem atrystycznym, muzycznym, kulinarnym i zachowaniem, ale tak naprawdę nie są też Kreańczykami.

Od zakończenia Pogromu Kreańczycy i Theranie wciąż polują na rozbite resztki dawnych wrogów kraju faronów. Kreana ma nadwyżkę żywności, a therańska szlachta bogaci się, eksportując ją do prowincji i Wielkiego Miasta. Kreana jest też lukratywnym rynkiem dla towarów produkowanych w pozostałych częściach rozległego imperium.

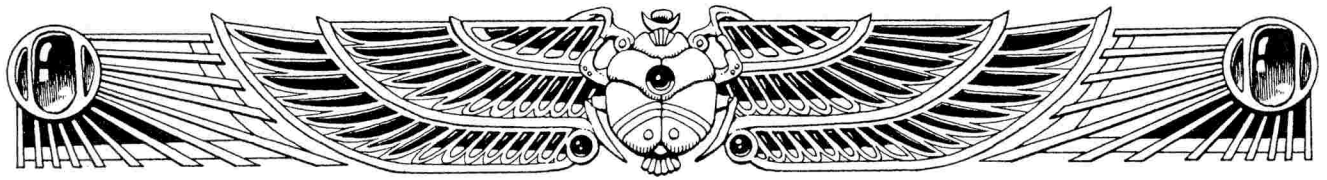
Theranie starają się, by pokojowe współistnienie z Kreaną było przykładem dla innych prowincji. Chcą, aby ich „krnąbrne dzieci” (jak nazywają nas, opornych byłych prowincjuszy) przyjeżdżały do kraju faronów i patrzyły, jak współpraca z Therą prowadzi do dobrobytu. To ich idiotyczne pragnienie stwarza kupcom z Throalu świetną okazję do handlu, ponieważ by je zrealizować, Theranie chętnie dają dostęp do kreańskich rynków. Możemy więc potraktować ich politykę jako dobry żart i jeszcze zarobić pieniądze! Mówiąc jednak serio, musimy zwracać uwagę na los poddanych i niewolników w Kreanie i nie przyszykować za bardzo oczu na pochodzenie złota i srebra, którym się nam tam płaci. Jednakowoż na niecznych poczynaniach Therańców zawsze ktoś będzie zarabiał, więc równie dobrze możemy to być i my. Przynajmniej zrobimy z tych pieniędzy dobry użytek.

♀ GUBERNATOR I JEJ PODWŁADNYCH

Gubernatorem Kreany jest elfka Imieniem Chisfyn, która wygląda i zachowuje się jak rozpustnica, zainteresowana jedynie przyjemnościami i manifestowaniem therańskiego bogactwa. Jednak mądrzy Dawcy Imion nie lekceważą jej. Jest sprytna, wykształcona i ma rozległe znajomości w Kreanie i imperium. Wieść niesie, że flirtuje przynajmniej z jednym z książąt kraju faronów, co daje pojęcie o jej zażyłości z rodziną królewską. W przeciwieństwie do innych gubernatorów, Chisfyn nie musi się martwić o tłumienie miejscowych rebelii. Spędza czas na dopracowywaniu umów handlowych między władzami Kreany (kontrolującymi cały handel poprzez ministerstwo skarbu) a różnymi therańskimi domami szlacheckimi. Sama pochodzi z Domu Medari, który z pewnością korzysta na jej kontaktach. Jest jednak wystarczająco sprytna, by nie afiszować się za bardzo z faworyzowaniem własnego domu, gdyż finansowe korzyści nie byłyby warte politycznych kłopotów. Posadziła swój elegancki tyłeczek na najbardziej pożądanym fotelu gubernatorskim w całym imperium i jest zbyt inteligentna, by dać się z niego wysadzić przez jakieś głupstwa.

W przeciwieństwie do innych prowincji, Kreana nie ma admirała. Pasja Ozul najwyraźniej nie lubi statków powietrznych, a Theranie wykorzystują swą flotę gdzie indziej. Najwyższym rangą oficerem w Kreanie jest Feshavi Feshavian, była *ghareez* (wietrzniak-kat, dla nieorientowanych czytelników), która jakimś sposobem wkręciła się do wojskowej hierarchii i zdobyła stanowisko generała Pierwszego Legionu Thery. W jej rękach wojna to tortury wyniesione na najwyższy poziom wtajemniczenia. Wraz ze swą drogą przyjaciółką, kreańską generałową Lo-ak-preh, toczy bezlitosną wojnę z sąsiadami Kreany. W przeciwieństwie do prawie wszystkich żołnierzy, o jakich słyszałam, nie wydaje się zainteresowana grabieżą, po prostu lubi zabijać Dawców Imion.





Innym wpływowym therańskim urzędnikiem w Kreanie jest Harada, ponura krasnoludzica będąca *akarenti*, czyli szefem wywiadu regionu. Ponieważ kreańskie władze są w dobrych stosunkach z jej panami, ma mniej obowiązków wywiadowczych niż jej odpowiednicy z pozostałych prowincji. Aby więc wyglądać na zajętą, znalazła sobie godny podziwu cel – oczyszczenie Kreany z Horrorów. Harada wynajmuje i wyposaża drużyny therańskich łowców przygód, chcących stawić czoło ożywiecom, sługom Maleka oraz innym niebezpieczeństwom, czyhającym na kupców i wojskowe oddziały. Nie jest zbyt drobiazgowa, jeśli chodzi o to, kto jej służy, więc oferuje też pracę chętnym do walki z Horrorami adeptom spoza Thery.

♀ THERAŃSKICH DOMACH DZIAŁAJĄCYCH W KREANIE

Podczas czterech lat pobytu w Kreanie spotykałam Theran ze wszystkich ważniejszych domów szlacheckich imperium, jednak najbardziej aktywne są tu Domy Carinci, Gascilium, Krand, Medari, Narlanth i Zanjani.

Dla Carincich Kreana jest czymś w rodzaju bazy wypadowej dla ich ekspedycji badawczych do zaginionych miast w najmroczniejszych zakątkach Fekary. Theranie nigdy nie troszczyli się o obdarzenie *Rytuałami ochrony i przetrwania* plemion żyjących w głębi kontynentu, więc zmuszone one były zdać się na zaklęcie utkane przez dziwną Pasję, zwaną przez nie Wielkim Pajakiem. Nikt nie wie na pewno, czy ktokolwiek tam przetrwał. Założono jednak, że przynajmniej kilku Dawcom Imion się udało, a Carinci próbują odnaleźć ocalałe miasta i zawrzeć z nimi umowy handlowe. Wchodzą przez to w konflikt z generałem Feshavian i generałem generałów Lo-ak-preh, chcącymi spłądować wszystkie odkryte przez siebie fekaryjskie grody. Między badaczami Carincich a oddziałami Pierwszego Legionu doszło już do niejednej utarczki i armia nie zawsze zwyciężała.

Chętni pomóc badaczom domu w wypełnianiu tej ciekawej misji powinny odszukać Ignace’a Patruviana, wścibskiego człowieczka (i, jak na Theranina, wielkiego idealistę), przewodzącego odkrywcom Carincich w prowincji. Kiedy nie bada on kontynentu, mieszka w południowokreańskim mieście Zhofer. Patruvian, tak jak większość jego współpracowników, przebywa w Kreanie dopiero od dwóch lat. Poprzednia grupa odkrywców Carincich przysłana do prowincji zwiariowała w wyniku nadmiernego myszkowania po głębokich, mrocznych grobowcach. Teraz Patruvian przejawia wielki zapał do prowadzenia prac na powierzchni.

Dom Gascilium, zbijający majątek na artykułach żywnościowych, uczy kreańskich nadzorców rolnych najnowszych technik uprawy. Eksportuje też ze sporym zyskiem nadwyżkę żywności do Thery i innych imperialnych prowincji. Najwyżej postawionym członkiem Domu Gascilium w Kreanie jest stanowcza, uparta kobieta t’skrang, Muevrian Strzała. Bardzo martwi ją sabotaż działalności rolniczej, który stał się ostatnio ulubioną taktyką szalonych kapłanów Maleka. Łowcy przygód, chcący zadać cios obłąkanym wyznawcom Wielobarwnej Pasji, znajdują w niej „dobrą przyjaciółkę z wyższych sfer”.

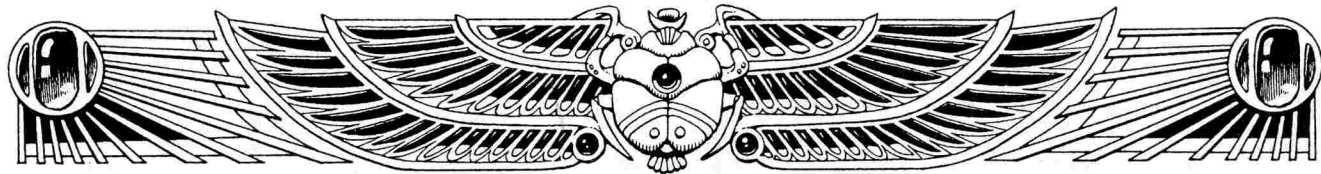
Medari tworzą trzon wielkiego personelu łączności gubernator Chisfyn. Chytrze manipulują oni faronem i czuwają, by Pasja Tabru dalej cieszyła się sojuszem Kreany z Therą. Próbuje też utrzymać wpływy swego domu, wzbudzając niesnaski między innymi domami. Jako część tej strategii do Wielkiego Miasta zawsze dociera raport z Kreany, przedstawiający Dom Medari w jak najkorzystniejszym świetle.

Dom Zanjani, co nie powinno dziwić, jest zapleczem dla therańskich rajdów wojskowych na pozostałe na kontynencie państwa-miasta nie kontrolowane przez Kreanę. Najwyżej postawionym jego członkiem w kraju faronów jest adiutantka dowódczyni Pierwszego Legionu, elokwentna, konserwatywna orczyca, Tamerlana. Choć próbuje ona powstrzymać dzikie ekscesy Feshavian i Lo-ak-preh, nie należy żadną miarą uważać jej za reformatorkę. Tamerlana tylko z jednego powodu chce, by przywódcy wojskowi utrzymywali chociaż pozory honoru i godności: niepohamowana chciwość i agresja źle wpływa na morale.

Domy Krand i Narlanth poświęcają czas i środki na próby zgłębienia magicznych tajemnic Kreany. Chociaż dzielają obawy innych Theran przed włamywaniem się do starożytnych grobowców, pożądają też wiedzy i magicznych przedmiotów mogących się w nich znajdować. Pomimo czyhających na złodziei niebezpieczeństw, do okradania grobów dochodzi regularnie, a członkowie wspomnianych domów często te działania finansują (oczywiście w jak największym sekrecie). Najwyżej postawioną osobą z Domu Krand w prowincji jest ork Czarodziej Nonno Pogromca Mieczy, okropny nudziarz, ogarnięty obsesją ukończenia naukowego tekstu o kreańskich magicznych skarbach. Jego odpowiednikiem (i przeciwnikiem) z Domu Narlanth jest beztroska w swej niegodziwości trollica Ksenomantka, Quoovosi Queyvonian. Choć nawet najbardziej wyrozumiały obserwator nazwałby ją złą, wbrew zdrowemu rozsądkowi lubi ją, być może z powodu rozbrajającej szczerości, z jaką mówi o swych celach. Rodzina Queyvonian straciła niedawno twarz wśród Narlanthów, kiedy jej rywalom z domu udało się zdobyć ważną nową wiedzę o magii krwi i magicznym ulepszeniu. Quoovosi ma więc nadzieję odnaleźć w jakimś grobowcu coś, co przywróci znaczenie jej klanowi i otwarcie przyznaje się do chęci usunięcia każdego, kto zechce jej w tym przeszkodzić.

Domy Krand i Narlanth są zaangażowane – choć jeszcze dokładnie nie wiem jak – w niedawne założenie tajemniczego magicznego laboratorium. Pewne jest, że ta placówka istnieje, do kogo należy – tego nie wiadomo. Najpopularniejsza plotka





głosi, że pracownią kierują Pasterze Niebios, legendarni mistrzowie magii z imperium. Laboratorium mieści się w nowo zbudowanej fortecy na obrzeżach miasta Zhofer, leżącego najdalej na południe nad Wielką Rzeczną Matką. Nikt, z kim rozmawiałam, nie zna dokładnej natury ani rozmiaru magicznych mocy obronnych twierdzy, ale ponoć są imponujące. Jeśli to miejsce naprawdę należy do Pasterzy Niebios, warownia jest niemal nie do zdobycia.

Inna popularna plotka głosi, że Pasterze Niebios – czy ktokolwiek inny – założyli to laboratorium, by prowadzić badania z dala od wścibskich oczu wielkich smoków Barsawii. Therańskie dobrze znają legendę, iż Amaz-Chelk oraz śpiące pod piaskami Kreany smoki obudzą się i będą siał zniszczenie, gdyby jakikolwiek smok postawił stopę na ziemi lub skrzydło w niebiosach „doskonałego kraju”. Najwyraźniej liczą oni, że smoki Barsawii również słyszały i wierzą w tę opowieść, i będą się trzymać z dala od Kreany.

Dotarła do mnie też i inna plotka, choć tylko z jednego źródła. Dla bezpieczeństwa powiem tylko, że źródło to okazało się wiarygodne w wielu sprawach. Według niego do therańskiego laboratorium zawitali ostatnio goście z Barsawii razem z jeńcem. Tożsamość pojmanego jest ściśle strzeżonym sekretem, znanym jedynie magom z laboratorium, faronowi i wielkiemu wezyrowi.

ŚŁÓW KILKA O RÓZMIESZCZENIU WOJSK

Dokładna siła wojsk Pierwszego Legionu w Kreanie jest therańską tajemnicą państwową. Gdybym więc powiedziała, że składa się on z sześciu skromnych dywizji po jakieś tysiąc dwieście żołnierzy każda, wywołałabym pewnie wielką konsternację u generała Feshavian. Jak na okupacyjną armię to niewiele, jednak biorąc pod uwagę dobre stosunki między imperialnymi i kreańskimi przywódcami oraz fatalizm większości Dawców Imion w kraju faronów, nie potrzeba więcej.

Podobnie skonsternowałabym kreańską generał generałów, gdybym ujawniła, że może ona wystawić nieco ponad pięć tysięcy żołnierzy, z czego większość w piętnastoosobowych oddziałach szturmowych. Każdy marszałek polny Kreany dowodzi dwoma tuzinami takich jednostek. Oczywiście siły te nie obejmują oddziałów, znajdujących się pod bezpośrednią komendą nomarchów, które Lo-ak-preh może wypożyczyć w nagłej potrzebie. Wojska te liczą jakieś trzy do czterech tysięcy osób. Uważny czytelnik pewnie teraz pojmuję, dlaczego kapłani-skrybowie farena chcą tak ograniczać przywileje potężnym nomarchom. Wbrew oficjalnym zapewnieniom o spokoju w Kreanie, przewiduję, że jest tylko kwestią czasu, nim jakiś szlachetka da upust swej ambicji i na tronie doskonałego kraju zasiądzie nowy król.

O KRAJU KREANY

Napisał Aten-a-par, nadworny skryba Kreany

Dzięki darom Wielkiej Matki Ureth kraj Kreany jest najbardziej urodzajny i najbogatszy ze wszystkich w północnej Fekarze. Żyje w nim prawie milion mieszkańców, a dalsze pięćset tysięcy pod naszym oświeconym panowaniem w okupowanych miastach. Służący wezyrowi skarbu *sehf-el* regularnie przeprowadzają w Kreanie spisy ludności, aby faron mógł dokładnie wiedzieć, ilu Dawców Imion z każdej rasy winno mu wierność.

O MIASTACH

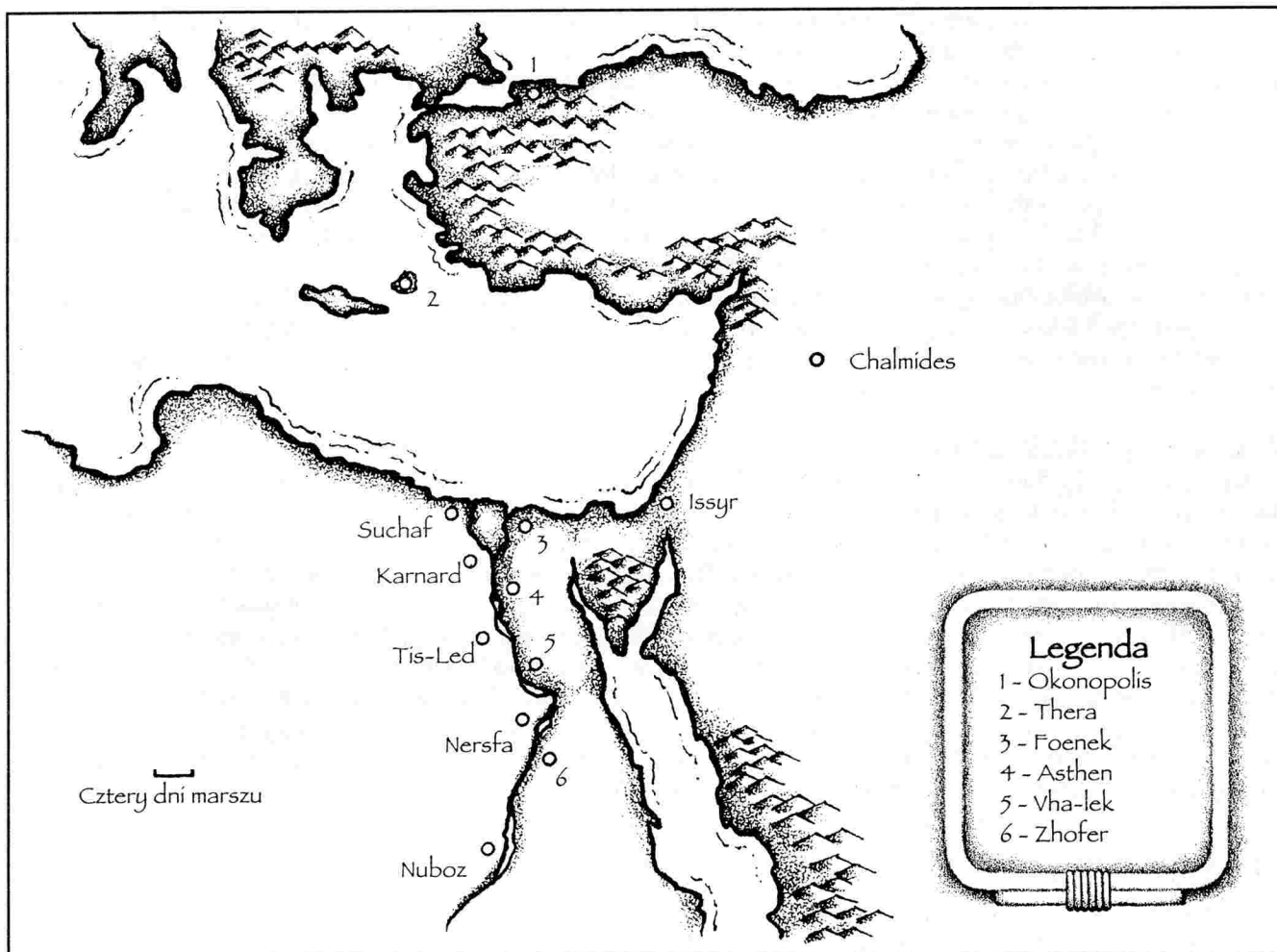
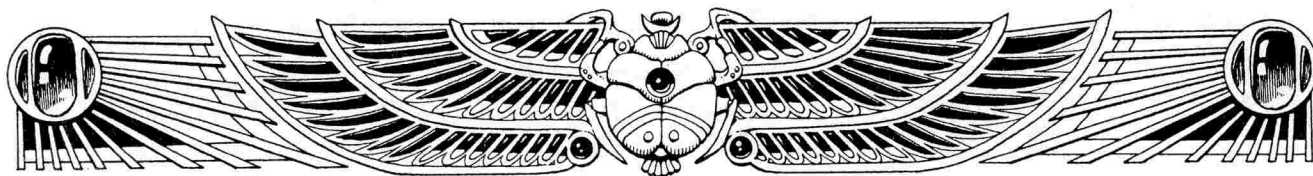
Większość Kreańczyków mieszka w granicach stu pięćdziesięciu kilometrów od Wielkiej Rzecznej Matki w miastach i miasteczkach rządzonych przez nomarchów. Opiszę teraz najważniejsze kreańskie miasta, w kolejności od położonych najbardziej na północy do leżących najdalej na południu. Naszej słynnej stolicy, Karnardowi, poświęcę osobny ustęp.

Najbardziej wysuniętym na północ miastem jest **Suchaf**, jeden z głównych portów Kreany. Stąd uginające się pod ciężarem ziarna i innych towarów statki żeglują do Wielkiej Thery. Ostatnio faron zlecił wybudowanie w Suchafie małej biblioteki, abyśmy nie zostali bez pisemnych przekazów i legend, gdyby Pasja Malek znów zniszczyła Przeklętą Bibliotekę w Karnardzie.

Rządy w Suchafie sprawuje nomarcha Da-leth-ka, człowiek wielkiej postury, znany z przeciwstawiania się planom zmniejszenia władzy nomarchów przez farena. Mówi się, iż kontaktuje się on ze sługami Maleka, choć nikt nie dostarczył na to niezbitych dowodów. Ze wszystkich nomarchów Da-leth-ka posiada największą armię, więc nasz mądry król postępuje z nim ostrożnie. Da-leth-ka przeżył kilka prób zamachów, z czego wnioskuję, że albo Malek naprawdę darzy go łaską, albo Wielka Matka zachowuje go przy życiu, by sprawdzić naszą odwagę. Wiadomo też, iż władcy z Suchafu służą pewne kapłanki Ureth, więc i z tego powodu może się cieszyć jej względami (do czasu).

Plotkarze szepczą ostatnio, że część zamachów na Da-leth-ka dokonano na zlecenie księcia Lhem-ka-mura, jednak nikt nie przedstawił choć cienia dowodu na potwierdzenie tych oszczerstw.





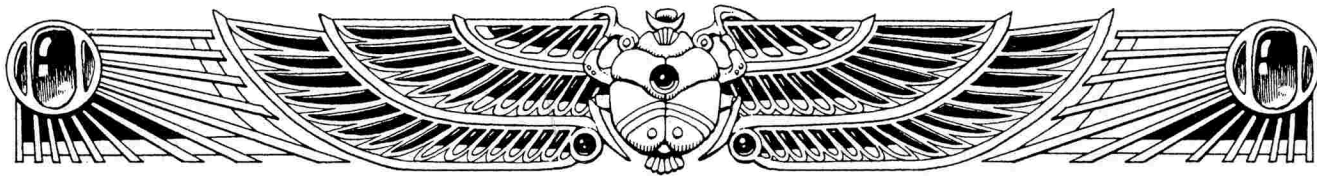
W mieście **Foenek**, mniejszym z dwóch portów Kreany, rządy sprawuje nomarcha Ahr-dehn-uz, ludzki liczykrupa, którego niechęć do wydawania pieniędzy na pomniki Pasji jest cierniem w boku farena. Wezyr skarbu jest przekonany, iż Ahr-dehn-uz kradnie zyski z podmiejskich gospodarstw, lecz niestety nie znalazł dotąd na to niezbitych dowodów. Foenek to także główny ośrodek kreańskiego szutnictwa. Miejskie szutnie znajdują się pod ścisłą kontrolą wezyra stanu i miejscowych *tahn-el*, pilnujących, by budowanych i remontowanych w nich statków używano tylko w sposób odpowiedni dla służby farena i by cała prowincja korzystała na handlu przewożonymi przez nie towarami.

Asthen, miasto pogrzebowe, jest domem najznamienitszych kapłanów Sanepa w Kreanie, w tym nomarchini Joh-kon-teo. Joh-kon-teo to ekscentryczna kobieta, która przysięgła nie rozmawiać z nikim oprócz zmarłych. Wydaje ona dekrety za pośrednictwem czwórki sług-ożywieńców, jej byłych kochanków, którzy nie dotarli do Krajów Zachodu. Taki związek ze zmarłymi jest zwykle oznaką wpływów Maleka, ale gdyby Joh-kon-teo naprawdę służyła Wielobarwnej Pasji, jej patron, Sanep, dawno by ją zabił.

Tis-led słynie ze złota, osadzającego się na pływaczach rzeki. Złoto to metal słońca, więc ma w sobie moc Ozula, Pasji Powietrza. Ponieważ Tis-led w nie obfituje, uznawane jest za miasto szczęśliwe dla narodzin. Wielu kapłanów-skrybów wysłało doń swe kobiety na ostatni miesiąc ciąży, dlatego liczba przebywających w nim niewiast zawsze przewyższa liczbę mężczyzn. Nomarchini Tis-led, Khon-url-tan, jest kapłanką Ureth, stojącą ponad prawem i irytująco skora do tajemniczych wypowiedzi i dziwnych zachowań. Najbardziej z nich denerwuje jej fałszywe pogwizdywanie.

Vha-lek jest – może raczej powinienem rzec: był – miastem rzemieślników, w tym wielu rzeźbiarzy w turkusie i alabastrze (w które obfitują pobliskie urwiska). Co smutne, w ostatnich latach artystów i innych porządných obywateli wyparł z Vha-lek bandyci i rabusie grobów. Stało się tak w dużej mierze dzięki przygnębiającemu brakowi doświadczenia miejscowego nomarchy.





Ech-ka-ton, młody kuzyn farena, został nomarchą Vha-lek po śmierci swego ojca w wypadku podczas konnej przejażdżki. Choć pod rządami nieudolnego władcy w mieście panuje coraz większe bezprawie, nasz miłośnicy król postanowił dać młodzianowi jeszcze jedną szansę nauczania się, jak panować. Przyszłość pokaże, na ile starczy mu tej cierpliwości.

Nersfą – zwaną też Miastem Kamienia z racji wapiennych kamieniołomów, z pracy w których utrzymują się jej mieszkańcy – rządzi dzielny nomarcha Ohn-ka-to, wujek farena. Ohn-ka-to, najwierniejszy stronnik króla wśród szlachty, często groził swymi armiami, by odwieść mniej lojalnych władców od buntu przeciw Zhem-ka-tepowi. Władca Nersphy jest znawcą starożytych przedmiotów, nikt spoza pałacu farena nie posiada więcej cennych skarbów z dawnych czasów. Niektórzy mówią, iż Ohn-ka-to jest też patronem rabusiów grobów, lecz to nieprawda, zachowuje on łaskę farena i Pasji, więc nie mógł się dopuścić tak wielkiego zła. Lojalność Ohn-ka-to względem króla przysporzyła mu niestety wrogów wśród innych nomarchów i to zapewne oni rozgłaszają takie kłamstwa.

Słyszałem pogłoskę, że powietrze w Nersfie bieleje czasem od wapiennego pyłu. Choć nigdy nie widziałem tego zjawiska, zauważyłem jednak, iż tamtejsze jadło i napoje zwykle smakują jak kreda.

W **Zhofer**, wrotach do Fekary, stacjonuje zarówno większość kreańskiej armii, jak i kilka therańskich dywizji piechoty. Żołnierze strzegą przed naszymi wrogami z południa (mam tu na myśli lud z Nuboz, który – jak dalej przeczytacie – choć podbity, wciąż sprawia kłopoty) między innymi miejskich kopalni miedzi. Nomarchinią Zhofer jest Bah-des-ghel, szczupła, nerwowa i niemal ciągle biadoląca kobieta. Wierzy ona, iż głosiciele tajemniczej fekaryjskiej Pasji – Wielkiego Pajaka – skazali ją na śmierć i we wszystkim widzi spisek. Jak na razie jednak moim skrybom nie udało się potwierdzić jakiegось realnego zagrożenia.

Ostatnim pomysłem Bah-des-ghel, o błogosławieństwo dla którego formalnie prosiła farena, jest zbudowanie gigantycznej tamy na Pierwszej Katarakcie, leżącej zaledwie pół dnia marszu od granic miasta. Nomarchini wierzy, iż dzięki zaporze zdoła schwytać część mocy Wielkiej Rzecznej Matki i wykorzystać ją przeciw swym ukrytym wrogom. Władca na razie nie udzielił odpowiedzi, ale ufam, że jego wrodzona mądrość każe mu odrzucić ten szalony projekt.

♀ LEGENDARNYM MIEŚCIE KARNARD

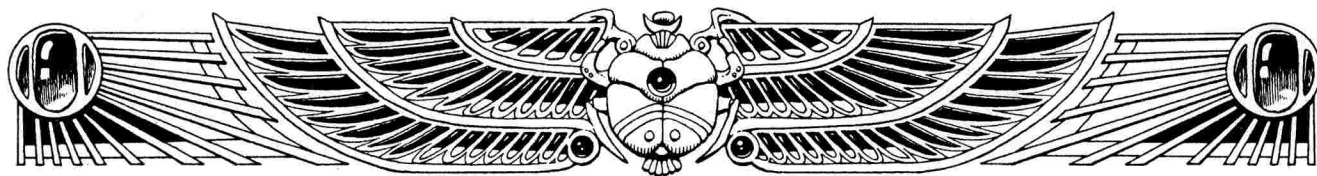
Karnard jest królewskim miastem, którym rządzi faron. W skład jego pół miliona mieszkańców wchodzi rolnicy, *bahj-nar*, kapłani-skrybowie i wielu służących im niewolników. Większość obywateli miasta mieszka w glinianych domach krytych trzciną. W odróżnieniu od nich starsi rangą kapłani-skrybowie – tacy jak ja – zajmują rezydencje na dużych dobrach, odpowiadających naszej pozycji. W Karnardzie jest bardzo niewiele piętrowych budynków. Wysokość to cnota zarezerwowana dla królewskich i nomarszych pałaców, pomników zmarłych faronów i świątyń Pasji. Od czasu do czasu Tabru w swej mądrości nakazuje nam zburzyć wszystkie gliniane domy i wznieść je na nowo w innych miejscach. Ostatni raz zdarzyło się to przed piętnastu laty. Takie okresowe przebudowy miasta przeprowadza się, by zapobiec spełnieniu się straszliwej przepowiedni lub zmazać jakiś potworny zbiorowy grzech rodziny królewskiej bądź klasy panującej Kreany.

Przeklęta Biblioteka

Przeklęta Biblioteka, którą jako nadworny skryba zawiaduję, była pierwszym budynkiem wzniesionym w Karnardzie. Założyciel miasta, faron Kalesh-Gar III, zbudował ją w hołdzie Pasji Gez jeszcze przed położeniem fundamentów pod królewski pałac. Niestety, ten akt przywiązania do innej potęgi wzbudził zazdrość Maleka. Wielobarwna Pasja pojawiła się więc przed Kalesh-Garem i oznajmiła mu, że biblioteka zostanie zniszczona, kiedy jej zbiory obejmą tysiąc tysięcy informacji. Ta straszna klątwa wypełniła się jak dotąd dwukrotnie. Za pierwszym razem bibliotekę doszczętnie strawił pożar. Za drugim z przechowywanych w niej zwojów i papirusów zniknęły wszystkie słowa, a jej budynek zamienił się w wielobarwny piasek.

Ja kieruję trzecim wcieleniem Przeklętej Biblioteki. Nikt nie wie, jak Malek definiuje „informację”, więc nie sposób stwierdzić, kiedy może ją zniszczyć po raz kolejny. Dlatego po drugiej katastrofie moi poprzednicy przezornie kopiowali wszystkie najważniejsze przechowywane w niej dokumenty i ukrywali w tajnych kryjówkach. Miejmy nadzieję, że Malek nie tknie tych kopii, gdy następnym razem zechce zniszczyć bibliotekę. Jeśli zaś chodzi o małą bibliotekę, budowaną w Suchafie, możemy się tylko modlić, by Wielobarwna Pasja także i jej nie przekłęta.





Jedynie kapłani-skrybowie, nomarchowie i członkowie rodziny królewskiej mogą swobodnie korzystać ze zbiorów Przeklętej Biblioteki. Jej kolekcja obejmuje wszystko, począwszy od szczegółowych archiwów administracyjnych do wiedzy tajemnej i relacji o zaginionych skarbach. Cudzoziemcy spoza piramidy Dawców Imion mogą przejrzeć jej księgozbiór za pozwoleniem pracującego w placówce personelu. Oczywiście wydanie takiej zgody wymaga, by obcokrajowiec zrobił najpierw coś pożytecznego dla biblioteki lub królestwa.

Pałac królewski

Pałac królewski jest najwspanialszą budowlą w Karnardzie. Wznosi się na Kopcu Zwierzchnictwa, wzgórzu usypanym z kości zabitych wrogów Kreany. Kopiec Zwierzchnictwa to wieczny symbol stosunku farena do cudzoziemców i ostrzeżenie dla każdego, kto chciałby toczyć z nami wojnę.

Pałac ma cztery kondygnacje z kamienia barwy miodu i zawiera dwieście dwadzieścia dwie komnaty. Mieszka w nim faron z żoną, nałożnicami i dziećmi oraz najwyżsi urzędnicy z ich rodzinami i konkubinami. Mój apartament, na który składa się dwanaście pokoi, leży we wschodnim skrzydle. Jego przestronność i subtelna wspaniałość płaskorzeźb na ścianach skłania do pokory. Przypominają mi, że wielkość Kreany przetrwa jeszcze długo po tym, jak odejdę do Krajów Zachodu.

Piramidy Kalesh-Ghara

Po drugiej stronie pałacu królewskiego znajduje się kompleks grobowy, zbudowany dla farena Kalesh-Ghara III. Większość grobowców leży poza miastami z dala od urodzajnych, dających nam życie ziem. Tabru zarządził jednak, że jego wcielenie jako Kalesh-Ghar III należy uhonorować miejscem w cennym mieście, które założył. W skład kompleksu grobowego wchodzi największe piramidy w Kreanie; są wysokie na dziesięć pięter i kryją bajeczne bogactwa. Żaden banita nie spróbował jeszcze ograbić grobowca Kalesh-Ghara. Nawet rabusie grobów wiedzą, że piramidy te łączą prawdziwy wózek Karnardu z wzorcem Krajów Zachodu, zapewniając miastu i jego mieszkańcom szczęście tak wieczne, jak owa kraina zmarłych.

Z TEGO SAMEGO
POWODU, DLA
KTÓREGO KREANIE
NIE MOGĄ PRZE-
NIEŚĆ DO OKONO-
POLIS SVOJEJ RE-
LIGII I SYSTEMU
SPOŁECZNEGO, MY
MOŻEMY Z KUP-
CAMI Z TEGO MIA-
STA ROBIĆ ŚWIET-
NE INTERESY.
I CHOCIAŻ SPOWO-
DOWAŁOBY TO
NIESNASKI W NA-
SZYCH STOSUN-
KACH Z FAREMOM,
JESTEM PRZEKO-
NANA, ŻE W NAJ-
LEPSZYM INTERE-
SIE THERY BYŁOBY
UCZYNIENIE OKO-
NOPOLIS SAMO-
DZIELNĄ PROWIN-
CJĄ IMPERIUM.
- RUANNAALL-
GWYN, POMOCNIK
PODGUBERNATOR
TWWYLLYN

W PODBITYCH MIASTACH

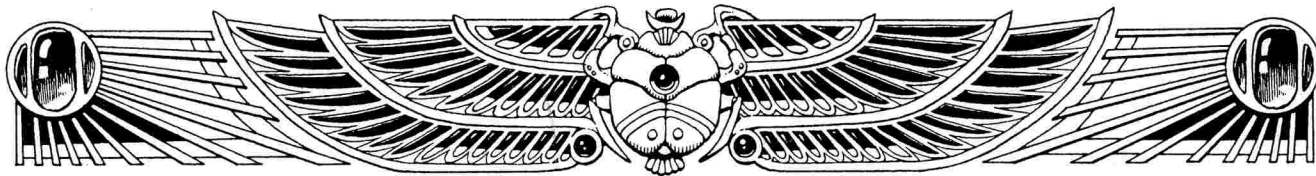
Tabru zlecił nam święte zadanie niesienia porządku wszystkim narodom, a szczególnie królestwom na naszych granicach. Od początków czasu były one siedliskiem chaosu, a co za tym idzie – naturalnymi wrogami doskonałego kraju. Z pomocą therańskich partnerów zaprzęgliśmy je w końcu wszystkie w jarzmo, na które tak hojnie zasługują. Państwa-miasta Okonopolis, Issyr, Chalmides i Nuboz miały zaszczyt znaleźć się pod okupacją kreańskich i therańskich sił zbrojnych.

Okonopolis

Starożytne Okonopolis to dekadentkie miasto intryg i zła, a także jedyny port w okolicznym Ulustanie, z którego kupieckie towary mogą trafić do Selestreńskiej Niecki. Okonopolis leży na półwyspie u styku Morza Selestreńskiego z Morzem Śmierci, na południowy wschód od therańskiej prowincji Rugaria. W mieście mieszka wielu górników esencji żywiołu ognia, z których większość od czasu kreańskiego podboju jest poddany Imperium Thery.

Mieszkańcy Okonopolis są potwornie bezbożni i nie chcą uznać tak kreańskich, jak i therańskich Pasji. Położenie geograficzne miasta zbyt długo chroniło ich przed podbojem, ale z pomocą therańskich sojuszników zrealizowaliśmy w końcu największe pragnienie Tabru i ujarzmiliśmy niewiernych. Pod twardymi rządami nomarchy Shel-ot-ghe, byłego kapłana najwyższego wtajemniczenia farena Zhem-ka-tepa II, błogosławionego przez wszystkie Pasje prócz Ozula, okonopolanie nauczyli się składać Tabru i Ureth stosowny hołd. A jednak ich niezwykle pociąg do rozrywek to potężna pokusa nawet dla najszlachetniejszych. Być może już plugawi niczego nieświadomego Shel-ot-ghe. Choć nomarcha próbował narzucić Okonopolis piramidę Dawców Imion, miejscowi przywódcy miasta (którym pozwolono kupić ten urząd), oparli się jej mądrości z wielką zręcznością i sprytem. Podgubernator Twyllyn z therańskiego Domu Medari, wspierająca szlachetnego Shel-ot-ghe w sprawowaniu rządów w mieście, wielce pomogła nam zrozumieć i zwalczyć wrodzoną nikczemność jego mieszkańców. Twyllyn jest kuzynką szacownej gubernator Chisfyn i posiada dar jej czcigodnej rodziny do prowadzenia zręcznej polityki.





Issyr

Issyrowie zawsze byli naszymi głównymi rywalami. Ich mężczyzn i kobiety wszystkich ras wychowywano na żołnierzy. Przez wieki żyli oni wyłącznie z grabieży osad i miast, głównie we wschodniej Kreanie. Kilkakrotnie w naszych dziejach, kiedy zaniedbaliśmy składanie hołdu Tabru i Ureth, Pasje niemal pozwoliły issyrom nas zniszczyć. W naszej najczarniejszej godzinie, prawie dziewięćset lat temu, obiecaliśmy jednak Tabru ponowne oddanie, a on nagrodził nas, przysyłając usługujących Theran. Theranie i Kreańczycy odparli hordy issyrów i rozbili ich imperium.

Dzisiaj Issyr jest cieniem z przeszłości. Zakazaliśmy jego żołnierskiej kultury i kształciliśmy dzieci issyrów na artystów, skrybów i kapłanów. Pozwalamy nielicznym młodym mężczyznom i kobietom kroczyć tradycyjną issyrską ścieżką wojownika, ale wszyscy oni służą Theranom w odległych krajach. Słyszałem, że issyrscy żołnierze-niewolnicy wzbudzają wielki strach w innych częściach Therańskiego Imperium.

Pozbawieni żołnierskich obyczajów issyrowie to przygnębiona hałastra o skłonnościach do pijatyk i depresji. Nomarcha Issyru, straszny szakalowiec Vho-ak-tas, dba o upadek ich morale. Vho-ak-tas, brat naszej generał generałów, rządzi podbitym państwem-miastem z brutalnością, jaką issyrowie najlepiej rozumieją. Therańskiego podgubernatora miasta, Bornosa, interesuje tylko wysyłanie issyrskich żołnierzy-niewolników do innych dzielnic imperium. Wspomniana dwójka urzędników kłóci się czasem o sens prowadzonej przez Bornosa polityki; zbyt wielu szkolonych w therańskich obozach issyrów zbiegło ostatnio w góry, by wzniecić powstanie przeciw Kreańczykom i Theranom.

Chalmides

Chalmidejczycy żyją w małym państwie-mieście w skalistym terenie dobrym do wypasu trzód. Przez większą część dziejów ich kraju rządili nimi Issyrowie. Odkąd jednak rozbiliśmy tych ostatnich, zyski z wielkich stad Chalmidesu prawnie należą do nas.

Chalmidejczycy to dziwni Dawcy Imion. Przywykli do niewoli, gdyż większość istnienia spędzili jako niewolnicy tego czy innego mocarstwa. W sprawach świeckich są niemal tak posłuszni, jak każdy dobry Kreańczyk. Jednak w kwestiach religijnych to najbardziej uparta banda buntowników, jakich kiedykolwiek miałem nieprzyjemność spotkać. Niewzruszenie odmawiają czczenia kreańskich Pasji, tak jak nie chcieli czcić potęg issyrów. Ich własny panteon zmienia się z oszałamiającą szybkością. Jak się zdaje, każdy w Chalmidesie jest prorokiem prawie co dzień ogłaszającym na publicznych placach istnienie takiej czy innej nowej potęgi. Każda kolejna dotkryna jest bzdurniejsza od poprzedniej. Chalmidejski kult uważa się za duży, jeśli szczyty się setką stronników! Chociaż niewiele z tych dziwnych wiar stwarza jakieś realne zagrożenie dla kreańskiej władzy, religijna mania Chalmidejczyków wywołuje społeczny chaos i zamęt, do jakich każdy prawdziwy wierny z piramidy Dawców Imion musi czuć wstręt.

Sytuację pogarsza jeszcze fakt, że rządy w Chalmidesie sprawuje nomarchini Ka-leth-zho, głupia dzierlatka mianowana na to stanowisko dla zjednania sobie kłopotliwego nomarchy Suchafu (z którym jest niestety spokrewniona). Na szczęście therański podgubernator, pragmatyczna trollica Jell'aron, kompensuje słabości nomarchini. Jedynie dzięki jej fachowości oraz gotowości większości Chalmidejczyków do słuchania świeckich rozkazów miasto nie stało się zarzewiem innych buntów.

Nuboz

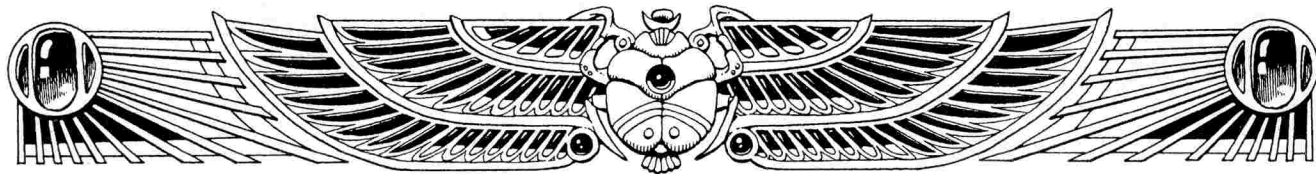
Na południu leży rozbite imperium Nubozów, których głupim błędem było zbyt częste przeciwstawianie się Kreanie. Ich stolica, Nuboz, spoczywa teraz w naszych rękach. Niestety, inne miasta tego starożytnego ludu pozostają ukryte w południowych dżunglach, mogły też zostać zniszczone przez Horrory lub „zabrane” z tego świata przez Wielkiego Pajaka mocą jakiejś potężnej magii. Nasze relacje o Wielkim Pajaku – jeśli ta Pasja w ogóle istnieje i nie jest jedynie wymysłem nubozkich bardów – są tak fragmentaryczne, iż nie wiemy na pewno, jaką mocą ich chroni i co dzieło się z nubozami podczas Pogromu. Jednak z pomocą therańskich Pasterzy Niebios chcemy odnaleźć te miasta i ściągnąć od nich należny nam haracz.

Nubози odtrącili naszych therańskich przyjaciół, kiedy ci zaoferowali im *Rytuały ochrony i przetrwania*, zdając się na niepewne obietnice Wielkiego Pajaka. Są dumnym narodem, najwyżej ceniącym honor rodziny mierzony posiadanymi skarbami. Nienawidzą nas za odebranie im rodowego dziedzictwa i – by sprawić nam kłopoty – zaryzykują każdą karę. Z uwagi na ich krnąbrność nasz mądry faron mianował nomarchinią Nubozu swoją ciotkę, niepokonaną Il-ka-mhar. Aby utrzymać nubozów w ryzach, Il-ka-mhar chętnie używa siły. W sprawowaniu porządku w mieście pomaga jej podgubernator Poppea, sławny mag i przyjaciółka gubernator Chisfyn.

♀ PASJACH KREANY

Naszej mądrości dowodzi, że główni ministrowie stanu Kreany są zarazem jej najwyższymi kapłanami. W doskonałym kraju rządzić znaczy służyć faronowi, a służyć faronowi znaczy czcić Tabru. Kreaną rządzi Pasja, która żyje na ziemi i kieruje





naszymi sprawami przez wybrane naczynie Tabru. Inne Pasje doskonałego kraju obserwują, jak się rządzą, i każą nas do-
tkliwie, jeśli zaniedbujemy obowiązki. Jeżeli jednak czcimy te potęgi tak, jak tego wymagają, utrzymują naszą władzę i dbają
o szczęście wszystkich pracujących pod nami w piramidzie Dawców Imion. Dzięki łasce Pasji nasza cywilizacja przetrwała
dłużej niż jakakolwiek inna na świecie.

Kreańczycy czczą o wiele więcej Pasji niż Theranie. Kiedy Ureth i Sanep walczyli o opiekę nad Tabru, stworzyli dużo po-
mniejszych potęg. Każde miasto ma swoją Pasję opiekuńczą, podobnie jak każdy zawód. Nowe potęgi rodzą się nawet sa-
moistnie w płodnej kreańskiej ziemi, jednak ich moce są nieznaczne, a wierni nieliczni. Wiele naszych Pasji jest śmiertel-
nych; o kilku pomniejszych wiadomo, że umarli i odeszli na zawsze do Krajów Zachodu.

W Kreanie nie ma głosicieli w sensie, w jakim wy, Barsawianie, to rozumiecie. Ważniejsze Pasje wymagają rzesz kapła-
nów, którzy działają jako pośrednicy między potęgami a zwykłymi Dawcami Imion. Wielu Kreańczyków uważa się za ka-
płanów jakichś Pasji, a mimo to, by się utrzymać, pracuje w innych zawodach. Na przykład, prawie wszyscy duchowni
Ureth są też rolnikami, ponieważ Wielka Matka nie troszczy się o tych, którzy nie uprawiają jej żywej ziemi. Ten, kto sta-
nie się kupcem, ogłasza się kapłanem Berah, Srebrnej Pasji. Potęgi pojawiają się też w snach naszych kapłanów, by w ten
sposób przedstawiać nam swoje życzenia. Słyszałem, że niektórzy z barsawiańskich i therańskich Pasji schodzą czasem na
ziemię i wędrują pośród Dawców Imion. Kreańczycy takie wydarzenie uznaliby za dziwny i straszny omen.

Choć zwykły kreański kapłan nie posiada cudownych mocy, przypisywanych głosicielom z Thery czy Barsawii, nasze Pasje
obdarzają czasem swoje sługi podobnymi darami. Błogosławieństwa te, nadawane tylko adeptom, wykonującym misję dla
którejś z potęg, różnią się zależnie od natury Pasji. Na przykład, Gez jest Pasją Wiedzy, więc może przyznać obdarzonemu ła-
ską adeptowi nową naukową umiejętność. Ra-Kib, Pasja Podbojów, może zwiększyć jego biegłość w walce. Tabru może ofia-
rować adeptowi skarabeusza, którego ten odda po śmierci Sanepowi w zamian za zwrócenie mu życia w doskonałym kraju.

Tak jak lud Kreany tworzy piramidę z faronem na jej wierzchołku, tak i Pasje doskonałego kraju tworzą podobną na
szczytce z Tabru. Jedynie Wielka Rzeczna Matka, która nie mieści się w żadnej budowli, pozostaje poza piramidą.

Amaz-Chelk

Amaz-Chelk to Czerwona Pasja Ziemi, grunt, po którym stąpamy. Jego moc jest ogromna, jednak bez interwencji Wiel-
kiej Rzecznej Matki pozostałby on na zawsze suchy i jałowy. Żadni kapłani nie składają hołdu Amaz-Chelkowi, podobnie
jak nie przedstawiają go żadni artyści i żadni łowcy przygód nie odbywają wypraw w jego imię. Mogłoby to bowiem go
obudzić, a dzień, w którym Czerwona Pasja zrzuci pajęczynę snu, będzie końcem nas wszystkich.

Berah

Berah, Srebrna Pasja Bogactwa, to piękna, ale i zmienna pani. Jak moneta ma dwie strony. Potrafi przynieść wielki dar
w złocie, srebrze i klejnotach, silne więzy rodzinne i dobre zdrowie dla ukochanych. Może też odebrać te wszystkie błogosła-
wieństwa bez ostrzeżenia czy wyraźnej przyczyny. Wyznawcy Berah kochają ją i zarazem boją
się jej. Ofiarują Pasji bogactwa, by skupić na sobie jej kapryśną uwagę. Próbuje odkry-
wać zaginione skarby przeszłości, by przypominać o urodzie Berah każdemu, kto je uj-
rzy. Srebrna Pasja jest przedstawiana jako śliczna elfka albo człowiek z głową pawia.



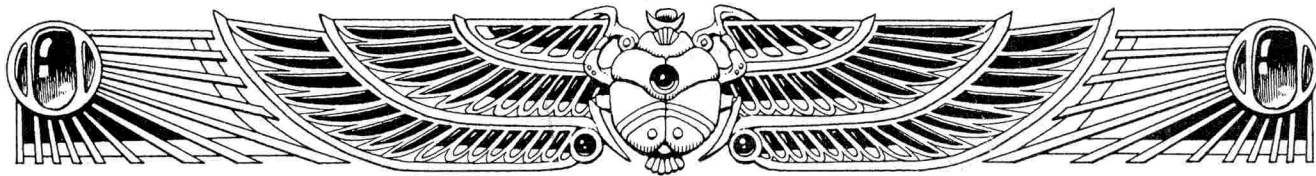
Gez

Gez, Pasja Wiedzy i Nauki, jest najszerzej znana pod postacią pomarszczonego
krasnoluda z głową gibona. Hołd składa się jej przez odkrywanie nowych faktów
i kwestionowanie starych. Jest dobrotliwa, ale gdy spotkasz ją w snach, może gadać,
aż rozboleą cię senne uszy. Jeśli Gez zada ci we śnie pytanie, musisz szukać na nie od-
powiedzi na jawie. W przeciwnym razie może cię ukarać, kradnąc jeden z twoich
zmysłów lub odbierając zdolność czytania, pisania lub mówienia. Znalazcy odpowie-
dzi są często nagradzani darami, przeważnie wyostrzeniem jakichś zmysłów.

Malek

Malek, Wielobarwna Pasja Upału i Zemsty, rządzi tymi częściami Kreany, gdzie
nie sięgają wody Wielkiej Matki. Nie bez przyczyny nosi też miano Źródła Wszelkich
Smutków. Malek wznieca burze piaskowe, by zasypać podróżnych. Rozgoryczony





odtrąceniem przez Ureth na początku czasu, szkodzi wszystkim Dawcom Imion, jakich spostrzeże. Nadaje też wielkie moce składającym mu ofiary i wykonującym jego rozkazy mordercom, szaleńcom i ludożercom.

Podczas Pogromu Malek pomagał Horrorom robić wyłomy w cytadelach chroniących miasta Ron-Carib, Sinket i Oolot Behr. W zamian bestie nauczyły go żywić się strachem i bólem Dawców Imion, co dodatkowo go wzmocniło. Większość Horrorów już odeszła, ale Wielobarwna Pasja i jej słudzy-ożywieńcy pozostali. Malek stworzył specjalne grobowce, w których ukrywa niektóre Horrory, chroniąc je przed spadającym poziomem magii i powrotem do ich tajemniczej ojczyzny. Z nich potwory atakują karawany i małe osady. Malek to doprawdy straszny przeciwnik.

Mav-Nah

Mav-Nah, Żółta Pasja Przyjaźni i Mądrych Interesów, utrzymuje więzi łączące nas w piramidzie Dawców Imion. Jest patronką rodzin, małżeństw i sojuszków. Mimo to radzi też, by zawsze poznawać zamiary swych partnerów i zawierać układy dla jak największych własnych korzyści. Bez ceremonii doradza również, by kochać tak sercem, jak i rozumem.

Ta Pasja jest często przedstawiana jako elf z głową surykutki.

Ozul

Ozula, Błękitną Pasję Powietrza i Przypadku, nie obchodzą zbytnio sprawy Dawców Imion. Z tego powodu podróż statkiem powietrznym w Kreanie jest dużo bardziej niebezpieczna niż gdzie indziej. Ozul robi na co ma ochotę i nie hamuje podległych mu wiatrów, by ułatwić nam podróżowanie. Nawet Theranie, zwykle pragnący dowodzić swej wyższości we wszystkim, w doskonałym kraju roztropnie stosują tylko prastare formy walki pieszej. Ozul jest przedstawiany jako jastrząb z maleńką główką wietrznika. Ofiary czy inne próby ułagodzenia Błękitnej Pasji tylko ją drażnią, więc częściej wzbudza ona strach, niż jest czczona.

Ra-Kib

Ra-Kib, Złota Pasja Podbojów, jest przedstawiana jako wysoka na trzydzieści metrów kobieta z rasy szakalowców. Namawia do gromienia słabych, grabienia bogactw i ustanawiania się władcami ujarzmionych. Ra-Kib kocha walkę i rozlew krwi, ale jeszcze bardziej wielbi Kreańczyków, stojących się panami innych narodów. Legendy mówią, że dziewięćset lat temu Ra-Kib poślubiła therańską Pasję – Thystoniusa – i urodziła mu kilkoro dzieci: Ur-Vala Miażdżylba, Chan-Du Rozrywacza Ciała i Khan-Uka Profana Wolności. Wstępując w święty związek, pokazała, że nie powinniśmy walczyć z Theranami, ale się z nimi sprzymierzyć. Theranie czczą Ra-Kib, pomagając nam podbijać i ujarzmić naszych sąsiadów. Ur-Val, Chan-Du i Khan-Uk pojawiają się czasem w ogniu bitwy, by ku przerażeniu naszych wrogów pomóc nam ich gromić. Każdy adept – czy to machający mieczem, czy ciskający umysłowymi pociskami – może zdobyć dozogonną miłość Ra-Kib, niosąc zagładę nieprzyjaciółom Kreany.

Sanep

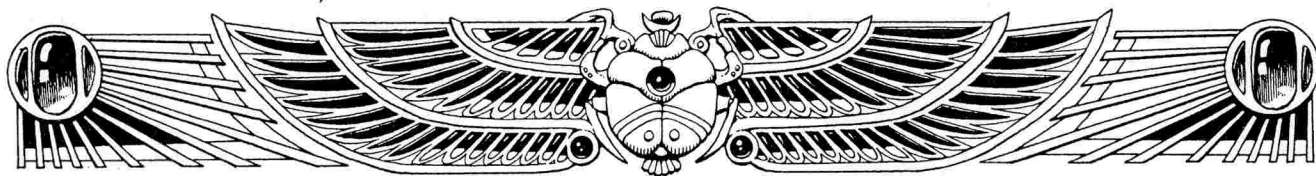
Sanep, Biała Pasja i Sędzia Umarłych, strzeże bram do Krajów Zachodu. Kiedy Kreańczyk rozstaje się z życiem, kapłani Sanepa usuwają jego wątrobę, serce, mózg i żołądek, które są czterema siedliskami duszy. Każdy organ umieszczają w specjalnym dzbanie, a resztę ciała mumifikują. Zmarły osobnik odbywa wtedy żmudną podróż do Krajów Zachodu. Jeśli po drodze nie rozerwą go na strzepy Istoty Spomiędzy Światów, staje u bram umarłych. Tam Sanep kosztuje jego wątrobę, wacha serce, waży żołądek i dotyka mózgu. Wszystkie te czynności mówią mu, czy zmarły wiódł przykładowe życie. Jeśli nieboszczyk starał się zadowolić Pasję i nie popełniał czynów mogących wzmocnić Maleka lub obudzić Amaz-Chelka, Sanep wpuszcza go do Krajów Zachodu. Tam zmarły żyje w wiecznym raju, w otoczeniu usługujących mu cieni cudzoziemców. Jeżeli zaś działał tak, by wzmocnić Maleka bądź obudzić Amaz-Chelka, Pasja próbuje go pożreć. Gdyby zmarłemu udało się uciec – co jest raczej niemożliwe – staje się jedną z Istot Spomiędzy Światów, polujących na pielgrzymów do Krajów Zachodu.

Sanep nie próbuje wpływać na żywych ani zmuszać ich do wykonywania swych rozkazów. Nam pozostawia swobodę wyboru, która określi smak naszych wątrób, zapach serc, ciężar żołądków i wrażenia dotykowe mózgow. Kapłani Sanepa, tak jak Pasja, którą czczą, nie mieszają się w sprawy doczesne. Starają się jedynie wykonywać rytualne sekcje zwłok tak, by zyskać szacunek, gdy sami będą odbywać ostatnią podróż.

Tabru

Tabru, Czarna Pasja Ziarna, opiekuje się nami w osobie farena. Jako Ojciec Wszechrzeczy naucza nas właściwego zachowania. Jako Władca widzi, że prosperujemy lepiej od innych krajów. Jako Mąż utrzymuje wszystko w równowadze. Jako





Ziarno nadaje kształt i formę płodności Wielkiej Matki, by była w stanie wykarmić swoje dzieci. Żywi nas i rodzi dość pszenicy oraz jęczmienia, byśmy mogli sprzedawać go innym. W ten sposób obsypuje nas bogactwem. Gdy umiera każdej jesieni, płaczemy. Kiedy powraca, świętujemy. Wszyscy Kreańczycy są dziećmi Tabru i składają mu hołd. Jedynie ci, którzy chętnie służą Malekowi, nie doświadczają jego hojności.

TABRU MOŻE MY-
SLEĆ, ŻE RZĄDZI
BOGAMI, ALE OZUL
IGNORUJE JEGO
ZARZĄDZENIA.
A MALEK OTWAR-
CIE MU SIĘ SPRZE-
CIWIA. BOSKA PO-
LITYKA CZĘSTO BY-
WA ZAWIŁA.
- DHEM-UR-
PHŁAK, UCZEŃ
SKRYBA

Ureth

Bez Ureth, Wielkiej Rzecznej Matki, Tabru nie mógłby obsypywać nas swą szczodrością. Ureth jest źródłem wszelkiego życia. Jest zagadką. Obejmuje wszystko, więc umysł Dawcy Imion nie zdoła jej pojąć. Leczy nas z chorób i ran. Obmywa nas z nieczystości. A jednak jeśli łamiemy nakazy Tabru, topi nas, skazując na surowy sąd Sanepa, strażnika bram umarłych.

Jedynie kobiety mogą służyć Ureth jako kapłanki. Mając w sobie coś z mocy swej patronki, służki Wielkiej Matki mogą łamać zasady kreańskiego porządku społecznego. Nikt nie ma prawa skrzywdzić kapłanki Ureth, choćby nie wiem jak niestosownie się zachowywała. Te błogosławione kobiety podróżują z miejsca na miejsce, dokonując świętych czynów. Niektóre z tych aktów wiary przynoszą ludowi pożytek, jak choćby stosowanie tajnej leczniczej magii. Inne niszczą piramidę Dawców Imion, która nie jest w stanie pomieścić Wielkiej Matki. Tylko Ureth ma prawo strofować swe kapłanki i czyni to, gdy zbyt beztrzesko traktują jej dar swobody. Gniew Wielkiej Matki zawsze jest straszny, ale najbardziej, gdy kieruje go przeciw którejś ze swych służek.

♀ WIELKIM DZIEŁE

słowa Man-ot krela, kapłana najwyższego wtajemniczenia faronu Zhem-ka-tepa II

Niewykształceni cudzoziemcy proszą nas czasem o wyjaśnienie powodów naszych dążeń do terytorialnej ekspansji i przyczyn silnego opodatkowywania naszych lennych państw. Theranie roszczą sobie prawo do imperium, ponieważ przynieśli mieszkańcom regionu selestreńskiego *Rytuały ochrony i przetrwania*. My to czynimy, bo Tabru każe nam tak wspomóc Wielkie Dzieło. Trwające od tysięcy lat Wielkie Dzieło wymaga od nas budowania pomników, grobowców i katakumb, by połączyć prawdziwy wzorzec Kreany z prawdziwym wzorcem Krajów Zachodu. Kiedy Wielkie Dzieło zostanie ukończone, pałace piaski Amaz-Chelka zmieniają się w raj podobny do Krajów Zachodu. Potrzeba cyklu śmierci i odrodzenia minie, a niebo i ziemia staną się jednością. Świat opuszczają wszelkie kłopoty, cierpienie i strach. Wszystkie królestwa połączą się w piramidzie Dawców Imion, a cudzoziemcy spędzą wieczność w szczęśliwej służbie rodowitym Kreańczykom.

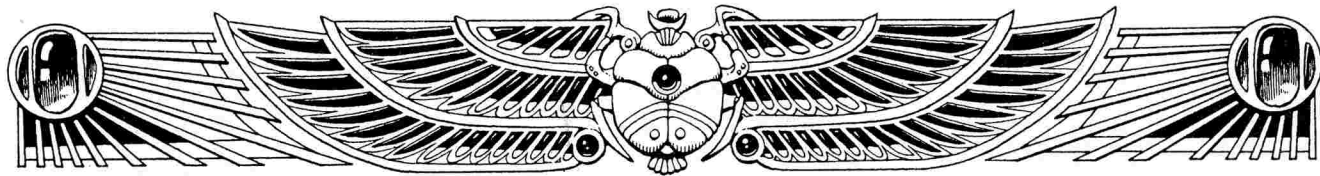
Ilekoć faron umrze na wieki, w ramach Wielkiego Dzieła wznosimy mu grobowiec lub pomnik. Zazwyczaj są to piramidy, choć zdarzały się i podziemne katakumby. Po objęciu tronu każdy władca ma wizję monumentu najlepiej odpowiadającego prawdziwemu wzorcowi jego duszy. W trakcie panowania rozkazuje więc go zbudować, a zadanie to często zajmuje lata. Stawianie monumentów wymaga olbrzymich nakładów srebra, które najłatwiej zdobyć przez podboje. Wznoszenie tych budowli pochłania też życie niezliczonej liczby niewolników. (Dla niewolnika nie ma lepszego losu niż śmierć przy budowie grobowca faronu. Taki męczennik zdobywa wtedy wstęp do Krajów Zachodu i zasługuje na traktowanie zarezerwowane normalnie dla poddanych).

♀ BADACZACH I RABUSIACH GROBÓW

Kolejni faronowie budowali grobowce, katakumby i inne pogrzebowe monumenty przez tysiące lat. Podziemne kompleksy grzebalne podziurawiły kreańską ziemię jak rzeszoto. Badanie tych katakumb jest niemal zawsze poważnym przestępstwem przeciw Sanepowi, a już szczególnym bluźnierstwem pozostaje rabowanie złożonych w nich bajecznych skarbów. Pomimo tego, do okradania grobów dochodzi w tych trudnych czasach niepokojąco często.

Jedynie kapłani Sanepa mogą zezwolić na otwarcie grobowca lub katakumb i czynią to czasem z kilku powodów. Na przykład, podczas Pogromu Horrory miały w wielu katakumbach kryjówki i wciąż czają się w niektórych z nich. Te miejsca trzeba oczyścić ze skaży Horrory i to nie tylko ze względu na zagrożenie, jakie potwory stwarzają dla żywych Kreańczyków. Obecność bestii w katakumbach niszczy też mistyczną doskonałość Krajów Zachodu. Grobowiec każdego faronu połączony jest z prawdziwym wzorcem naszego życia pozagrobowego. Jeśli grób został splugawiony przez Horrory, jego straszna zaraza może się przenieść na ten przyszły raj. Kapłani Sanepa muszą więc zarządzić oczyszczenie każdego nawiedzzonego przez bestie grobu.





Kapłani mogą też nakazać zbadanie grobowca, jeśli istnieje podejrzenie, że kryje on zaginione sekrety Sanepa. Nasza historia jest długa, a w wyniku dwukrotnego zniszczenia Przekłętej Biblioteki przez klątwę Maleka straciliśmy wiele wiedzy. Jednak każdy grobowiec kryje też pułapki, mające odstraszyć złodziei, a badacze muszą się również wystrzegać uwiecznionych złych duchów zmarłych przy jego budowie niewolników.

Niezależnie od przyczyn otwarcia grobowca, kapłani Sanepa nie pozwolą na zrabowanie jego bogactw. Hojnie wynagrodzą służących im adeptów i zemszczą się strasznie na każdym, kto chce się wzbogacić poprzez grabież.

♀ SKUTKACH POGROMU

Napisała Mistippia, kupiec i Fechtmistrz z throalskiego Domu Mikul.

Nie ma miejsca na świecie, którego Pogrom by nie odmienił, włącznie z Kreaną – choćby jej kapłani-skrybowie nie wiem jak temu zaprzeczali. Pogrom uczynił niebezpieczne części Kreany jeszcze bardziej niebezpiecznymi. Zatarł granicę między życiem a śmiercią. Wywołał też niepokój, które dalej zmieniają naturę kreańskiego społeczeństwa.

♀ HORRORACH, KTÓRE POZOSTAŁY

Tak jak w Barsawii, również i w Kreanie nie wszystkie bestie z innych wymiarów odeszły. Kreańczyków oblegały Horrory, niby-Horrory i konstrukty Horrorów aż nadto dobrze znane barsawiańskim adeptom: robaczywce, czarne myśli, jehuthry, invae, zgrzytaczce, ślizgocienie, skrzydłozdziery itp. Mieszkańcy kraju faronów oczywiście inaczej je nazywają, ale to te same potwory. Kreańczycy mają też przerażające własne Horrory, w tym te opisane niżej.

Choghe-ok-pulg, Robak-Przeszkoda

Ten Horror wszedł do grobowca poprzedniego farena, gdy władca był martwy. Pożarł jego zwłoki, po czym wyrwał astralne przejście do bram

umarłych. Sanepowi i legionom kreańskich duchów udało się odeprzeć potwora, kiedy ten próbował wtargnąć do Krajów Zachodu, ale pozostał on w Krajach Środka, jak Kreańczycy nazywają przestrzeń między naszym światem a zaświatami. Bestia objęła tam zwierzchnictwo nad Istotami Spomiędzy

Światów, złośliwymi duchami poddającymi próbie dusze podróżujące do bram umarłych. Z nimi pod swą komendą nie dopuściła do zaświatów wielu dusz, wywołując tym samym trwającą po dziś dzień w Kreanie plagę ożywieńców. Według zeznań kilku z tych żywych umarłych, Chogh-ok-pulg to trzydziestometrowej długości robak.



Khrel-ok-zhan, Ogień Pożądania

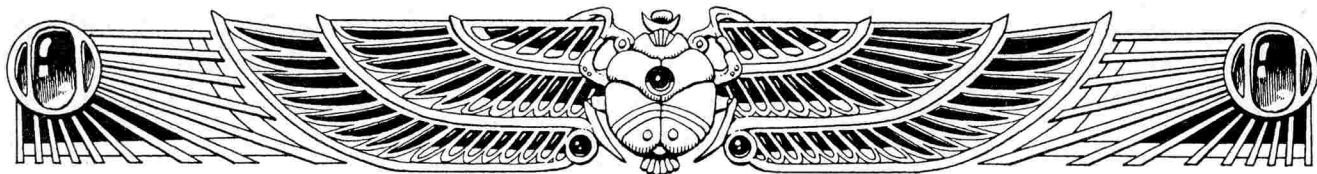
Khrel-ok-zhan to podstępny Horror, żyjący tylko w przestrzeni astralnej. Zmusza on Dawców Imion do nierozważnej pogoni za najmroczniejszymi żądzami, po czym żywi się winą i udręką ofiar, gdy społeczeństwo niszczy je za grzechy. W kilku mitach Khrel-ok-zhan jest przedstawiany jako połączenie Wielobarwnej Pasji, Maleka, z Horrorami.

Uk-ok-ghaz, Morderca Harmonii

Ten Horror objawia się ponoć jako moneta, zwój papirusu lub zwierciadło. Tak jak wiele malusieńkich, inteligentnych bestii, choćby takich jak Kusiciel, Uk-ok-ghaz jest niewspółmiernie potężny w porównaniu z rozmiarami. Niszczy on wszystko, co uporządkowane, od kojących melodii aż do samej

INNYM ZAGROŻENIEM DLA BADA-CZY KATAKUMB SĄ SMOKI, ŚPIĄCE PONOĆ POD NAJ-GŁĘBSZYMI KORY-TARZAMI. PASTERZE NIEBIOŚ PO-ŻĄDAJĄ KAŻDEJ WIEDZY O TYCH ISTOTACH, ALE NA-WET ONI NIE CHCĄ OTWORZYĆ ZŁEJ KOMORY I ZASTĄĆ BUDZĄCYCH SIĘ W NIEJ PRADAW-NYCH SMOKÓW. – ALKWOTHA, MAG Z IMPERIALNEJ AKADEMII WOJNY





struktury społecznej. Przemienia piękne piosenki w żałobne pieśni, wywołujące obłęd. Rozsadza monumenty i piramidy. Sprawia, że w ciałach najdokonańszych fizycznie Dawców Imion tworzą się straszne guzy i zniekształcenia. Niszczy i burzy wszystko, co tylko zdoła.

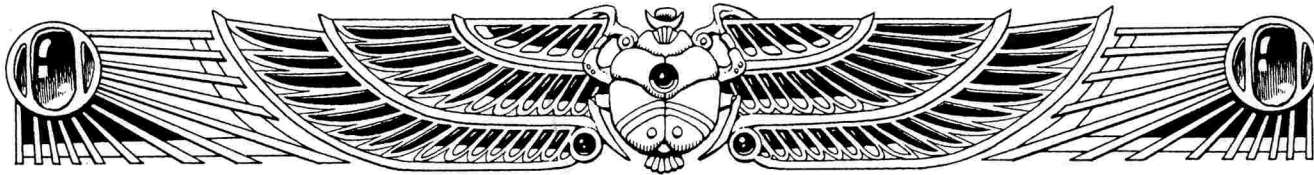
Zhon-ok-klaat, Fałszywe Nasienie

Podczas Pogromu Horror ten przywdział wygląd Pasji Tabru i spędził noc z jego żoną, Wielką Rzeczną Matką. Potwór spłodził legion splugawionych wodnych duchów – Um-glak-ih – które wciąż straszą na brzegach rzeki. Zhon-ok-klaat stworzył też kilka gatunków żarłocznych, chodzących wodorostów, które niszczą zbiory i są bardzo trudne do wykorzenia.

POWROĆ ZMARŁYCH

Kreana ma prawdziwy kłopot z powracającymi zmarłymi. Sporo dusz nie może się przedostać obok gigantycznego robaka, zagradzającego im drogę w zaświaty, więc wraca do doskonałego kraju. Tam ich zwłoki wygrzebuje się ze skromnych mogił. Szczęśliwcy pochowani w grobowcach faronów lub katakumbach wyrąbują sobie drogę na zewnątrz, tworząc dogodne wejścia dla rabusiów. Zależnie od tego, jaki rytuał odprawiono nad zmarłym, może on powrócić jako zwykły żywotrup, ale także jako coś gorszego – mumia, zwana tak ze względu na bogatszy pochówek. Ponieważ pełna mumifikacja obejmuje usunięcie mózgu, większość mumii to głupie, niszczycielskie istoty. Są one jednak wytrzymalsze niż przeciętny żywotrup, więc mogą być trudniejsze do pokonania, choć łatwiej je przechytrzyć. Z kolei zwykłe żywotrupy często zachowują dawne wspomnienia i pobudki do działania. Niektórzy Dawcy Imion twierdzą, że z żywotrupami można nawet się dogadać, ale z własnych doświadczeń wiem, iż śmierć uczyniła je obłąkanymi i gwałtownymi, a każda rozumna żywa istota będzie z nimi albo walczyć, albo przed nimi uciekać. Jednak jak zwykle istnieją wyjątki od reguły: część żywotrupów jest





głupia, a mumii bystra. Kapłani Sanepa nie zawsze wyciągają mózgi, czasem też może działać jakaś dziwna magia, jednak bez względu na przyczyny ich powstawania, inteligentne mumie istnieją. Mówi się, że doradzający nomarchini Asthen ożywieńcy – i byli kochankowie zarazem – to inteligentne mumie. Słyszałam, że od czasu do czasu wpadają oni w szal i rozrywają niewolników na strzępy, ale któż nie jest bez wad?

Poza miastami, zwłaszcza nocą, istnieje spore ryzyko natknięcia się na żywotrupy czy mumie. Na pustyniach Kreany czy w innych odludnych miejscach straszą też inni ożywieńcy, jak mary i upiorni tancerze. Radzę więc podróżować w dużych grupach i trzymać dłonie blisko rękojeści mieczy.

♀ LOTNYCH PIASKACH

Słynne lotne piaski Kreany to kolejne niebezpieczeństwo, z jakim mogą się spotkać podróżni. Były nieprzyjazne przed Pogromem, ale teraz są zabójcze. Jak tylko przekroczy się granicę urodzajnych ziem na brzegach Ureth, ryzykuje się pochłonięcie przez burzę piaskową. Legenda mówi, że to złośliwy Malek wywołuje ten koszmar. Piaski mają wszystkie kolory tęczy i błyszczą w słońcu niczym pokruszone diamenty, rubiny, szmaragdy i szafiry. Całe ich piękno trudno jednak docenić, gdy porywisty wiatr ciska ci ziarna w twarz. Burza może pojawić się znikąd. Ściana latającego wściekle piasku potrafi zakryć bezchmurne, kryształowobłękitne niebo w ciągu niecałych piętnastu minut.

Jeżeli złapie cię taka nawałnica, masz trudny wybór. Jeśli sądzisz, że będzie ona trwać długo, rzuć na ziemię jakieś sukno, daj w nie nurka twarzą, owiń sobie materiał dookoła głowy i módl się do ulubionej Pasji, by zawierucha szybko się skończyła. Płótno uchroni cię przed oślepieniem i uduszeniem, ale jeżeli burza potrwa dłużej niż dwadzieścia minut, możesz zostać zasypany żywcem. Rozmawiałam kiedyś z człowiekiem, który zginął w taki sposób, a powrócił do żywych jako żywotrup. Po wysłuchaniu jego opisu zamierzam za wszelką cenę uniknąć zmiażdżenia i uduszenia piaskiem.

Możesz też zaryzykować, że burza będzie krótka i zostać w pozycji stojącej. Przy pewnej dozie szczęścia przeciętny adept lub sprawny nie-adept zdoła tak wytrzymać około dziesięciu minut. Jeżeli miałeś pecha, zostaniesz czasowo lub trwale oślepiiony, nawet jeśli chroniłeś oczy płótnem. Od czasu Pogromu piasek atakuje podróżnych, jakby był inteligentny: drobnitki, ostre ziarenka przekradają się przez otwory w materiale lub wskakują do gardła, wywołując duszności. Jeśli jednak burza skończy się dość szybko, przynajmniej nie zostaniesz zasypany.

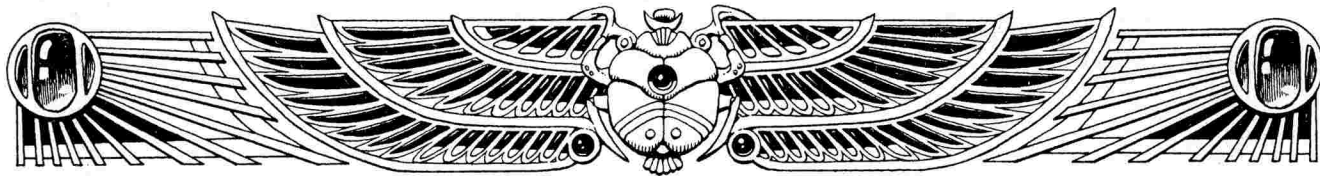
KILKA SŁÓW ♀ NIEPOKOJACH FILOZOFICZNYCH

Jeśli istnieje jakaś cecha charakteryzująca władców Kreany, jest nią pewność siebie. Wierzą oni, że rządząca nimi Pasja aprobuję z góry wszystko, co robią. Bardzo trudno przez to ich przekonać do czegokolwiek, zwłaszcza, że wychowywano ich w wierze w wieczne błogosławieństwo potęgi. Do tego trzeba dodać fakt, że kreańska cywilizacja poprzedza wszystkie inne znane o co najmniej dwanaście wieków, co daje wrażenie, że doskonały kraj jest centrum świata i przekonuje o ich wyższości. Pogrom jednak mocno zachwiał wiarą Kreańczyków w to, iż świat kręci się wokół nich. Mogą temu zaprzeczać, ale to prawda.

Fakt, że ich wszechmocna Pasja Tabru nie potrafiła nic zrobić, by zapobiec Pogromowi, wciąż martwi kapłanów-skrybów. Ze sposobu, w jaki o niej mówią, powinna bez problemu odeprzeć Horror. Jednak kapłani Tabru i jego krewnych nie mieli pomysłu na przeżycie Pogromu, nie mówiąc już o zniszczeniu Horrorów. Musieli błagać o pomoc therańskich parweniuszy. Kreańczycy mogą twierdzić co innego, ale w głębi duszy wiedzą, że Therańskie przyćmili. Wiedzą, że Tabru nie potrafił im pomóc, kiedy naprawdę tego potrzebowali. Ta myśl ich zżera, co widać w ich oczach.

Począwszy od kapłanów-skrybów aż do poddanych bezwiedna akceptacja tradycyjnego kreańskiego sposobu myślenia zanika. Osoby wykształcone, zwłaszcza artyści i *bahj-nar*, zaczynają z wolna wątpić w całą ideę piramidy Dawców Imion, opartą na zwierzchnictwie Tabru i jego wcielenia, farona. Jeśli ta dwójka nie jest doskonała, to być może i Kraje Zachodu nie są takie, jak mówiono? A jeżeli na harujących w tym życiu w pocie czoła poddanych nie czeka żaden raj, wtedy ich trud nie zostanie nagrodzony! Wejdźcie do tawerny odwiedzanej przez co światlejszych z Kreańczyków, a usłyszycie słowa, od których kapłanowi-skrybie zwiędłyby uszy. Do wybuchu buntu mogłaby doprowadzić nawet jakaś podburzająca zniewaga. Oczywiście kapłani-skrybowie mogliby przypisać każdy taki incydent machinacjom boskiego wroga Tabru, Maleka. Nie jestem głosicielem, więc nie wiem, czy byłaby to prawda. Ale jako kupiec muszę być praktyczna. O wiele ważniejsze jest wiedzieć, co może się zdarzyć, niż z jakiego powodu to się zdarzyło. Nie mówię, żebyście nie nawiązywali więzi z klasą panującą. Po prostu nadstawiajcie w tawernach uszu i wiedźcie, że w Kreanie są potężne osobistości, znajdujące się poza piramidą Dawców Imion, o której tyle słyszeliście.





INDRISA

Skład indrisańskiej delegacji na sympozjum wyraźnie pokazuje stosunek imperium do jego najnowszej prowincji. Żadni reprezentujący dziedzinę uczeni nie byli rodowitymi Indrisanami. Wszyscy byli Therańcami, związanymi w jakiś sposób z Akademią Wojny. Delegaci ci przywieźli ze sobą teksty pióra indrisańskich uczonych, które dołączyliśmy do tej pracy. Niemniej jednak uczulamy czytelników niniejszego rozdziału, by pamiętali o działalności oraz celach Thery i czytali między wierszami.

Ponieważ chcieliśmy zachować nieco właściwsze proporcje względem prawdy, zawarliśmy też w tym dziele materiał dostarczony nam przez therańskiego dysydenta, piszącego pod pseudonimem Balakan Bezgraniczny. Ów potomek anonimowego therańskiego domu szlacheckiego spędził sporo czasu w Indrisie i pokochał ten kraj oraz jego mieszkańców. Przekonany o moralnym upadku imperialnych celów Thery, potajemnie dostarczył uczestnikom sympozjum relację o życiu w Indrisie pod therańską okupacją. Zrobił to z narażeniem życia własnego i swoich sprzymierzeńców. Za ten akt odwagi i miłość, jaką niesie swej przybranej ojczyźnie, oddajemy mu hołd.

Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów

◊ MIEJSCU INDRISY W IMPERIUM

Słowa Jerriva Forrima

Indrisa jest jedyną therańską prowincją, która nie graniczy z Morzem Selestreńskim. Leży wiele tygodni podróży statkiem powietrznym na południowy wschód od wyspy Thera. Indrisa to duży, trójkątny subkontynent, wrzynający się w Ocean Indrisański. Therańskie cenią go za złoto, srebro, kamienie szlachetne oraz inne równie cenne złoża, z których prowincja słynie. Indrisa to też ludne królestwo, znane z pracowitych mieszkańców, które nabija therańskie kiesy, a to za

sprawą niezmiernie wysokich podatków nakładanych przez imperialnych okupantów. Skarbcze niezliczonych therańskich domów szlacheckich pękają w szwach od srebra, uzyskiwanego z towarów sprzedawanych Indrisanom i w mniejszym stopniu od dochodów z dóbr, które prowincja eksportuje.

Posiadająca starożytną i barwną cywilizację, Indrisa jest ostatnią podbitą prowincją. Sami Therańcy uważają ją za wzór dla przyszłych podbojów, co jest wystarczającym powodem, by ją badać. Throalscy kupcy mogą też wiele zyskać, zdobywając pozwolenia na handel indrisańskimi metalami szlachetnymi, kamieniami i egzotycznym drewnem. Podobnie jak w innych częściach imperium, tak i tu na adeptów, chcących przemierzać świat w poszukiwaniu przygód, czekają bajeczne skarby i tajemnice.

◊ KRAJU

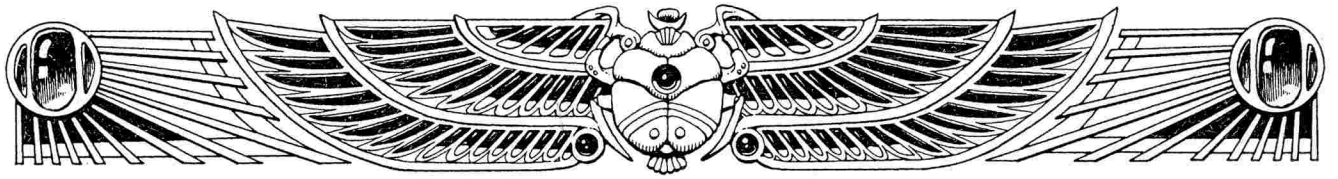
Słowa Aywaki Av-chana, tłumacza i zwiadowcy Dziewiątego Legionu

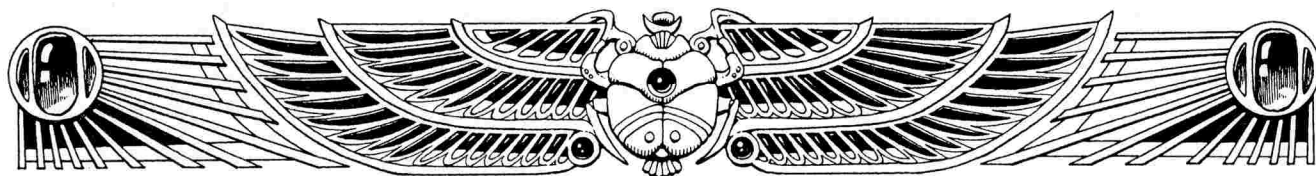
Indrisa to królestwo gęsto zaludnionych miast wybrzeża, oddzielonych wąskim pasem uprawnych ziem od ogromnego, dzikiego interioru, zamieszkanego jedynie przez bandytów.

Większa część prowincji to równiny i gęsta dżungla, pokrywająca olbrzymi, wysoki płaskowyż między wybrzeżami.

Północną granicę Indrisy stanowią sięgające nieba, urwiste







szczyty Majanów. Większość mieszkańców kraju żyje w miastach lub licznych osadach w ich pobliżu, dżungle i góry są natomiast domem różnych bandytów i koczowniczych plemion łupieżców. Choć jest mało prawdopodobne, by przybyli do Indrisy theraniści podróżni znaleźli się na jej pustkowiach, pewna znajomość terenu może mimo wszystko się przydać.

♀ DŻUNGLE INDRIŚY

Dżungle Indrisy przypominają barsawiańską Liaj, są gęste i mają bujne poszycie. Z nielicznych prowadzących przez nie szlaków karawan korzystają przede wszystkim kupcy, przewożący towary z jednego wybrzeża prowincji na drugie. Te zbudowane przez theranijskie armie na krótko przed Pogromem trakty odnowiono po powrocie imperium. Teraz regularnie patrolują je wojska Dziewiątego Legionu, głównie dla zapewnienia bezpieczeństwa handlu towarami, ważnymi dla podgubernatorów wielu indrisańskich miast. Z dala od szlaków kupieckich podróż jest powolna i trudna. Rozważni wędrowcy, szacujący czas jej trwania, winni zawsze założyć, że potrwa ona o dzień do trzech dni dłużej.

Indrisańskie dżungle są domem dla wielu magicznych i naturalnych istot, łącznie z krojenami i gigantycznymi modliszkami ishalata, o których sądzi się, że żyją tylko w barsawiańskiej Serwos. Wiele pochodzących z tych dzikich lasów roślin jest trująca. Kilka okrywa się urzekająco pięknymi kwiatami, których pyłek może ledwie w chwilę zabić trolla!

Choć niewiele osób w Indrisie to przyznaje, w dżunglach żyje też kilka smoków. Podczas podróży przez pustkowia widziałem dwa różne rodzaje tych istot, oba raczej nie znane w innych częściach imperium. Pierwszy zwany smokiem kitajskim wziął swą nazwę od kraju pochodzenia, dalekowschodniego królestwa Kitaju (nazywanego też często królestwem smoków). W przeciwieństwie do zwykłych smoków, kitajskie nie mają skrzydeł. Tak naprawdę są bardzo podobne do gigantycznych węży lub węgorzy z wyjątkowo dużymi łbami, choć oczywiście posiadają też cztery krótkie łapy. Patałański tubylec, któremu ocaliłem życie na porośniętym dżunglą szlaku, opowiedział mi przerażającą historię o jednym takim smoku. Nazywał się on Nelej Pożeracz Drzew i władał plemionami ludzi oraz elfów, służącymi mu jako niewolnicy. Niestety, mój rozmówca nie wiedział na ten temat nic więcej.

Inny smok, jakiego widziałem podczas pobytu w południowych dżunglach, bardziej przypominał zwykły okaz z dużymi skrzydłami i masywnym ciałem. W miejsce łusek miał jednak pióra we wszystkich barwach tęczy. Po powrocie do cywilizacji ciekawość skłoniła mnie do badań i dowiedziałem się, że odkrywcy widywali już takie smoki w dalekim zachodnim kraju, Araukanii. Co taki okaz robił w Indrisie, nie umiem powiedzieć.

♀ GÓRACH MAJAŃSKICH

Góry Majańskie należą do największych na świecie; ponad dwukrotnie przewyższają masywne Góry Throalskie w Barsawii. W skład Majanów wchodzi ponad sto szczytów oraz głębokich kotlin i szerokich płaskowyżów. Nikt, z kim rozmawiałem, nie odważył się zapuścić poza najbardziej wysunięte na południe z tych gór, więc niewiele wiadomo o mieszkańcach leżących za nimi dolin (jeśli tacy w ogóle istnieją). Nawet indrisańskie źródła historyczne nie precyzują, kto lub co może żyć w krajach daleko za Majanami. Stare opowieści mówią o mieszkających tam prymitywnych, złośliwych plemionach trolli i krasnoludów, według innych góry są domem dla pierwszych smoków. Prosiłem, by przeprowadzić ekspedycję, która odkryłaby prawdę, ale sprawa ta póki co nie ma wielkiego znaczenia dla imperium.

Na przedgórzu najbardziej wysuniętych na południe szczytów żyje kilka łupieżczych plemion Patalanów. Zahartowani życiem w surowym środowisku tubylcy są nadzwyczaj groźnymi wojownikami. Jedna mała grupa tych Dawców Imion wyróżnęła ponoć spory kontyngent wysłanych przeciw nim theranijskich wojsk. Być może nie uwierzyłbym w tę opowieść tak łatwo, gdybym sam kiedyś ich nie spotkał (miałem jednak szczęście przeżyć to doświadczenie).

Kolejne informacje o Patalanach zamieścimy w dalszej części rozdziału.

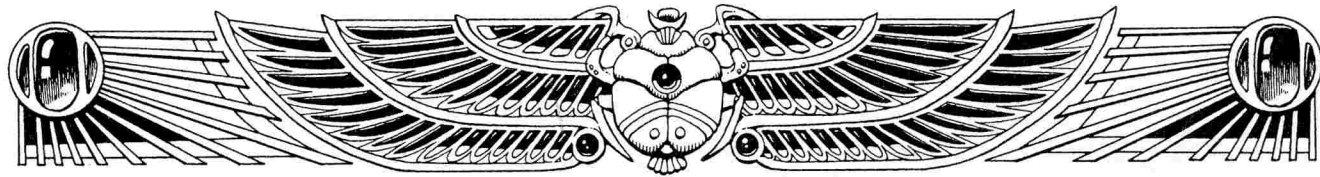
Thom Edrull

♀ THERAŃSKIM SUKCESIE W INDRIŚIE

Słowa Kolatha Kolachaviana, dowódcy Dziewiątego Legionu

Indrisa to przyszłość imperium. Podbiliśmy ją po wyciągnięciu wniosków z błędów popełnionych w innych prowincjach. W Barsawii i Maraku zostawiliśmy zbyt dużo władzy w rękach miejscowych władców i teraz płacimy za naszą hojność zbrojnymi rebeliami. Powinniśmy z tymi prowincjami postąpić tak, jak w Indrisie: rzucić zbuntowanych władców na kolana, zburzyć fundamenty ich zacofanych kultur i odbudować je na podobieństwo prawdziwej theranijskiej cywilizacji. Tak jak zioła lecznicze rozchodzą się po chorym ciele, wypędzając z niego choroby i obrażenia, tak sposób myślenia i działania





może rozpowszechnić się wśród Dawców Imion i na zawsze ich odmienić. Indrisa pokazuje nam mądrość niesienia naszych obyczajów innym – także siłą, jeżeli tego trzeba.

♀ POTRZEBIE PODBOJÓW

Opowieść o Indrisie rozpoczyna się w roku 925 TH, zaledwie siedemdziesiąt pięć lat przed tym, zanim na dobre rozszalał się Pogrom. Wielkie Miasto przygotowało już wiele cytańel i zgromadziło wystarczającą ilość orichalku i esencji żywiołów do zasilania magicznych osłon Thery. Wieki starannego planowania urzeczywistniały się w iście therańskich kształtach. Jednak wszystkiego omal nie zaprzepaściła głupota polityków, której wciąż nie brak w imperium.

Rok 925 TH przyniósł nam załamanie, przez Therań zwane Tajnym Kryzysem. Pewni urzędnicy Arbitorium dokonali niepokojącego odkrycia: nasz ukochany kraj, budując cytadele potrzebne do przeżycia Pogromu, splukał się prawie do ostatniego miedziaka! Wielkie domy i imperialne władze były dłużne sobie nawzajem ogromne sumy, a pożyczki brano pod zastaw zawartości skarbców domów, które ich właściciele opróżnili. Urzędnicy przewidywali rychłą katastrofę; każdy dom, który prosił o spłatę należności, mógł spowodować finansowy krach całego imperium. Wyjście na jaw bankructwa władz i domów szlacheckich zniszczyłoby z kolei biznes i handel we wszystkich prowincjach. Ukończenie budowy miejsc schronienia w całym imperium wymagało zaś dobrego klimatu do interesów. Ograniczenie obiegu pieniądza zatrzymałoby budowę cytańel i kaerów. Nawet najwyższy popyt na usługi nie uratowałby robotników, woźniców czy dostawców, gdyby wszyscy, którzy mieli im płać, naraz zbankrutowali.

Księgowi Arbitorium prognozowali, że therański system bankowy może przetrwać do Pogromu, ale zawali się zaraz po zabezpieczeniu cytańel. A wraz z jego krachem zniknęłyby przywileje i przepych, do którego wielkie domy tak przywykły. Gdyby skarbcie opustoszały, srebro straciłoby wartość. Liczyłyby się tylko żywność, schronienie i ubranie, czyli rzeczy niezbędne do przetrwania. Minęły wieki od czasów, kiedy therańska szlachta własnoręcznie wyrabiała narzędzia i produkowała żywność. Nie miałyby więc szans na przeżycie w świecie, w którym pieniądź nic nie znaczy. Bez złota i srebra nie byłoby komu opłacać wolnych Dawców Imion i oświeconych, którzy służyli jako therańscy żołnierze i strażnicy. A co by się stało, gdyby nikt ich nie opłacał? Odpowiedź jest prosta: przejęliby władzę. Wojskowa potęga podporządkowałaby sobie każdego Therańina – od szlachcica do niewolnika. W domach szlacheckich było wielu potężnych adeptów, ale sami nie zdołaliby stłumić tak wielkiego buntu. Przepowiadający katastrofę raport, przedstawiony na Konklawe 926 roku, rzucił cień strachu na zgromadzonych *lavernae*. Prerażającą prawdę zatajono przed społeczeństwem, żeby nie wywołać paniki, mogącej rozpocząć wspomniany krach. Każdemu posłowi Konklawe, który pisałby choć słówko o sytuacji Thery, zagrożono karą śmierci za zdradę stanu.

General-arbiter widział tylko jedno wyjście zażegnania kryzysu bez ujawniania jego istnienia: trzeba było znaleźć jeszcze sporo srebra, które trafiłoby do skarbców władz i domów szlacheckich. A to oznaczało jedno – grabież. Zaledwie kilka dni po proroczym Konklawe najwyższy gubernator ogłosił wielką krucjatę poszukiwania innych cywilizacji, których dobra pomogą zakończyć odprawienie *Rytuałów ochrony i przetrwania*. Ponadto obwieścił, że badacz, który odkryje najatrakcyjniejszą nową prowincję, otrzyma ogromne „znalezne”.

Prowadzeni przez urzędników Domu Carinci poszukiwacze przemierzali kulę ziemską w zamówionych naprędce statkach powietrznych. Pragnęli odnaleźć cywilizację zasobną w srebro i złoto, na tyle rozwiniętą, by umiała ich docenić, i dostatecznie słabą militarnie, aby therańskie legiony mogły ją łatwo podbić. W roku 928 TH na Indrisę natrafiła ekspedycja pod dowództwem T'calli V'nosta z Domu Carinci.

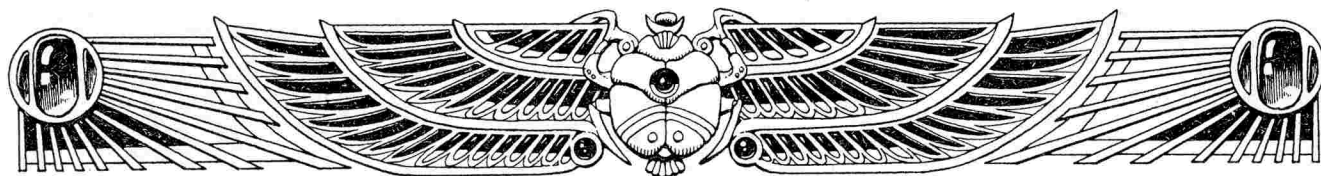
♀ ODKRYCIU INDRISY

T'calla V'nost, dzielny t'skrang, kapitan baty *Pazur Radości*, poszukując odpowiedniej krainy, pożeglował najpierw w kierunku serca kontynentu Fekary. Jednak napotkany przez niego wielki żywiołak powietrza (niektórzy mówią, że tym żywiołakiem był Ozul, kreańska Pasja Powietrza, lecz osobiście w to wątpię) zdmuchnął jego statek z kursu i V'nost wraz z załogą znaleźli się nad Oceanem Indrisańskim. Kończyły im się zapasy żywności i wody. Po wielu perypetiach, w tym próbie buntu, *Pazur Radości* rozbił się w Majanach na północnej granicy indrisańskiego subkontynentu.

Przez kilka miesięcy V'nost i ocalała załoga przedzierała się przez Indrisę z gór na wybrzeże. Ta podróż dała im sposobność do bliższego przyjrzenia się tamtejszej cywilizacji, nauczania się języka tubylców i poznania ich obyczajów. Rozbitkowie zobaczyli, że Indrisa to kraj bogaty, pełen urodzajnych ziem, podzielony na księstwa.

Indrisa wyglądała tak, jakby to jej właśnie szukano: zasobna w szlachetne metale i kamienie, a zarazem pozbawiona jednolitej wojskowej władzy, potrzebnej do oparcia się naszym legionom. T'calla V'nost nie wątpił, że Thera podbije ten kraj,





CARINCI DOBRZE
ZAPŁACĄ ZA PO-
ZNANIE LOSU
T'CALLI V'NOSTA
I ODDYSKANIE JEGO
ZWŁOK, KTÓRE ZA-
SŁUGUJĄ NA HO-
NOROWE MIEJSCE
W KRYPTACH DO-
MU. SKŁADANIE
HOŁDU SZCZĄTKOM
NASZYCH ZABITYCH
BOHATERÓW
WZMACNIA PRAW-
DZIWY WZORZEC
NASZEGO DOMU
I PRZYNOSI SZCZĘ-
ŚCIE WSZYSTKIM,
KTÓRZY MU SŁUŻĄ.
- C'AAAN ARIS,
HISTORYK DOMU
CARINCI

gdyby tylko zdołał przyłączyć go do imperium bez rozlewu krwi... Powiedział więc Indrisanom o nadchodzącym Pogromie i zaproponował im ochronę therzańskiej magii.

Indrisańscy paszowie przyjęli ofertę uprzejmie, ale zdecydowanie odmówili. Z opisu ich reakcji w pamiętnikach V'nosta wynika, że ubawili się jego słowami. Wiedzieli o Pogromie i od dawna przygotowywali się na jego nadejście po swojemu. Ich święci mężowie, w których moce ufali, śmieli nawet nazwać nasze *Rytuały ochrony i przetrwania* prymitywnymi! Indrisa nie miała więc po co się z nami sprzymierzać, toteż jedyną możliwą strategią był podbój.

Mieszkańcy Indrissy nie znali statków powietrznych, przeto V'nost i jego podkomendni własnoręcznie naprawili batę. Sprytnie ukryli też szczegóły jej budowy przed pomagającymi im magami. Jednak indrisański dygnitarz wojskowy, Simurang, domyślił się prawdziwej wartości statku i spróbował go ukraść. Dzielna załoga broniła się i zdołała odlecieć. Niestety, T'calla V'nost został i nikt nie zna jego losu.

Pod dowództwem zastępcy kapitana, orka Powietrznego Żeglarza Galvanosha, *Pazur Radości* dotarł do Thery. Kiedy oficer opowiedział najwyższemu gubernatorowi o Indrisie i jej bogactwach, władca wiedział, że to zdobycz, jakiej Thera szukała. Z pomocą Galvanosha imperialni generałowie nakreślili plany indrisańskiej kampanii.

◊ PODBOJU INDRISY

Z punktu widzenia therzańskich legionów lata przed Pogromem należały do najspokojniejszych w całej historii imperialnych prowincji. Czując na plecach oddech Horrorów, wszyscy prowincjusze, od Throalczyków po Chalmidejczyków, byli lojalnymi Theranami. Żaden władca ni niedoszły rebeliant nie ośmielił się podżęgać do nierozważnych buntów, przez które Thera mogłaby odebrać prowincji *Rytuały ochrony i przetrwania*. Mogliśmy więc wycofać z prowincji większość naszych sił zbrojnych i skierować je przeciw Indrisie. Mobilizacja rozpoczęła się pod koniec roku 929, a flota dotarła do Indrissy na początku 930 roku.

Błyskotliwa indrisańska kampania, prowadzona przez najwyższą wielką admirał, Risię Riskarian, wcielała w życie prywatną doktrynę wojenną dowódcy. Od tamtego czasu doktryny tej uczą się wszyscy therzańscy oficerowie. Brzmi ona tak: „Aby złamać ducha podbijanego narodu, atak musi być miażdżący i bezlitosny”. Ambitna dowódczyni poprowadziła pięć pełnych flot statków powietrznych na stolicę Indrissy, Vellapur, stojącą na wybrzeżu Oceanu Indrisańskiego.

Galvanosh powiedział admirał Riskarian, że zbudowane na wybrzeżu indrisańskie państwa-miasta winne były składać hołd królowi o imieniu Hundaripur, i dodał, że to słaby władca. Rządzący miastami, potężni paszowie byli praktycznie niezależni, więc therażska dowódczyni uznała, iż nie ma sensu zmuszać Hundaripura do posłuszeństwa. Paszowie nie zechcieliby honorować jego kapitulacji, a negocjowanie ze wszystkimi oddzielnie – nawet poparte groźbą therażskiej floty – zajęłoby za dużo czasu. Zamiast więc grzęznąć w bagnie indrisańskiej polityki, optowała za prostszą i dużo skuteczniejszą taktyką: zniszczeniem.

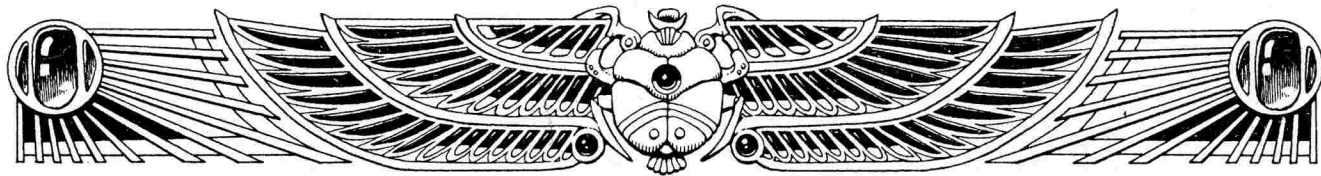
Admirał uprzedziła Hundaripura, że ma sześć godzin na ewakuację stolicy. Po upływie tego czasu miasto miało zostać zniszczone. Hundaripur – wykorzystując tę wydawałoby się doskonałą okazję, do zmiany reputacji słabeusza – zakazał ucieczki. Rozkazał natomiast mieszkańcom Vellapur zostać i walczyć. Admirał Riskarian nie chciała jednak bawić się z Indrisanami w walki uliczne. Po prostu skierowała magiczną potęgę pięciu flot na stolicę. Przez noc z miasta zostały tylko tłące się gruzy. Setki tysięcy vellapurczyków spaliły się na śmierć lub zostały strątowane w czasie szaleńczej, zbyt późnej próby ucieczki. Tak jak Riskarian planowała, przeżyło tylko tyłu mieszkańców, by było komu zanieść ponurą opowieść o masakrze paszom innych indrisańskich państw-miast. Kiedy admirał wysłała posłów do tych książąt, znali już oni konsekwencje oporu. W ciągu tygodnia wszyscy złożyli przysięgę wiecznego posłuszeństwa Therańskiemu Imperium.

O precedensie ustanowionym przez ten podbój

Słowa porucznika Makhola Tajimy, głównego adiutanta dowódcy Kolachaviana

Kampania indrisańska to nie tylko starożytna historia. Nie bez przyczyny o niej opowiadamy. Nasz sukces w rządzeniu prowincją ma korzenie w podboju tej prowincji. Ujarzmiając Indrisan, nie stwarzaliśmy pozorów, że wyświadczamy im przysługę. Wiedzieliśmy, czego od nich chcemy: srebra i złota. Oni zaś wiedzieli, że muszą je nam oddać, byśmy przestali ich zabijać. W prowincjach takich jak Barsawia i Marak, gdzie udawaliśmy wyniosłych dobroczyńców, miejscowa ludność pluje nam w twarz, bo zachowywaliśmy się niczym hipokryci.





Dlaczego stwarzamy pozory, że nasza obecność pomaga prowincjuszom? Dla własnego, a nie ich dobra! Każdy stara się sobie dogodzić. Jednak większość Dawców Imion lubi przy tym udawać, że dokonuje rzeczy wielkich i szlachetnych. Za przeproszeniem dla mego szacownego dowódcy, ale tych wszystkich bredni o zdobyczach therańskiej cywilizacji nie wymyślono dla prowincjuszy. Zrobiono to dla nas – byśmy lepiej się czuli z tym, co robimy.

Kłopot w tym, że udawanie bohaterskich dobroczyńców nie leży w naszym interesie. Głupio wmawiać podbitym mieszkańcom, że troszczysz się tylko o ich dobro. Większość z nich widzi, że to absurd. I ci nie są groźni, to cynicy i pragmatycy, którzy dobrze wiedzą, skąd wiatr wieje. Lecz obok nich zawsze znajdzie się kilku zwariowanych idealistów, którzy naprawdę wierzą, że przybysz czyni dobro. Oczekują od nas spełnienia tych pustych obietnic, a kiedy tego nie robimy, walczą z nami z całą siłą zdradzonego zaufania i podjudzają masy naiwnych Dawców Imion przeciw nam. Mnóstwo z takimi kłopotu. Pozwól im żyć, a podburzają przeciw tobie bez względu na kary, jakie na nich nakładasz. Zabij ich, a stają się męczennikami za sprawę, przez co są jeszcze groźniejsi. Lepiej przeto być brutalnie szczerym, aniżeli dać idealistom fałszywe nadzieje. Nie kieruj do podbitych przez ciebie prymitywnych Dawców Imion zbyt skomplikowanych, pełnych paradoksów przesłań. Niech wiedzą, że ich jedyna nadzieja na przeżycie leży w posłuszeństwie.

Daliśmy to jasno do zrozumienia Indrisanom. I chociaż jacyś idealisci wciąż się w tej prowincji pojawiają, nie mają sympatii wśród mas. Kiedy niszczymy indrisańskich buntowników, zwykli mieszkańcy myślą: „Zasłużyli na to. Byli głupi. Nie rozumieli zasad”. Świetnie służy to imperium – i tak też będzie w przyszłych podbojach.

FOVIANIE, PIERWSZYM GUBERNATORZE

Słowa *Daneddegga Krysztalookiego*, wojkowego łącznika przy gubernator *Tahjaddian*

Okres w historii Indrissy po podboju upłynął pod znakiem sławnego pierwszego gubernatora, Foviana z Domu Thaloss. Ten znany z przezorności i rozważgi krasnolud szybko zdyskontował demoralizujący wpływ zniszczenia Vellapur i wzmocnił imperialną kontrolę nad całym indrisańskim subkontynentem.

Autobiografia Foviana, *W służbie kraju*, jest głównym tekstem, jaki studiują administratorzy prowincji. W dziele tym autor nakreśla zasady rządzenia koloniami, czego ilustracją są jego wczesne działania w Indrisie. Te reguły oraz skutki ich stosowania w administrowanej przez Foviana prowincji przedstawiamy niżej.

Niepewność jest straszniejsza od konkretów. Pamiętaj o tym, gdy używasz gróźb. Po uzyskaniu przez admirał Riskarian kapitulacji paszów, Fovian wezwał ich pod mury Vellapur na spotkanie. W jego trakcie nigdy nie groził im otwarciem. Nie musiał. Robiły to za niego ruiny. To zdarzenie pokazuje użyteczność grożenia osobom potencjalnie nieposłusznym w sposób złowieszczy, lecz nieokreślony. Jeśli powiesz ponurym prowincjuszom, że zabijesz jednego na dziesięciu, gdyby się przeciw tobie zbuntowali, jakiś szaleniec może w końcu uznać, iż za tę cenę to się opłaca. Jeżeli zaś mieszkańcy wiedzą, że kara będzie straszna, ale nie domyślają się, jaka konkretnie, nie będą skorzy do działania. Jak to Dawcy Imion mają w zwyczaju, będą obawiali się najgorszego i stwierdzą, iż nie warto ryzykować.

Bądź kowadłem, a nie młotem. Splugaw miejscowe władze tak, by wprowadzały w życie twoje najbardziej przerażające środki. Na spotkaniu przy ruinach Fovian powiedział zebranym paszom, że pozwoli im zachować uprawnienia i przywileje, jeśli uznają go za odpowiednika ich króla. Dał im również pozwolenie na schwytanie i zabicie wszystkich krewnych Hundaripura. Paszowie, którzy spodziewali się, że therańskie władze wezmą ich jako zakładników, a nawet stracą, chętnie przystali na ten układ.

W konsekwencji paszowie stali się odpowiedzialni za wykonywanie polityki gubernatora w swych miastach. Fovian mianował tylko zastępców, służących na dworze każdego paszy i pilnujących, by słuchali oni rozkazów. Głównymi obowiązkami paszów był pobór podatków dla imperium i szybkie tłumienie wszelkich powstań przeciw niemu. Paszom oddawano sporą część środków z poboru, aby wspierając interesy Thery, mogli też rozwijać własne. Książąt zapoznano również z therańskimi metodami księgowania, by każdemu wydawało się, że jego dochód jest wyższy niż w starym systemie (w którym to musieli wysyłać sporą część podatków królowi). Nasi rachmistrze oczywiście nie wspomnieli, że haracze, które paszowie co roku płacili do therańskiego

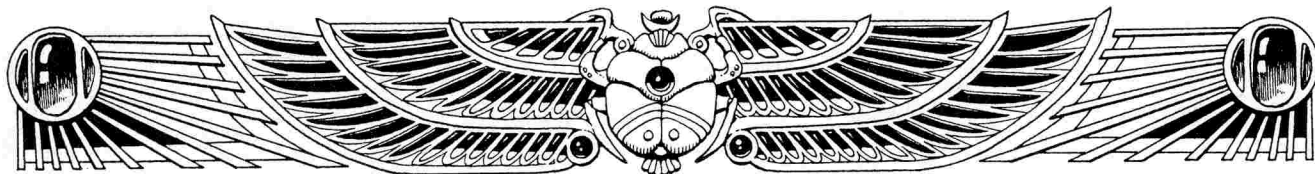
OTWARTOŚĆ WOJSKOWEGO UMYSŁU JEST NIEOCENIONA NA POŁU WALKI. JEDNAK PORUCZNIKOWI TAJMIE, TAK JAK WIELU JEJEGO KOŁEGOM, BRAK POLITYCZNEJ WNIKLIWOŚCI. JAWNĄ BRUTALNOŚCIĄ MOŻNA WYGRAĆ BITWĘ, ALE NIE UMOŻLIWI ONA WŁADANIA IMPERIUM. THERAŃSKI NARÓD NIE ZWYCIĘŻYŁBY, GDYBYŚMY NIE POZWOLIŁI SOBIE NA ODROBINĘ HIPOKRYZJI, KTÓRĄ TAJIMA TAK POGARDZA.

– quahyrlyn z północy

W SŁUŻBIE KRAJU FOVIANA MOŻNA PRZEJRZEĆ W WIELKIEJ BIBLIOTECE THROALU. DAJE ONO NIE TYLKO RZADKI WGLĄD W THERAŃSKIE KOLONIALNE INTRYGI, ALE JEST TEŻ EMOCJONUJĄCĄ KSIĄŻKĄ, KTÓRA WINNA WCIĄGAĆ KAŻDEGO BADAČA I ŁOWCĘ PRZYGÓD.

– thom edrull





skarbcą, aż nadto kompensowały każdy taki zysk. A wszyscy książęta mający dość rozumu i inicjatywy, by wykryć to przeoczenie, otrzymywali surowy monit o losie Vellapur i szybko zapominali o swej krzywdzie.

Zjednując sobie pomoc paszów, gubernator Fovian sprawił, że złość obywateli na obce panowanie i podniesione podatki skierowana była nie tylko przeciw okupantom, ale i miejscowym przywódcom. Prawdę powiedziawszy, Indrisanie nienawidzili paszów bardziej niż nas. W ich oczach my, Theranie, byliśmy jedynie chciwymi zdobywcami, za to paszowie – zdrajcami. Od czasu do czasu Fovian jeszcze bardziej dezorientował miejscowych, ingerując w sprawy paszów i stając po stronie zwykłych obywateli, których książęta uciskali. Mieszkańcy – niepewni, kogo nazwać swym prawdziwym wrogiem – pozostawali bierni.

Prowincja jest jak pole. Aby zebrać plon, trzeba zasiać ziarno. Gubernator Fovian zakończył złowieszcze spotkanie w Vellapur ogłoszeniem planu „zabudowy” ruin. Nowe miasto, o nazwie Kalkutana, miało stać się imperialną stolicą prowincji. Fovian dał paszom możliwość zarobienia na tej budowie, czym jeszcze zwiększył ich lojalność dla nowego porządku.

Kalkutana – nazwana przez gubernatora imperialną stolicą – stała się częścią prawdziwego wzorca imperium i wzmocniła naszą władzę nad Indrisą. Co jednak ważniejsze, zapewniła zysk dostawcom żywności, przewoźnikom, budowniczym i architektom. Ten ogromny projekt skompensował zastój w interesach, spowodowany zniszczeniem Vellapur. Ponadto każda transakcja związana z budową Kalkutany podlegała opodatkowaniu przez imperium. Haracze paszów i dochód z nowej indrisańskiej stolicy wypełniły wkrótce therańskie kufry i groźba finansowego krachu zniknęła.

Jak uczy Fovian, każdy gubernator powinien dbać o pomyślny rozwój swej prowincji. Nie może wyłącznie czerpać z niej bogactw. Trzeba też pilnować, by w nią inwestowano i zapewnić jej rozkwit gospodarczy. Jeśli gubernator potrafi sprawić, by tych inwestycji dokonywały prywatne firmy, tym lepiej. Jednak w jakiś sposób musi do nich doprowadzić. Prowincja, która źle prosperuje, przynosi kiepskie dochody. Zyski osiągane przez therańskie domy szlacheckie na jakimś terenie nie znaczą nic, jeśli swej części nie ujrzy też Departament Skarbu. Nawet utrzymanie porządku jest ważne, gdyż pozwala na skuteczny pobór opłat.

FOVIAN ZDAJE SIĘ

SUGEROWAĆ, ŻE
CHCIWOŚĆ POPAR-

TA WYSTARCZAJĄCĄ

INTELIGENCJĄ

I PRZEZORNOŚCIĄ

JEST MOTOREM

DOBRA SPOŁECZ-

NEGO. DZIĘKI TEJ

DOKTRYNIE CY-

NICZNEJ CNOTY

STAŁ SIĘ NAWET

NAJBARDZIEJ

CZCZONYM THE-

RAŃSKIM FILOZO-

FEM. PEWNIŁ BY

GO TO UBAWIŁO,

GDYŻ UWAŻAŁ FI-

LOZOFIĘ ZA NAJ-

BARDZIEJ NIEPO-

TRZEBNĄ Z NAUK.

– C'AAN ARIS,

HISTORYK DOMU

CARINCI

9 LATACH PRZED POGROMEM

Budowa Kalkutany ruszyła pełną parą w roku 932 TH, siedemdziesiąt sześć lat przed zapieczętowaniem Wielkiego Miasta. W tamtym okresie gubernator i jego współpracownicy pobierali podatki, nadzorowali tłumienie przez paszów rebelii i badali indrisański kontynent w poszukiwaniu magicznych skarbów, których można by użyć przeciw Horrorom. Okupacja Indrisy była jak najbardziej korzystna. Podczas gdy reszta imperium lekko wariowała w ogólnym pędzie współzawodniczenia i zasiedlania nowych miejsc schronienia, interesy w tej prowincji toczyły się niemal niezmiennym torem, po części dzięki gładkiemu funkcjonowaniu therańskiej administracji, ale również dzięki wysiłkom miejscowych świętych mężów.

Pogardziwszy *Rytuałami ochrony*, które im zaoferowaliśmy, Indrisanie przystąpili do budowy własnej obrony przed Pogromem. Niezwykłej i działającej daleko lepiej, niż każdy ówczesny Therańin mógł się spodziewać.

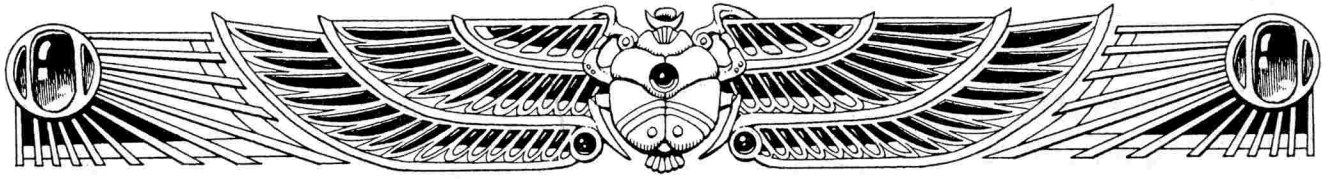
O świętych mężach i ich magii

Słowa Aywaki Av-chana, tłumacza i zwiadowcy Dziewiątego Legionu

Kiedy T'calla V'nost powiedział Indrisanom, że jego naród wie o nadejściu Pogromu i że tylko Theranie mogą ich przed nim ocalić, miejscowi uznali go za prostaczka. Oczywiście, że Długa Noc nadciągała, a Indrisanie od dawna się do niej przygotowywali. Nie potrzebowali męczennika, który ostrzegłby ich o Horrorach, jak uczynił to Elianar Messias. W Indrisie nawet najbardziej zielony student zna metafizyczną doktrynę *vethanty*, mówiącą o cykliczności historii. Wszystko, co miało miejsce, wydarzy się znowu, choć z drobnymi zmianami. Według *vethanty*, ilekroć Dawcy Imion zgromadzą zbyt dużą wiedzę, w świecie ujawnia się siła zwana *hachaza*, bezosobowa potęga większa nawet od Pasji, która obraca cały byt w perzynę. Burzy cywilizacje, wrzuca do oceanu kontynenty,

niszczy wiedzę i zmienia bogactwo w proch. A jednak nawet *hachaza* nie może wymazać przeszłej pamięci. Idee, obyczaje, a nawet słowa leżą uśpione w *omathani*, cienkiej warstwie energii, zdaniem indrisańskich mędrców unoszącej się między fizycznymi a astralnymi królestwami. Te mgliste, dryfujące wspomnienia wydostają się czasem z *omathani* i przyczepiają do Dawców Imion, nierzadko wielkich bohaterów, tworzących nowe cywilizacje lub mających nowe pomysły. Indrisanie uważają, że nie ma czegoś takiego, jak nowe odkrycie; jeśli myślisz o czymś, o czym nikt wcześniej nie słyszał, po prostu przypominasz sobie dawno zapomnianą ideę, która oczekiwała na ciebie w *omathani*. Za wiele wieków, po nadejściu *hachaza*, która

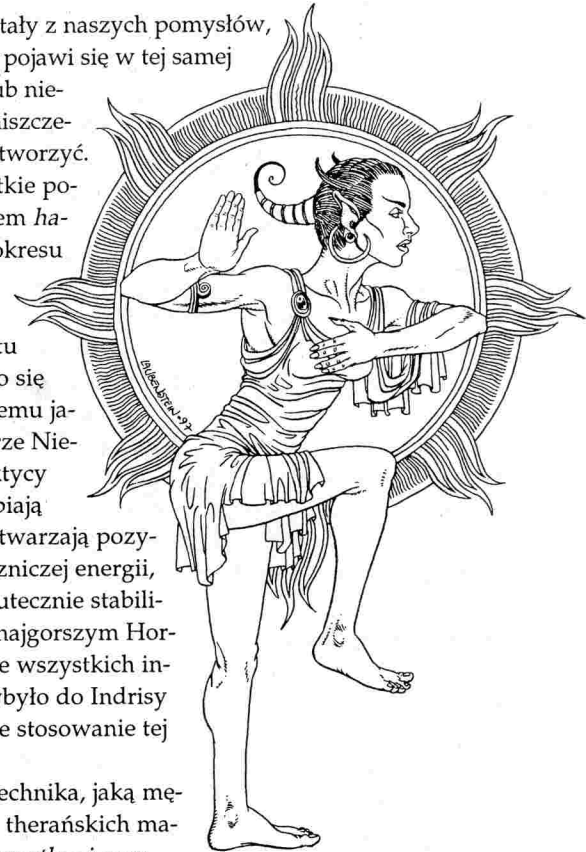




zatrze wszelkie ślady naszego życia, powstaną nowe cywilizacje. Będą korzystały z naszych pomysłów, obyczajów, sposobów tworzenia sztuki, a może nawet słów. Część z tych idei pojawi się w tej samej ziemi, która żywi je teraz. Inne mogą to uczynić w zaskakujących miejscach lub niespodziewanych połączeniach. *Hachaza* to ostatecznie dobra siła, konieczne zniszczenie zbyt przepelnionego świata. Potęga ta niszczy, by nowe pokolenia mogły tworzyć.

Indrisanie wierzą też w *mirochali*, koncepcję polegającą na tym, że wszystkie pozytywne siły mają swe negatywne odpowiedniki. Odpowiednikiem i wrogiem *hachaza* jest Pogrom, który Indrisanie zwą *azachath*. Nadciąga on w połowie okresu między dwoma *hachaza*. Niszczy jedynie z czystej przyjemności, a jego narzędziem są Horrorzy. Chcąc z nimi walczyć, Indrisanie wymyślili technikę bronięcia się doskonale odpowiadającą ich filozofii życiowej. Stu czterdziestu czterech mędrców i świętych Dawców Imion zwanych *sathalunta* poświęciło się obronie swej ojczyzny poprzez *vimithryitan*, trochę nieprecyzyjnie określanemu jako leczniczą energię pozytywnych myśli. Therańscy magowie, w tym Pasterze Niebios, chcieliby zgłębić tę technikę, ale dla cudzoziemców jest to trudne. Praktycy *vimithryitan* uwalniają się od negatywnych uczuć i doczesnych spraw. Skupiają swe myśli na indrisańskich Pasjach i wprowadzają się w stan, w którym wytwarzają pozytywne emocje. Wspólnymi siłami *sathalunta* stworzyli dość pozytywnej, leczniczej energii, by wzmocnić barierę między przestrzenią astralną a światem fizycznym, skutecznie stabilizując poziom magii w Indrisie i nie pozwalając przez to przeniknąć do niej najgorszym Horrorom. W efekcie w kraju paszów widywano o wiele mniej Horrorów niż we wszystkich innych częściach imperium. Kilku therańskich magów i Pasterzy Niebios przybyło do Indrisy zbadać metodę *sathalunta*, ale nie byli w stanie się jej nauczyć. Odpowiednie stosowanie tej techniki wymagało wieków poznawania indrisańskiego sposobu myślenia.

Z dzieł wielu *sathalunta* przebija głęboka wiara, że niezwykła magiczna technika, jaką mędrcy wymyślili, osłabiła moc Horrorów pozytywnymi emocjami. Większość therańskich magów odrzuca jednak tę teorię. Uważają oni raczej, że *sathalunta* wzmocnili *omathani*, warstwę energii między przestrzenią astralną a fizycznym królestwem. Jak tego jednak dokonali, pozostaje tajemnicą, której nie zgłębili dotąd nawet Pasterze Niebios.



O ostatnim gubernatorze przed Pogromem

Słowa Daneddegga Kryształookiego, wojskowego łącznika przy gubernator Tahjaddian

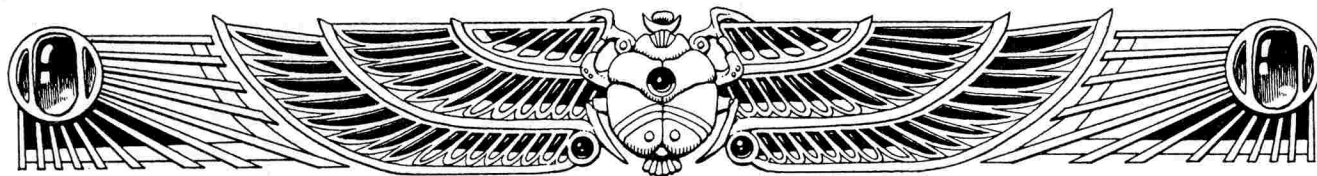
W roku 990 TH gubernatora Foviana odwołano do Thery, by objął funkcję generała-arbitra Wielkiego Miasta. Jego talent dowódczy znów potrzebny był w domu, gdzie obawy przed Pogromem sprzyjały niepokojom społecznym. Fovian służył w Wielkim Mieście równie skutecznie jak w Indrisie, wprowadzając prawo wojenne i surowo karząc zakłócających porządek w ostatnich stadiach zapieczętowania.

Następcą Foviana w kraju paszów został gubernator Sonoks, ork, były *akarenti* Kalkutany. Dobrze zorientowany w teoriach swego poprzednika, urzędnik dalej ściągał olbrzymie podatki dla Departamentu Skarbu. W czasie pobytu w Kalkutanie zgłębił też indrisańskie doktryny duchowe i był pewien, że *vimithryitan* nie tylko się powiedzie, ale pozwoli dużo wygodniej przeżyć Pogrom w Indrisie niż w Therze. Razem z kilkoma podobnie myślącymi współpracownikami Sonoks postanowił więc zostać w zarządzanej przez siebie prowincji. Jednak odkąd therańska flota statków powietrznych wycofała się do ojczyzny, obawiał się nieco o swój los i poprosił starego przyjaciela, Foviana, by przysłał mu kilka flotylli okrętów, zanim Pogrom rozpocznie się na dobre. Fovian spełnił to życzenie, ale oznajmił Sonoksowi, że będzie musiał sam znaleźć do nich załogi. Therańscy Powietrzni Żeglarze ufali bowiem bardziej cytaadelom niż świętym mężom Indrisy i większość z nich powróciła do domu.

9 WYDARZENIA PODCZAS POGROMU

W roku 1008 TH Thera została zapieczętowana, a Sonoks i jego towarzysze stali się kowalami własnego losu. Gubernator dysponował trzema flotyllami statków powietrznych, jednak ich załogami byli głównie Indrisanie, bardziej lojalni wobec paszów niż wobec niego. W nadziei wzmocnienia swej pozycji jako prawdziwego króla Indrisy, Sonoks od razu udzielił paszom koncesji podatkowych. Zakładał widocznie, że jego osobiste przyjaźnie z wieloma z nich pozwolą utrzymać lojalność.





Niestety, mylił się. Pasza Gopalin z Thirimdady, z którym Sonoks ślubował nie tak dawno braterstwo krwi, z pomocą swego kuzyna, paszy Imbathudiego z Davashanu, przeprowadzili szybki i krwawy zamach stanu. Orka ścięto, a jego ciało powleczone ulicami Thirimdady. Gopalin ogłosił się królem Indrisy i wysłał armię, by zajęła Kalkutanę i tamtejszy gubernatorski pałac.

W wyścigu do królewskiego tronu połowa paszów popierała Gopalina, reszta zaś – Imbathudiego. Oba obozy miały zwolenników na pokładzie statków powietrznych Sonoksa i kiedy przymierze książąt przeciw nieszczęsnemu gubernatorowi upadło, flota się podzieliła. W wynikłych w następstwie tego walkach powietrznych niedoświadczeni żeglarze rozbili prawie wszystkie okręty. Indrisańska wojna o sukcesję przekształciła się wtedy w wyczerpujące zmagania piesze. Konflikt, zwany później wojną paszów, szalał przez większą część pierwszego wieku Pogromu aż do czasu, gdy wnuk paszy Imbathudiego, Imbathudi III, rozbił thirimdadańskie siły. Zwycięzca ogłosił się wtedy królem zniszczonego przez pożogę królestwa. Wojna paszów miała zgubny wpływ na interesy i warunki życia. Doprowadziła do ubóstwa setki tysięcy mieszkańców Indrisy i spustoszyła całą prowincję niemal tak bardzo, jak Pogrom inne części świata. Nostalgia za dostatnimi, spokojnymi czasami therańskich rządów wzrosła, zwłaszcza wśród pozostałych w kraju bankierów, kupców i innych wykształconych osób. Rodzina Imbathudiego III stała się rodziną królewską, ale przez całe cztery wieki panowania musiała stawiać czoło atakom zbuntowanych paszów.

Choć historia mówi nam, że wojna paszów rozpoczęła się, gdy Indrisanie spróbowali odebrać swój kraj Theranom, pewną rolę mogły odegrać w niej Horrory. *Sathalunta* udało się wprawdzie powstrzymać hordy potworów przed zniszczeniem prowincji, ale wszyscy wiemy, że wiele tych bestii sieje największe spustoszenie w sercach i umysłach Dawców Imion. Być może więc, by dokonać pożądanych szkód, część Horrorów przyjęła sprytniejszą taktykę, wszak lata wojny paszów oraz następujące po niej dekady należą do najbardziej ponurych w historii Indrisy.

O wpływie Pogromu

Horrory licznie pojawiały się w Indrisie jeszcze przed pozbawieniem Sonoksa władzy. Z początku mieszkańcy obawiali się więc, że *vimithryitan* zawiodło. Potem jednak liczba pojawień się bestii zmalała, tak jak poziom magii w prowincji. Kilka gmin w głębi kraju zostało wprawdzie zniszczonych, ale większość Indrisy uniknęła poważniejszych najazdów Horrorów. Aktywność bestii w prowincji podczas Pogromu była na ogół taka, jak w większości innych królestw z Selestreńskiej Niecki w wieku poprzedzającym zapieczętowanie Thery. W czasie Długiej Nocy *sathalunta* umierali i zastępowano ich nowymi pokoleniami obeznanymi z niezwykłymi technikami medytacyjnymi. Liczba mędrców pozostawała stała (stu czterdziestu czterech), ale dlaczego wynosiła tyle, therkańscy adepci magii dotąd nie odkryli.

W roku 1418 TH – roku zakończenia Pogromu, choć nikt wtedy jeszcze o tym nie wiedział – wszyscy *sathalunta* zniknęli. Kiedy wieść o tym wydarzeniu dotarła z klasztorów do miast Indrisy, wybuchła panika. Mieszkańcy drżeli ze strachu przed nagłym nasileniem się ataków Horrorów. Minęły aż trzy spokojne lata, zanim zrozumieli, że Pogrom się skończył.

W roku 1421 TH nasze statki powietrzne powróciły do Indrisy.

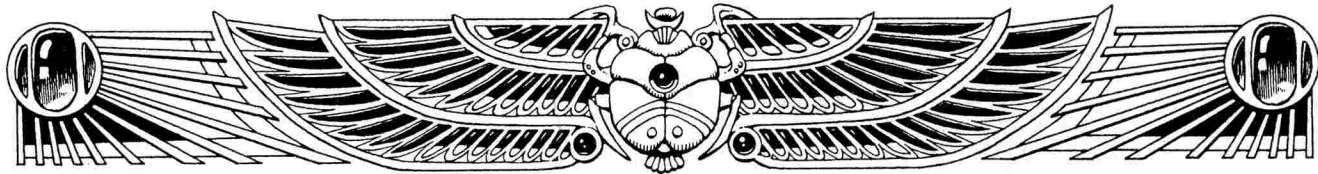
o ODRYSKANIU INDRISY

Po otwarciu cytadeli Thery w roku 1399 TH, nasi przywódcy od razu rozpoczęli przygotowania do odzyskania prowincji imperium. W tym celu trzeba było oczywiście najpierw odbudować statki powietrzne, a także zmobilizować i wyszkolić armię oraz flotę. Przywrócenie Therze pełni potęgi zajęło naszemu ostrożnemu najwyższemu gubernatorowi, Faxmelnowi Arrishowi, całe pokolenie. Uważał on, że prowincje są prawdopodobnie w gorszej kondycji niż Wielkie Miasto, więc pośpiech w niczym by tu nie pomógł.

Indrisę odzyskaliśmy jako drugą, po przywróceniu imperialnego statusu Kreanie. Ta ostatnia leży najbliżej nas, a jej mieszkańcy zwykli myśleć w sposób bardziej cywilizowany niż ludność wielu innych naszych prowincji. Przywracając tradycyjnie przyjazne stosunki imperium z kreańskim faronem, najwyższy gubernator nie przewidywał kłopotów i się nie pomylił. Indrisę odzyskaliśmy jako drugą z tego samego powodu, dla którego podbiliśmy ją przed Pogromem: dla srebra i złota. Thera znów potrzebowała pieniędzy, tym razem na dalszą odbudowę wojska. Najwyższy gubernator Arrish wiedział o pożyczonej floty gubernatora Sonoksa, wysłał więc z Thery trzy floty, by dały pokaz miazdzącej siły. Dowodzącym nimi admirałowi Petagravenowi w roli doradcy towarzyszył gubernator-elekt Indrisy, Jannvoith.

Pojawienie się na indrisańskim niebie therkańskich statków wywołało wybuch powstania przeciw dynastii Imbathudiego, uosobianej przez nieudolnego króla Yanamishny. W jednym z najdziwniejszych przymierzy w historii, mający diametralnie różne cele, indrisańscy kupcy i paszowie zjednoczyli się, by doprowadzić do upadku króla. Kupcy, pamiętający legendy o dobrobycie pod therkańskimi rządami, zbuntowali się przeciw władcy. Paszowie, od wieków obawiający się powrotu imperium, chcieli zastąpić monarchę kimś, kto potrafiłby odeprzeć siły agresora. Pozbawiony oparcia, Yanamishna poddał się gubernatorowi





Jannvoithowi, który kazał mu wybierać między dożywotnim więzieniem w Indrisie, a wygnaniem w Kreanie. Zdetronizowany król wolał to drugie. Jego rodzina kieruje teraz dość dobrze prosperującą firmą kupiecką w kreańskim mieście Zhofer.

Po wygnaniu Yanamishny Jannvoith wezwał jego historyków, którzy powiedzieli mu o losie Sónoksa. Therańska flota polecała więc do Thirimdady, rządzonej przez potomków zdradzieckiego paszy Gopalina. Nie było żadnego ostrzeżenia. Mieszkańcy uciekli z miasta, gdy tylko statki imperium pojawiły się nad horyzontem. Nasza flota zniszczyła Thirimdadę, tak jak pięćset lat wcześniej uczyniła to z Vellapur. Adepti pod dowództwem *akarenti* Aklohrda schwytali i zabili wszystkich członków klanu Thirimdadów.

Bezlitosne użycie therańskiej floty odniosło pożądany skutek. A od odzyskania rządiliśmy Indrisą spokojnie i dostatnio.

♀ INDRISIE W DNIU DZISIEJSZYM

Obecna gubernator Indrisy, Tahjaddian z Domu Zanzan, rządzi prowincją w tradycji wielkiego Foviana. Rozpoczęła karierę jako kapitan statku powietrznego, zdobyła awans na stanowisko admirała, a wkrótce potem została gubernatorem. Ta wysoka, budząca respekt twórcza sieje strach tak w sercach bandytów, jak i paszów. Trudno sobie wymarzyć gubernatora o większym od niej zrozumieniu potrzeb wojska, jednak w przeciwieństwie do wielu żołnierzy, Tahjaddian jest też zręcznym politykiem. Zdaje się pamiętać wszystkie indrisańskie rachunki wysłane do Departamentu Skarbu przez ostatnie pięć lat i jest ekspertem w wynajdywaniu obszarów, które powinny przynosić Therze większe dochody. Kwestionowanie sensu jej rozkazów jest głupotą, zawsze bada rozważaną sytuację z różnych punktów widzenia i podejmuje najlepszy możliwy wybór. Służyłem pod rozkazami kilku gubernatorów w wielu prowincjach, ale nigdy nie widziałem, by ktoś działał skuteczniej od niej. Niemniej krążące o Tahjaddian pogłoski, że zrzuca z pokładu statków powietrznych nieudolnych urzędników, są przesadzone. Widziałem, jak zrobiła to tylko raz, i w tym przypadku dziwiłem się, że nie uczyniła tego wcześniej.

Celem Tahjaddian jest rokroczne ściąganie z Indrisy większych podatków, niż zbiorą w swych prowincjach inni gubernatorzy. W ciągu dekady sprawowania rządów nie udało jej się to tylko dwukrotnie. Oba te razy wyższy okazał się dochód z Kreany, ale wyłącznie dlatego, że tamtejsza gubernator Chisfyn odkryła w sercu Fekary miasta do złupienia.

Tahjaddian oferowano wyższe stanowiska w Akademii Wojny i Arbitrium, jednak jak dotąd odrzucała wszystkie te propozycje. Uważa bowiem, że jej prawdziwym powołaniem jest zarządzanie prowincją i będzie najlepiej służyć imperium, pozostając w Indrisie. Gdyby jednak kiedykolwiek zdecydowała się wrócić do Wielkiego Miasta, miałaby na pewno w swoim domu szlacheckim ogromne wpływy.

Pod rozkazami gubernator służy admirał Dziewiątej Floty, Himjhut, przystojny i skromny człowiek. Indrisanie są tak bardzo zastraszeni therańską powietrzną potęgą, że w czasie służby w prowincji nie musiał on jeszcze walczyć.

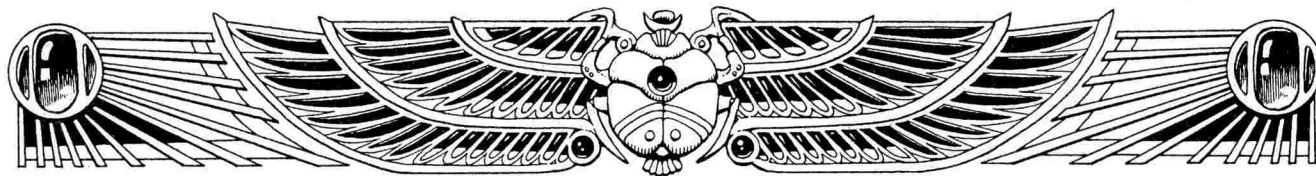
Z kolei siłom Dziewiątego Legionu często przychodzi toczyć boje z bandytami i rabusiami nękającymi cywilizowanych Indrisan. Banici działają w małych, ruchliwych grupkach, przeciw którym flota jest bezużyteczna. Niestety, tradycyjną taktykę piechoty też trudno przeciw nim zastosować. Na szczęście generał Dziewiątego Legionu, Ramillah, to praktyczny i nowatorski taktyk. Jeszcze jako kapitan prowadził udane kampanie przeciw bandytom w Kreanie i Vasgothii. Po żalosnym schwytaniu i straceniu jego poprzednika przez patalańskich rabusi, osiągnięcia te czyniły go idealnym kandydatem do objęcia komendy nad Dziewiątym Legionem. Ramillah, który jest krasnoludem, przynależy do niezwykle jak na wojskowego oficera domu szlacheckiego, pochodzi bowiem nie z Zanzanów, a z Medarich i odznacza się typową dla nich inteligencją i wyrafinowaniem.

Choć rabusie nadal atakują karawany kupieckie, generałowi Ramillahowi udało się podjudzić plemiona rabusiów przeciw sobie. Zebrał także kilka znakomitych oddziałów zwalczających bandytów, złożonych z adeptów obeznanych z taktyką walki podjazdowej. Niektóre z nich rekrutują się z Dziewiątego Legionu. Inne to hojnie opłacane grupy najemników. Wiele z nich tworzą nie-Theranie, między innymi Indrisanie. Reszta to wygnańcy z innych prowincji. Jedną z najsukuteczniejszych drużyn najemników są Złamane Klucze, której członkowie należeli dawniej do dziwnej, małej prowincjonalnej organizacji zwanej Powiernikami Zaufania. Dowiedziałem się, że jest to coś w rodzaju siatki szpiegowskiej czy policji w barsawiańskim mieście Iopos. Byli Powiernicy, służący teraz imperium jako Złamane Klucze, z jakiegoś powodu uciekli do Indrisy, gdzie zwerbował ich generał Ramillah. Generał zawsze szuka oddanych adeptów, chcących walczyć z bandytami, i nie obchodzi go pocho-

zważywszy, że powiernicy zaufania są winni śmierci króla Varulusa III, ich obecność w Indrisie jest nad wyraz przykra. Znając ich fałszywą naturę, a także klanu Denairastów, któremu służą, ciekaw jestem, czy te złamane klucze to naprawdę „byli” członkowie powierników, czy też przybyli oni do Indrisy w innym celu.

— MERROX,
MISTRZ KOMNATY
REJESTRÓW





Akarenti Tahjaddian w Kalkutanie jest Shiralien, wesola, energiczna elfica, której przyjazna powierzchowność przeczy utartym wyobrażeniom o zamaskowanym, ponurym szefie wywiadu. Działan *akarenti* nie należy ujawniać, wystarczy rzec, że jej osiągnięcia są jak dotąd godne podziwu. Shiralien i my wszyscy, którzy służymy gubernator, jesteśmy z tego dumni i oczekujemy wielu dalszych lat owocnych interesów z narodem Indrissy.

O paszach

Większość indrisańskich paszów to krasnoludy, co pokazuje charakterystyczną dla tej rasy zdolność do praktycznego myślenia. Potomkowie paszów, którzy zaakceptowali rzeczywistość i wdzięcznie ugięli się przed imperialną władzą, zebrali owoce mądrości swych przodków. Pozostają dziś na ważnych stanowiskach, najczęściej jako współpracownicy therańskich podgubernatorów dużych miast. Około dwudziestu innych paszów rządzi małymi osadami lub zachowuje tytuł, mimo iż nie posiada już ziemi. Ci książęta bez włości, zwani *puvontilan*, są przydatnymi narzędziami do utrzymywania w ryzach możniejszych paszów, gdy imperium zależy na subtelniejszych metodach. Synowie i córki *puvontilan* mogą wchodzić się w rodziny paszów miast, zwiększając w ten sposób status wszystkich swoich krewnych. Ich rodzice chętnie angażują się więc w intrygi, których celem jest doprowadzenie do takich korzystnych koligacji.

Zachowanie paszów na stanowiskach pomaga imperium w Indrisie, gdyż dla jej konserwatywnych obywateli życie pod therańskimi rządami wygląda prawie tak samo, jak przed podbojem. Wielu prowincjuszy czuje dziwną niechęć do therańskich obyczajów tylko dlatego, że jesteśmy obcy. Obecność „swoich” wśród rządzących pozwala im łatwiej polubić imperialne zwierzchnictwo. Sami paszowie aż nadto chętnie biorą to, co im się daje za cenę zachowania choć części statusu, usłużnie płaszcą się przed therańską władzą.

O polityce theranizacji

słowa dowódcy Kolatha Kolachaviana z Dziewiątego Legionu

Therańska cywilizacja przetrwa tysiące lat. Być może nawet wieczność. Dlatego musimy mieć dla naszych prowincji zarówno krótko, jak i długofalowe cele. Musi nadejść dzień, kiedy nasze zwierzchnictwo nad tymi krajami nie będzie już zależeć od siły, zwłaszcza w państwach takich jak Indrisa, których bogactwa są tak ważne dla dobrobytu imperium. Dlatego naszym długookresowym celem winna być theranizacja. Chcemy, by Indrisanie uważali się za obywateli Therańskiego Imperium. Musimy ich przekonać, że co jest dobre dla nas, jest dobre i dla nich. Ci, którzy z nami współpracują, nie powinni czuć się kolaborantami, tylko partnerami w wielkim przedsięwzięciu, jakie obejmie w końcu cały glob. Musimy zapoznać ich z naszą literaturą, sztuką, magicznymi osiągnięciami i wartościami, by uznali wyższość therańskich obyczajów i sami chcieli je zaadoptować.

Musimy też zapoznać Indrisan z innymi mieszkańcami imperium, aby zobaczyli, jak Dawcom Imion z pozostałych prowincji dobrze żyje się pod naszym przywództwem. Gubernator mądrze nie nakłada restrykcji na Kreańczyków, Vasgothian, Taleańczyków, a nawet Marakan i Barsawian, chcących przybyć do Indrissy i robić tu interesy. Tych, którzy przyjadą wicherzyć, potraktujemy tak, jak na to zasługują. Ogólnie jednak chcemy pokazać zapatrzonym w siebie Indrisanom, że poza ich prymitywnymi tradycjami, wewnętrznymi konfliktami i zacofanymi prawami istnieje też inne życie. Kiedy już w końcu zaakceptują wyższość innych obyczajów, staną się lepsi. Będziemy wtedy mogli wsiąść w stacjonujące w Indrisie statki powietrzne i rozszerzyć imperium w głąb kontynentu, z którego ona wyrasta.

OPINIA DYSYDENTA

Z dzieł Prawdziwego Indrisanina, Balakana Bezgranicznego

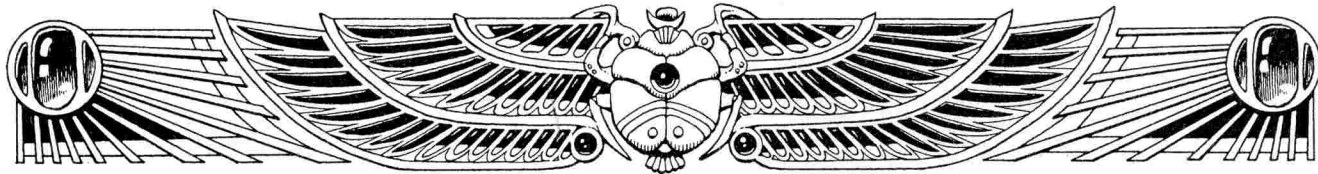
Redaktorzy tego tomu przytoczyli komentarze Balakana, ponieważ chcieli przedstawić jego poglądy, a nie dlatego, że popierają lub pochwalają mordowanie oficerów czy administratorów władz.

Thom Edrull

Żałuję, że therańscy zwierzchnicy Indrissy nie są bandą nieudaczników, bo ułatwiłoby to znacznie ich obalenie. Niestety, jedynym głupcem w ich gronie jest admirał Himjhut. Wiem od moich informatorów, że awansował on w szeregach jako człowiek uступliwy, przydzielany do wielu śmiałych dowódców. Robił to, co mu kazano, i stąd jego sukcesy. Jednak brak mu i zdolności przywódczych, i politycznych.

Szkoda, że słaby charakter Himjhuta na niewiele nam się przyda. Jeśli rebelia w Indrisie dotrze kiedyś do punktu, w którym sprowokuje atak floty, jest już po nas. Nie zdołamy się przeciwstawić niszczyielskiej sile jednej, a co dopiero dwóch





czy trzech flot, które Himjhut rzuci przeciw nam. A zresztą, gdyby takie uderzenie kiedyś nastąpiło, nie wątpię, że kierowałyby nim sama Tahjaddian. Ona, niestety, jest taka, jak się o niej mówi – chytra niczym sfinks i miłosierna niczym gargulec. Gdyby ktoś sprawił, że przydarzyłby się jej jakiś wypadek... Cóż, wolni mieszkańcy Indrisy byłiby wdzięczni. A ta wdzięczność mogłaby przybrać konkretną materialną postać.

Co do generała Ramillaha, mamy mieszane uczucia. Prawdziwi Indrisanie żyją w miastach. Naszymi stronnikami są kupcy, rzemieślnicy i zwykli obywatele, którzy wiele wycierpieli od rabusi i bandytów z interioru. Ramillah dość skutecznie radził sobie ze zbrojami, więc lotry nie atakują już tak otwarcie. Dzięki jego staraniom wokół miast istnieje wąska strefa względnego bezpieczeństwa, na czym korzystają też Prawdziwi Indrisanie. Niestety, nie należy się łudzić, Ramillah użyje elitarnych, antyzbojeckich oddziałów przeciw nam, gdyby uznał nas za zagrożenie dla therańskiej władzy. Potrzebujemy go teraz, ale musimy usunąć, jeśli kiedykolwiek zarysuje się możliwość zwycięstwa.

Naszym najgorszym wrogiem wśród therańskich administratorów kraju jest diabelsko piękna *akarenti*, Shiralien. Ta cyniczna idealistka uważa, iż therańska okupacja to najlepsze, co mogło spotkać prowincję. Utrzymuje, że mamy do wyboru tylko wojujących paszów oraz zagrabiających podatki therańskich urzędników i żyje się nam lepiej pod obcymi rządami. My, Prawdziwi Indrisanie, widzimy trzecią możliwość. Trzeba przepędzić chciwych Theran z naszej ziemi, a przy okazji zgładzić zachłannych i krótkowzrocznych paszów.

Shiralien, beznamiętna patriotka, nienawidzi Prawdziwych Indrisan niewspółmiernie do naszej obecnej siły. Zagrożamy *akarenti*, ponieważ burzimy jej światopogląd. Chce ukryć niepokój, usuwając nas niczym błąd w szkolnym zeszycie. Uważa nas za niewdzięcznych, tak bardzo niewdzięcznych, że musimy być szaleni lub opętani przez Horrory. Co przykre, całkiem skutecznie rozgłosiła o nas to kłamstwo. Wielu tych, którzy mogli poprzeć nasze cele, uważa nas teraz za obłąkanych zabójców lub wierzy, że posiadamy niebezpieczną magiczną moc.

Shiralien jest też niezrównana w werbowaniu donosicieli. Jej urok, uprzejmość i pozorna szczerść pozwalają jej przekonać zdrajcę, że jest bohaterem. W zeszłym roku jeden z moich najlepszych przyjaciół padł ofiarą jej sztuczek i mnie wydał. Shiralien wmówiła mu, że trzeba mnie schwycić „dla mojego dobra”. Podstęp na szczęście się nie udał i wciąż walczę o ojczyznę. Nie trzeba dodawać, że każdy, kto zdoła usunąć Shiralien z posady – jakimkolwiek sposobem – zaskarbi sobie wdzięczność Prawdziwych Indrisan i wszystkich, którzy kochają nasz kraj.

O życiu w therańskim jarzmie

Prawdą jest to, co twierdzą Theranie, imperium przyniosło Indrisie pokój. W dawnych czasach nasz piękny kraj był podzielony na setki rządzonych przez paszów małych królestw i państw-miast, niezwykle dumnych ze swego dziedzictwa. Ta duma powiększyła drobne historyczne i obyczajowe różnice między tymi państewkami do ogromnych rozmiarów, a różnice te pozostają żywe w podziale na Uvasti i Avani. Paszowie często walczyli ze sobą, nie troszcząc się zbytnio o skutki swych konfliktów dla poddanych. Wielu władców było też zepsutych, traktowali swe królestwa jak zabawki i pławili się w przywilejach, nie uznając odpowiedzialności, jaka spoczywa na władcach. Jednak mimo drobnych wojen i politycznej korupcji, Indrisa należała wtedy do Indrisan. Paszów i zwykłych obywateli łączyła kultura ze wszystkimi jej pozytywnymi i negatywnymi stronami. Mieszkańcy królestw Indrisy mogli żyć tak, jak chcieli, bez obcych zwierzchników, mówiących im o zacofaniu ich obyczajów czy prawnej przynależności wielkich bogactw ich ojczyzny do szlachty odległego kraju.

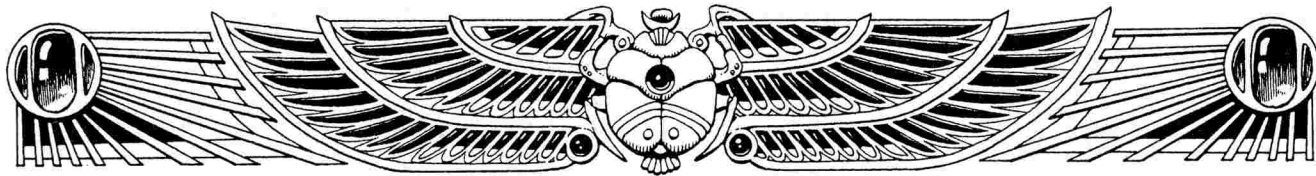
Przybycie Theran zmieniło to wszystko. Pozwolili oni Indrisanom zachować paszów, aczkolwiek tylko „z nazwy”. Prawdziwa władza należała do imperium w osobie aroganckiego gubernatora i wszechobecnego zagrożenia therańską flotą powietrzną. W pierwszych latach po Pogromie Indrisa miała krótkotrwałą szansę na odzyskanie niepodległości, jednak jej mieszkańcy za bardzo bali się powrotu Horrorów, aby zjednoczyć się i działać. Zanim ochłonęli z przerażenia, therańska flota powróciła, a wraz z nią niewola indrisańskiego narodu.

Możecie sądzić, iż słowo „niewola” to przesada. Zapewniam was jednak, że tak nie jest. To prawda, Indrisanie nie są niewolnikami w ścisłym tego słowa znaczeniu, pracującymi w kajdanach i batożonymi za błędy, ale therańscy panowie mają taką władzę nad ich życiem, jak handlarz niewolników nad swym towarem.

Majetni kupcy błogosławiący therański pokój za zyski? Zarabiają z ciężkiej pracy tylko tyle, na ile pozwolą im Theranie. A imperialne podatki sprawiają, że nie mogą liczyć na prawdziwe zyski. Kupców stać na zbudowanie miniaturowej therańskiej willi w kupieckiej dzielnicy każdego miasta, ale nie na to, aby żyć w luksusowym, eleganckim sąsiedztwie zarezerwowanym dla ich imperialnych zwierzchników.

Urzednicy, adwokaci i nauczyciele, tak wdzięczni za wspaniałe therańskie wykształcenie, które pozwoliło im wznieść się ponad dzielnicę biedoty? Wszyscy są podwładnymi imperialnych przełożonych. Żaden nie jest niezależny. No i muszą żyć





pośród swoich, w zatłoczonych budynkach przy wąskich uliczkach, z dala od szerokich bulwarów, przy których w całej okazałości wznoszą się therańskie biura rachunkowe i sądy.

A dzielnice biedoty, siedliska indrisańskich mas? Wyobraźcie sobie labirynt, w którym zdesperowane szczury wygryzają w ścianach otwory w nadziei ucieczki. Tu powietrze jest gęste od smrodu niemytych ciał, a prawdziwi szczęściarze mają w ruderach całe okna. W żadnym mieście therański podgubernator nie zrobił nic, by poprawić warunki życia mas i nie chodzi mi o to, aby kładł kanalizację, a o to, by biedne dzieci nie musiały bawić się w rynsztokach. Imperium może odmienić dzielnice biedoty. Brak im jednak do tego chęci.

Wielu Theran uważa, że miejsce wszystkich Indrisan jest w dzielnicy biedoty. Oni woleliby, aby „ciemni prowincjusze” nie tłoczyli się w przyjemniejszych częściach miasta, nie kupowali na bazarach i nie spacerowali po parkach, tak jak oni. Będąc dostatecznie inteligentni, by pojąć, iż takie całkowite zwierchnictwo jest mrzonką, starają się dążyć do tego ideału, na ile tylko można. Pobierają więc od Indrisan „podatek od rozrywki” za przechadzanie się po miejskich ogrodach Bullawy i nie chcą ich obsługiwać w tawernach i sklepach Kalkutany. Widziałem nawet Theran, którzy, zauważywszy nadchodzącego publiczną aleją Indrisanina, kazali mu schodzić z drogi, by ich przypadkiem nie dotknął. Oczywiście nie wszyscy Theranie są tak rażąco uprzedzeni. Niemniej jednak ich niechęć się wyczuwa. W większym czy mniejszym stopniu therańscy okupanci uważają miejscowych za barbarzyńców bez prawa do swobodnego życia w ich własnym kraju, a Indrisanie akceptują to niemal bez cienia sprzeciwu.

♀ MIEJSCOWYCH ♀BYCZAJACH

Według Hismana, akredytowanego uczonego Wiecznej Biblioteki

W Indrisie można prosperować, nie znając miejscowych obyczajów, jednak obeznani z naszym krajem Theranie i kupcy z innych prowincji mają przewagę. Celem poniższej rozprawy jest przedstawienie Indrisy i jej mieszkańców przybyszowi, pragnącemu robić w niej interesy.

Najważniejszą składową miejscowej kultury i obyczajów jest rywalizacja między Uvasti i Avani. Obie te grupy określają się przez kultury, z których wyrosły i którym do dzisiaj w różny sposób składają hołd. Tak naprawdę obydwie mają wiele wspólnych tradycji, a cudzoziemiec nie dostrzeże między nimi większych różnic. Jednak dla Indrisan drobne różnice, takie jak te pomiędzy Uvasti i Avani, mogą być sprawą życia lub śmierci – dosłownie. Jeżeli pomylisz Uvasti z Avani lub odwrotnie, nie zechce on już robić z tobą interesów, a może nawet rzucić się na ciebie ze sztyltem!

♀ ZAŁOŻYCIELACH UVASTI

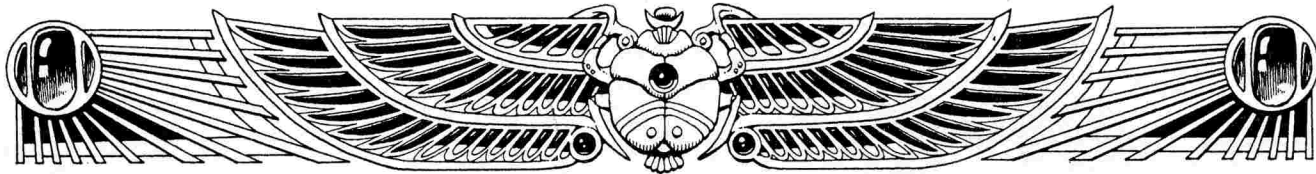
Uvasti wywodzą się ze starszej z dwóch indrisańskich tradycji kulturowych.

Według ich dawnych podań przybyli oni z gór, prowadzeni przez wielkiego proroka (czyli *thibomata*), Uvastara. Uvastar był krasnoludem albo człowiekiem, zależnie od tego, w którą wersję legendy się wierzy. Proroka odwiedziła pod postacią węża Pasja Halambuta i powiedziała mu o ogromnym, urodzajnym kraju Indrisy. Uvastar poprowadził więc plemię ludzi, orków, krasnoludów i elfów przez góry ku obiecanej przez potęgę ziemi. Po drodze wędrowcy pokonywali liczne niebezpieczeństwa. Walczyli z łupieżczymi Patalanami, okropną pogodą i niebezpiecznymi potworami, aż w końcu dotarli na spokojne i urodzajne wybrzeże. Według Uvasti plemię założyło wiele wspaniałych miast, a pośród innych dokonań rozwinęło też pismo, literaturę, matematykę, inżynierię i muzykę.

Postronny obserwator nie zauważy większych różnic w zachowaniu między Uvasti i Avani. Niemniej pierwsi uważają się za mądrzejszych, kulturalniejszych i rozumniejszych. W ich oczach Avani są impulsywni, agresywni i prymitywni. Dzieci Uvasti uczą się, że są inteligentniejsze od Avani i cudzoziemców, a sprytny kupiec może wykorzystać tę intelektualną arogancję. Jeśli udajesz głupca, Uvasti, z którym negocjujesz, najprawdopodobniej nie doceni twoich umiejętności.

Jeżeli nie szuka się zwady, lepiej nie obrażać w obecności Uvasti Pasji Halambuta ani *thibomata* Uvastara. Co ciekawe, Uvasti nie uważa za swój obowiązek walczyć o honor innych potęg z indrisańskiego panteonu. Te tak zwane „pomniejsze





Pasje", choć czczone, nie wymagają oddania, przez które rozumny, powściągliwy i cywilizowany Uvasti posunąłby się do przemocy. Muszą one same wyrzucić zemstę za zniewagę.

Mniej więcej siedemdziesiąt procent Indrisan uważa się za Uvasti. Istnieje jednak wiele miast, takich jak Mhutralla i Vaniri, w których stanowią oni mniejszość.

♀ NAJEZDZCACH AVANI

Legendy obu kulturowych tradycji jasno mówią, że kiedy z północy pojawili się Avani, cywilizacja Uvasti istniała już od lat. Avani byli plemiennymi łupieżcami, na początku nękającymi jedynie karawany kupieckie, podobnie jak dziś czynią to jarapuci i Patalanie. I wtedy pojawiła się pierwsza *thibomata* Avani – Avana – plemienna przywódczyni, którą Pasja Halambuta obdarzyła wizją. Według tradycji Avani Halambuta była zła na swój lud, Uvasti, który stał się słaby i zadowolony z siebie, składał jej niedostateczne ofiary i szydził z jej praw. Pasja obiecała więc Avanie, że jeśli wykona jej rozkazy i posłuży jako narzędzie zemsty na Uvasti, uczyni ją wielką wojowniczką. Przyszła *thibomata* zgodziła się i z pomocą cudów Halambuty z rozproszonych plemion bandytów z północy stworzyła zjednoczoną, silną armię.

Avani atakowali i zdobywali miasta Uvasti, dopóki Avana nie zginęła. Wtedy Uvasti odzyskali siły i ruszyli w bój z własnym wojownikiem *thibomata*, zjednując sobie przychylność Halambuty. Mijały wieki, wojna trwała, a każda ze stron rzucała do walki proroków. Wreszcie przeciwnicy stanęli na krawędzi wyczerpania. Wtedy to pojawiło się kilku *thibomata*-rozjemców; większość wywodziła się z bardziej wojowniczych Avani. Kiedy jednak stracili oni chęć do walki, obie strony rozpoczęły trudną koegzystencję. Avani stopniowo przyswajali sobie cywilizowane zwyczaje Uvasti. Konflikt między nacjami ograniczył się do nieprzewidywalnych, spontanicznych i, na szczęście, krótkich wybuchów nienawiści, które trwają do dziś.

Łupieżcza przeszłość i doświadczenia życia w dziczy, gdzie liczy się odwaga i spryt, sprawiły, że Avani uważają się za bardziej pomysłowych i energicznych od Uvasti. Wznoszących miasta Uvasti uznają za dekadentkich, słabych, niezdecydowanych i mniej pobożnych od siebie. Mając do czynienia z Avani, mądry kupiec wykorzystuje te uprzedzenia. Chcąc zdobyć przewagę w negocjacjach z jednym z nich zakwestionuje – ale ostrożnie – jego odwagę. Jawna obelga, jak choćby: „Wyraźnie brak ci ognia legendarnej Avany”, przysporzy wam tylko kłopotów. Wielu Avani uznaje za obrażę, jeśli cudzoziemiec choćby wspomni imiona jakichś *thibomata*, a zwłaszcza ich antenatki, Avany. Możecie jednak łatwo wyratować się z opresji, sugerując, że Avani, o którym mowa, jest tylko dwa razy odważniejszy od przeciętnego Uvasti, a nie trzy.

♀ WSPÓLNEJ TRADYCJI: PASJACH I THIBOMATA

Tak Uvasti, jak i Avani składają hołd tym samym Pasjom, chociaż w różny sposób. I jedni, i drudzy opowiadają o nich inne legendy; podobnie jak z wieloma aspektami obu tych kultur, różnice między nimi są tak małe, że dla obcych nie mają znaczenia. Na przykład, Uvasti utrzymują, że Pasja Halambuta zawsze ubiera się na niebiesko, a Avani, iż ten kolor to dla niej przekleństwo, więc chodzi w czerwieni. W dalszej rozprawie ograniczę się do tradycji wspólnych dla obu grup.

Indrisańskie Pasje są odległe od składających im hołd śmiertelników. Ingerują w ich sprawy jedynie przez krótki czas, po czym wycofują się na wieki. Kiedy już jednak interweniują, działają przez Dawców Imion. Tak jak Pasje, które znamy, indrisańskie potęgi często obdarzają adeptów nowymi, niezwykłymi talentami. Szczególnie faworyzowanymi przez nie Dawcami Imion są tak zwani *thibomata* – prorocy daleko przewyższający mocami nawet najpotężniejszych adeptów. Zwykle Pasje ukazują się *thibomata* raczej w snach, nie na jawie.

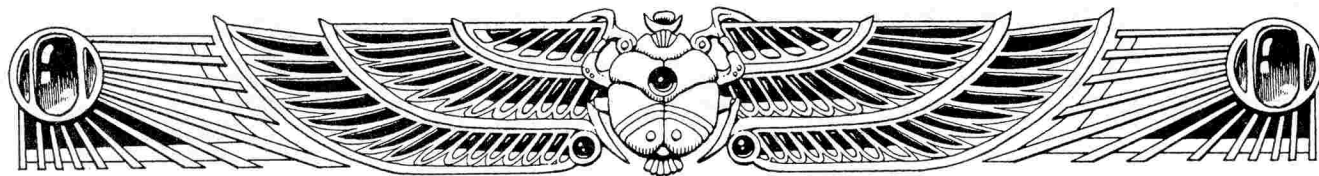
Indrisanie wierzą, że ich Pasje tworzą jedną wielką rodzinę. Tak jak w przypadku rodziny wielu Dawców Imion, są one skore do sprzeczek i nieporozumień. Jednak, w przeciwieństwie do śmiertelników, spółkują ze sobą, nie zważając na więzy krwi. (Jedynie Pasje mogą zignorować potężne indrisańskie tabu kazirodztwa – to kolejny dowód na to, jak bardzo różnią się od zwykłych Dawców Imion).

Głową panteonu jest Halambuta, która ukazuje się w wizjach jako mężczyzna w porze suchej, a kobieta w porze deszczowej (wtedy nosi Imię Halambutar). W męskim aspekcie to Pasja ojcostwa, podróży i zmysłu wzroku. Halambutar z kolei roztacza pieczę nad macierzyństwem, płodnością i zmysłem zapachu.

Według indrisańskich wierzeń Halambuta zapłodniła sama siebie i spłodziła kilkoro dzieci, będących pomniejszymi Pasjami. Tak jak ich rodzic, ukazują się one pod postacią mężczyzny lub kobiety, zależnie od pory roku. Każda Pasja zmienia płeć według innych reguł. Szczegóły pozostawiam indrisańskim religioznawcom.

Pierwszym dzieckiem była Oparan, Pasja wojny i sztuki. Drugim Devanar, Pasja rzemiosła i zmysłu dotyku. Trzecim Shambalo, Pasja rolnictwa, kuchni i zmysłu smaku. Te trzy potęgi spółkowały ze sobą w różnych związkach i spłodziły jeszcze więcej Pasji.





Owo trzecie pokolenie jest mniej potężne od rodziców i nie zmienia płci. Punovira, Pasja handlu, górnictwa i pieniądza to córka Devanar i Shambalo. Thopallapoth, pierwszy syn Oparan i Devanar, jest Pasją tajemnic, magii i zmysłu słuchu. Reshura, córka Oparan i Shambalo to Pasja rybołówstwa, erozji i utraty. Ulkura zaś, Pasja opieki nad zwierzętami, to syn Reshury i Shambalo.

Dwie Pasje przekraczają pokoleniowe granice: Ivasta, córka Halambuty i Oparan, oraz Ishnar, syn Halambuta i Shambalo. Wzbudzająca strach Ivasta jest Pasją zemsty, sprawiedliwości i badania, a także przodkinią dziwnych istot zwanych *dhuna*. Rządzi ona mrocznymi zaświatami nazywanymi *Kazajura*, gdzie dusze grzeszników giną w odrętwieniu, póki nie pochłonie ich nicość. Choć Ivasta i jej sługi przerażają Indrisan, nie uważają jej oni za złą, tak jak my, Horrory, czy Szalone Pasje. Sądzą natomiast, że spełnia ona ważną rolę w utrzymywaniu Dawców Imion na ścieżce prawości i w zachowaniu kosmicznej równowagi.

Ishnar, śmiertelny wróg Ivasty, jest Pasją przebaczenia, uzdrawiania i szczęścia. Rządzi on jasnymi zaświatami zwanymi *Jurakaza*, gdzie dusze prawych zmarłych zaznają wiecznych zmysłowych rozkoszy i duchowego spokoju.

O *thibomata*

Indrisanie uważają za zuchwalstwo modlić się bezpośrednio do Pasji, zamiast tego kierują swe modlitwy do *thibomata*, w jakiś sposób związanego z przedmiotem ich prośb. *Thibomata* odgrywają wiodącą rolę tak w legendach Uvasti, jak i Avani. Pasje występują tylko jako mentorzy, obdarowujący proroków mocami i doradzający im, co robić. W przeszłości niektórych indrisańskich bohaterów za życia obwoływano *thibomata*, ale żaden taki żywy prorok nie pojawił się od czasu przybycia do prowincji wojsk imperium. Nie powstrzymuje to jednak niedoszłych buntowników przed twierdzeniem, że nowy *thibomata* przybędzie lada dzień i przepędzi Theran z Indrisy. Kilku miejscowych powiada, że zaginieni *sathalunta* są *thibomata*, ale niewielu Indrisan się do nich modli.

Wodzem *thibomata* Uvasti jest założyciel ich kultury, Uvastar. Lud ten wielce ceni też uczonego i maga Bapura, który ponoć wymyślił pismo. Elfka Ornular jest uvastyjską patronką cnotliwych złodziei. Najsłynniejszymi spośród *thibomata* wojowników Uvasti są Luvithri, Hundari i Chaznu. Pierwsza dwójka to orkowe siostry bliźniaczki, które ponoć doprowadziły do pierwszych zwycięstw Uvasti nad awańskimi najeźdźcami. Krasnoludowi Chaznu przypisuje się zaś zabicie legendarnej Avany. Adeptci Kawalerzyści Uvasti często modlą się do Vandu, słynnej ludzkiej amazonki. O trollu Tuvallanie mówi się, że poskromił dzikie bestie z głębi kraju, więc czczą go Władcy Zwierząt. Do Uthithina, krasnoludzkiego paszy, który podczas długiej wojny z Avani poświęcił się, by ocalić życie mieszkańców swego miasta, kierowane są modlitwy o miłosierdzie. Żądni sprawiedliwej zemsty na wrogu krwi modlą się do ducha Juthuna Potężnego, słynącego z siły trzech trolli ludzkiego wojownika, który w pojedynkę powstrzymał armię pewnego paszy przed zniszczeniem wioski rywala.

Oprócz antenatki-założycielki Avany Avani składają hołd takim zbrojnym *thibomata*, jak ork Jowaho, który dowodził legendarnymi Siedemdziesięcioma Siedmioma Zabójcami, oraz krasnoludzi Ushi, która do czternastego roku życia zabiła ponoć tysiąc Uvasti. Elf Imieniem Thandiru Złoty jest *thibomata* kupców. Wallafir, postawny troll Wojownik, to czczony zabójca Patalan i bandytów. Itoluthi, elf adept Zwiadowca, jest legendarnym znalazcą skarbów i innych zaginionych przedmiotów. T'skrang Challawar, który ponoć jako pierwszy przepłynął wielką rzekę Ganghasę, niesie odwagę skazanym. Thilku, tak zwany Chichoczący Krasnolud, zapewnia obfite żniwa. Legendarny ludzki uzdrowiciel, Kalowuhu, strzeże z kolei Avani przed chorobami i obrażeniami. Modlitwa do Jenaro, krasnoludzkiego wodza, który jako pierwszy wezwał do pokoju między Avani i Uvasti, przynosi zaś pokutę za grzechy i ochronę przed straszliwymi *dhuna*.

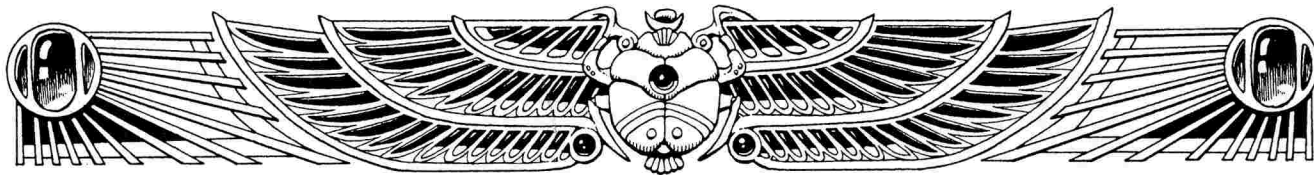
O relikwiach Indrisy

Indrisańscy święci mężowie, tak Uvasti, jak i Avani, twierdzą, że każdy *thibomata* pozostawił po sobie setki pamiątek swego istnienia: od magicznych broni do zwykłego dobytku i części ciała. Te przedmioty to *runarup*, czyli relikwie. Uvasti pozwalają na ich sprzedaż, Avani dopuszczają jedynie, gdy daje się je za zasługi lub jako dary serca. Dla tych, którzy potrafią wpleść w *runarup* wątki, większość tych świętości będzie magicznymi skarbami. Dziwnym kaprysem magii jedynie Uvasti mogą utkać wątki do relikwii *thibomata* Uvasti, a relikwie Avani działają wyłącznie dla adeptów Avani.

Nie tylko adepci cenią wartość *runarup*. Każdy Indrisanin, który je posiada, może zignorować surowsze prawa obowiązujące jego pobratymców (patrz dalej). Ogromna większość właścicieli *runarup* nigdy nie korzysta z ich magicznych właściwości, więc prawdziwa moc rzekomych relikwii rzadko poddawana jest próbie. Wielu szarlatanów nieźle sobie żyje ze sprzedaży podróbek, ale biada im, jeśli indrisański nabywca któregoś kiedykolwiek wykryje fałszerstwo. Nikt nie lubi być nabijany w bułkę, a Indrisanie – Uvasti i Avani – szczególnie potępiają oszustwa, mające coś wspólnego z ich legendarnymi bohaterami.

Magiczne moce prawdziwych indrisańskich relikwii pozwalają leczyć oraz rzucać czary i zwykle wiążą się jakoś z dokonaniami *thibomata*, do którego przedmiot należał. Na przykład, wszystkie moce *runarup* proroka Wojownika będą w jakiś





sposób związane z walką. Relikwie uczzonego czy *thibomata* wizjonera mogą dostarczać informacji lub wpływać na umysł. *Runarup* rozjemcy mogłaby uspokajać wrogich osobników i podnosić harmonię w grupie.

Theranom i innym adeptom z obcych krajów trudno jest badać indrisańskie relikwie czy tkać w nie wątki bez uprzedniego poznania indrisańskiego mistycyzmu. Każda *runarup* ma jednak ogromną wartość pieniężną, Indrisanie cenią relikwie tak wysoko, że zapłacą za nie niemal każda żądana cenę. Zwyczajowe indrisańskie prawa zezwalają na zdobywanie *runarup* od cudzoziemców w dowolny sposób.

O prawach

Indrisanie okazują swe oddanie Pasjom głównie poprzez prawa: obyczaje, rytuały i zakazy, według których trzeba żyć. *Uvasti* i *Avani* mają oczywiście odmienne prawa, choć niektóre z nich są dla obu grup wspólne. Na przykład, i jedni, i drudzy zabraniają kazirodstwa, morderstwa, kradzieży, gwałtu i niszczenia własności. Jednak do praw każdej grupy stosuje się różne wyjątki. Przykładowo, *Uvasti* zezwalają na okradzenie skazanego mordercy, jeżeli nie posiadał on relikwii. Z kolei *Avani* dopuszczają zamordowanie *Uvasti*, jeśli zabójca miał powody sądzić, że ofiara popełniła jedno z dwunastu przestępstw przeciw *Pasji Halambuta*.

Większość praw każdej grupy tworzą normy żywieniowe. *Uvasti* mogą jeść ryby jedynie z odciętymi głowami, *Avani* zaś nie wolno spożywać takich, które nie zostały przyrządzone w całości. *Uvasti* nie mogą jeść wołowiny, a *Avani* tak, ale tylko w porze deszczowej. *Uvasti* muszą jeść potrawy z ryżu wyłącznie palcami. *Avani* z kolei mogą jeść ryż z talerza, ale nie z miski.

Prawa obejmują też ścisłe zasady ubierania się w zależności od pozycji społecznej. Wprawny obserwator ze stroju potrafi odgadnąć zawód danej osoby, przybliżone roczne dochody i przynależność do *Uvasti* lub *Avani*. Zagranicznym kupcom dobrze radzę się nauczyć, co oznaczają różne typy, kroje i kolory ubrań.

Rozprawa autora o znaczeniu indrisańskich strojów sama w sobie mogłaby stanowić książkę. Czytelników zainteresowanych tą specjalistyczną wiedzą odsyłamy do dodatkowego tomu dostępnego w Wielkiej Bibliotece Throalu.

Jerriv Forrim

Dzięki ogromnej liczbie i zawłości praw, Indrisanie odznaczają się istic prawniczymi umysłami. Zrećnie interpretują swe prawa i często wykazują dużą pomysłowość w ich naginaniu, przydatna to umiejętność. Przy zawieraniu umowy z Indrisaninem – czy to formalnego pisemnego kontraktu, czy tylko ustnej – zagranicznym kupcom zaleca się ostrożność. Określić przedmiot i warunki transakcji najdokładniej, jak się da, inaczej możecie skończyć z kontraktem znaczącym coś zupełnie innego, niż sądzicie.

Prawa wpływają też na pozycję społeczną osoby. Od każdego, kto niezbyt skrupulatnie ich przestrzega, mogą – w zależności od stopnia wykroczenia – stronić towarzysze. Tak *Uvasti*, jak i *Avani* uznają pewne prawa za ważniejsze od innych i dzielą przestępstwa przeciw nim na wielkie i drobne. *Uvasti* zaliczają do drobnych przestępstw świadome spędzenie nocy w jednym domu ze sprawcą wielkiego przestępstwa. *Avani* uznają za wielkie przestępstwo utrzymywanie kontaktów seksualnych i robienie interesów z taką osobą.

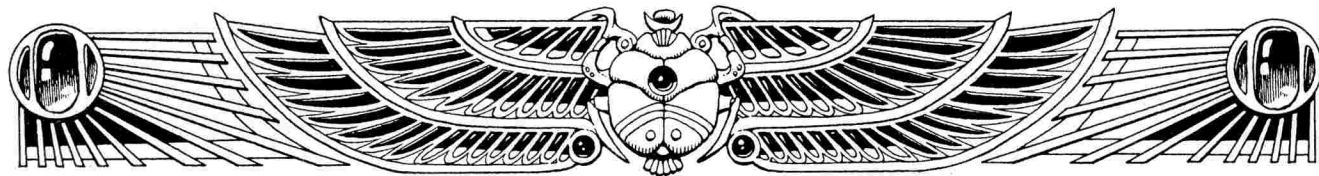
Prawa określają też, czy dusza Indrisanina trafi po śmierci do jasnych, czy mrocznych zaświatów. Choć nadzwyczaj praktyczni tubylcy nie martwią się zbyt o swoje przyszłe życie, żaden z nich nie chce spędzać wieczności, płacąc za przestępstwa z życia doczesnego. Mroczne zaświaty są ponoć niezwykle nieprzyjemne i nawet najbardziej pragmatyczny Indrisanin podejmie niezbędne kroki, by ich uniknąć. Poza tym przestrzeganie praw określa też wynik spotkań danej osoby z *dhuna*.

O *dhuna*

Dhuna to inteligentne istoty nadnaturalne, dzieci straszliwej *Pasji Ivasty*. Niektóre z nich są bardzo potężne. Z wyglądu przypominają nieco Dawców Imion: chodzą wyprostowane na dwóch nogach, mają głowy z oczami, ustami i uszami, nie rzadko włosy itd. Często jednak znacząco różnią się od Dawców Imion. Wiele z nich wygląda dziwnie, ma kilka rąk, jaśnokolorową skórę, ogromne kły czy nietypową liczbę oczu, uszu lub piersi.

Dhuna żyją głównie w dżunglach w głębi Indrissy, choć niektóre włóczą się ponoć w nocy po ulicach miast. Indrisanie boją się tych istot, wierzą bowiem, że *Pasje* poleciły im wymierzać sprawiedliwość naruszającym prawa. *Dhuna* mogą torturować winnego drobnych przestępstw, a sprawcę wielkich – zabić. Zawsze też wiedzą, czy i jak Indrisanin przewinił oraz czy jest świadom wykroczenia. Okazanie nieklamanej skruchy może skłonić potwora do zmniejszenia, a nawet odstąpienia od kary, ale często i największe błagania nie pomagają.





Większość Indrisan nigdy w życiu nie spotyka *dhuna*, ale prawie każdy zna kogoś, kto słyszał o kimś, komu wyrządziły one coś złego. Przybysze też powinni wystrzegać się tych istot, ponieważ i cudzoziemcy mogą paść ofiarą ich okrucieństwa. Na szczęście potwory nie muszą szkodzić obcym tak jak grzesznym Indrisanom. Dlatego jeśli mieliście pecha spotkać *dhuna*, może uda wam się je przekupić. Niektóre z nich pragną relikwii czy bogactw, jednak większość zażąda, byście wykonali dla nich jakąś pracę. Słyszałem opowieści o takich, które chciały zneść się nad tym czy owym Indrisaninem, ale nie mogły, gdyż osoba ta nie złamała żadnych praw. Dlatego szkód, których nie mogły wyrządzić same, kazały dokonać cudzoziemcom. Niektóre *dhuna* nawet czynnie nagradzały przybyszów, wykonujących ich rozkazy z ochotą.

Ci, którzy chcą walczyć z *dhuna*, mogą odszukać plemiona Patalan i od nich wydobyć sekrety stworów. Patalanie żyją z *dhuna* w jednej dżungli, chociaż część szczepów mieszka też na podgórzu Gór Majańskich, tworzących północną granicę Indrisy. Ponieważ patalańscy łupieżcy i rabusie nie są ani Uvasti, ani Avani, potwory traktują ich jak cudzoziemców i często napadają. Tubylcy, aby przeżyć, wypracowali więc do walki z nimi szereg magicznych talentów, stworzyli też wiele czarów i przedmiotów. Jednak w kontaktach z mieszkańcami dżungli uważajcie. Patalanie żyją z łupiestwa i mają zwyczaj brać to, czego chcą. Szorstcy, dumni i ogromnie niezależni, nie przepadają też zbyt za tymi, których nazywają „słabymi, ślamazarnymi mieszkańcami miast”.

♀ JARAPUTACH I PATALANACH

Słowa Daneddegga Kryształookiego, wojskowego łącznika przy gubernator Tahjaddian

Główną przeszkodą w systematycznym czerpaniu bogactw z Indrisy są lokalni bandyci i rabusie. Ludność cywilizowanej prowincji mieszka na wybrzeżu, a równiny i dżungle w głębi kraju są ostoją banitów. Zbójectwo zawsze było częścią życia w Indrisie i mimo naszych prób jego powstrzymania, zdaje się nasilać. Niektórzy winią za to Pogrom, który najwięcej szkód wyrządził właśnie tam. Najazdy Horrorów w głąb kraju mogły wywołać obłęd i agresję u tamtejszych plemion albo po prostu spustoszyć interior tak, że uprawa roli, myślistwo i inne typowe sposoby zdobywania środków do życia na niewiele się zdadzą. Pewni wichrzyciele rozgłaszają, że zbójectwo to вина obecności imperium, mają oni czelność twierdzić, iż miejscowi bandyci rabują innych Indrisan tak jak my, Theranie, całą prowincję! (Oczywiście zapominają o dobrodziejstwach therańskiej cywilizacji, jakie imperium dało Indrisie w zamian za jej bogactwa). Nasze wojska bezlitośnie zwalczają tych banitów, w przeciwieństwie do tchórzliwych dawnych królów Indrisy, którzy często płacili im haracz.

Cywilizowani Indrisanie rozróżniają zwykłych bandytów, czyli jaraputów, i plemiona łupieżców zwanych Patalanami. Obie grupy tworzą zbójckie bandy i żyją z okradania porządných obywateli. Jednak jaraputa staje się rabusiem z wyboru, Patalanien jest nim z urodzenia.

Jarapuci

Jarapuci to Uvasti lub Avani, którzy z wyboru zwrócili się ku zbójectwu. Zwykły Indrisanin może stać się jaraputą. Podobnie jaraputa może porzucić przestępcze życie i wrócić do szacownego, indrisańskiego społeczeństwa. Niektóre gangi przypisują sobie nawet szlachectwo, rzekomo uzyskane przez wygnanych paszów lub ich krewnych. Jarapuci często mają znajomych w miastach, którzy donoszą im o trasach karawan ze szczególnie cennym ładunkiem.

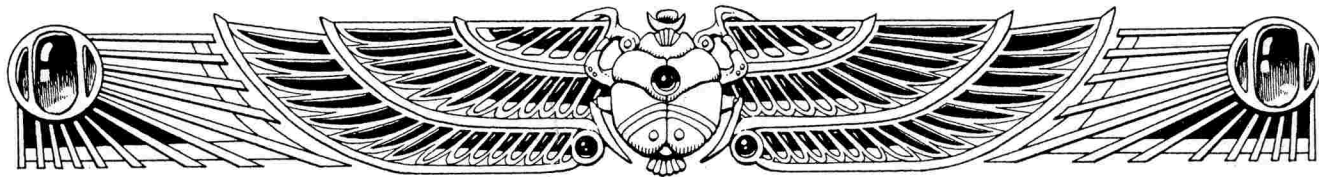
Większość gangów jaraputów jest przekupna i przyjmie zapłatę, aby rabować gdzie indziej. Odpowiednio dobrze opłacona będzie też walczyć dla kogoś. W indrisańskiej historii pełno jest przykładów paszów, którzy najmowali gangi, choć są to wojska wielce niepewne. Generał Ramillah namówił kilku hersztów jaraputów, aby za therańskie srebro zwalczali inne bandy jaraputów i Patalan. Opłacamy ich wystarczająco hojnie, by dotrzymywali słowa. Jaraputa może być mordercą i złodziejem, ale przede wszystkim jest biznesmenem. Jeśli wynagradzasz go na tyle kiepsko, że ktoś z łatwością zdoła przebić twoją ofertę, raz kupiony jaraput zazwyczaj takim pozostaje.

Najsłynniejsi herszci jaraputów zwani są królami bandytów. Najbardziej znanym z nich jest Kotalishna, człowiek, złodziej i adept Kawalerzysty, któremu hołd składa wielu przywódców gangów jaraputów. Jest on niechlubnym wyjątkiem od reguły i za to ogłoszono go głównym wrogiem imperium w Indrisie. Przez lata wiarołomny Kotalishna wzięł od Thery niezłe pieniądze za walkę z gangami, którymi faktycznie dowodził. Planował ich ruchy tak, byśmy myśleli, że wykonuje nasze rozkazy, a tak naprawdę nie robił! Generał Ramillah odkrył ostatecznie to oszustwo i ustanowił nagrodę 100 000 sztuk srebra za głowę Kotalishny. W konsekwencji wielu łowców przygód poszukuje teraz tego diabelsko sprytnego łupieżcy, jednak pozostaje on nieuchwytny.

O Patalanach

Patalanie tworzą oddzielną kulturę, inną niż Uvasti i Avani. Rodzą się rabusiami, nimi umierają, a wszelkie inne sposoby zarabiania na utrzymanie uznają za obrażę swych obyczajów. Mówią też własnym, prymitywnym językiem, składającym





się głównie z mlaśnięć i syknień. Wszyscy Patalanie to orki albo trolle, a obie grupy są sobie dość wrogie. Każda z ras Patalan dzieli się dodatkowo na mniejsze szczepy, z których wiele nie żyje ze sobą lepiej niż orki Patalanie i trolle Patalanie jako całość. Różne plemiona jednej rasy łączą się czasem przeciw plemionom drugiej, ale najczęściej skaczą do gardeł sobie nawzajem. Ciągła wojna szczepów jest korzystna dla imperium. Gdyby Patalanie kiedykolwiek się zjednoczyli, ich bojowe umiejętności stanowiłyby potężne zagrożenie dla stabilności i dobrobytu Indrissy.

W patalańskim plemieniu status jednostki zależy od wartości dóbr, jakie zgromadziła ona w całym życiu. Jednak dla Patalan przedmioty mają inną wartość niż dla nas. Dla nich posiadanie żelaznego garnka daje wyższy status od posiadania bezcennego antycznego naszyjnika, który uważają za bezużyteczny, chyba że wymieni się go na wiele garnków, w którym to przypadku patalański złodziej klejnotu otrzymuje stosowny status. Ten system zapewnia, że przywódcami każdego szczepu są zazwyczaj najstarsi, najprzebieglejsi i najbardziej doświadczeni rabusie. Jednak aby zdobywać łupy, patalańscy wodzowie muszą osobiście kierować najazdami, inaczej podwładni mogą ich prześcignąć. Ponieważ łupiestwo to niebezpieczne zajęcie, niewielu wodzów dożywa sędziwego wieku.

W najazdach uczestniczą tak mężczyźni, jak i kobiety, jednak nigdy nie urządzają ich na członków własnego szczepu. Okradanie współplemieńców karane jest śmiercią. Jednakże okradanie innych patalańskich plemion jest dopuszczalne, podobnie jak łupienie jaraputów, Theran czy cywilizowanych Indrisan.

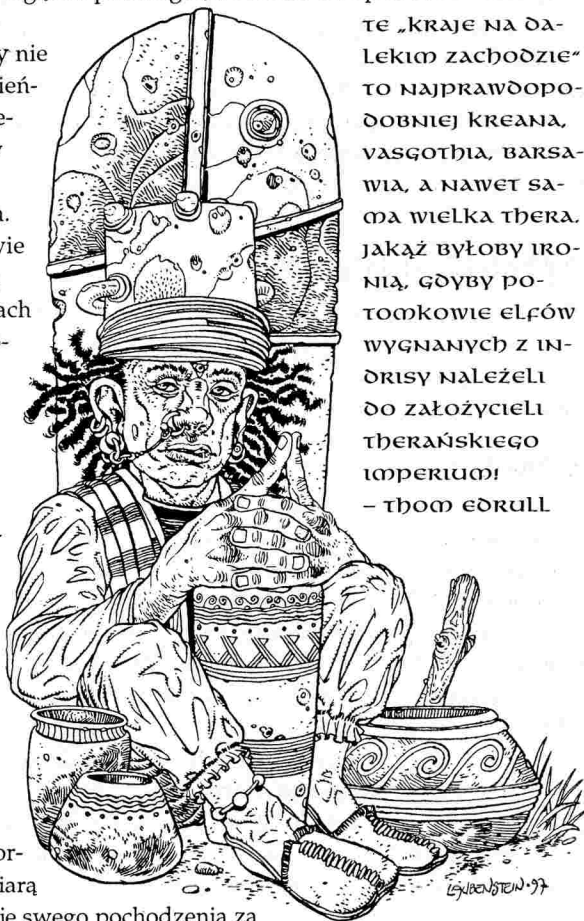
Nie trzeba dodawać, że Patalanie niechętnie odnoszą się do obcych. Niewielu nie-Patalan zna plemienny język, jednak niektórzy wodzowie szczepów mówią archaiczną odmianą indrisańskiego, której używają w negocjacjach o okup. Nasza skąpa wiedza o patalańskich wierzeniach i obyczajach pochodzi więc z drugiej ręki, z indrisańskich ksiąg i opowieści ludowych.

Plemiona składają hołd Pasji Uruliun, nieznaney wśród Uvasti i Avani. Patalańscy trolle przedstawiają ją czasem jako trolla, a orki jako orka, jednak najczęściej jest przedstawiana pod postacią smoka. Według szczepowych legend różne plemiona przywędrowały na indrisański subkontynent na długo przed pojawieniem się Uvasti. Uruliun podarował im ten ląd w zamian za obietnicę napadania na mieszkanców preuvastyjskich miast, należących do elfiego ludu, nazywanego przez Patalan „Niewdzięcznymi”. Za co te elfy były niewdzięczne – nie wiadomo. Tak czy inaczej, Patalanie twierdzą, że przepędzili je z Indrissy do krajów „na dalekim zachodzie”, gdzie wygnańcy mogli założyć jakieś elfie królestwa.

Po pokonaniu Niewdzięcznych Patalanie nie mieli już kogo napadać i wdali się w walki między sobą. Modlili się też do Uruliuna o nowego wroga, więc Pasja wybrała najbardziej leniwe, najmniej honorowe plemiona i przemieniła je w pierwszych Uvasti. Po kilku pokoleniach ta gorsza odmiana Patalan osiedliła się w miastach i stała się odpowiednią ofiarą dla dawnych towarzyszy. (Oczywiście Uvasti uważają patalańską wersję swego pochodzenia za stek bzdur – faktycznie, patalański mit nie wyjaśnia choćby tego, skąd wśród Uvasti wzięli się ludzie, krasnoludy czy elfy).

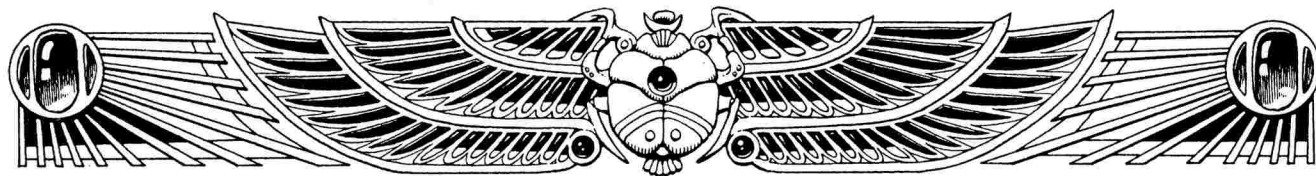
Jak głoszą legendy Patalan, uznają oni łupiestwo za religijny obowiązek wobec Pasji, która nagradza silnych, a karze słabych. Światopogląd plemion jest niebezpiecznie prosty. Uruliun wybrał je jako swój lud i nakazał im stosować się do jego starożytnych edyktów. Ci, którzy tak robią, są dobrzy i wartościowi, ci zaś, którzy tego nie czynią, są niegodni istnienia. Nie można namówić ani przekonać Patalanien, aby nie walczył. Wierzy on bowiem, iż ma prawo cię zabić i zabrać twój dobytek, a jego Pasja ukarze go, jeśli tego nie uczyni. Dlatego jedyną sensowną reakcją na atak Patalanien jest odparcie go.

Niektórzy głosciele, w tym wielu związanych z Domem Thaloss, wierzą, że Patalan można nauczyć cywilizowanego zachowania. Dlatego w nadziei nawrócenia plemion na wiarę w szacowniejsze Pasje, takie jak Thystonius czy Lochost, zbudowali oni w dziczy misje. Podziwiam ich poświęcenie, ale nie mądrość. Jak dotąd mogą się poszczycić tylko wieloma zabitymi misjonarzami.



TE „KRAJE NA DA-
LEKIM ZACHODZIE”
TO NAJPRAWDOPO-
DOBNIJ KREANA,
VASGOTHIA, BARS-
WIA, A NAWET SA-
MA WIELKA THERA.
JAKĄŻ BYŁOBY IRO-
NIA, GDBY PO-
TOMKOWIE ELFÓW
WYGNANYCH Z IN-
DRISY NALEŻELI
DO ZAŁOŻYCIELI
THERAŃSKIEGO
IMPERIUM!
- THOM EDRULL





W ostatnich latach Patalanie skierowali swe ataki niemal wyłącznie przeciw Theranom, co niepokoi tym bardziej, że nie znamy przyczyn ich postępowania. Według pojmanego patalańskiego wodza Ajantu, którego przesłuchania miałem ostatnio przyjemność być świadkiem, powrót imperium do Indrisy wielce zainteresował Uruliuna, który podobno wrócił właśnie z długiej podróży do „najdalszych gwiazd”. Ajantu powiedział, że Pasja ukazuje się plemiennym przywódcom w snach i nakazuje im z nami walczyć lub – co gorsza – z nie znanych nam wciąż powodów porwać uczonych i magów. Te porwania dają w plemionach wysoki status, też ponoć na wyraźny rozkaz Uruliuna. Najgorsze ze wszystkiego jest jednak to, że z upływem czasu coraz rzadziej słyszy się o walkach między różnymi patalańskimi klanami.

Próbowaliśmy przeniknąć do szczepów Patalan, ale ich kulturowa izolacja praktycznie to uniemożliwia. Plemiona żyją w małych, ruchliwych grupkach, przeciw którym tradycyjna taktyka piechoty czy floty jest w zasadzie bezużyteczna. Nasze próby, by z nimi walczyć przez najemnych jaraputów, nie dają większych efektów. Dla żadnego z bandyckich królów udział w antypatalańskiej kampanii nie stanowi łatwego zarobku, więc niewielu jest nim zainteresowanych. Generał Ramillah werbuje obecnie grupy adeptów do ataków na największe szczepy i zabijania ich najpotężniejszych przywódców.

Aktualnie najniebezpieczniejszym z patalańskich wodzów jest Lhasamar, niezwykle brutalna trollica. Nadzwyczaj skutecznie łupi ona therańskie konwoje handlowe w rejonie Vaniri. Napada też i morduje delegacje z morza t'skrangów. Co niezwykle jak na Patalankę, Lhasamar wydaje się być bardziej zainteresowana zabijaniem kupców, niż ich obrabowywaniem. Według Ajantu twierdzi ona, iż rozmawia codziennie z Uruliunem. Ów pojmany wódz – podobnie jak większość tych, którzy słyszeli o Lhasamar – uważa ją za kompletnie obłąkaną.

♀ MIASTACH INDRISY

Słowa Aywaki Av-chana, tłumacza i zwiadowcy Dziewiątego Legionu

W Indrisie istnieje wiele miast, ale tylko dziesięć z nich można nazwać dużymi. Siedmioma rządzą wspólnie pasza i therański podgubernator. Paszowie mają znaczną władzę, acz podlegającą naszej. Pozostałe trzy miasta – Kalkutana, Elianari i Kanitherium – zbudowali Theranie. Kalkutaną rządzi gubernator prowincji, Elianari i Kanitherium – podgubernatorzy.

ANNAWATH

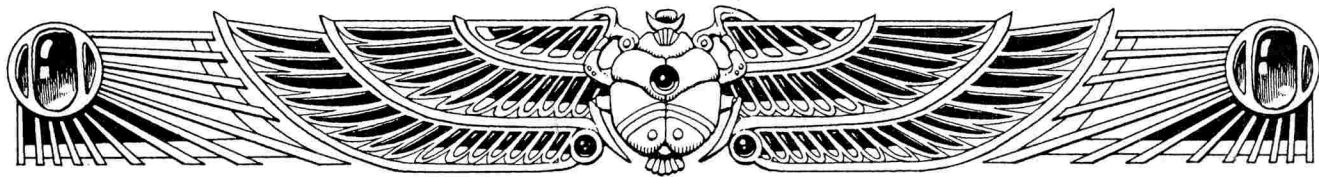
Annawath leży na wschodnim wybrzeżu, pośród dżungli pełnej wielu cennych gatunków drzew. Karawany kupieckie z drewnem, od zwykłego *kathin* używanego do budowy domów do drogiego, pachnącego *jirani*, z którego rzeźbi się święte posagi, rozjeżdżają się stąd po Indrisie i wracają, uginając się od towarów i pieniędzy. Do niedawna Annawath był oazą spokoju i dobrobytu, jednak ostatnio hańbiąca śmierć jego paszy wstrząsnęła miastem aż po fundamenty.

Od dziesięcioleci patalańskie plemię, obecnie pod dowództwem straszliwej trollicy Ulun-Noor, polowało na annawathańskie karawany. Drużyna adeptów, zwerbowana przez generała Ramillaha do przepędzenia tych rabusi, dotarła do ich obozu, dostała się niepostrzeżenie do namiotu przywódczyni i zastała ją w niedwuznacznej scenie. Najemnicy rzucili się na Ulun-Noor i jej kochanka. Ona zdołała uciec, lecz on zginął. Dopiero po fakcie adepci Ramillaha uświadomili sobie, że ich ofiarą jest Poliman, pasza Annawath. Władcę miasta, którego mieszkańcy cierpieli od strasznych patalańskich najazdów, zastano w łożu ze ściganą przestępczynią!

Po stłumieniu zamieszek, jakie wybuchły, kiedy wieść o śmierci Polimana się rozniosła, podgubernator Amelar Stirlitian mianował nowym paszą siostrzeńca zabitego, Dadolida. Ta szybka decyzja rozwścieczyła paszów sześciu innych miast, posiadających zwyczajowe prawo wyboru następcy paszy z jego rodziny. Owa szóstka nie traciła okazji, by zamanifestować swe niezadowolenie, jednak gubernator Tahjaddian podtrzymała postanowienie Stirlitiana. Dadolid zaś narobił dalszego zamętu, żeniąc się z Banicar, wdową po zabitym wuju. Według pogłosek małżonka paszy jest w swoim klanie naprawdę zręcznym politykiem. Zgodziła się na ożenek, aby jej rodzina utrzymała w rękach władzę. Jedna szczególnie złośliwa plotka sugeruje, że Stirlitian i Banicar od dawna są kochankami i że to przebiegła wdowa tak naprawdę rządzi Annawath. Mówi się, iż żąda ona haraczu od tych, którzy chcą robić w mieście interesy. Oczywiście ktoś, kto te plotki rozsiewa, nie przedstawił nigdy nawet cienia dowodu.

Tymczasem prawo do paszostwa Annawath rości sobie także Ulun-Noor, gdyż Poliman obiecał je ponoć niedoszłej małżonce w prezencie ślubnym, a wśród Patalan prosty „akt namiętności” uchodzi za odpowiednik małżeństwa. Absurdalne żądania trollicy są w świetle indrisańskiego prawa całkowicie bezpodstawne, jednak ich wysuwanie nie powstrzymało jej przed wzmożeniem ataków na miasto. Ulun-Noor zajęła się ostatnio niszczeniem drzewostanów rzadkich drzew przynoszących Annawath większość dochodów. Twierdzi ona, że dopóki mieszkańcy nie uznają jej jako paszy, nie pozwoli im cieszyć się bogactwami





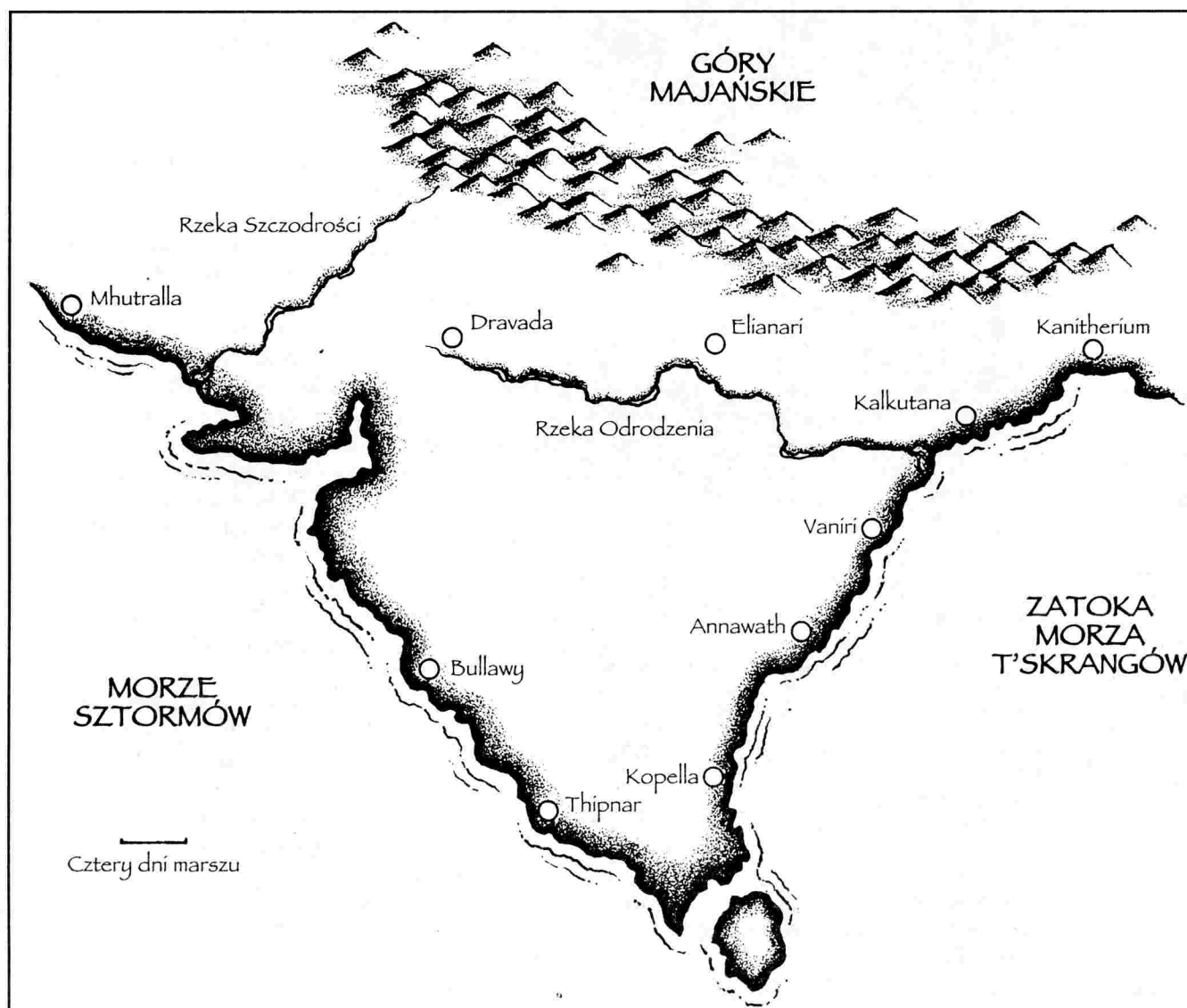
zrodzonymi przez „jej” ziemie. W odpowiedzi konsorcjum therańskich kupców drewna ustanowiło pokaźne nagrody za głowę jej i jej rabusi. Nawet skalpy najskromniejszych podwładnych Ulun-Noor przyniosą pracowitemu łowcy nagród sporą sumkę.

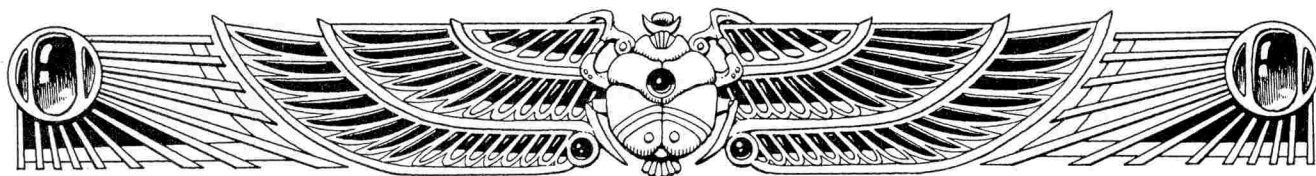
Podgubernator Stirlitian, krasnolud z Domu Thaloss, wydaje się dość sprawnym sługą imperium. Jednak tylko Pasje wie-
dzą, czy jego łagodne usposobienie nie jest tylko maską.

BULLAWY

Świetnie prosperujące Bullawy eksportuje ryż i mięso do innych miast na zachodnim wybrzeżu Indrisy. Jest też głównym zwierzęcym rynkiem prowincji. Lasy w pobliżu miasta są domem indrysańskich mastrylitów, ogromnych zwierząt po-
ciągowych używanych teraz we wszystkich therańskich krajach. Mastrylit jest najcenniejszym ze zwierząt szkolonych i sprzedawanych w Bullawy, ale nie jedynym. Olbrzymie koty tresuje się tu na zwierzęta obronne, egzotyczne ptaki osiąga-
ją wysokie ceny z racji walorów ozdobnych, a trujące gady i owady są poszukiwanym przez alchemików towarem. Z oczy-
wistych względów w Bullawy wysokim popytem cieszą się usługi Władców Zwierząt.

Starożytne legendy głoszą, że zwierzęta Indrisy były niegdyś Dawcami Imion, umiejącymi mówić i myśleć. Utraciły jed-
nak tę zdolność, nie posłuchawszy rozkazów pewnej różnie nazywanej Pasji. Jednak kolonie tych bliskich Dawcom Imion





zwierząt ponoć nadal żyją w głębi dżungli. Zwierzyniec Thery oferuje hojną zapłatę każdemu, kto schwytą te wspaniałe bestie.

Gubernatorem Bullawy jest Ielgunia, piękna i czarująca elfka. W przeciwieństwie do innych podgubernatorów, czynnie zabiega o względy mieszkańców. Jest bardzo wprawną Władczynią Zwierząt, niektórzy mówią, iż wie, gdzie żyją zwierzęcy Dawcy Imion z Bullawy i chroni ich przed odkryciem.

Pasza Thentilopan, pompatyczny krasnolud w średnim wieku, utrzymuje w ogrodach swego wielkiego pałacu imponującą menażerie. Ten rozrutny władca jest ponoć gotów zapłacić za każde schwytane zwierzę-Dawcę Imion więcej niż Zwierzyniec – pycha jest zachętą do podejmowania niezwykłych decyzji...

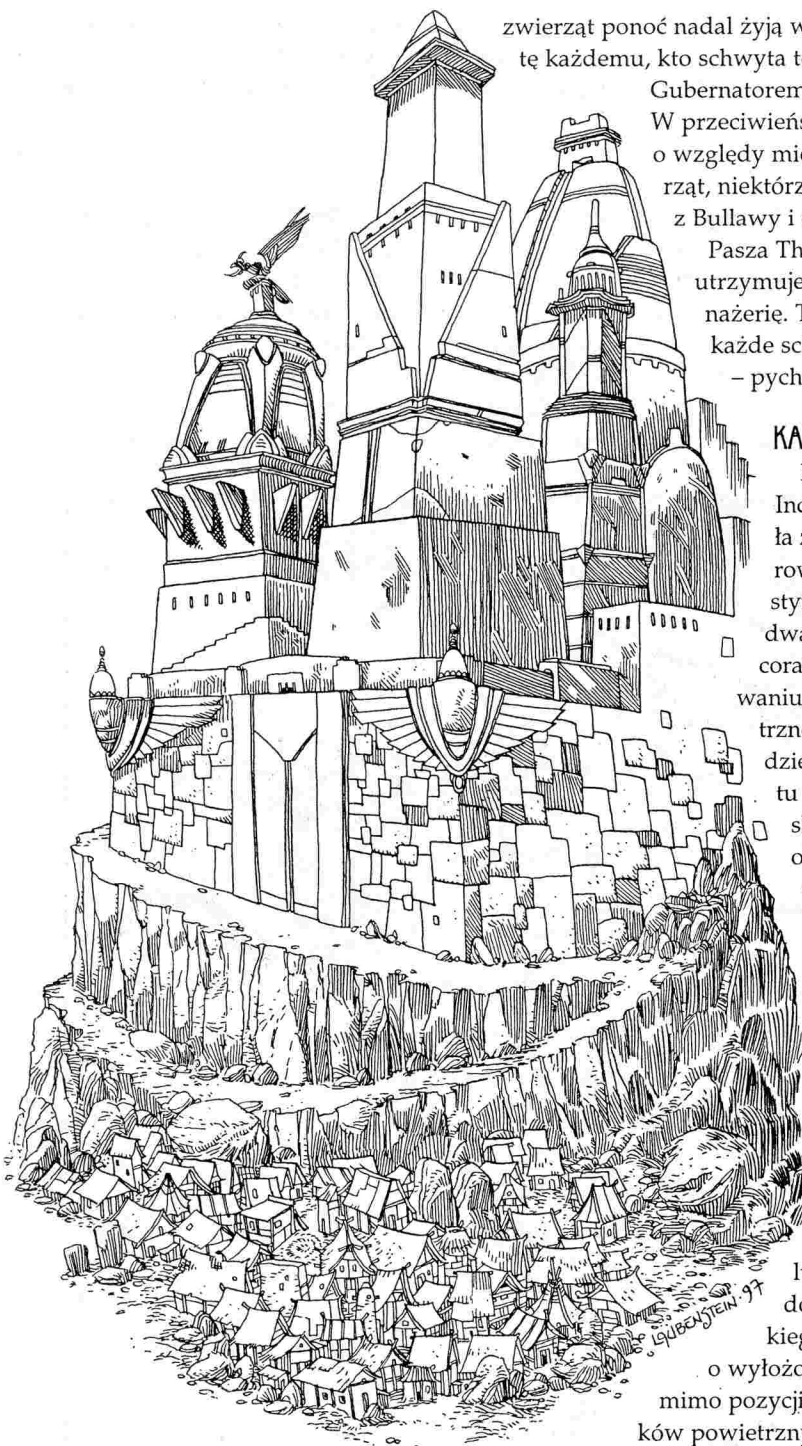
KALKUTANA

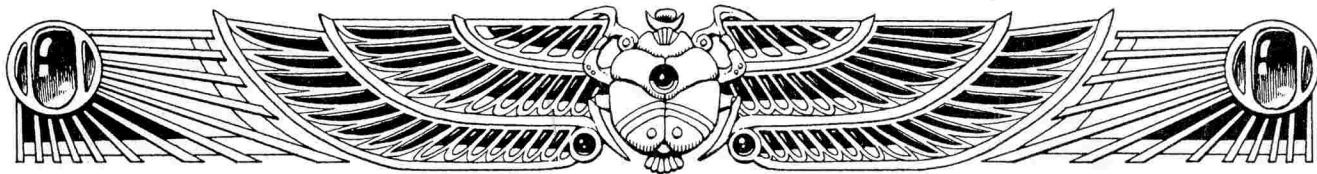
Kalkutana to wspaniała, pełna blasku therańska stolica Indrissy. Zbudowana na ruinach starożytnego Vellapur, była z początku odbiciem Wielkiego Miasta, z ponadwymiarowymi budowlami z ciężkich kamiennych bloków i prostymi alejami, prawie tak szerokimi, że mogłyby pomieścić dwa statki powietrzne obok siebie. Przez lata, w miarę, jak coraz więcej Dawców Imion przybywało do niej w poszukiwaniu pracy, rozrosła się poza pierwotne granice. Jej zewnętrzne sektory zachowują pewne therańskie cechy, ale bardziej przypominają typowe indrysańskie miasta. Uliczki są tu węższe i bardziej kręte, a budynki mniejsze i pokryte skomplikowanymi ozdobami w barwnym kamieniu oraz złoceniami. W dzielnicach zamieszkałych przez wielu rzemieślników i kupców uporządkowany labirynt uliczek ustępuje co jakiś czas otwartym terenom, na których rozmaici sprzedawcy z jasnokolorowych namiotów i drewnianych straganów oferują wszystko, od świeżo zebranych przypraw do wspaniałych drewnianych rzeźb i haftowanych koszul.

Kalkutana ma też mroczniejszą stronę – dzielnice biedoty na skraju miasta. To straszna parodia zaможniejszych dzielnic kupieckich. Kręte uliczki stają się tu płataniną wąskich alejek i brudnych chodników, a piękne kamienne budynki ustępują miejsca obskurnym ruderom ze skrzypiących desek lub spaczonych, glinianych cegieł. W dzielnicach biedoty roi się od nieszczęśników z indrysańskiej wsi i dzielnego interioru, zwabionych do stolicy opowieściami

o wyłożonych złotem ulicach i mnóstwie pracy. Co smutne, mimo pozycji Kalkutany jako głównego indrysańskiego portu statków powietrznych, kursujących do imperium, całkowita liczba nowo przybyłych ogromnie przewyższa możliwości zatrudnienia.

Gubernator Tahjaddian rządzi Kalkutaną, sprawuje władzę nad całą prowincją i ustala politykę, którą realizuje jej główny pomocnik, Pavravius Łosia Puszcza. Łosia Puszcza, dzikooka elfka, ponuro spoglądająca na świat, zaskakująco dobrze radzi sobie z chronicznym ubóstwem stolicy i zdarzającymi się w niej od czasu do czasu wybuchami niepokojów. Obecnie ma mnóstwo roboty z hachazanitami, brutalną bandą przestępców, siejącą chaos gdzie się tylko da. Ponieważ hachazanici





mają stały dopływ rekrutów z kalkutańskich bezrobotnych mas, Łosia Puszcza oręduje za wydaleniem bezrobotnych z miasta. Dotychczas gubernator Tahjaddian nie zdecydowała się jednak na tak brutalną politykę przez wzgląd na bezpieczeństwo żołnierzy, którzy musieliby ją wprowadzić w życie.

O hachazanitach

Kalkutana przyciąga i przyciągała tułaczy, zwłaszcza po Pogromie. W miarę jak świat wstawał ze zgliszczy, Thera odzyskiwała władzę, handel, który jest treścią życia wszystkich narodów, osiągał poziom sprzed Pogromu, a Kalkutana prosperowała nie gorzej niż inne imperialne stolice. Jednak nawet w niej nie było dość pracy i bogactw dla wszystkich przybywających do miasta w ich poszukiwaniu. A wielu przybyszów wydało ostatniego miedziaka lub sprzedało resztki dobytku, by tam dotrzeć. Teraz nie mają oni ani dokąd pójść, ani środków na utrzymanie. Ci zdesperowani malkontenci padają łatwą ofiarą hasel grupy therańskich emigrantów, zwanych siebie hachazanitami. Dowodzi nimi zmienny acz charyzmatyczny krasnolud Annakin, były dowódca z Dziewiątego Legionu, który zwariował pod koniec Pogromu. Są zaś odpowiedzialni za rozmaite akty buntu i sabotażu w Kalkutanie.

Tragedia spadła na Annakina podczas wyprawy przeciw Horrorom w głąb Indrissy, w schyłkowych latach Pogromu. Horror, którego jego oddział miał zabić, dotknął umysłu krasnoluda i przekonał go, że świat jest nieodwracalnie splugawiony. Jedyным sposobem na zbawienie miało być wywołanie *hachazy* – cyklicznej apokalipsy z indrisańskich wierzeń – tysiące lat przed jej planowym nadejściem. Według niektórych schwytanych stronników Annakina, krasnolud wierzy, iż może ją przyspieszyć, powodując ogólny chaos i podkopując fundamenty therańskiego imperium. Jego oddani zastępcy polują na głupich i biednych, namawiając ich do przyłączenia się do tej przegranej krucjaty. Zdradzieckie akcje hachazanitów są zazwyczaj samobójcze, tylko kilku fanatyków therańskie władze zdołały pojmać żywcem. Sam Annakin pozostaje nieuchwytny. Według uporczywych pogłosek, naczelny administrator Łosia Puszcza stanęła ostatnio z nim oko w oko. Jednak plotki nie wyjaśniają, dlaczego puściła go wolno, jeżeli mogła aresztować, lub czemu on darował jej życie, jeśli było odwrotnie.

DRAVADA

Dravada, leżąca z dala od południowego wybrzeża Indrissy, nazywana jest też świętym miastem, ponieważ znajdują się w niej groby najwybitniejszych *thibomata* Uvasti i Avani. Indrisanie obu wyznań wierzą, iż modlitwy do Pasji poprzez duchy proroków są skuteczniejsze, gdy odmawia się je przy takich grobach, więc święte miasto przyciąga pielgrzymów z całej prowincji. Przybywają prosić o uzdrowienie, szczęście w interesach, ulgę w cierpieniu, sprawiedliwość i wszystko, co tylko płodny, indrisański umysł zdoła wymyślić. Nagromadzenie w jednym miejscu tylu pobożnych pielgrzymów niestety często prowadzi do gwałtownych starć między Uvasti a Avani.

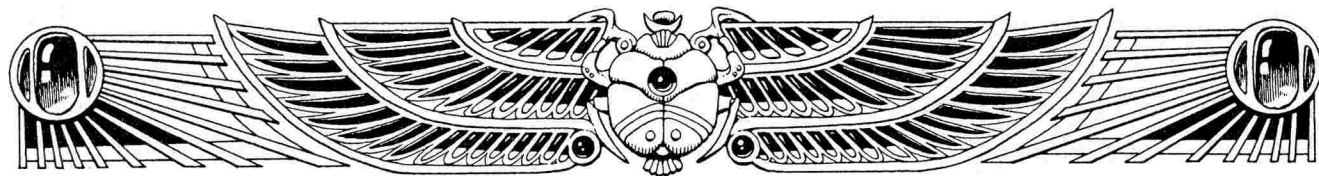
Patnicy to osoby chwiejne i zmienne, myślące przede wszystkim o tym, czego sami chcą, i o legendarnym bohaterze, który ma im to zapewnić. W tym egocentrycznym stanie ducha nie zastanawiają się nad konsekwencjami swoich czynów. Imperialni urzędnicy twierdzą, że nad indrisańskimi pielgrzymami trudno zapanować, a każda z wędrujących po Dravdzie procesji to potencjalne zarzewie rozruchów.

Pasje Indrissy są odległe i rzadko odpowiadają na modlitwy, więc patnicy bardzo polegają na dobrej woli *thibomata*. Chcąc przypodobać się duchom, naśladują ich zachowanie. Ponieważ wielu szanowanych *thibomata* słynęło z gromienia wrogów, to podążanie drogą któregoś z nich oznacza zwykle zabicie wroga, w tym przypadku jakiegoś biednego patnika z „drugiej strony” indrisańskiego podziału kulturowego. Avani, który doskonale żyje z sąsiadami Uvasti u siebie w domu, w czasie pielgrzymki do Dravady może stać się krwiożerczym fanatykiem i odwrotnie.

Na nieszczęście dla żołnierzy Dziewiątego Legionu i sił policyjnych Dravady, imperium nie może jedynie stać z boku i pozwolić Indrisanom wyrzynać się wzajemnie w napadzie religijnego szału. Działalność naszej policji w prowincji opiera się na niekwestionowanym poczuciu porządku, jaki niesiemy, i nie możemy zrzec się tej odpowiedzialności. Patrołowanie ulic Dravady uznawane jest przez żołnierzy za najniebezpieczniejszą służbę i przyprawia o stały ból głowy ich przełożonych. Dowództwo w mieście wymaga od wojska dyplomatycznego postępowania z pozbawionymi rozumu pielgrzymami i stosownego wyczucia, kiedy należy użyć wobec nich siły.

Madelana Oselka, gubernator Dravady, to także *strategos* Dziewiątego Legionu. Ta imponująca orczyca jest wspaniałą Wojowniczką i głosicielką Thystoniusa, a przez to zwolenniczką twardej dyscypliny, rozumiejącą przy okazji religijność. Od czasu przejścia władzy dziesięć lat temu znacząco ograniczyła przemoc w mieście, niemniej do zamieszek dochodzi wciąż niepokojąco często. Udało jej się jednak przynajmniej zmniejszyć rozlew krwi. W przeciwieństwie do innych therańskich administratorów, żyjących w willach z białego marmuru czy innego drogiego kamienia, Oselka mieszka w koszarach





zbudowanych w czasach gubernatora Foviana. Koszary – niska, szeroka, jednopiętrowa, granitową bryłę – przerobiono na miniaturową administratorską rezydencję ze sporymi (choć skromnie urządzone) pomieszczeniami mieszkalnymi z tyłu oraz małymi biurami i salą audiencyjną od frontu.

Pasza Dravady, Gimorah, jest jednym z nielicznych pasz nie-krasnodudów, nie należących zarazem ani do Uvasti, ani Avani. Wywodzi się z *niall t'skrangów* od ponad tysiąca lat rządzącego miastem. Panujący w Dravadzie paszowie przywdędrowali do niej z podwodnych miast spoza indrisańskiego wybrzeża. Wynoszeni przez dekady do szlachectwa, otrzymali Dravadę na mocy układu po kontynentalnej wojnie między Uvasti a Avani w roku 467 TH.

Gimorah nie wspiera ani nie sabotuje therańskich prób utrzymania porządku w mieście, skupia się na zarabianiu pieniędzy na setkach tysięcy odwiedzających je co roku pielgrzymów. Wraz z przyjaciółmi jest właścicielką większości firm zaspokajających potrzeby podróżnych, od skromnych straganów z potrawami do przypominających świątynie zajazdów zarezerwowanych dla najbogatszych wiernych. Duchowi przywódcy Uvasti i Avani publicznie potępiają chciwość Gimorah, ale prywatnie wolą już to, niż by w Dravadzie rządziła druga strona. Gdyby Gimorah i jej rodzinę kiedykolwiek obalono, pretendenci zarówno Uvasti, jak i Avani, chcieliby zdobyć władzę nad miastem i zakazać do niego wstępu pielgrzymom rywała.

ELIANARI

Elianari leży nieopodal zasobnych kopalń diamentów i praktycznie każdy jego obywatel czerpie z tego jakieś korzyści. Miastem administrują Theranie, którzy zresztą stanowią większość populacji. Elianari jest więc oazą imperialnej cywilizacji w Indrisie. A raczej powinno nią być, lecz nie jest. W rzeczywistości miasto chwieje się na krawędzi bezprawia, które potęguje jeszcze miejscowa skwapliwość do uchylania się od płacenia podatków od diamentów. Co godne pożałowania, zarówno therańscy, jak i indrisańscy kupcy traktują unikanie tych opłat jak wyzwanie. A przecież to imperialna administracja umożliwia Dawcom Imion bogacenie się. Diamenty są tak cenne i małe, że pokusa do ich przemycania jest zrozumiała. Nawet najuczciwsi kupcy dopuszczają się oszustw, prawie każdy z nich choć raz wynajmował łowców przygód do przesyłowania diamentów z kopalń do miasta. Przemycanie klejnotów jest niebezpieczne, bo szlaki przemysłowe stały się głównym celem ataków bandytów. Niektórzy z tych zbójów działają niezależnie, inni są na usługach kupców, rabujących się wzajemnie z zapalem pielgrzymi Avani, ciskającego kamieniami w grupę Uvasti w Dravadzie. W konsekwencji podgubernator nie miał wyboru i do przechwytywania oraz doprowadzania przed sąd przemycników wynajął własnych łowców przygód.

Podgubernator Viharo, przebiegły krasnodud i były kupiec diamentów, zna wszystkie sztuczki szmuglerów, ponieważ sam je niegdyś stosował. Teraz, jako przedstawiciel władzy, otrzymuje sporą prowizję od skonfiskowanych kamieni. Niektórzy mówią, iż jest zbyt gorliwy w zaskarżaniu spraw o przemyt, ale urzędnicy z Departamentu Skarbu tak nie uważają.

Viharo mieszka w przestronnej willi z czerwonego piaskowca, ozdobionej w stylu indrisańskim z białoróżowego kwarcu i innych półszlachetnych kamieni. Posiadłość ta należała niegdyś do paszy, rządzącego małym królestwem, na terenie którego leży dziś Elianari. Viharo kazał ją przenieść ze wzgórz za miastem do Giełdy Diamentów, dużej, ruchliwej dzielnicy w sercu Elianari, w której mieszczą się siedziby firm właścicieli kopalń, kupców diamentów, a nawet kilka zakładów jubilerskich. Giełda Diamentów słynie z bogatych budynków, czystości ulic oraz ciężkich, żelaznych krat opuszczanych nad fasadą każdego domu kupieckiego, biura rachunkowego czy sklepu złotniczego o zmierzchu.

KANITHERIUM

Najnowsze ze zbudowanych przez Theran miast, Kanitherium, zapewnia łatwy dostęp do bogatych kopalń złota i srebra w północnej Indrisie. Pomny lekcji z zatłoczonej i targanej kłopotami Kalkutany, podgubernator Pivriel Długi Liść wydał dekret, mówiący, iż nikt nie może tu mieszkać bez dokumentów potwierdzających zatrudnienie. Małe obozowisko dla bezdomnych i zdesperowanych leży poza murami miasta, a jego mieszkańcy często zaczepiają podróżnych, błagając ich o pracę. Dla niektórych obywateli Kanitherium owa biedota to kłopot, inni zaś widzą w takim tanim źródle siły roboczej korzyści finansowe. Ponieważ therańscy biznesmeni z miasta nie są zgodni co do koczowiska, podgubernator odkładał jak dotąd decyzję o jego dalszych losach. Długi Liść, rośli elf z Domu Jotyn, cieszy się szacunkiem miejscowych kupców, pochodzących w większości z tego samego domu. Dobrze wie, że Kanitherium to przede wszystkim przedsięwzięcie finansowe, a miasto jest dopiero na drugim miejscu. Jego wyborcami są kupcy, więc wszystkie sprawy muszą ustąpić przed interesami.

Unikatową cechą Kanitherium jest Dzielnica Marakańska, część miasta zamieszkała przez therańskich obywateli z Maraku. Nasze próby uspokojenia buntowników w tej odległej prowincji spotkały się z niespodziewanym oporem, a rebelianci poczęli ostantacyjnie atakować Marakan, którzy pomagali nam nieść pokój i stabilność ich ojczyźnie. Poczuwając się do odpowiedzialności za ochronę tych sojuszników, przesiedliliśmy około czterdziestu tysięcy z nich do Indrisy i daliśmy im





Ilustracja: Janet Aulisio

NA NIEBIE WIELKIEJ THERY DOMINUJĄ CEROMNE, LATAJĄCE BUDYNKI



Ilustracja: Jeff Laubenstein

ZASKOCZONY VASCOTHAŃSKI LIŚCIOWIEC SZYKUJE SIĘ DO CIERONY



Ilustracja: Larry MacDougall

THEŃSKI SZLACHTCIE DO ZMIANE IMIENIA IDZIE PRZYŁĄCZYĆ SIĘ DO BARBARZYŃSKICH PLEMION



Ilustracja: Mark Nelson

ODCIĘTE OD ZAŚWIATÓW KREAŃSKIE MUMIE WRACAJĄ ZAATAKOWAĆ ŻYWYCH



Ilustracja: Tom Baxa

NA MADARAŃSKIM NIEBIE THERAŃSKIE KILE ŚCIGAJĄ I ATAKUJĄ STATEK-HORROR



Ilustracja: Michael Sutfin

MARAKAŃSKI JUBERU MOCĄ SWEJ MAGII POWOŁUJE ILUZJĘ DO ŻYCIA



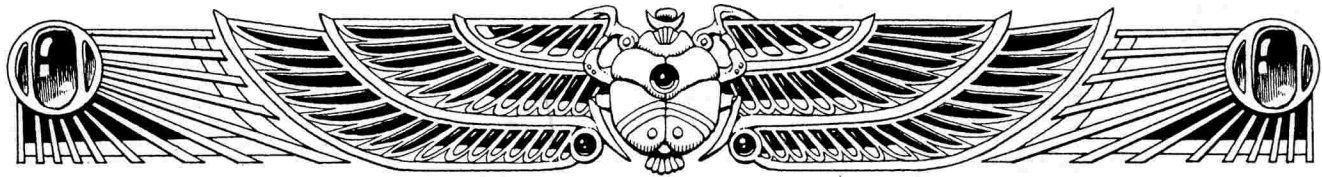
Ilustracja: Mark Nelson

INDRISAŃSKI DFUNA SZYKUJE SIĘ DO ZABICIA PRZESTĘPCY



Ilustracja: Jeff Laubenstein

NAD CIEMNYM LASEM CÓDUJĄ WIEŻE PEŁNE SKARBÓW I MOCZNEJ MAGII



pracę w handlu kopaliniami. Marakanie okazali wdzięczność, skwapliwie napelniając swe sakiewki i therański skarbiec. No a ich dzielnica się rozrastała i teraz wygląda jak część Maraku na indrisańskiej ziemi. Marakański język niesie się echem po ulicach i bazarach, na wietrze rozbrzmiewają marakańskie dzwony i dudy, a olśniewająco białe marakańskie szaty widuje się niemal wszędzie. Niestety, Indrisanie ze wzgórz wokół Kanitherium uznają marakańskich przybyszów za zagrożenie, a manifestacje przeciw przybyszom rzadko ustają. Marakanie byli nawet ofiarą ataków, i to nie tylko za murami, ale i w swojej dzielnicy. Siły bezpieczeństwa Długiego Liścia schwytały i przesłuchiwały kilku napastników, którzy przyznali się do działania z rozkazu tajemniczej postaci nazywanej Łzą Czystości. Kimkolwiek jest ta dziwna persona, najwyraźniej oferuje nagrody za każdego okaleczonego lub zabitego Marakanina. W odpowiedzi na te napaści podgubernator Długi Liść ustalił wysoką cenę za głowę Łzy Czystości i każdego, kto jej służy.

Miejscowi Indrisanie często uważają Kanitherium za obrazę, za potężny symbol tego, co nazywają „uciskiem” indrisańskich mas. To prawda, że Długi Liść zniósł przywileje indrisańskich przedsiębiorstw górniczych, gdy miasto było dopiero planowane. Uczynił to jednak dopiero po tym, jak tubylcy powtórnie odmówili naszym prośbom, by nie sprzedawali taniej od therańskich kupców. Czasami Indrisanie zapominają, że są podbitym narodem!

Ogniskiem tego indrisańskiego niezadowolenia jest nie posiadająca ziem puntowilańska rodzina krasnoluda Biriithilana, który (co absurdalne) uważa się za paszę Kanitherium. Twierdzi on, że jego przodkowie rządili starożytnym miastem, stojącym w miejscu Kanitherium, więc jest prawowitym władcą każdej osady zbudowanej na tych ziemiach. Skandaliczne pretensje wicherzyciela przyniosły mu rozgłos w okolicy, choć nie wiadomo, czy miejscowi naprawdę pragną, by on był przywódcą, czy tylko chcą narobić nam kłopotów. Ostatnio Biriithilan napada na kontrolowane przez Therań kopalnie i jest teraz ścigany z mocy prawa. Niestety, cieszy się sympatią wielu innych indrisańskich szlachciców, gdybyśmy go kiedyś złapali, wątpliwe, by został stracony. Mam więc nadzieję, że przydarzy mu się jakiś przykry wypadek, który uwolni nas od jego kłopotliwej osoby.

KOPALLA

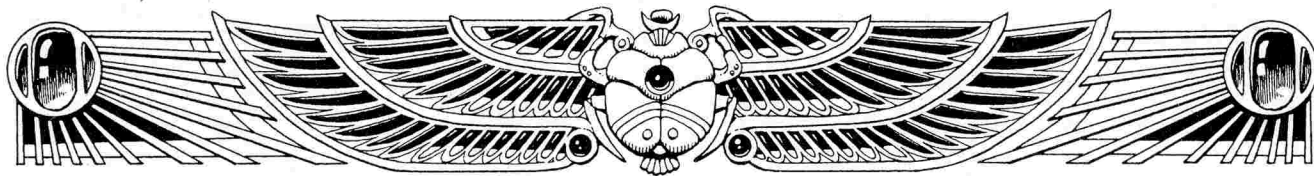
Kopalla, dom dla prawie trzystu tysięcy Dawców Imion, jest spokojnym i ogólnie dobrze zarządzanym miastem, oddzielnym od głębi kraju małym pasmem strzelistych gór. W połączonej nadbrzeżnym traktem z Annawath, Vaniri i Kalkutana Kopalli znajduje się świetnie prosperujący targ, przyciągający kupców, rolników i rzemieślników z całej południowej Indrisy, chcących handlować z karawanami z północy. Jednak najbardziej godną uwagi cechą miasta jest jego pasza, *dhuna* Avralati. Ma on trzy metry wzrostu, szkarłatną skórę, ogromne kły i sześć rąk. Avralati został paszą po spotkaniu z poprzednim władcą Kopalli, krasnoludem Malagopem. Malagop wybrał się do dżungli w poszukiwaniu jakiegoś ogromnego węża, którego chciał włączyć do swej prywatnej menażerii, i na skraju lasu natknął się na *dhuna*. Potwór zamierzał pożreć władcę za jego liczne przestępstwa przeciw prawu, jednak przebiegły krasnolud w zamian za darowanie życia zaoferował mu swój urząd paszy. Avralati przyjął ofertę, udał się do Kopalli i ogłosił mieszkańcom, iż teraz on nimi włada.

Nie mająca za grosz wyczucia, podgubernator Zenawa zaprotestowała. Nie będąc ni krzty mądrzejsza od stereotypowej trollicy, nie wpuściła nawet *dhuna* do pałacu paszy. Avralati zademonstrował wtedy swoje straszne moce, zabijając pół dywizji wojsk Dziewiątego Legionu, wysłanych do jego aresztowania, na deser pożarł Zenawę. Zanim zdołaliśmy mianować nowego podgubernatora, paszowie innych wielkich miast spotkali się z Avralatim i poparli jego legalne prawo do władzy. Słyszając o tym, gubernator Tahjaddian mądrze orzekła, że tytuł *dhuna* do tronu jest wewnętrzną sprawą rodowitych Indrisan. Dopóki Avralati wywiązywał się z obowiązków paszy wobec gubernatora, therańska administracja nie miała zdania w tej sprawie. Chcąc zademonstrować obojętność imperium, Tahjaddian darowała karę śmierci niesławnej złodziejce, wietrznaczkę Xilenes, i mianowała ją podgubernatorem Kopalli.

Ta sensacyjna nominacja miała pomóc gubernator raz na zawsze uwolnić Indrisę od Xilenes. Wietrznaczką, gniewna ryzykantką, miała zawieść i zostać szybko straconą za lekceważenie obowiązków albo zginać w rękach zirytowanego *dhuna*. Jednak Xilenes należy do tych szczęściarzy, którym nawet najbardziej szalone czyny przynoszą olbrzymie nagrody, i nieźle sobie radziła na stanowisku. Nawet Tahjaddian doceniła rządy w mieście, które sprawują złodziejka i dziwny pasza. Xilenes i Avralati są bardzo zaprzyjaźnieni, a podgubernator traktuje *dhuna* jak najbliższego doradcę.

Według religijnych praw, obowiązujących Avani, którzy stanowią większość mieszkańców Kopalli, nieposłuszeństwo wobec bezpośrednich rozkazów paszy jest wielkim przestępstwem. Ponieważ *dhuna* może pożreć każdego, kto popełni taki czyn, społeczeństwo ma silny bodziec do dyscypliny. Również nie-Indrisanie mają powody być posłuszni Avralatiemu. Posiada on wielkie moce, a tradycja pozwala mu pożerać cudzoziemców wedle uznania. Avralati wykazał się jednak sporą rozwagą w doborze posiłków, zjadając zawsze osoby, będące jakąś przeszkodą dla therańskich celów. Kiedy sporadycznie





dhuna pożerał jakiegoś *Theranina* czy pomniejszego prowincjonalnego urzędnika, rodzina zjedzonego wynajmowała łowców przygód, by przepędzili paszę do astralnej płaszczyzny. Dotychczas nikomu się to jeszcze nie udało.

MHUTRALLA

Mhutralla, nazywana też spichlerzem *Indrissy*, leży pośród ogromnych połaci urodzajnej ziemi. Choć przez wieki rządziło nią wielu nieudolnych paszów, do czasu wstąpienia na tron bezbożnego krasnoluda, *Obarivana*, była spokojnym miastem. Za jego panowania stała się jednak utrapieniem podgubernatora. *Obarivan* przez lata drwił sobie z praw, a dziewięć miesięcy temu Mhutralla otrzymała to, co wielu uważa za pierwszy znak zasłużonej kary dla jej paszy. Dzielnicę *Robotników* strawił straszliwy pożar. Zginęły dziesiątki tysięcy osób, drugie tyle zostało bez dachu nad głową. Ogień zachowywał się w dziwny sposób, przeskakując z domu na dom, jakby kierowany jakąś rozumną siłą. Miejscowi zrzucili odpowiedzialność za całą tragedię na bezbożność *Obarivana*. Pożar sprawił, że miasto ogarnęła fala religijnego odrodzenia. Święci mężowie i zwykli obywatele domagali się, aby pasza odpokutował przed *Pasjami* za grzechy, a może wtedy potęgi oszczędzą resztę Mhutralli. Stanowcza odmowa *Obarivana* oburzyła jego coraz bardziej fanatycznych poddanych. Od kilku tygodni grupa nieznanych zabójców – prawdopodobnie członków kultu poświęconego *thibomata* sprawiedliwości – morduje urzędników paszy. Zapewne ich następnym celem będzie *Obarivan*, choć jego śmierć lub abdykacja niewiele Mhutralli pomoże. Jego następcy są, niestety, jeszcze bardziej dekadency i bluźnierczy.

Tymczasem podgubernator *Mantuth* – flegmatyczny, uczony krasnolud, którego rozważa pozwalała dotąd niewątpliwie unikać katastrofy – najwyraźniej utracił zdrowy rozsądek. Oświadczył, iż pragnie nauczyć się modlitw *Uvasti* i odwiedził ostatnio kilka świątyń *thibomata*. *Therańscy* współpracownicy podgubernatora nieufnie odnoszą się do tego zainteresowania obcą wiarą, a i *Indrisanom* się to nie podoba. *Uvasti* nie wydaje się, by ktoś mógł się nawrócić na ich obyczaje. *Dawca Imion* rodzi się *Uvasti* albo *Avani*, to przeznaczenie, a nie wybór. *Avani* z kolei uważają działania *Mantutha* za naruszenie zwyczajowej *therańskiej* neutralności w sprawie ich odwiecznej wojny z *Uvasti*. Pomimo niepopularności nowych religijnych fascynacji, podgubernator *Mantuth* ich nie zmienia. I najwyraźniej szczerze chce zostać wyznawcą *indrisańskich Pasji*. Jednak przedkładanie własnych pragnień nad mądrą politykę jest poważnym zaniedbaniem obowiązków, o czym gubernator *Tahjaddian* powinna mu przypomnieć.

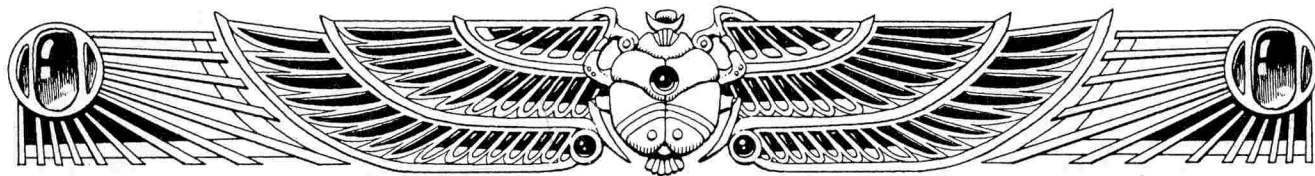
THEPINAR

Thepinar zbudowano na urodzajnej ziemi, produkuje się tu jednak o wiele mniej żywności niż powinno. Z ezoterycznych przyczyn związanych w jakiś sposób z prawdziwym wzorcem miasta, gospodarka i wszystko inne idzie w nim trochę na wspak. Nie na darmo *Thepinar* nazywane jest miastem kłopotów. Mieszkańcy tracą tu cenne przedmioty, których nigdy nie odzyskują. Niemal każdego poranka podłogi budynków pokrywają się ponad centymetrową warstwą mokrego, zapleśniałego piachu. Kompetentni skądinąd skrybowie robią kardynalne błędy ortograficzne w dokumentach i mają problemy z rozwiązywaniem prostych matematycznych zadań. Powszechne są bankructwa. Firmy często tracą pieniądze bez widocznego powodu. Rany goją się dłużej niż gdzie indziej, a najłżejsze choroby ciągną się w nieskończoność. Nawet układ ulic w *Thepinarze* jest dezorientujący, najzdolniejszy zwiadowca może się tam zgubić, choćby nie wiem jak dokładnie poznał trasę.

Jak można się domyślać, urodzeni i wychowani w *Thepinarze* *Dawcy Imion* mają skłonność do dziwnych hobby i niezwykłych zachowań. Głównym tego przykładem jest miejscowy pasza, tępawy krasnolud, *Imithrada*. Wydaje on większość majątku na kupno ryb, aby jego nadworni uczeni mogli liczyć ich łuski. Ponieważ błędy w rachunkach to w *Thepinarze* rzecz powszechna, nie ma pewności, czy wyniki tych banalnych ćwiczeń kiedykolwiek będą dokładne. *Imithrada*, który nieustannie mruczy pod nosem i twierdzi, że ma pod brodą drugą parę oczu, stale zamierza zwiększyć dochody, aby rozszerzyć swój rybny projekt. Jego plany jednak zwykle zawodzą, a skarbiec traci pieniądze, co oznacza też straty dla *Thery*.

Dotknięty plagą nieszczęść i dziwactw, *Thepinar* to przekleństwo dla podgubernatorów, którzy zmieniają się w nim częściej niż ceny na giełdzie. Większość mianowanych wolałaby raczej stawić czoło ogarniętemu buntem miastu, niż wolno zżerającemu szaleństwu tego miejsca. Aktualnym podgubernatorem *Thepinaru* jest popędliwy ork *Cetvigg Zębaty*, który otrzymał ten urząd po przypadkowym wylaniu miski zupy na galowy mundur gubernator *Tahjaddian*. *Cetvigg* uwikłał się w kampanię zwalczania prawdziwych i urojonych zagrożeń w mieście, każdy pogrom kończył się jednak wyłącznie *therańskimi* ofiarami. Członkowie personelu gubernator zakładają się, czy ork zostanie odwołany z funkcji, czy też sfrustrowany wcześniej sam z niej zrezygnuje. Sytuację w *Thepinarze* pogarsza dodatkowo fakt, że *Cetvigg* i *Imithrada* nie starają się nawet ukryć wzajemnej nienawiści.





VANIRI

Vaniri zwane jest wrotami do morza, ponieważ to jedyne indrisańskie miasto, utrzymujące stosunki handlowe z t'skrangami z podwodnych miast spoza wybrzeża Indrissy. Według legend t'skrangów smoki kazały Uvasti zabić Ludzi Morza, kiedy ci po raz pierwszy wyszli na brzeg wymienić towary. Ale pasza Vaniri, mądry, nieufny smokom krasnolud, nie zgodził się walczyć z przybyszami. Zamiast tego postanowił z nimi handlować. Smoki podobno zaatakowały wtedy Vaniri, a przyjazny im pasza, konkurent Vaniriego, przystąpił do oblężenia miasta. T'skrangi zgodziły się później, że, w zamian za wycierpiane krzywdy, Vaniri na zawsze zachowa wyłączne prawa do handlu z nimi.

Legendy Uvasti nie wspominają o tych wydarzeniach, choć fragmentaryczne zapiski w kronikach napomykają o dawnym konflikcie, którego początków nikt nie pamięta. Jednak mieszkańcy podwodnych miast honorują ten starożytny pakt i handel z Ludźmi Morza uczynił Vaniri bogatym. Od czasu pierwszego pojawienia się imperium w Indrisie wieki temu ten wspaniały port jest magnesem dla therkańskich kupców.

T'skrangi sprzedają świeżą i suszoną morską żywność, pożywne wodorosty oraz starożytne skarby, złote i srebrne monety wydobyte ze spoczywających na dnie oceanu wraków. Poławiają też śliczne, czasem zdumiewająco wielkie perły, którymi również handlują. W zamian za te cuda żądają solonego mięsa, metali, ceramiki, kości słoniowej i esencji żywiołów. T'skrangi handlują z Theranami i vaniryjczykami, ale nie z innymi Indrisanami czy cudzoziemcami.

Aby uzyskać kontrakt z podwodnymi miastami, trzeba być w dobrych stosunkach z Cahbohnorol, enigmatyczną przedstawicielką handlową Ludzi Morza. Ta powściągliwa kobieta t'skrang mówi zagadkami, więc trudno ocenić, czy zdobyło się jej przychylność. Cahbohnorol słynie z zainteresowania smokami z całego świata i ponoć dobrze płaci za informacje o ich aktualnych poczynaniach.

Innymi dwoma ważnymi osobistościami w Vaniri są pasza miasta – pulchny, kulturalny krasnolud Jadadtha – i podgubernator – znany z potęgi i niechlujnego wyglądu elf Ksenomanta, Fiskatan. Obaj rywalizują o względy Cahbohnorol, choć ostatnio górą jest Theranin. Pewni znani Fiskatanowi Pasterze Niebios z Thery posiadli część tajemnic smoków, które przedstawicielka Ludzi Morza gorąco pragnie poznać. Podgubernator płaci czarodziejom za przysyłanie mu informacji i wszyscy na tym korzystają. Mówi się, że pasza Jadadtha oferuje wielkie nagrody za sekrety smoków i magiczne skarby, więc może odzyskać względy Cahbohnorol.

Jedynym niepokojącym wydarzeniem w mieście jest niedawne zniknięcie kilku sług Cahbohnorol i podgubernatora Fiskatana. Pogłoski mówią, że nieszczęśników porwali łowcy przygód, będący na żołdzie indrisańskich smoków, ale nikt nie wie, ile w tym prawdy. Każdy, kto ujawni spisek – jeśli istotnie ma on miejsce – może liczyć na hojne nagrody od imperialnych władz w Indrisie. Therze nie przystoi, by jej podgubernatorowi szkodzili jacyś nieznani sprawcy.

PODWODNE MIASTA

Podwodne Miasta – Chaedril, Mulantis, Saemasta i Vaemari – leżą poza wschodnim wybrzeżem Indrissy. Ich mieszkańcami są t'skrangi, potrafiące oddychać i żyć pod wodą. Pod innymi względami przypominają one t'skrangi z pozostałych części imperium.

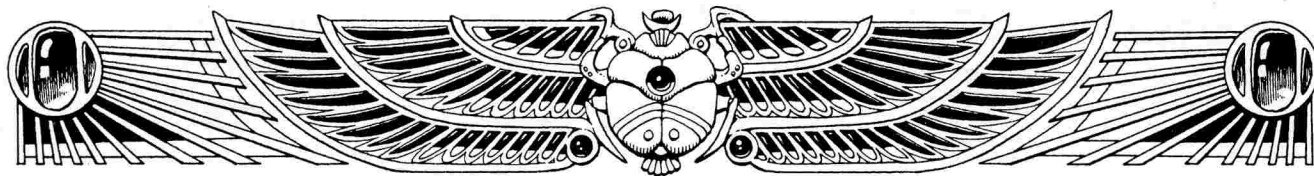
O Ludziach Morza, jak nazywają siebie mieszkańcy Podwodnych Miast, wiemy niewiele, gdyż dotychczas niechętnie odpowiadali na pytania naszych uczonych. Niektórzy napomykali, że w morskich głębinach istnieją jeszcze inne miasta, chociaż z nazwy znamy tylko cztery z nich. Ludzie Morza najwyraźniej żywią jakąś urazę do wszystkich Indrisan – z wyjątkiem rodowitych vaniryjczyków – a uważają się za starożytną cywilizację, aczkolwiek nigdy nie zdradzili niczego ani o swoich przywódcach, ani systemie władzy. Nie wiemy nawet, czy, tak jak t'skrangi w innych częściach imperium, mają *shivalahala*.

W Vaniri od czasu do czasu znikają Dawcy Imion, którzy później śnią się swoim krewnym. W tych snach zaginieni żyją w morskiej toni w pięknym, okrytym mchem podwodnym mieście. Owe sny i zniknięcia zdarzają się przedstawicielom wszystkich ras oprócz obsydian. Choć to zjawisko wzbudza strach i niechęć do Ludzi Morza wśród nie-vaniryjczyków, t'skrangi udają, iż nie wiedzą, co ono oznacza.

LOJAŁNY OBYWATEL THROALU,
KTÓRY POMIESZASZYKI CAHBOHNOROL I FISKATANOWI LUB ODKRYJE, DLACZEGO TE INDRISAŃSKĄ KOBIETE T'SKRANGA TAK INTERESUJĄ SMO-CZE SPRAWY. MO-ŻE RÓWNIEŻ OCZE-KIWAĆ NAGRODY.
– MERROX,
MISTRZ KOMNATY REJESTRÓW

ROZMAWIAŁEM RAZ Z KOBIETĄ T'SKRANGIEM Z MORZA. NIE CHCIAŁA MÓWIĆ O NICZYM INNYM OPRÓCZ HANDLU. WYGLĄDAŁA NA ZDENERWOWANĄ, JAKBY JEJ SŁOWA MOGŁY DOTRZEĆ DO USZU KOGOŚ, KOGO SIĘ BARDZO BAŁA. POD KONIEC ROZMOWY WY-MKNĘŁO JEJ SIĘ JEJGO IMIĘ. NAZWA-ŁA GO „KRAŻĄCYM W GŁĘBINACH”.
– AYVAKI AV-CHAN,
TŁUMACZ I ZWIA-DOWCA DZIEWIĄTE-GO LEGIONU





MARAK

Po lądowaniu behemota na Jeziorze Ban i nieszczęsnej bitwie o pole Prajora my, Throalczycy, spodziewaliśmy się, że Therańskie uderzą w głąb Barsawii. Oni jednak tego nie uczynili. Być może z powodu wydarzeń, które miały miejsce w Maraku. Ten daleki kraj, ojczyzna błyszczących miast i skalistych pustyń, jest areną rebelii wymierzonej w imperialną władzę. Therańskie skierowali przeciw swym wrogom w Maraku liczne oddziały, które w innym wypadku mogłyby użyć w Barsawii. Do stłumienia powstania wysłano dwa legiony i dwie floty. Jednak rebeliantów wspierają jinari – niezwykle marakańskie duchy żywiołów, chcące pozbyć się z prowincji therańskich zdobywców.

Wojna okazała się fatalna w skutkach i dla Marakan, i dla Thera. Zdumiewająco wysoka liczba ofiar rośnie z każdą chwilą, a żadna ze stron nie jest skłonna do ugody. My, Throalczycy, możemy wyciągnąć z sytuacji w Maraku ważne wnioski, choć mam gorącą nadzieję, że tak niszczycielski konflikt nas ominie. Gdyby jednak nasze najgorsze obawy miały się ziścić, warto poszukać w Maraku wskazówek o tym, jakie strategię i taktykę Thera może zastosować w wojnie z Throalem.

Merrox, mistrz Komnaty Rejestrów

SŁÓWKO O KRAJU I JEGO MIESZKAŃCACH

Napisał Jerriv Forrim

Marak zajmuje długi pas lądu na zachód od Thery, na południowym brzegu Morza Selestreńskiego. Piękno błyszczących mosiadzem miast tej prowincji opiewają pieśni i legendy. Jej mieszkańcy słyną z wyrafinowania i opanowania arkanów takich dziedzin jak astrologia, inżynieria czy matematyka. Therańscy zdobywcy Maraku czerpali zyski z królestwa, opodatkowując handel i inne gospodarcze przedsięwzięcia oraz eksportując lokalną wiedzę.

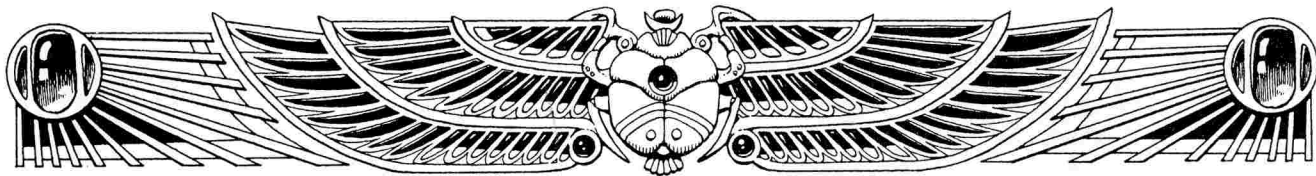
Do niedawnego wybuchu wojny prowincja była też głównym ośrodkiem handlu niewolnikami w imperium. Przykro mówić, ale niewolniczy proceder nie był wyłącznie therańskim wynalazkiem; mieszkańcy miast Maraku od wieków znali i na swój sposób praktykowali ten straszny obyczaj. To Marakanie stworzyli tradycję *jaraleh*, niewolników do rozrywki, rozpowszechnioną dziś wśród Therań w całym imperium.

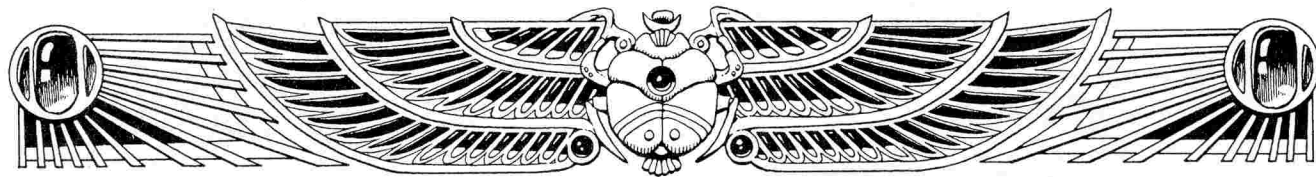
Mieszkańcy miast Maraku, nazywani *aalhar*, są dumni ze swej obojętności. Okazują zadziwiający cynizm w stosunku do wszystkiego – od wiary w Pasję aż po modę. Uważają, iż to Dawcy Imion są miarą wszech rzeczy: dobrych i złych, dlatego mogą zachowywać się tak jak chcą, nie odwołując się do żadnych wyższych mocy we wszechświecie. Przy takim sposobie myślenia nawet nasze wady nie są tak naprawdę wadami, a czymś normalnym, i dlatego przyjmuje się je z westchnieniem lub wzruszeniem ramionami. Jak mówi marakańskie przysłowie: „Wszystko, co istnieje, jest”.

Druga nić w pajęczynie marakańskiego życia ostro kontrastuje z tym miejskim wyrafinowaniem. Na wsiach i w surowej pustyni mieszkają suficy – dzielny, wojowniczy lud, pogardzający upadkiem swych kuzynów z metropolii. Wierzy on w proste życie i uważa wszelkie formy rozrywek i pobażania samemu sobie za niszczące ducha. Stanowczo sprzeciwia się niewolnictwu, a także astrologii, stawianiu budynków, biciu pieniądza, tworzeniu sztuki (chyba że jako narzędzia do nauki swych doktryn), zbyt częstemu myciu rąk, a nawet przyrządzaniu do potraw ciężko strawnych sosów!

Rodziny sufików od pokoleń zdawały się na usługi *jinari*, duchów żywiołów o ogromnej, magicznej mocy. Poszczególne *jinari* sprzymierzały się z wybranymi klanami, zaspokajając swą dziwną magią ich podstawowe potrzeby. Niestety, przez te







zdolności stały się cennym łupem dla therańskich magów, zwłaszcza tych z Domu Narlanth. Mniej więcej od kilku lat pewni potężni czarodzieje Narlanthów – w tym, jeśli plotki nie kłamią, kilku Pasterzy Niebios – łapiają *jinari*, by wesprzeć swe lekkomyślne magiczne eksperymenty. Ta zniewaga doprowadziła do gwałtownego wybuchu buntu sufików, który szybko przerodził się w totalną wojnę i ogarnął cały Marak. Pomimo bezwzględnych prób zmiążdżenia powstańców przez wojska Theran, liczba sufików rośnie, a *aalhar* zostali wciągnięci w konflikt.

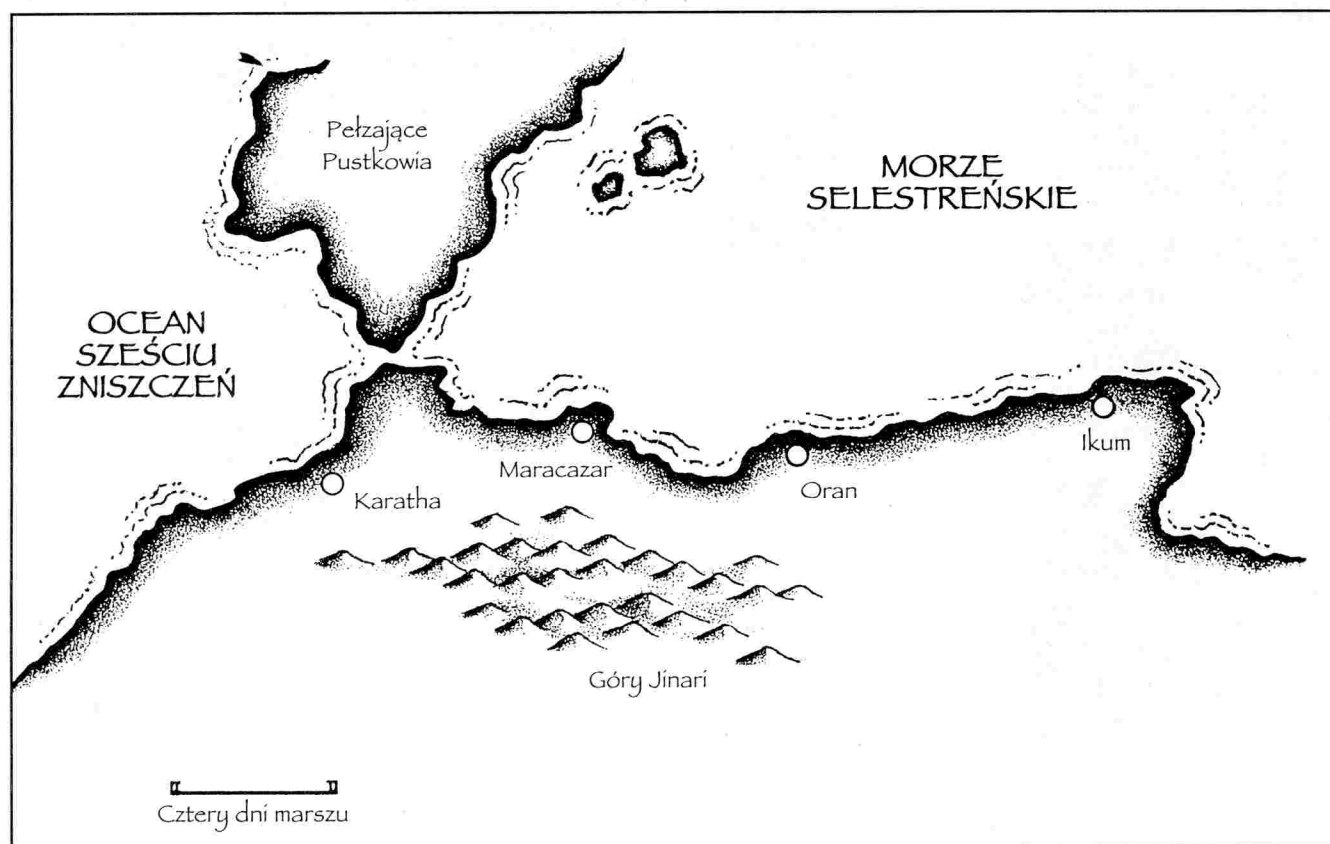
♀ SKŁADZIE MARAKAŃSKIEJ DELEGACJI

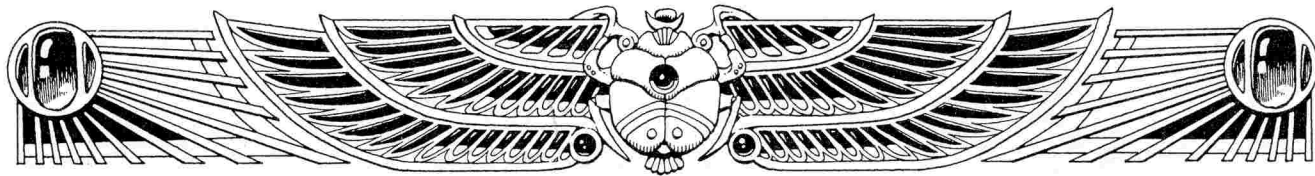
Krótki opis marakańskiej delegacji na sympozjum może przekonać czytelnika, w jakim stopniu powstanie w Maraku wpłynęło na całą prowincję. Poglądy większości mówców w poruszanych przez nich kwestiach są tak radykalne, że radzimy potraktować je z ostrożnością. Informacje o Maraku mogą być nieco mniej wiarygodne, niż o prowincjach przedstawionych w innych częściach książki.

Przewodniczącym delegacji był Gargan Oślepi Atramentem, oficjalny historyk Drugiego Legionu. Ten therański ork, tak jak wielu wojskowych uczonych, mówił bez ogródek i nie wdawał się w niuanse. Poza podaniem wielu informacji najwyraźniej chciał zażenować Akademię Wojny i zmusić ją do stawienia czoła błędnym – w jego mniemaniu – decyzjom politycznym. Jak każdy Theranin, Gargan wyraźnie nie miał szacunku dla sufików, niechybnie uważał jednak, iż obrona przez Akademię taktyka nie daje nadziei na zwycięstwo nad tą „parszywą bandą brudnych, pustynnych szczurów”, jak ich określił.

Benari El-Qur, marakańska elfka, prezentująca punkt widzenia *aalhar*, stanowiła uosobienie cynizmu mieszkańców miast. Jej słowa były dwuznaczne, a ton i mowa maskowały prawdziwe uczucia. Niekiedy wydawała się sympatyzować z sufikami, innym razem jej wystąpienia tchnęły obojętnością. Jak dowiedzieliśmy się na sympozjum, wyrafinowanych Marakan nauczono tak przemawiać, aby słuchacz zrozumiał z ich słów to, co sam chce usłyszeć. Artykuły Benari El-Qur są doskonałym przykładem tego wypaczonego stylu wypowiedzi.

Jameel El-Khatar, inny *aalhar*, to kupiec handlujący dywanami. Nasza terenowa korespondentka, T'saanas V'shala, spotkała go na therańskim rynku i namówiła do przedstawienia swojej oceny marakańskiej historii. W przeciwieństwie do Benari El-Qur,





Jameel najwyraźniej jednakowo nienawidzi sufików i Theran. Dołączyliśmy jego rozważania do oficjalnych dokumentów sympozjum, w nadziei przedstawienia bardziej kompletnego, a co za tym idzie, prawdziwszego obrazu Maraku pod okupacją imperium.

D'perci, wietrzniacki historyk i matematyk, reprezentował *theraalhar*, żyjących od wielu pokoleń w Maraku potomków Theran. Pomiędzy Theranami urodzonymi w sercu imperium a *theraalhar* istnieją silne antagonizmy, które wojna tylko wzmogła. Z mrukliwego zachowania D'perciego i widocznych po nim oznak stresu wywnioskowaliśmy, że Gargan zmusił go do uczestnictwa w sympozjum. Wietrzniaak zapewne najchętniej wróciłby do pracy nad ogromnym dziełem, którego ukończenie wielokrotnie odkładał.

Kulturowe i historyczne uwagi o sufikach pochodzą od Irzy El-Zary, marakańskiego trolla i znamienitego uczonego, który przez kilka lat dzielnie udawał sufika, by poznać ich obyczaje. To cud, że wyszedł z tej niebezpiecznej próby cało.

♀ HISTORII WOJNY W MARAKU

Słowa Gargana Oślepa Ich Atramentem, oficjalnego historyka Drugiego Legionu

Wielu najwspanialszych *therańskich* żołnierzy i żeglarzy zginęło w walce o Marak, a mnóstwo innych wkrótce do nich dołączy, jeśli nie zmienimy naszej polityki. Istnieje tylko jedna możliwość wyjścia z kryzysu: zwycięstwo. Wojna o Marak nie jest jedynie batalią wojskową, ale i polityczną. Aby ją wygrać, musimy walczyć na obu frontach, poznać naszego wroga i jego sojuszników, a nade wszystko zrozumieć, jak znaleźliśmy się w obecnym położeniu.

My, Theranie, często popełniamy w tej prowincji błędy, bo nie przywykliśmy do marakańskiego sposobu myślenia. A Marakanie zwykli myśleć o dwóch przeciwnych rzeczach naraz. Mówią ci, co chcesz usłyszeć, a dopiero dużo później, przypadkiem, dowiadujesz się, co się naprawdę dzieje. Wielu ich przywódców, których uważamy za bliskich sprzymierzeńców, skrycie uznaje nas za głupców. Chcą nas przeczekać, tolerując aż do dnia chwały, kiedy w końcu wyniesiemy się z ich prowincji.

Nasza arogancja tylko pogarsza sprawę. Jeśli nie chcemy być traktowani jak głupcy, musimy przestać się zachowywać tak, jakbyśmy głupcami byli. Ponieważ przywykliśmy uważać się za prawowitych władców całej Selestreńskiej Niecki, mylnie uznajemy Marakan za jeszcze jedną bandę ciemnych mieszkańców kolonii. Zapominamy, że kiedyś przewyższali nas w wielu dziedzinach, w tym w zrozumieniu magii. Oni jednak nie zapomnieli.

Arogancja prowadzi nas też do jeszcze jednego błędnego założenia, które z kolei mówi, iż wojna w Maraku toczy się tylko przeciw nam. Tak naprawdę znajdujemy się jedynie w środku długiej batalii między *aalhar* i sufikami. Sądzymy, że rozumiemy tych pierwszych, ale to nieprawda. Sufików zaś uznajemy za całkiem niepojętych.

Jeśli pobyt w Maraku czegoś mnie nauczył, to tego, że zbyt wiele osób w Akademii Wojny ma fałszywy obraz tej prowincji. Gdybyśmy byli choć w połowie tak mądrzy, za jakich się uważamy, ogłosilibyśmy moratorium na dalsze działania w Maraku, dopóki lepiej nie rozumiemy jego mieszkańców. Mówiąc te słowa, zapewne oburzyłem parę osób, zwłaszcza w Domu Narlanth. Ale musimy się opamiętać i zastanowić, zanim wpadniemy w zbyt głębokie tarapaty.

Moi koledzy z Akademii Wojny milczą. Rozumiem. Pewnie uważają to forum, pełne cudzoziemców i posłów zbuntowanych prowincji, za niestosowne miejsce do takich wypowiedzi. Jednak aby przyciągnąć uwagę wpływowych osób, czasem trzeba być nieroztropnym. Teraz oddaje głos nadwornej uczonej, Benari El-Qur. Dla niektórych może ona być „tylko autochtonką”, ale dobrze zna dzieje swego narodu, na co mądrzy generałowie i administratorzy z pewnością zwrócą uwagę.

♀ ODWIECZNEJ WOJNY MIĘDZY MIASTAMI A PLEMIONAMI

Słowa Benari El-Qur, nadwornej uczonej sultana Marakazaru

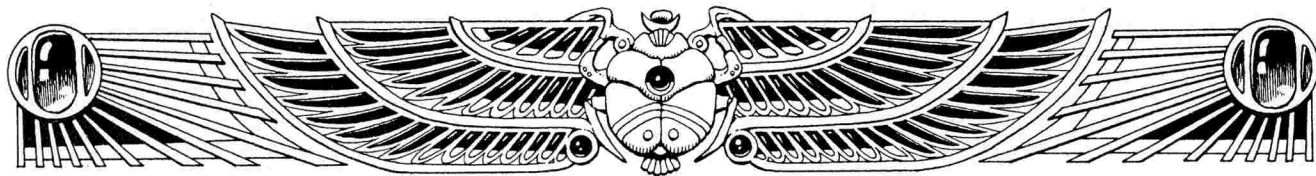
Historia Maraku jest jak wahadło, poruszające się między mieszkańcami miast a plemionami pustyni. My, obywatele miast, stale zachowujemy przewagę, ale ilekroć los uśmiecha się do plemion, musimy stawiać czoło wielu trudom. W dawnych czasach nasze kłopoty z pustynnymi i górskimi nomadami z czasem rozwiązywały się same. Niestety, Theranie przerwali tradycyjny ruch wahadła. Jak powiedział czcigodny Gargan, nie rozumieją oni równowagi między miastem a pustynią. Dlatego spróbuję im wszystko wyjaśnić.

O obyczajach *aalhar*

Marakanie budują miasta odkąd istnieją. Jednak o założeniu pierwszych osad wiemy niewiele.

CZYBY HISTORYK DRUGIEGO LEGIONU STARAŁ SIĘ ODKRYĆ POLITYCZNE ZAPATRYWANIA, JAKIE KRYJĄ W SERCU JEGO DOWÓDCY? TO NIEBYWAŁE, ŻEBY ZWYKŁY URZĘDNIK PRZEMAWIAŁ TAK ZUCHWALE, JEŚLI NIKT GO DO TEGO NIE UPOWAŻNIŁ. – THURBON, HISTORYK DOMU MEDARI





Odkryliśmy tajemnice liczb, drogi gwiazd i ścieżki magii, ale sporo z naszej przeszłości utraciliśmy wskutek tradycji. Zgodnie z obyczajem, każdy, zakładający nową dynastię sułtan, nakazuje zniszczenie wszystkich dokumentów, sławiących lub nawet wspominających jego poprzedników. Częstka tej wiedzy zawsze ocaleje, przechowana przez uczonych bądź też pamięć o ważnych wydarzeniach przetrwa wśród ludu w legendach i obozowych opowieściach. Niemniej jednak wiele szczegółów z naszej przeszłości wciąż popada w zapomnienie. Na pewno wiemy jedynie tyle, że zawsze budowaliśmy miasta i zawsze ceniliśmy je jako pomniki chwały umysłu Dawców Imion. Wiemy też, że suficy gardzą nimi, nie rozumiejąc, co jest naprawdę wartościowe.

Wiemy, że Cztery Miasta Maraku – Karatha, Irkum, Oran i Iśniący Marakazar, z którego pochodzę – istnieją od niepamiętnych czasów. Miały różne nazwy i władców, ale mieszkający w nich Dawcy Imion nigdy się nie zmienili. Zawsze byliśmy zdolnymi kupcami, nieustraszonymi badaczami i znamenitymi uczonymi. Znamy się lepiej od innych na dyplomacji, miłości i finansach. Przez lata rozwinęliśmy matematykę, astrologię, retorykę i magię. Sprzedawaliśmy przyprawy, dywany, ceramikę i niewolników każdemu, kto chciał je kupować. Stworzyliśmy też racjonalne metody poznawania fundamentalnych praw, rządzących życiem. Zdobyta mądrość pozwoliła nam przetrwać wszystkie znane z naszych legend narody, poza zafanymi, przesadnymi Kreańczykami. To, że oni nadal prosperują, to dowód na istnienie we wszechświecie przypadku.

O doktrynie nauki

Mniej oświecone narody badają naturę świata, przekopując się przez zakurzone, stare manuskrypty i próbując w nich odzielić prawdę od fałszu. My znaleźliśmy inny sposób. Tworzymy modele myśli i przez nie próbujemy poznać prawdziwe wzorce wszystkiego. To, co nasi ciemni bliźni uznają za odrębne dziedziny wiedzy – astrologia, matematyka, magiczne badania – są wszystkie częścią jednej, wielkiej dyscypliny, nazywanej przez nas nauką.

Choć nauka ma setki różnych aspektów, w końcu sprowadza się do jednego prostego prawa: wszystko można poznać przez badanie wzorców.

O retoryce

Weźmy jako przykład retorykę. Kiedy mówisz, jej praktyk dokona gramatyczny rozbiór twoich słów, by zobaczyć, jakie tworzą się w nich wzorce. Te wzorce mówią zaś o twoim prawdziwym wzorcu, z którego biegły retoryk może odgadnąć twe prawdziwe pobudki. A poznanie ich pozwala mu zarazem manipulować własną mową tak, aby jego prawdziwe pobudki pozostały nieznanne.

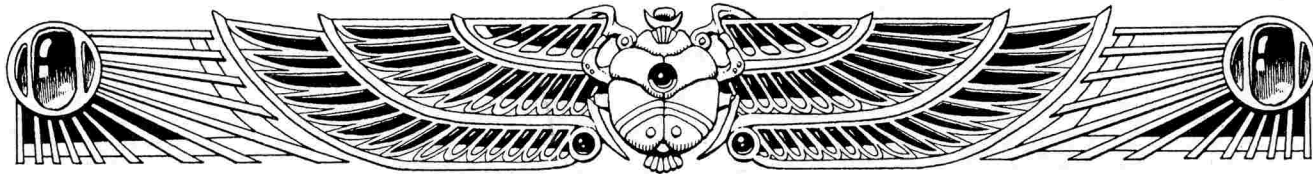
Retoryka jest naszą dumą, wytworem naszych bystrych umysłów, najbliższym i najdroższym Marakanom. Jej podstawy nakreślono w kilku tekstach, które w młodym wieku zapamiętuje każdy wykształcony *aalhar*. Obecnie nawet niższe klasy wiedzą coś niecoś o zasadach tej nauki. W dawnych czasach sułtani walczyli o zachowanie sekretów retoryki tylko dla szlachty. Jednak z dyscypliną tą zetknęli się kupcy (co prędzej czy później dzieje się ze wszystkim), poprzez nich zaś jej podstawy przeniknęły do rzemieślników i robotników, a nawet zwykłych sług. Niewykluczone, że nawet żebracy i ulicznicy korzystają dziś ze zdobyczy tej nauki, choć oczywiście, pozbawieni możliwości długich studiów, są niewątpliwie mniej elokwentni od prawodawców czy sędziów. Pewni adepti zaliczają retorykę do magicznych talentów, pozwalających czasem osobom niskiego urodzenia awansować społecznie. Zwłaszcza Trubadurzy dochodzą w Maraku do wyższych stanowisk, właśnie dzięki niezwyklej więzi z retoryką.

Retoryka uczy nas łączyć słowa z gestami, intonacją mowy i ruchami oczu. Jednak w kontaktach z sufikiem, Theraninem czy jakimkolwiek obcym retoryk może mieć pewien problem. Znaczenie gestów różni się w poszczególnych kulturach, a intonacja głosu może zmylić, kiedy Dawca Imion słabo mówi po marakańsku. Jedynie ruchy oczu są wiarygodnym wskaźnikiem prawdziwego znaczenia we wszystkich cywilizacjach. Różne rasy mogą wykazywać skłonności do oznaczania pewnych rzeczy, a wszystkie te różnice świetnie wyjaśniają klasyczne teksty o retoryce.

Retoryka ma wielki wpływ na nasze życie codzienne. Jest wszędzie tam, gdzie my. Nie obywa się bez niej żadna transakcja, spotkanie czy rozmowa. Kiedyś rzekł wszak wielki mędrzec: „Historia Maraku staje się ciekawa dzięki spotkaniom mistrzów retoryki”.

Suficy uważają retorykę za jeszcze jedną z ich niekończącej się listy zbrodni przeciw naturze, ponieważ obnaża serce i neguje wpływy ducha. Tym stwierdzeniem krzywdzą nas najbardziej. Uważamy czyny, słowa i gesty osoby za największe świętości, o wiele ważniejsze od nadętych duchów żywiołów, wynoszących się ze swą magią nad każdego. Wzorce, które my, Dawcy Imion, tkamy w życiu, są jedynymi rzeczami naprawdę godnymi zbadania. Słusznie stawiamy Dawców Imion w centrum wszechświata. A to niepokoi sufików, którzy uważają wszystkich za podłych w głębi serca. Nomadzi kazaliby nam na zawsze





płaszczyc się przed *jinari* i innymi, rzekomo godniejszymi istotami. To właśnie ta dzieląca nas i pustynne plemiona przepaść niezrozumienia jest kością niezgody między *aalhar* a sufikami – i to od chwili, gdy dowiedzieliśmy się o swoim istnieniu.

O poprzednikach sufików

Suficy nie są pierwszą bandą pustynnych plemion, która nas nęka. W całych znanych dziejach nomadzi z niegościnnych gór i wydym północnej Fekary żyli z napadów i rabowania miast. W przeciwieństwie do *aalhar*, mieszkańcy pustyni zmieniali swe obyczaje z pokolenia na pokolenie, w miarę jak nowe plemienne kultury wypierały stare. Każdy z wielkich bohaterów stawał się zwoleńnikiem nowego sposobu myślenia, który zdaniem szczepów musiał zastąpić poprzedni. Większość tych herosów miało poparcie jednego lub więcej *jinari*, wścibskich duchów, dokuczających nam, odkąd sięga marakańska pamięć. Z nieznanym nam powodów *jinari* kazał czasem swym podopiecznym zmuszać inną grupę nomadów do podporządkowania się jego władzy. Plemiona walczyły wtedy ze sobą zawzięcie, co je dziesiątkowało i odwracało ich uwagę od nas. Kiedy w końcu któryś z wspieranym przez *jinari* bohaterów wygrywał, zmieniał nazwę szczepów tak, by odzwierciedlała jego filozofię, sławiła imię opiekuńczego ducha czy nawet jego własne. Lud, który zwiemy dziś sufikami, nazywano w przeszłości *al-kran*, *dajana*, *ilkadir* i tuzinem innych nazw. Każda z tych kultur różniła się od poprzednich, ale wszystkie dzieliły nienawiść do mieszkańców miast, biorącą się, według mnie, z zazdrości.

Oto wzorzec rządzący naszymi stosunkami ze szczepami przed przybyciem imperium do Maraku. Po pokoleniu wewnątrzplemiennych walk jedna z grup nomadów zwyciężała pozostałe. Jej przywódcy konsolidowali szczepy i zwiększali ich siłę, w miarę jak wszystkie przyswajały sobie zwyczaje zwycięzców. Świeżo zjednoczeni nomadzi rozpoczynali napady na nasze karawany i miasta. My, mieszkańcy tych ostatnich, w razie potrzeby odpieraliśmy wrogów w obronie swych obyczajów i interesów. Nasze kontrataki wystawiały na próbę dowództwo plemion, które zawsze traciło odwagę. Wtedy *jinari*, które przegrały ostatnią bitwę, oferowały sławę i magiczne moce każdemu z przyszłych bohaterów, pragnących rzucić wyzwanie wodzom szczepu. Plemienne wojny wybuchały na nowo i cały cykl zaczynał się od początku.

Wtedy przybyli Therańie i zniszczyli ów cykl raz na zawsze. Suficy powinni dawno temu się podnieść, na krótko rozwinąć i unicestwić w międzyplemiennych walkach. Therańie działają jednak na nomadów niczym płachta na byka. Dlatego też stało się coś niezwykłego. Teraz suficy rosną w siłę i obracają swe wojownicze zapędy przeciw tym, których uważają za wspólnego wroga. Najgorsze ze wszystkiego jest to, że therańskie magiczne ingerencje zjednoczyły *jinari*, a to może oznaczać tylko kłopoty.

O PIERWSZYCH KONTAKTACH Z MARAKIEM

Słowa *Jameela El-Khatara*, kupca z *Karathy*

Jeśli Therańie naprawdę chcą wiedzieć, co sądzą o nich Marakanie, chętnie im to zdradzę.

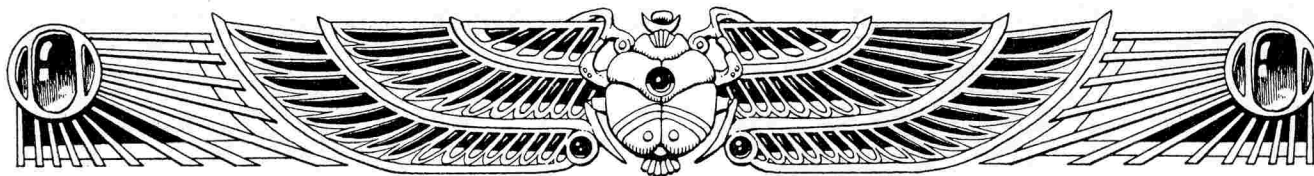
Obłąkani suficy mogą niszczyć nasze miasta, lecz pocieszamy się myślą, że zgromadzona przez nas wiedza ocalała świat przed Horrorami. Nasz dzień znowu nadejdzie. Therańie myślą, że ich cywilizacja przetrwa po wsze czasy, jednak już się wali. I to wprost na nasze miasta! Ale my przeżyjemy. Czasu jest wiele, a piaski pustyni wciąż wędrują. Zasypują teraz therańskich głupców. W końcu los odwróci się od sufików i Therań, a wtedy my, *aalhar*, wypełnimy swe przeznaczenie w Selestreńskiej Niece. Tworząc Imperium Marakańskie, będziemy pamiętali o błędach Therań i wskażemy ich państwo jako coś, czego trzeba unikać.

Thera po raz pierwszy zbliżyła się do Maraku w roku 290 TH, szukając pomocy. Nie była wtedy w stanie nas podbić, nie była nawet jeszcze imperium. Jej ojciec-założyciel, Kearos Navarim, nadal żył i pracował nad swym wielkim dziełem, jednak utknęło ono w martwym punkcie. Elf przygotował teoretyczne podstawy *Rytuałów ochrony i przetrwania*, ale brakowało mu czegoś niezmiernie ważnego – magicznej formuły niezbędnej do stworzenia samych czarów. Stary Kearos wysłał więc uczonych-magów do wszystkich krajów Morza Selestreńskiego w poszukiwaniu Dawców Imion, posiadających potrzebną mu wiedzę. Jaką zapłatę otrzymaliśmy za jej udostępnienie – wiecie aż nazbyt dobrze.

O Trzech Uczonych

Jeden z podwładnych Navarima, Melyor Tovanas, przybył na dwór wielkiego sułtana Irkushu szukać pomocy u jego magów. Teraz władca kazałby go zapewne ściąć, ale wtedy tego nie uczynił. Uwierzył natomiast w jego opowieści o nadchodzących Horrorach, gdyż od swoich najbardziej utalentowanych nadwornych czarodziejów – słynnych marakańskich uczonych: *Qualfima El-Ha*, *Moama El-Safa* i *Gameha Al-Kherbutiego* – usłyszał mniej więcej to samo. Rozkazał więc trójce





ciekawy przy-
kład obcej pro-
pagandy. mara-
kanie od dawna
opowiadają te
bajki, by ukryć
swą zranioną
dumę. Jednak
żadna mitoma-
nia nie przesło-
ni faktu, że to
my, a nie oni, je-
steśmy panami
selestreńskiej
niecki.
- thurbon,
historyk domu
medari

interesujących faktów. El-Kherbuti odkrył, że Navarim pracował nad dwoma magicznymi projektami, a nie tylko nad jednym, mającym uchronić świat przed Horrorami. Zaobserwował też, że z Navarimem działo się coś dziwnego. Mistrz sprawiał wrażenie rozproszonego i nieświadomego magicznej wiedzy, która winna być jego drugą naturą. Notatki El-Kherbutiego wspominają, że Navarim stał się w jakiś sposób marionetką innych sił, zdaniem uczonego: polityków i bogatych kupców. Co najciekawsze, napomykają też, że drugi, tajny projekt elfa oznaczał nieuchronną zgubę dla Thery. Nie mówią jednak, jak i dlaczego, przynajmniej o ile ja to wiem. Z dużym prawdopodobieństwem można jednak stwierdzić, że Theranie są skazani

Los pamiętników
dwóch innych
uczonych pozo-
staje nieznany.
słyszałem po-
głoski, że frag-
menty dziennika
qualfima el-ha
pojawily się
w roku 1498 TH
w chałmidesie,
mieście kontro-
lowanym przez
krean. Nabył je
ponoć kupiec
z barsawiańskie-
go łopos. Gdyby
ten bezcenny
tom faktycznie
istniał, goto-
wych byłoby się
o niego licyto-
wać wielu anty-
kwariuszy.
- elim al-hrun,
księgarz z Thery

mędrców udać się z Melyorem i oddać marakańską mądrość do dyspozycji Navarima. Sprzymierzył się z Therą, ale nie jako wasal, tylko partner.

Trzej Uczni popłynęli więc do Thery i dostarczyli niezbędne równania tamtejszym magom. A były one naprawdę kluczowe. Bez tych równań nie ukończono by *Rytuałów ochrony i przetrwania*. Po wykonaniu zadania trójka mędrców opuściła wyspę, obładowana skarbami i niedostępnymi w Maraku magicznymi tekstami.

Jednak w drodze powrotnej na statek uczonych – tak przynajmniej mówi opowieść – napadli piraci i trzej mężowie zaginęli. Tragiczny zbieg okoliczności, prawda? I niezmiernie korzystny dla Theran, którzy niewątpliwie zlecili atak, chcąc zachować monopol na ratujące świat mistyczne tajemnice. Jak przekonała nas historia, ten wypadek był pierwszym ostrzeżeniem o tym, jak Thera traktuje swe stosunki z Marakiem. Gdy ma przewagę, wyzyskuje nas. I nie dba o to, jak jej chciwość i krótkowzroczność szkodzi naszemu krajowi i jego mieszkańcom.

O pamiętnikach uczonych

Na szczęście jeden z piratów na atakującym statku myślał jak Marakanin. Kiedy jego kamraci walczyli o złoto Trzech Uczonych, ten sprytny ork wziął ich książki. Każdy z mędrców prowadził sekretnie wyniki pracy z Navarimem i jeden z tych dzienników – pamiętnik Gameha El-Kherbutiego – pojawił się wkrótce w Karacie. Sultan Karathy nakazał zdobyć ten tom, który zdradził kilka in-
teresujących faktów. El-Kherbuti odkrył, że Navarim pracował nad dwoma magicznymi projektami, a nie tylko nad jednym, mającym uchronić świat przed Horrorami. Zaobserwował też, że z Navarimem działo się coś dziwnego. Mistrz sprawiał wrażenie rozproszonego i nieświadomego magicznej wiedzy, która winna być jego drugą naturą. Notatki El-Kherbutiego wspominają, że Navarim stał się w jakiś sposób marionetką innych sił, zdaniem uczonego: polityków i bogatych kupców. Co najciekawsze, napomykają też, że drugi, tajny projekt elfa oznaczał nieuchronną zgubę dla Thery. Nie mówią jednak, jak i dlaczego, przynajmniej o ile ja to wiem. Z dużym prawdopodobieństwem można jednak stwierdzić, że Theranie są skazani na zagładę. Tak właśnie bywa, kiedy myślisz, że wiesz już wszystko, a swym zachowaniem tylko dodatkowo podkreślasz własną ignorancję. Czy zwyciężymy w obecnym konflikcie, czy nie? Czy nasze zwycięstwo będzie jeszcze gwoździem do trumny Thery? A jeśli jej założyciel ingerował w magiczne tajemnice, których nie rozumiał, wojna w Maraku tylko przyspieszy koniec imperium!

O pierwszym podboju Maraku

Benari El-Qur, nadworna uczona sultana Marakazaru.

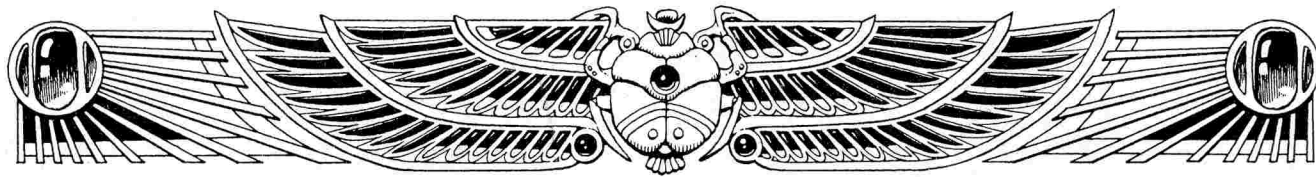
Do czasu ogłoszenia w roku 943 TH Deklaracji Imperium, Thera traktowała Marak jak suwerenne, odrębne państwo. Jednak w praktyce skolonizowała go już wieki wcześniej, omamiając słabych miejscowych przywódców therańskimi bogactwami.

O czasie wielkich sultanów

Pierwsze cztery wieki po przybyciu Theran do Maraku minęły pod znakiem jedności. W tych czasach sultani Karathy, Irkumu i Oranu uznali za swego suzerena sultana Marakazaru. Kiedy wielcy sultani byli silni, w kraju żyło się dobrze. Potężne armie tych władców zwyciężały pustynnych nomadów i hamowały nadmierne ambicje pomniejszych sultanów. Dworzanie wielkich sultanów górowali nad wszystkimi w sztuce retoryki. Pola były żyzne, niewolnicy liczni, a uczeni ogromnie rozszerzali granice wiedzy.

W tym czasie niewielu Theran odwiedzało Marak. Oczywiście dyplomatyczne poselstwo najwyższego gubernatora złożyło sultanom hołd, schlebując im i kadząc. A handlarze niewolników z Domu Jotyn hojnie płacili za marakańskich *jaraleh* i inną wykwalifikowaną siłę roboczą. Uczni z Domów Narlanth i Krand łączyli swoją wiedzę z naszą. Członkowie Domu Gascilium sowiec wynagradzali nas za zdradzanie sekretów zbierania wysokich plonów z mało urodzajnych ziem. A Theranie z Domu Ippuli uczyli się tajników prawdziwej sztuki od marakańskich poetów i aktorów. Za przywilej mieszkania w Maraku i cieszenia się wieloma darami, które mogliśmy ofero-
wać, therańska szlachta płaciła sultanom haracz w złocie, srebrze i klejnotach.





O spadku pozycji sułtanów

Niestety, wielcy sułtani uzależnili się od therańskiego pieniądza. Wraz z rodzinami przyzwyczaili się do luksusowego życia i uznali bogactwo za podstawę swej władzy. Uważali, że rządzą biedniejszym miejskim ludem, ponieważ kierują budową wspaniałych mosiężnych wież. W tym błędnym mniemaniu utrzymywał ich fakt, że każdy sułtański posiłek kosztuje więcej niż roczna płaca zwykłego rzemieślnika czy uczonego. Zapomnieli, iż prawdziwa władza bierze się z kontroli nad wojskiem i biegłości w retoryce. Potęga sułtana Marakazaru legła w gruzach, kiedy jego armia stała się cieniem dawnego ja. Therańskie od razu to wykorzystało. Nauczyli się lekcji i teraz zwrócili się przeciw nam. Najpierw przestali płacić haracz za marakańską wiedzę, a zamiast tego żądającym zapłaty sułtanom zaoferowali pożyczki. Krótkowzroczni władcy, pragnący dalszego napływu therańskiego pieniądza, z wdzięcznością się zgodzili. Zapomnieli jednak o tym, że nie zdołają spłacić zobowiązań. Therańscy lichwiarze poczęli więc kolejno przejmować prawa do przedsiębiorstw sułtanów. Władcy nie mogli się temu przeciwstawić, bo tkwili zbyt głęboko w therańskich długach. Kiedy więc w roku 943 TH najwyższy gubernator Edro ogłosił Imperium Therańskie zwierzchnikiem Maraku, potwierdził tylko słowami to, co było faktem od kilku lat. Zostaliśmy podbici o wiele wcześniej – nie mieczem, lecz piórem finansistów.

O Czasie Pokory

Kiedy nadciągała Długa Noc, słabi sułtani naturalnie zgodzili się przyjąć *Rytuały ochrony i przetrwania*. Therańskie zbudowały cytadele, chroniące Cztery Miasta, i pozostawili w każdym swych administratorów i żołnierzy, by po zapieczętowaniu kopuły „pomagali” władcom w rządzeniu. Therańskie nie musieli odzyskiwać Karathy, Irkumu, Oranu i Marakazaru po zakończeniu Pogromu; byli w nich cały czas, wykorzystując wpływy sułtanów. W poprzedzających Pogrom latach Therańskie ogłaszali Marak, wywołując z niego niewolników, żywność i skarby szybciej, niż mogliśmy je uzupełnić. Nasze błyszczące miasta zubożały, a my zrozumieliśmy, że staliśmy się niewolnikami imperium. Dzisiejsi Marakanie dobrze pamiętają tamten okres, który nazywamy Czasem Pokory. Nawet ci z nas, którym teraz nieźle się powodzi pod therańskimi rządami, nie zapomnieli o nim. Czas Pokory przypomina nam, że dobrobyt pod obcym panowaniem może się w każdej chwili skończyć. Przypomina, iż każdy, nawet najkorzystniejszy kontrakt, jaki podpisujemy, zawiera drobny dopisek, pozbawiający nas należności. Therańskie mają rację, zarzucając nam, iż ilekroć się z nimi zgadzamy, tak naprawdę tego nie robimy. Myślmy o Czasie Pokory i o tym, że trwa on do dziś.

O Akim-hanar

Jednym z następstw Czasu Pokory było powstanie patriotycznego ruchu marakańskich uczonych, nazywających siebie *Akim-hanar*, czyli „silni rozumem”. Ci retorycy, matematycy i magowie twierdzili, że znaleźli inny od therańskiego sposób przetrwania Pogromu. Utrzymywali, iż mogliby odstraszać Horrory, konstruując latarnie, emitujące magiczną energię szkodliwą dla prawdziwych wzorców potworów. Usiłując przekonać Marakan do swych metod, *Akim-hanar* przekształcili się w ruch polityczny. Przyłączyli się do niego oburzeni therańską władzą *aalhar* wszystkich klas. Radykalni stronnicy *Akim-hanar* toczyli w miastach subtelna, ale zażartą wojnę z sułtanami i imperialnymi panami. Choć nie przepędzili Therań, uczynili życie okupanta w Karacie, Irkumie, Oranie i Marakazarze o wiele kosztowniejszym i bardziej niebezpiecznym.

W roku 978 TH wojna *Akim-hanar* nagle się skończyła. Dziesiątki tysięcy Dawców Imion opuściło miasta – po prostu wsiadło na statki i odpłynęło. Therańskie władze uznały, że tymi emigrantami są buntownicy i cieszyły się z ich wyjazdu.

Nikt nie wie, dokąd *Akim-hanar* się udali ani co się z nimi stało. Niektórzy mówią, że popłynęli na wschodnie wybrzeże Fekary, gdzie zbudowali osady i chronili się przed Pogromem z pomocą własnych rytuałów. Od czasu otwarcia cytadel nie znaleźliśmy jednak dowodów na to, że przeżyli, więc najwyraźniej ich obrony zawiodły.

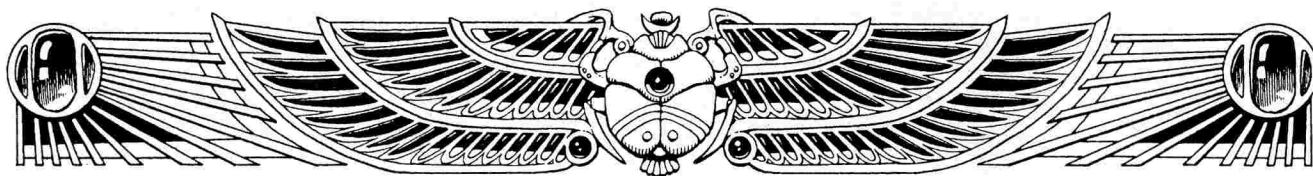
◊ O DZYSKANIU MARAKU

Słowa D'percigo, wykładowcy z Marakazaru

Marak był trzecią, po Kreanie i Indrisie, prowincją, którą imperium zamierzało odzyskać. Therańskie sądzili, że ponowne przejście Maraku, tak jak wcześniej Kreany, nie nastreczy trudności. W roku 1409 TH therańskie statki powietrzne poleciały do Marakazaru. Na pokładzie floty była

MARAKANIE SĄ
DZIWNIE OBOJĘTNI
NA LOS AKIM-HA-
NAR. KILKAKROT-
NIE PRÓBOWAŁEM
ZORGANIZOWAĆ
EKSPEDYCJĘ, KTÓ-
REJ CELEM MIAŁO
BYĆ ODNALEZIENIE
TYCH ZAGINIONYCH
MAGÓW, ALE NA
PRZESZKODZIE ZA-
WSZE STAWAŁA MI
WRĘCZ NIENATU-
RALNA MARAKAŃ-
SKA BIERNOŚĆ
W TEJ SPRAWIE.
CZYŻBY AKIM-HA-
NAR ZASIAŁ
W UMYSŁACH MA-
RAKAN JAKĄS MA-
GICZNĄ SUGESTIĘ,
BY NIGDY NIKT
ZA NIMI NIE
POPŁYNAŁ?
– T'ANN Q'UVULL,
BADACZ Z DOMU
CARINCI





gubernator-elekt, krasnoludzica Lipada z Domu Heindari, wybrana przez Wielkie Konklawe do sprawowania rządów w prowincji. Jednak w Marakazarze czekała na Lipadę niespodzianka. Marak miał już therańskiego gubernatora.

O *theraalhar*

Pozostawienie Theran odpowiedzialnych za Cztery Miasta, by imperium mogło je nadal kontrolować, wydawało się kiedyś dobrym pomysłem. Ten plan miał jednak konsekwencje, których Thera nie przewidziała. Podczas Pogromu Thera nie poznała i przyswoiła sobie marakański sposób myślenia i obyczaje. Stali się *theraalhar*, pół Theranami, pół Marakanami. W przeciwieństwie do therańskich administratorów innych prowincji, zabitych przez zbuntowanych prowincjuszy, gdy zabrakło wsparcia imperialnej floty, therańscy władcy Maraku byli na tyle zręcznymi politykami, by myśleć perspektywnie. Zaistnieli we wszystkich dziedzinach marakańskiego życia. Stali się właścicielami różnych przedsiębiorstw, zwłaszcza banków, bez których miasta nie mogły się obejść. Zatrudniali Marakan i dbali o zgodność interesów potężnych autochtonów z własnymi. Nabyli biegłości w retoryce, stali się mecenasami marakańskiej sztuki i tworzyli własne widowiska oraz festiwale, aby zabawić plebs. Dawniej pogardzani jako pochlebcy i służalcy, małpujący marakański styl życia dla własnych korzyści, stali się popularniejsi od sultanów, których sprawami kierowali.



O Marakańskiej Deklaracji

Marakańscy astrołodzy określili najwcześniejszą bezpieczną datę otwarcia cytadel. Marakazar otwarło się jako pierwsze z Czterech Miast, dokładnie w roku 1397 TH. Jego *theraalhar* mieli więc jedenaście lat na przygotowanie się na przybycie rodaków. *Theraalhar* wybrali trolla o aksamitnym głosie, Avagruma, gubernatorem prowincji i opracowali *Marakańską Deklarację*, która proklamowała ich prawo do sprawowania rządów w Maraku przy minimalnej ingerencji Wielkiej Thery. Zgodnie z tą kartą, *theraalhar* zgodzili się płacić imperium należne mu podatki, ale poza tym żądali autonomii. W zamian za nią zrzekali się wszelkich roszczeń do finansowego i wojskowego wsparcia ze strony Wielkiego Miasta. *Theraalhar* wierzyli, że najwyższy gubernator chętnie przyjmie tę propozycję, gdyż pozwoliłaby ona imperium wykorzystać środki przeznaczone na działania w Maraku do odzyskania innej prowincji, takiej jak Barsawia. Niestety, nie docenili chciwości swych rodaków.

O marakańskim Konklawe z roku 1409

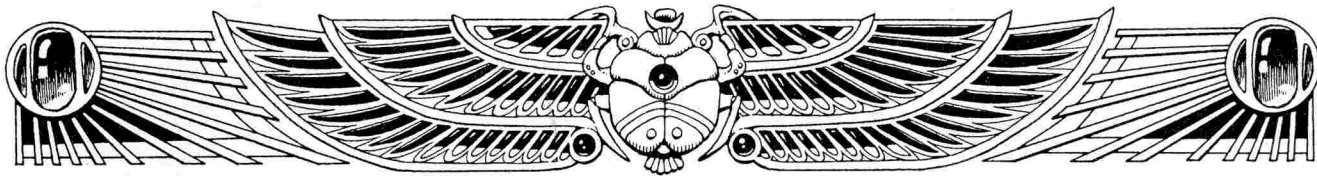
Lipada, przybywszy wraz z therańską flotą do Maraku, była gotowa zagrozić opornym sultanom, choćby niszcząc górę lub dokonując jakiegoś podobnego czynu. Nie spodziewała się jednak zastać u władzy innego Theranina, na dodatek mającego chęć odmówić jej nadanych przez Konklawe praw. Kilka burzliwych spotkań z gubernatorem Avagrumem nie przybliżyło upartej Lipady do celu. Avagrum spokojnie, lecz stanowczo obstawał przy swoim prawie do władzy w prowincji. Nie chcąc bez aprobaty najwyższego gubernatora niszczyć miasta pełnego Theran, Lipada powróciła do Wielkiej Thery. Ażeby jednak nikt nie uznał jej działań za poddanie się, pozostawiła część floty w Maraku. Będąc już w Therze, zażądała zwołania nadzwyczajnego Wielkiego Konklawe, które zdecydowałoby, jak postępować z *theraalhar*.

Sprytnie zarządzający finansami Dom Heindari miał w owym czasie większe wpływy od wielu innych therańskich domów szlacheckich. Heindari wyszli z Pogromu w lepszej kondycji finansowej niż wielu konkurentów, a ich przywódcy pożyczali szlachcie pieniądze, by pomóc jej odbudować potęgę. A jednak kiedy doszło do wyboru gubernatorów Kreany i Indrissy, Konklawe pominęło kandydatów Heindarich. Heindari dali więc jasno do zrozumienia, że natychmiast cofną wszelkie pożyczki, jeśli nie otrzymają gubernatorstwa Maraku. Ponieważ w roku 1409 wiele domów podjęło więcej zobowiązań, niż miało na to środki, groźba Heidarich je przeraziła. Poparli więc Lipadę i przyjęli następującą rezolucję. Jeżeli *theraalhar* natychmiast nie skapitulują, Thera potraktuje ich jak każdą inną grupę zbuntowanych cudzoziemców. Zostaną pozbawieni więzi z therańskimi domami szlacheckimi i uznani za wrogów imperium.

O męczeństwie Avagruma

Ośmielona orzeczeniem Wielkiego Konklawe, Lipada powróciła do Marakazaru i zażądała kolejnych rozmów z Avagrumem. Gubernator, oburzony decyzją o pozbawieniu *theraalhar* szlacheckich tytułów, wiedział, iż nie ma argumentu przeciw





krającym nad miastem statkom powietrznym. Lipada powiedziała mu o losie indrisańskiego Vellapur, a on nie chciał, by Marakazar spotkało to samo. Poddał się jej trzeciego gahmila roku 1410 TH. Dzień ten w pamięci *theraalhar* ciągle jest dniem hańby. Po oddaniu przez Avagruma gubernatorskiej pieczęci i berła urzędu, żołnierze Lipady zakuli go w kajdany. Z zemsty za to, co krasnoludzica uznała za wcześniejsze upokorzenia, kazała odesłać trolla do Wielkiej Thery, gdzie przez sąd wojсковy został skazany za zdradę i powieszony.

O następstwach tych wydarzeń

Na wieść o utracie szlacheckiego statusu i śmierci przywódcy, *theraalhar* zareagowali ze zrozumiałą wściekłością. Nie mieli jednak czym walczyć z flotą statków powietrznych Lipady, postanowili więc zemścić się tym, że przeżyją i będą dobrze prosperować. Marakańska klasa rządząca, przyzwyczajona do mądrych rządów *theraalhar*, dalej na nich w sekrecie polegała. Sułtani czynili niektórych *theraalhar* swymi doradcami, inni *theraalhar* zachowywali wysoką pozycję w handlu i nauce. Do dzisiejszego dnia marakańscy potomkowie Theran są potęgą w prowincji. Pewni moi bracia *theraalhar* mogą nawet wspierać powstanie *jinari*. Bo przecież bez pomocy kogoś znającego miasto suficy i ich *jinari* nie mogliby tak skutecznie uderzać. Jak rebelianci mogą się swobodnie poruszać w metropoliach rzekomo tak szczelnie chronionych przez *therańskie* wojska i statki powietrzne? Powstanie *jinari* dało pewnym zawziętym *theraalhar* szansę uderzenia w reżim, który się ich wyparł i który stracił ich władcę. Utrudniło też bardzo życie osobom, chcącym pokoju z imperialnymi władzami. Wszyscy dzisiejsi *theraalhar* są narażeni na podejrzenia i szykany, co tylko bardziej pcha ich w łapy buntowniczych sufików.

Możemy się nieco pocieszyć świadomością, że Lipada, niefortunna autorka marakańskich nieszczęść, nie skorzystała na swych intrygach. Determinacja i opór rodowitych Marakan i *theraalhar* okazały się w końcu zbyt wielkie. Wykonywali oni jej zarządzenia co do joty, kompletnie lekceważąc ich ducha. Pod rządami Lipady Marakanie i *theraalhar* uchylali się od płacenia podatków jak nigdy wcześniej. Należące do Domu Heindari przedsiębiorstwa były wielokrotnie sabotowane, podczas gdy ich rywale z Domu Jotyn świetnie prosperowali. Przywódcy Jotynów sprytnie szukali pomocy u doświadczonych *theraalhar* i przez lata przywracali niektórym szlachecki status, adoptując ich do swego domu.

W roku 1418 TH Lipadę odwołano do Wielkiej Thery za rażącą nieudolność. Sukcesja równie pechowych gubernatorów Heindarich trwała do roku 1430 TH, kiedy to groźba cofnięcia pożyczek przestała martwić najwyższego gubernatora. W tym roku do Maraku przybył pierwszy gubernator Jotynów. Niestety dla tych z nas, którzy chcą pokoju, zmiana ta przyszła zbyt późno. Od roku 1430 TH gubernatorom przyszło użerać się z coraz krnąbrniejszą prowincją. A w roku 1489 TH gubernator Mishalan z Domu Jotyn próbowała nawet publicznie przywrócić pozycję *theraalhar*, mianując Serkhana Veluna, znanego w całym Maraku krasnoludzkiego kupca z Marakazaru, jednym ze swych doradców. Jednak w tym czasie sprawy w prowincji rozwijały się już w innym kierunku.

◊ DZIAŁANIACH SUFIKÓW PO POGROMIE

Słowa Irzy El-Zary, uczonego z Marakazaru

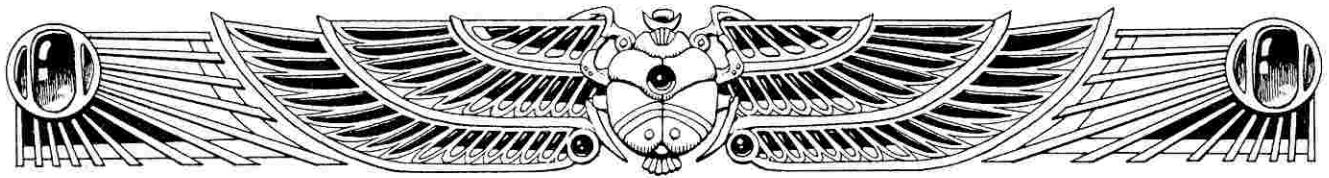
Po Pogromie *aalhar* powrócili do handlu niewolnikami. Jak przed wiekami, głównym celem ich łupieżczych najazdów stały się kobiety i dzieci sufików. W reakcji na te napaści nomadzi zjednoczyli się pod dowództwem Erbera Bezlitosnego. Erber, znakomity taktyk, pokonał wkrótce handlarzy ich własną bronią. Najpierw sprawił, że najazdy na sufików przestały się opłacać z powodu zbyt dużych ofiar, po czym sam uderzył na rolnicze wioski wokół Czterech Miast. Napady Erbera uniemożliwiały siewy i zbiory, co bardzo podniosło ceny żywności w miastach. Wódz sufików stał się dla wielu *aalhar* uosobieniem najgorszego koszmaru – zmorą dla interesów.

O sojuszu sufików i Heindarich

W roku 1413 – kiedy Erber był u szczytu potęgi – gubernator Lipada po raz pierwszy zdała sobie w pełni sprawę z ogromu problemów rządzenia Marakiem. Sojusz *aalhar* i *theraalhar* z jej administracją był czysto ceremonialną fikcją, co sobie w końcu uświadomiła. Wnioskując, że wrogowie jej wrogów muszą być jej przyjaciółmi, poszukała wsparcia w górach i na pustyni. Wysłała tajnego emisariusza, by ułożył się z Erberem i zawarł z nim potajemne porozumienie.

Chociaż *therańscy* okupanci byli mieszkańcami miast, a więc – według doktryny sufików – przestępcami, Erber żywił podziw dla imperium. Miał szacunek dla umiejętności bojowych *therańskich* wojsk i potęgi imperialnych statków powietrznych. Najbardziej ze wszystkiego cenił jednak fakt, że *therańscy* okupanci upokorzyli odwiecznych wrogów jego ludu. Dla tego postanowił przynajmniej na jakiś czas zapomnieć o grzechach, zamieszkujących miasta Theran i zawrzeć z nimi chwilowy sojusz.





Umowa między Lipadą a Erberem określała, że gubernator zapłaci sufikom za ograniczenie najazdów do z góry ustalonych celów. Lipada obiecała też ostrzegać nomadów o planowanych napaściach handlarzy niewolnikami *aalhar*. Lipada i jej następcy ukrywali istnienie paktu z sufikami przed mieszkańcami Maraku, a także przed urzędnikami Arbitorium w Wielkiej Therze.

Umowa przynosiła wielkie korzyści Erberowi i gubernatorom Heindarich. Gubernatorzy kierowali najazdy sufików na wioski i karawany kontrolowane przez politycznych przeciwników – Marakan i *theraalhar*. Tajne informacje, których udzielali Erberowi, znacznie zwiększyły skuteczność jego rajdów i ataków na handlarzy niewolnikami. Umowa wywołała wśród Theran oburzenie dopiero wtedy, gdy następcy Lipady zaczęli kierować sufickich łupieżców przeciw rywalom z innych *therańskich* domów szlacheckich, zwłaszcza z Domu Jotyn.

Tajne porozumienie wyszło na jaw i w czasie upadku ostatniego gubernatora Heindarich, w roku 1430 TH, wywołało skandal, który zniesławiał imię Domu Heindari w całym imperium. Chcąc ratować sytuację, Dom Heindari wydał ze swych szeregów tych członków, którzy wiedzieli o umowie.

O szale na punkcie sufików i *il-sufar*

Przez następne dwadzieścia lat kilku *therańskich* poetów układało eposy gloryfikujące Erbera i suficki styl życia. Obudziło to wielkie zainteresowanie sufikami w Therze i wywołało prawdziwy szal na ich punkcie. Poematy przedstawiały sufików jako szlachetnych wojowników, wiodących odważne życie na skraju imperium, podkreślały też ich podziw dla Theran. Wkrótce wielu mieszkańców Thery uwierzyło, że ci Dawcy Imion są ich sprzymierzeńcami. Przeciętny Theranin prawdopodobnie nadal uważa, że większość sufików to przyjaciele imperium, a wojnę w Maraku prowadzi jakiś inny wróg.

Jak na ironię, suficy cierpieli z powodu tego szaleństwa. Niezwykła popularność wszystkiego, co z nimi związane, wprowadziła modę na posiadanie sufickich wojowników, którzy stali się nagle cenniejszym towarem od mastrylita czy kreańskiej maski pogrzebowej. *Therańska* klientela chciała jednak dumnych nomadzkich mężów i niewiast, a nie nędznych złodziei i wyrzutków. A to stawiało ją przed prawnym i moralnym dylematem, gdyż zgodnie z *therańską* tradycją niewolnikami mogli zostawać tylko kryminaliści. Aby obejść ten kłopotliwy szczegół i brać w niewolę nomadów, lepiej odpowiadających popularnemu wizerunkowi dumnego sufickiego wojownika, *therańscy* handlarze żywym towarem musieli w jakiś sposób zrobić z elity sufików przestępców.

Okazja ku temu nadarzyła się w roku 1435, po śmierci Erbera. O jego urząd walczyła trójka wodzów plemion, jednak inni uważali, iż nie potrzeba już jednego przywództwa. *Jinari*, nadnaturalni patroni sufików, również byli podzieleni. Niektórzy popierali jednego z rywali, a inni stali na stanowisku, że plemiona nie powinny się już jednoczyć.

Jednej z trójki konkurentów – Ajalleen, dawniej głównej łączniczce Erbera z gubernatorami Heindarich – brakowało patronującego *jinari*, potrzebowała więc wsparcia skądinąd. Kiedy zwróciła się z prośbą do znajomego w *therańskich* władzach, swą pomoc zaofiarowała gubernator Teraca. Dostarczyła ona Ajallen między innymi adeptów, którzy sekretnie wspierali jej frakcję. Ajalleen ostatecznie nie udało się zjednoczyć sufików, którzy rozpadli się na walczące ze sobą obozy. Gubernator jednak zupełnie to nie przeszkadzało i w roku 1439 TH ogłosiła Ajalleen prawowitą przywódczynią sufików.

Choć takie oświadczenie nic nie znaczyło dla konkurentów Ajalleen, było decydujące dla *therańskiego* prawa. Oznaczało bowiem, że każdy, uznany przez nią za banitę sufik, stawał się przestępcą i mógł zostać niewolnikiem. Co było do przewidywania, roszczenia Ajalleen do zwierzchnictwa nie spodobały się innym sufikom. Po dziś dzień nazywają oni ją i jej stronników *il-sufar*, „zdrajcami”.

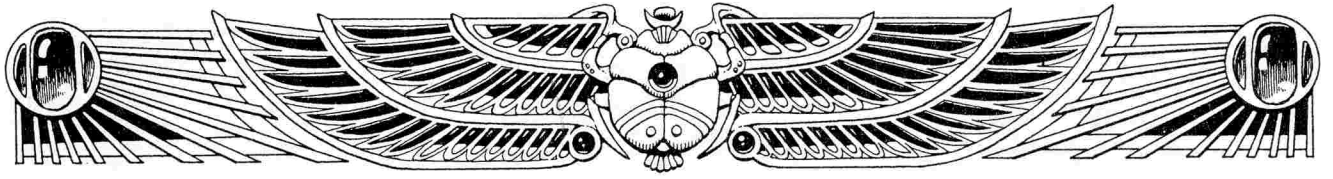
Aktualny gubernator wciąż dowodzi *il-sufar*, którym teraz przewodzą potomkowie Ajalleen. W skład plemienia wchodzi dwa tysiące konnych wojowników i sześć tysięcy „cywili”. Żyją oni na wydzielonych, zamkniętych terenach w miastach, zarzucając wiele surowszych sufickich obyczajów. Nie znaczy to wcale jednak, że są słabi. Wielokrotnie sprawdzali się w boju. Potrafią toczyć drobne potyczki w górach i na pustyni. Ci nomadzi uważają nazwę *il-sufar* za ciężką obelgę, stosowną dla innych sufików. Uważają, że przez udział w prawnej fikcji z roku 1439 stali się prawdziwymi sufikami, a na miano zdrajców zasługują ich dawni towarzysze.

Tradycyjna kultura sufików jest całkowicie zależna od *jinari*. Pozbawieni opieki duchów *il-sufar* musieli stworzyć własne rytuały, system prawny i filozofię życia. Chociaż wciąż praktykują wiele dawnych obyczajów, to z każdym rokiem oddalają się od swej macierzystej kultury. W następnym pokoleniu nie będą już przypominać ludu, z którego się wywodzą.

O wojujących plemionach

Następne czterdzieści pięć lat było ciężkim okresem dla sufików. *Jinari* pozostawały podzielone, podobnie jak nomadzi. Plemiona walczyły między sobą do późnych lat 1480., kiedy to w następstwie pewnych działań Domów Narlanth i Heindari





duchy zjednoczyły się do walki z Theranami. Ten odnowiony sojusz doprowadził do zadziwiającego zwrotu w losach sufików i therańskich okupantów.

♀ POWSTANIU JINARI

Powstanie *jinari* rozpoczęło się jako seria ataków, dokonywanych przez sufików w imieniu *jinari*. Potem przekształciło się w wojnę o wyzwolenie, w której, poza duchami, kluczową rolę odegrały Domy Narlanth i Heindari.

♀ JINARI

Jinari są duchami, które ukazują się tylko sufikom. W przeciwieństwie do większości duchów, wydają się być w jakiś tajemniczy sposób związane z tym światem. Nigdy nie widziano ich poza Marakiem. *Jinari* stworzyły ludzi i orków, dwie rasy, których przedstawiciele stanowią większość wśród plemion, a suficy są potomkami tych pierwszych Dawców Imion. Konkurencyjna grupa duchów zwanych *kwan-kadar*, czyli „zawistnikami”, stworzyła ponoć i rozrzuciła po świecie (jakoby na złość *jinari*) inne rasy.

Jinari od niepamiętnych czasów ingerowały w sprawy marakańskich sufików. Wybierały plemiennych przywódców i niekiedy łączyły się, by pomazać wodza wodzów, mającego zjednoczyć szczepy. Nadawały Imiona nowo narodzonym sufickim dzieciom i przewodniczyły w plemiennych rytuałach ślubnych, pogrzebowych i inicjacyjnych. Wymierzały sprawiedliwość i rozstrzygały spory między członkami szczepu. Narzucały nawet nomadom różne filozofie i obyczaje, które potem, dla kaprysu, zmieniały.

Duchy te zdają się pochodzić z płaszczyzny astralnej i ukazują się w fizycznej postaci tylko sporadycznie. Po materializacji najczęściej wyglądają jak na wpół cielesni, ogromni ludzie lub orkowie, ale wiadomo, że przybierają też inne kształty. Skórę mają jasną i różnokolorową, na ogół niebieską, czerwoną bądź fioletową. Umieją latać i, według sufików, jest to jedyna moc, jakiej mogą używać z własnej woli.

Innymi mogą się posługiwać tylko na życzenie Dawców Imion, co w dużej mierze tłumaczy ich silną wzajemną zależność z tymiż postaciami. Niejasne jest jednak, dlaczego *jinari* tak szczególnie interesują się akurat sprawami sufików. Pomiędzy wielu sposobności, duchy te nigdy nie ingerowały w życie innych mieszkańców Maraku. Suficy mają wszelkie powody, by być wdzięczni *jinari* za to zainteresowanie, wszak magia duchów pozwala im przeżyć. Na niegościnnych, acz zamieszkałych przez plemiona terenach nie utrzymałaby się nawet jedna czwarta z co najmniej pięćdziesięciu tysięcy nomadów, o których istnieniu wiemy, a jednak ta ogromna liczba Dawców Imion żyje tu i całkiem dobrze się miewa.

Poproszone o to *jinari* mogą zrobić z jednego bochenka chleba cztery. Mogą stworzyć na życzenie świeżą wodę do picia. Mogą nawet przemienić się w duże schronienia, które osłonią Dawców Imion przed działaniem żywiołów. *Jinari* leczą chore i ranne wielbłądy. Dawniej leczyły też sufików, ale z niewiadomych przyczyn przestały. *Jinari* mogą także obdarzać Dawców Imion mocą latania.

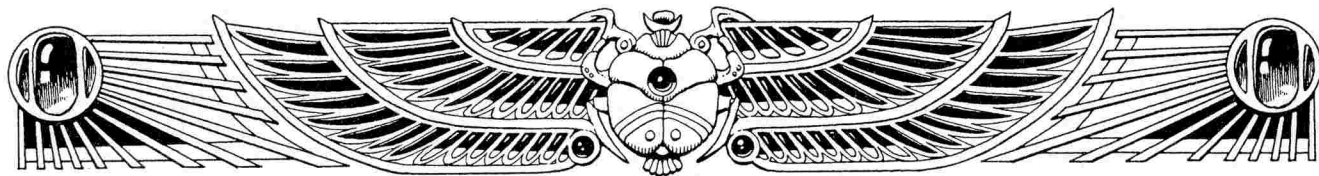
Jak na istoty z płaszczyzny astralnej, *jinari* żyją krótko, nieliczne dożywają powyżej stu lat. Sufikom nie wolno żenić się bez pozwolenia *jinari*, a duchy te mogą z kolei się rozmnażać jedynie podczas specjalnego rytuału, odprawianego przez dwóch sufickich wodzów, jednego mężczyzny i jednej kobiety.

O jubrukach

Jinari to jedyne duchy żywiołów, jakie czasem mogą płodzić potomstwo z kobietami ludzi i orków. Z tych związków rodzą się istoty zwane jubrukami. Nie żyją one we wszystkich klanach sufików, a w żadnym nie ma ich nigdy więcej niż trzy. Jubrukowie zazwyczaj są podobni do ludzi lub orków, zależnie od rasy matki. Na ogół wyglądają na niezdrowych, zmierzowanych i są słabi fizycznie. Celują jednak we wszystkich dyscyplinach magicznych. Często używają swych mocy, by bronić szczepu, lub działają jako pośrednicy między plemieniem a patrolującym mu *jinari*, co zwykle należy do roli wodza. Szybko osiągają wiek dojrzały, ale żyją tylko trzydzieści lat. Być może to z powodu tego krótkiego życia mają skłonność do samoobserwacji. W przeciwieństwie do swych rodziców, jubrukowie są bezpłodni. Ostatnio *jinari* wydają się płodzić więcej jubruków, prawdopodobnie, aby wykorzystać ich w powstaniu.

Inni suficy szanują jubruków, ale trzymają ich na dystans. Istoty te są więc izolowane w środku, skądinąd blisko związanych ze sobą, Dawców Imion, przez co ich zdolność empatii i zwykła życzliwość są mocno ograniczone. W czasie pobytu





wśród nomadów poznałem dwóch jubruków i obaj byli rozżalającymi się nad sobą samotnikami. W dodatku ten, któremu okazałem współczucie, zdemaskował mnie jako oszusta między sufikami. Napadł na mnie i ledwo uszedłem z życiem!

O wykorzystywaniu Horrorów przez *jinari*

Jinari posiadają rzadką wśród duchów zdolność kontrolowania istot astralnych, która pozwalała im podczas Pogromu ochronić sufików. Istoty te nie dopuszczały do swych podopiecznych najpotężniejszych Horrorów, a wojownicy nomadów odpierali tylko materialne, głupsze i słabsze od ich astralnych braci.

Zdolność *jinari* do kontrolowania astralnych i pół-astralnych istot odegrała znaczącą rolę w powstaniu. Zabrzmi to pewnie niewiarygodnie, ale *jinari* rozkazują teraz pozostałym w Maraku Horrorom atakować Cztery Miasta i therańskie statki powietrzne! Na szczęście dla Theran, *jinari* nie dysponują nieograniczoną liczbą Horrorów ani ich co straszliwszymi mocami. Pod kontrolą duchów Horrory działają bardziej jak bezmyślne maszyny zagłady, niż przebiegłe, plu-gawiające wszystko co dobre potwory. Gnane do ataku, najwyraźniej nie mogą znęcać się nad Dawcami Imion mentalnie, gdyż ich umysły znajdują się w mocy *jinari*. Jestem jednak pewien, że dla tych, którzy muszą walczyć z bestiami, to niewielka pociecha. Nawet najlepiej wyszkolony żołnierz straci rezon, gdy odkryje, iż mierzy się z Horrorem. Dlatego do zwycięstwa w marakańskiej wojnie potrzebujemy Zabójców Horrorów.

♀ NIEFORTUNNYCH CZYNACH DOMU NARLANTH

Słowa Gargana Oślep Ich Atramentem, oficjalnego historyka Drugiego Legionu

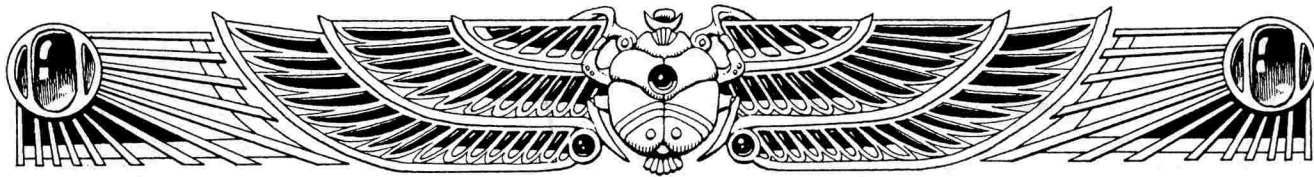
Jinari i ich moce zawsze interesowały therańskich magów. Jednak wszystkie próby złapania choćby jednego, by poddać go badaniom, spełzały na niczym aż do roku 1494 TH, kiedy magowie z Domu Narlenth i Mosiężnej Dłoni – grupy marakańskich adeptów Czarodziei i Ksenomantów z miasta Irkum – odkryli pewną skuteczną metodę. Choć jej szczegóły pozostają tajemnicą zawodową, ogólnie polega ona na użyciu czarów, przekształcających zwykłe kryszta-

lowe pułapki w więzienia, przygotowane specjalnie dla *jinari*. Dalsze zaklęcia więżą *jinari* w przedmiotach, łącząc wzorce duchów z wzorcami tych obiektów. Schwytyany *jinari* działa wtedy jak zbiornik energii, wytwarzający zdumiewające magiczne efekty, które wywołują osoby odprawiające rytuał. Ogromne latające gmachy Wielkiej Thery to jedne z najsłynniejszych przykładów zastosowania tej metody, wiele z owych budynków utrzymuje w powietrzu jeden lub więcej *jinari*.

W roku 1497 TH Dom Narlenth wynajął najemników do ochrony swych magów, polujących na *jinari* na terenach sufików. Zatrudniano różne grupy, w tym therańskich adeptów, łupieżców *il-sufar* i pustynnych wojowników z kreańskiego protektoratu Issyr. Z początku magowie Narlenthów postępowali ostrożnie i schwyтали tylko kilka *jinari*. Jednak do końca stulecia łapali je już w takim tempie, że zaalarmowało to duchy i służących im nomadów. W obliczu nowego niepokojącego zagrożenia suficy zjednoczyli się i wzmogli najazdy. Każda, przypominająca łowców, grupa na ich terenie stawała się celem ataków. Walcząc o przetrwanie własne i duchów, nomadzi nie znali litości. Razem z wysłanymi przez Dom Narlenth ekspedycjami zginęło wielu niewinnych kupców i uczonych.

Polowania na *jinari* stały się podstawą do dalszej konfrontacji. Ostateczna prowokacja dawnych therańskich sprzymierzeńców sufików sprawiła, że z trudem opanowywane niepokoje stały się najpoważniejszym wojskowym wyzwaniem, przed jakim kiedykolwiek stanęło imperium.





♀ GŁUPOCIE DOMU HEINDARI

Choć nowe przedsięwzięcie Narlanthów – łapanie *jinari* na sprzedaż – wywołało zaniepokojenie niektórych urzędników gubernatora, Dom Narlanth miał przynajmniej dość rozumu nie ujawniać, co działo się ze schwytanymi duchami. Szczegółem głupoty popisał się natomiast Dom Heindari, eksperymentujący z *fabrika*, dużymi budynkami, w których niewolnicy mieli wytwarzać większe ilości dóbr niż w małych warsztatach. W *fabrika* produkowano odzież, wyroby garncarskie i pergamin. Pierwsze z tych zakładów odniosły pewien sukces, ale pobudzanie niewolników do szaleńczej pracy w ponurym i bezdusznym otoczeniu (wiele *fabrika* nie miało nawet okien, aby rozłazić się z nich widok nie odrywał niewolnika od zajęć) wkrótce napotkało na trudności. Dla zapewnienia szybkiej produkcji, potrzeba było czegoś innego. Wtedy tekstylny kupiec Heindarich wpadł na pomysł, by wynająć maga Narlanthów i zakląć *jinari* w ścianach *fabrika*. Magia duchów wprowadzałaby niewolników w trans, w którym przez długi czas pracowaliby bez opamiętania. Z czasem wysiłek ten zabijał niewolników, lecz można ich było łatwo zastąpić. Zmuszenie niewolników do szaleńczej pracy znacznie zwiększyłoby produkcję.

Heindari pragnęli też być jak najbliższe źródła *jinari*, więc stawiali wiele *fabrika* na podgórzu marakańskich gór, gdzie posiadali duże polacie taniej i bezużytecznej ziemi. Niedługo po zaklęciu pierwszego *jinari* w ścianach *fabrika* suficy odkryli prawdę i graniczne najazdy przekształciły się w otwartą wojnę.

Jak nomadzi dowiedzieli się o losie *jinari*, pozostałe tajemnicą. Niemniej po spędzeniu dłuższego czasu wśród sufików i patronujących im duchów, mój szacowny kolega, Izra El-Zara, przedstawił na ten temat logiczną teorię. Wyobraźcie sobie uczucia potężnego ducha, przywódcy i opiekuna Dawców Imion, uwięzionego nagle w ścianach budynku i zmuszonego do rozkazywania żalosnym niewolnikom zapracowywać się na śmierć. Cierpienie takiego zaklętego *jinari* musiało promieniować przez przestrzeń astralną niczym latarnia, obwieszczać o jego katuszach tak głośno, że usłyszały je wolne *jinari*. A gdy się o nim dowiedziały, bez zwłoki skierowały ataki sufików przeciw sprawcom nieszczęść swych braci.

♀ WOJNIE Z FABRIKA

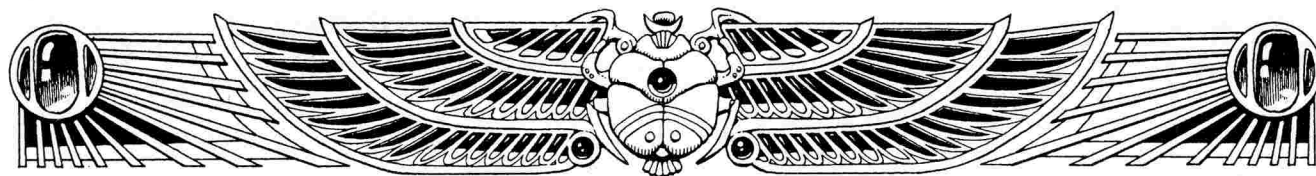
Suficy zaczęli atakować i niszczyć *fabrika* Heindarich, prawdopodobnie po to, aby uwolnić uwięzione w nich *jinari*. Z początku Heindari zareagowali na to, wynajmując najemników do ochrony zakładów oraz inżynierów do budowy fortyfikacji wokół nich. Sądziło się, że suficy, tak jak wszyscy łupieżcy, zrezygnują, jeśli natrafią na zbyt obwarowany cel. Ci z nas, którzy sprzeciwiali się szalonemu przedsięwzięciu Narlanthów i Heindarich, ostrzegali, że nie należy się łudzić. Bo coż my zrobilibyśmy, gdyby obcy najeźdźca uwięził nasze Pasje? Walczylibyśmy na śmierć i życie, ażeby je uwolnić. Jednak nasze argumenty zlekceważono. I rzeczywiście, zawziętość sufików zdawała się rosnąć proporcjonalnie do oporu, jaki napotykali.

Kiedy najemnicy ponieśli ciężkie straty, stali się znacznie drożsi. Przegląd ksiąg rachunkowych uzmysłowił finansistom Heindarich, że koszt obrony *fabrika* przekroczyłby przynoszone przez nie dochody. Najrozsądniej byłoby więc te zakłady zamknąć. Heindari jednak nigdy nie odznaczał się rozsądkiem. Zamiast zlikwidować *fabrika*, użyli politycznych wpływów, aby przenieść koszt ich obrony na imperium. Przekonali urzędników Arbitrium i w mgnieniu oka therańskie legiony w Maraku otrzymały z Akademii Wojny rozkaz: „Bronić honoru kraju!”. A tak naprawdę broniliśmy skarbcza Domu Heindari.

W obronie tych zapomnianych przez Pasję *fabrika* na końcu świata straciłszy więcej dzielnych Dawców Imion, niż zdołałbym zliczyć. Nie mogliśmy wybrać gorszego miejsca do obrony przed konnymi łupieżcami. Ale po dwóch ciężkich latach pokazaliśmy w końcu sufikom, że nie łupi się bezkarnie therańskich włości. Odpieraliśmy najazd za najazdem. Od ponad roku nie zniszczono ani jednej *fabrika*, a zaklęte w nich *jinari* pozostają uwięzione.

Wolne *jinari* przeniosły więc wojnę do miast.





♀ ZAMACHACH I ROZSZERZENIU SIĘ POWSTANIA

W roku 1503 Cztery Miasta dotknęła plaga zamachów. W pierwszej chwili nie zorientowaliśmy się, że jest to część jednej kampanii. Ofiary parały się różnymi zawodami, choć wszystkie były Theranami albo Marakanami, robiącymi interesy z Theranami. Dopiero, gdy liczba zabitych rosła, domyśliliśmy się, że mordy są częścią kampanii terroru. Suficy zabójcy przeniknęli do miast i uderzali w dogodne cele.

Nie trzeba było dużo czasu, aby *aalhar* zrozumieli, że suficy i *jinari* chcą przepędzić nas z Maraku. Do walki z imperium przyłączyło się ich więcej, niż sądziliśmy; do rebelii dołączyli niezadowoleni *theraalhar*, którzy stali się kimś na kształt obywateli tej prowincji. Przez cały rok 1504 i 1505 w Czterech Miastach dochodziło do gwałtownych zająć, nie tylko mordów, ale i płądrowania *therańskich* sklepów oraz przedsięwzięć. Wszelkiego rodzaju marakańscy nacjonaliści w końcu uznali, że mają z nomadami wspólny cel i odwieczna wrogość między sufikami i *aalahar* przestała ich dzielić.

Dziś Marakanie każdego stanu uważają, iż powinni się sami rządzić, dlatego my, Theranie, nie możemy już nikomu ufać. Podejrzewam, choć nasi przywódcy w to nie wierzą, że nawet sułtani udzielają skrytego poparcia i pomocy powstańcom. O ile wiemy, każdy sułtański dwór jest pełen zdrajców. Szczególnie niebezpieczni są pozbawieni przez krótkowzroczne Konklawe imperialnego statusu i więzi *theraalhar*. Jedynie ich udziałem w powstaniu można bowiem logicznie wytłumaczyć fakt, że rebelianci w tajemniczy sposób przewidują każdy nasz ruch. Co prawda kilku wysoko postawionych Theran twierdzi, że *jinari* potrafią czytać w myślach, jest jednak bardziej prawdopodobne, że słuchają one sprytnych doradców *theraalhar*, dobrze znających nasz sposób myślenia. W swej – co tu dużo mówić – głupocie, Wielkie Konklawe nakazało gubernatorowi traktować

wszystkich *theraalhar* jako potencjalnych wrogów państwa. Dla tych marakańskich potomków Theran, którzy chcą odzyskać status *therańskiej* szlachty i są jak najbardziej lojalni, owa polityka jest zniewagą. Gdyby Konklawe było na tyle głupie, by kazać aresztować wszystkich *theraalhar* jako podejrzanych o zdradę, popchnęlibyśmy tylko lojalistów w łapy buntowników.

W miarę jak coraz więcej Marakan przyłączało się do ruchu oporu, zmieniała się też taktyka *jinari*. Zamiast zabijać wysokich urzędników i oficerów, atakowały na chybił trafił dzielnice zamieszkałe przez wielu Theran. Każdego zabitego oficera czy administratora zawsze zastępuje nowy. Jednak mordy zwykłych obywateli przerażają wszystkich. I *jinari* myślą, że strachem wypędzą nas z Maraku.

O Horrorach w wojnie w miastach

W roku 1506 Cztery Miasta uciertały od szeregu szczególnie makabrycznych mordów. Niewiarygodne ślady przemocy na zwłokach wskazywały, że zabójcami są Horrorzy. Z początku nie skojarzyliśmy tej zwiększonej aktywności bestii z powstaniem. Niewielu Theran – poza podobnymi mej skromnej osobie uczonymi, regularnie przeglądającymi pełne tajemnic dokumenty i księgi – wie o tym, iż *jinari* potrafią kontrolować Horrorzy. Magowie Drugiego Legionu uważali, że potwory przyciągnęło skupisko negatywnych emocji, wywołanych przez wojnę. Ta opinia narobiła nieco zamieszania, ale wtedy pewien pracujący dla *akarenti* Marakazaru młodszy biurokrata sporządził chronologiczną listę zabójstw Horrorów we wszystkich Czterech Miastach. Ze zdumieniem stwierdził, że pierwsze litery Imion ofiar składają się w zdanie: „WRACAJCIE DO DOMU, THERAŃSKIE PSY”.

Potem pojawił się powstańczy napis, którego autorzy przyznawali się do organizacji ataków Horrorów i jeszcze bardziej odgrążali się „wszystkim wrogom wolnego Maraku”. A wtedy bestie zaczęły się pokazywać. Na Wielkim Bazarze w Irkumie pojawiły się kryształowe byty. W stajni przedsiębiorstwa wynajmu koni Drugiego Legionu wykryto gniazdo puchlaków. Z kanalizacji pod pałacem gubernatora wyskoczyli łgarze, a fort wokół *fabrika* Heindarich zaatakowały zgrzytacze.

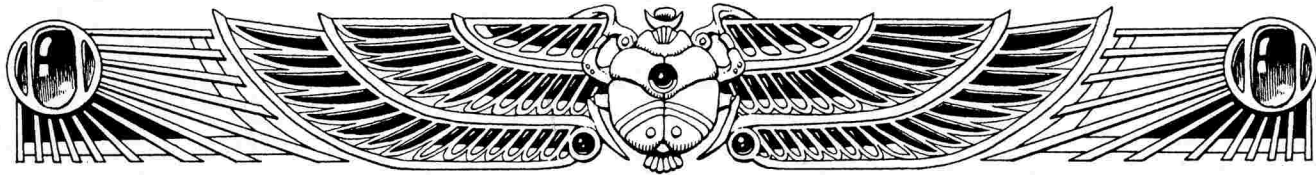
Można sobie wyobrazić, ile było ofiar.

O wojnie powietrznej

Jako doświadczony piechur, wystawiłbym naszą piechotę przeciw każdej innej w znanym świecie. Nie można jednak zaprzeczyć, że *therańska* wyższość militarna opierała się zawsze na potędze w przestworzach. Wojna w miastach była niezwykle frustrująca, gdyż siła imperialnej floty nie na wiele się zdawała. Nie mogliśmy zniszczyć Czterech Miast, tak jak stolicy Indrissy, bo mieszkali w nich nasi rodacy i sojusznicy. Wysyłaliśmy flotę do bombardowania kryjówek

wiele osób
w wielkim mie-
ście myśli, że
wojna w Maraku
jest odległa, ale
sami się oszuku-
jemy. Na wyspę
może przecież
przybyć każdy.
Ciekawe, kiedy
dotrą tu sympa-
tycy *jinari* i za-
atakują jeden
z latających bu-
dynków, w któ-
rych zaklęte są
duchy? Gdyby
owe łotry uwol-
niły uwięzione
jinari, ogromne
głachy spadły-
by na miasto, za-
bijając tysiące
dawców imioni
musimy przygo-
tować się na to,
że wojna dotrze
do serca impe-
rium, inaczej
gorzko tego po-
żałujemy.
– TANSTUVUS
STARSZY





sufików na podgórzu Gór Jinari, ale nomadzi po prostu pakowali dobytek i przenosili się w inne miejsca. Ciężko nam było pogodzić się z faktem, że nasza flota stanowiła w tej wojnie tylko symbol siły. A wtedy dodatkowo miały miejsce ataki rakkenów i nasze chwalone statki powietrzne również musiały stoczyć bój.

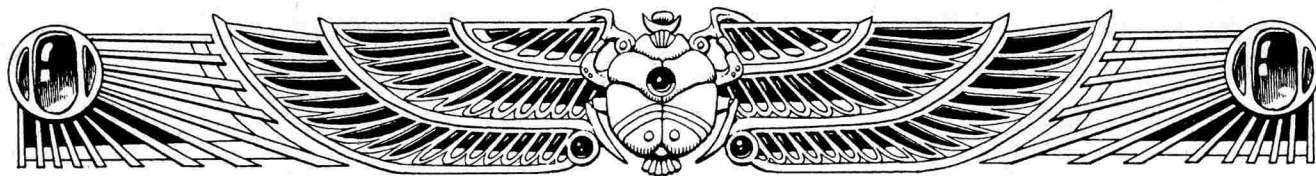
Pod koniec roku 1506 TH, nie wiadomo, skąd, pojawiły się rakkeny i zaatakowały nasze okręty. Nasuwał się z tego jeden ponury wniosek: *jinari* kontrolowały przynajmniej jednego większego Horroru, zdolnego tworzyć te istoty! W walkach z rakkenami straciliśmy kilka kil i bat, statek za statkiem był uszkodzany lub niszczony. Na papierze wciąż mieliśmy w przestworzach Maraku dwie floty, ale obie w połowie potęgi.

Krótko pocieszałyśmy się myślą, że przynajmniej wciąż posiadamy behemoty. Nasze nadzieje prysły w roku 1507 TH, kiedy powstańcy użyli swego strasznego statku-horroru, dłuższego od kili, skrzydlatego, gadziego potwora z dobudowanym drewnianym pokładem, machinami obleźniczymi i szturmował wbitym w czaszkę bestii. Twór ten zaskoczył behemota *Nieprzejednanego*, kiedy nasz statek polował na sufików w Górach Jinari. Powstańcy oszczędzili część załogi *Nieprzejednanego*, by opowiedziała o strasznym losie okrętu. Statek-horror zbliżył się do behemota i złapał jego kamienne ściany owadzimi szczypcami. Nasi Powietrzni Żeglarze strzelali w potwora z balist, magowie walili w niego czarami, ale nie sprawiło to na bestii większego wrażenia. Inni wojownicy próbowali dostać się na pokład wrogiej jednostki i walczyć z jej załogą, jednak nie zdołali. Statek-horror zionął w nich chmurą trującego gazu i *Nieprzejednany* rozbił się o najbliższą górę.

Nieprzejednany jest jedynym w dziejach Thery straconym w bitwie behemotem. Od jego klęski nasi admirałowie trzymali okręty z dala od Gór Jinari. Stoczyliśmy jeszcze kilka walk ze statkiem-horrorem nad Morzem Selestreńskim, jednak dotychczas nie udało nam się go strącić. Na szczęście dla nas, on też nie zdołał zniszczyć więcej behemotów, choć przemienił we wraki wiele kil i bat.

usłyszawszy
słowa GARGANA,
przemknęła mi
przez głowę
myśl, że być mo-
że THROAL powi-
nien odszukać Ji-
nari, aby poznać
sekret statków-
horrorów...
z niechęcią mu-
siałem jednak
stwierdzić, że
nie jest to dobry
pomysł. Ryzyko
utrąty kontroli
nad bestią pozo-
staje zbyt wiel-
kie, by tłumaczy-
ło taką próbę,
nawet jeśli te
statki na zawsze
wyparłyby Ther-
ran z Barsawil.
Jednak inne siły
w naszej prowincji
mogą nie
mieć takich
skrupułów... Na
przykład, Denai-
rastowie z Iopos,
jeżeli już badają
te sprawy, trze-
ba ich po-
wstrzymać.
- MERROX





Ostatnie nie potwierdzone meldunki wywiadu mówią o drugim statku-horrorze, mającym postać skorupiaka, a nie gada, widzianym na niebie nad pustynią. Jeśli te pogłoski są prawdziwe, to jest naprawdę źle.

Skoro nasze statki powietrzne są kuszącym celem dla powstańców, pewnie mądrze byłoby je wycofać. Niestety, nie możemy tego uczynić. Taka decyzja oznaczałaby dla powstańców wielkie symboliczne zwycięstwo i mogłaby nawet oznaczać początek końca naszych imperialnych ambicji.

O aktualnym stanie wojny w Maraku

Wojna w Maraku stała się wojną na wyczerpanie. Żadna ze stron nie jest na tyle silna, by zadać drugiej decydujący cios, żadna nie chce też niszczyć miast. Jeżeli nie wymyślimy jakiejś nowej broni czy strategii, ten przeklęty konflikt pochłonie nasze środki na wiele przyszłych lat. Następstwa wojny daleko wykraczają poza cuchnącą kloakę prowincji, w której się toczy; potrzeba wysyłania Dawców Imion i statków do Maraku przeszkadza nam w rozszerzeniu therańskiej potęgi na cały świat.

Oczywiście, jeśli wycofamy się z Maraku, czyn ten zachęci do podobnych buntów w innych częściach imperium. Powinniśmy być mądrzejsi i uniknąć tej wojny, jednak teraz nie mamy wyboru, musimy doprowadzić ją do gorzkiego końca. *Jinari* walczą o przetrwanie, a my o wiarygodność w imperialnych krajach. Żadna ze stron nie może sobie pozwolić na kapitulację.

Pewnego dnia Domy Narlanth i Heindari odpowiedzą za wywołany w Maraku chaos. Mam nadzieję, iż tego dożyję.

MIASTACH MARAKU

Słowa Benari El-Qur, nadwornego historyka sułtana Marakazaru.

Teraz, gdy wyczerpaliśmy już temat wojny, opowiem kolegom uczonym coś o życiu w Czterech Miastach, które – jeśli do naszego kraju wróci pokój – może kiedyś odwiedzić.

Nasze miasta są bardzo podobne do siebie. Oczekiwania cudzoziemców, że każde winno różnić się od pozostałych, wielce nas bawią. Wszystkie zagraniczne miasta mają wyróżniające je obyczaje, święta itp., ale tylko dlatego, że są to ośrodki młode i nietrwale. Tymczasem marakańskie miasta istnieją od tysięcy lat i osiągnęły stan doskonałości oraz równowagi. Zgodnie z logiką, jeśli każde z Czterech Miast jest doskonałe, musi być takie jak pozostałe trzy. Nie mogą przecież istnieć różne rodzaje doskonałości! W czasie wielkich sułtanów, gdy naszej cywilizacji nie splugawiła jeszcze obca inwazja i powstanie *jinari*, sugestia, że Cztery Miasta nie są identyczne, była karana śmiercią! Stwierdzenie czegoś takiego sugerowało, że któreś z nich nie jest doskonałe, co wielce obrażało jego władcę. Obecne warunki zmusiły nas do zarzucenia kar za takie wypowiedzi, ale kiedy ciężkie czasy się skończą, z pewnością znów osiągniemy doskonałość. A wtedy jeszcze raz będziemy się cieszyć przywilejem ścinania głupców twierdzących, iż nasze miasta się różnią.

Ten ustęp doskonale pokazuje ironię mówczyni. Z początku przysięga ona, iż między miastami nie ma różnic – stwierdzenie wprost niedorzeczne – a po chwili opisuje je diametralnie różnymi słowami. Po tonie jej głosu nie sposób było poznać, czy w danym momencie mówiła serio, czy żartowała.

Merrox, mistrz Komnaty Rejestrów

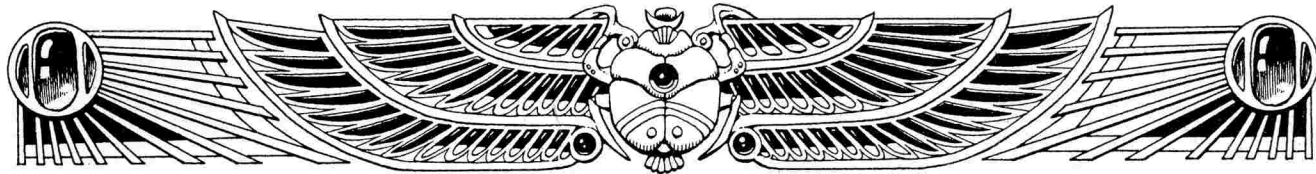
MARAKAZAR

Marakazar jest stolicą najwspanialszą z wspaniałych, siedzibą wielkiego sułtana. Naszym wielkim sułtanem jest obecnie Qufira, uosobienie śpiącej chwały Maraku. Therański gubernator i *akarenti* znają życzenia Qufiry tak dobrze, że nie muszą się z nim konsultować w żadnych sprawach, ważkich ni błahych.

Pod względem przepychu pałac sułtana nie ma sobie równych, jego ściany z białego marmuru i ozdoby z kutego mosiądzu błyszczą w świetle dnia, jakby na ziemi spoczęło małe słońce. Wszystkie inne budynki w Marakazarze też są z takich materiałów, lecz z przewagą mosiądzu. W ten sposób mieszkańcy oddają hołd wielkiemu sułtanowi i jego rezydencji, jednocześnie naśladowując ją i pozwalając jej się wyróżniać.

Ulice Marakazaru są szerokie i proste, ułożone według wskazówek mistrzów matematyki i logiki. Nikt poza cudzoziemcami nigdy się na nich nie gubi, a i oni błądzą tylko dlatego, że nie dostrzegają ledwo uchwytnych różnic między budynkami. Nawet dla obcokrajowców istnieje jeden niezawodny punkt orientacyjny – Wielki Bazar, szeroko otwarty plac z kolorowymi namiotami, z których przeróżni sprzedawcy oferują wszystkim cudowne towary. Krzyki kupców wypełniają powietrze słodką muzyką handlu i słychać je nawet kilka przecznic od bazaru.





Marakazar słynie z ocieźałości mieszkających tu mężczyzn i energii kobiet. Noszenie poza Wielkim Bazarem strojów innych niż niebieskie i białe uważa się w mieście za wielce nieprzystwoite.

Stada jasnokolorowych mówiących ptaków, zwanych przez nas *akiri-haz*, lądują co pół roku na urwiskach na północ od stolicy. Powtarzają bez końca zwroty z dawno wymarłego, szalenie trudnego języka, którego żadnemu marakańskiemu uczonemu nie udało się jak dotąd przetłumaczyć.

KARATHA

Leżącą najbardziej na zachód z Czterech Miast Karathę nęka syreni śpiew zabójczego Oceanu Sześciu Zniszczeń. Sultaniem miasta jest Hurhana, długoszczęki ork Ksenomanta, który pograżył się w magicznych badaniach i pozostawił sprawy państwa therańskim urzędnikom. Mówi się, że Hurhana pracuje nad magiczną zbroją, mającą uodpornić go na ataki Horrorów. Gdy udoskonali ten pancerz, pokieruje walką z *jinari* i zabije wszystkie wykorzystywane przez nie potwory. Ta opowieść może być jednak tylko złośliwą plotką. Gdyby Hurhana rzeczywiście dokonał tego, co się o nim mówi, zostałby stracony za przycmienie wspaniałego Qufiry. I nie uratowałaby go nawet bliska przyjaźń z wpływowymi członkami Domu Jotyn ani wieloma therańskimi Pasterzami Niebios.

Karatha słynie z energii swych mężczyzn i ocieźałości kobiet. W mieście uważa się, że noszenie strojów w innych kolorach niż czerwony i żółty sprowadza chorobę. Cudzoziemców, którzy zapomną się przebrać w stosowną odzież, kamieniuje się czasem w imię publicznego zdrowia.

W Karacie również znajduje się Wielki Bazar, choć nieco mniej imponujący niż w Marakazarze. To zresztą zupełnie zrozumiałe, Hurhana jest przecież tylko pomniejszym sultanem. Na bazarze w Karacie można kupić *haz-mirik*, rybę żyjącą na płycznach Oceanu Sześciu Zniszczeń. Gdy zje się ją suszoną, sprowadza ona leczniczy sen, gdy zaś świeżą i na surowo, wywołuje wizje przyszłości. Oczywiście, aby być pewnym znaczenia wizji, trzeba poradzić się znawców snów. Sporo biegłych w wyjaśnianiu snów interpretatorów kręci się po Wielkim Bazarze i większość nie pobiera za usługi wygórowanych opłat. Sama *haz-mirik*, zwłaszcza świeża, jest droga; łowiacy ją rybacy muszą bronić się przed muzyką oceanu, która często zauracza ich i doprowadza do śmierci w głębinach. Czasem na oceanie wybuchają też straszliwe sztormy i gigantyczne fale z łatwością niszczą rybackie łodzie.

Dusze rodowitych karathan, umierających w mieście w dzień swoich urodzin, odradzają się w ptakach zwanych *ferhaha*. Te mściwe stworzenia wydziobują oczy tym, kogo w poprzednim wcieleniu uważały za wrogów, a tym, którzy ich tylko drażnili, okazują swą niechęć w sposób charakterystyczny dla ptaków. „Pocisk” *ferhaha* strasznie śmierdzi i przeżera delikatne tkaniny. W Karacie zgorzkniali osobnicy często zabijają się w urodziny, w nadziei, iż powrócą jako owe ptaki.

ORANA

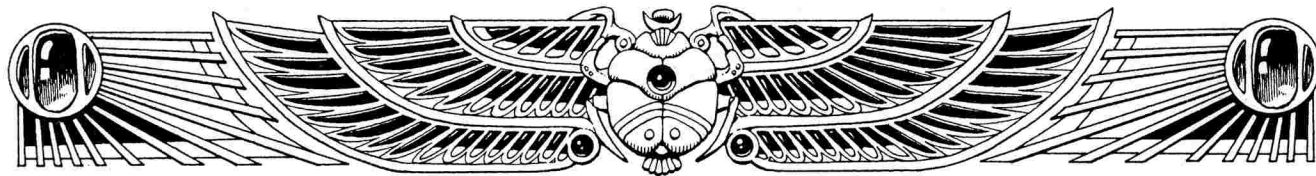
Orana, miastem leżącym na wschód od Marakazaru, rządzi sultan Il-Itallor, pomarszczony starzec, będący niegdyś młodą kobietą. Pewnego razu w niewieście tej zakochał się *jinari*, lecz ona odrzuciła jego zaloty, za co urażony duch zamienił ją w starca. Ten akt zemsty nie powiódł się jednak. Il-Itallor stał się najstarszym mężczyzną w rodzinie panującej Orany i wiodący retorycy miasta zaczęli przekonywać, iż musi on zastąpić sultana Walqallę (który rządził Oraną w owym czasie). Reszta rodziny przyznała im rację i obwołała Il-Itallora nowym władcą.

Mówi się, że Il-Itallor jest zamyślony, zawzięty i nienawidzi *jinari* z pasją przeczącą zdrowemu rozsądkowi. Nie lubi też ponoć Theran, gdyż uważa, że celowo sprowokowali powstanie duchów, by mieć wymówkę do wojny z Marakiem. Słyszy się również, iż robi wiele, aby upokorzyć Theran i dowieść wyższości nad nimi swoich wojowników. Żadna z tych pogłosek nie może być jednak prawdziwa. Wszyscy marakańscy sultani są identycznymi symbolami doskonałości i zawsze zachowują się logicznie. Sugerowanie, że za ich działaniami kryje się coś tak niedoskonałego jak złość czy zawziętość, jest obelgą. A ten, kto sugeruje, że stosunek sultanów do Theran znacząco się różni, popisuje się tylko swoją niewiedzą.

Przed Pogromem Oranę nawiedziła plaga śpiewających ptaków, które ćwierkały w nocy, a spały w dzień. Ówczesny sultan kazał je wytepić, co niemal się udało. Jednak po Pogromie w miejsce ptaków pojawiły się gigantyczne żuki, które również hałasowały w nocy. Za dnia stwory te pikowały na zaskoczone ofiary i wyrwały im wielkie kawały ciała ostrymi jak brzytwa szczękami. Aby nie kłaść doskonałości przeszłych sultanów, nie wolno wspominać o tych żukach, które przez to nie mają nazwy. Theranie, zwolnieni z tego obowiązku, nazywają te owady „rozpruwaczami”.

Nie powinno w tej sytuacji dziwić, że najczęściej oferowanymi towarami na miejscowym Wielkim Bazarze są lecznicze balsamy i mikstury z bujnie rosnącej za murami miasta trawy *kilun*. Przydają się one między innymi do usuwania ciał żuków, paskudzących mosiężne wieże Orany. Sultán Il-Itallor zatrudnia ogromną liczbę sprzątaczy, starających się, by wieże jasno błyszczały.





IRKUM

Sułtana Irk-al-Irka z Irkumu uznano by za dowcipnego autora sprośnej poezji i dziarskiego hulakę, gdyby takie cechy można było przypisywać marakańskim władcom. W innej sytuacji ktoś z pewnością zauważyłby też, że bardzo chętnie pozostawia on sprawy państwowe Theraanom. Ale oczywiście wszyscy wiemy, że marakańscy sułtani są mądrymi, statecznymi przywódcami, przewodzącymi naszym therańskim gościom w ich staraniach.

Miasto sułtana pod wieloma względami przypomina swego władcę. Jego mieszkańcy cenią zręczny dowcip, zwłaszcza sugestywnie użyty. Mówią szybko, wyrażając myśli w sposób, który dziwi nawet Marakan, i często sprawiają wrażenie, jakby skrycie się z czegoś wyśmiewali. Uwielbiają też niebieski kolor, przypominający im wody Morza Selestreńskiego. Morze widać w Irkumie niemal z każdego okna, a cichy łoskot fal o brzeg co noc kołysze miasto do snu.

Ze wszystkich Czterech Miast w Irkumie mieszka najwięcej magów, przyciąganych doń przez esencję żywiołu wody, zbieraną przez rybaków na morzu.

W Irkumie wszystkie kobiety są leworeczne, a mężczyźni praworeczni. Dzieci, wykazujące przeciwne skłonności, są uznawane za przeklęte przez *jinari*, dlatego porzuca się je na pustyni na południe od miasta, by tam zginęły. Mieszkańcy Irkumu urodzeni w pierwszej połowie roku mają wysokie, śpiewne głosy, a w drugiej – niskie i gardłowe. Głosy urodzonych w ostatnim miesiącu roku są tak niskie, że nie słyszą ich żadne istoty poza *jububi*, przysadzistymi, ptakami nielotami z Irkumu. *Jububi* można wytresować, aby niskim głosem powtarzały słowa Dawców Imion i służyły za tłumaczy. Te rzadkie ptaki ceni się też wysoko za ich mięso, co doprowadziło w przeszłości do kłusownictwa. Kradzież i zjedzenie *jububi*-tłumacza są w Irkumie karane śmiercią.

OSOBISTOŚCIACH W MARAKU

Napisał Merrox, mistrz Komnaty Rejestrów

Relacje marakańskiej delegacji o znanych osobistościach były szczególnie lakoniczne. Każdy badacz legend o królach i łajdakach wie, że historia powstaje w wyniku zderzeń indywidualności, dlatego postanowiliśmy zebrać informacje

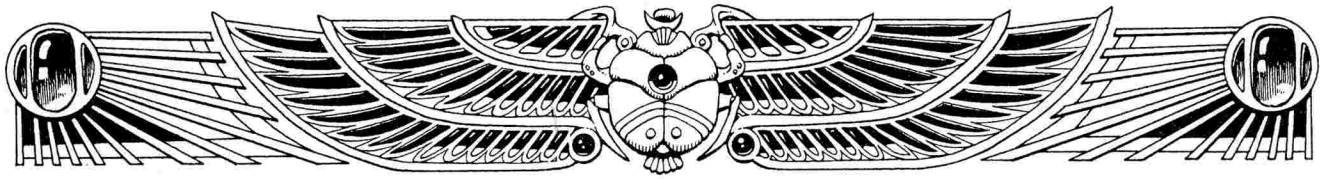
o znaczących postaciach w Maraku od innych uczestników sympozjum. Poniższe opisy sklei-

liśmy w oparciu o notatki ze stoczonych rozmów. Aby zachęcić do szczerości, zgodziliśmy się nie przypisywać konkretnym osobom autorstwa tych komentarzy.

GENERAL BUBAC

Generał Bubac, troll o niezwykle delikatnych rysach, jest dowódcą Drugiego Legionu. Dwójka stacjonowała w Maraku jeszcze na długo przed powstaniem i biedny Bubac pewnie z tęsknotą wspomina tamte spokojne czasy. Generał zawsze uważał, iż nie nadaje się na wojskowego, ale jest Zanjanem, więc nie miał wyboru. Z charakteru skłonny do refleksji, wolałby zostać uczonym, prawdopodobnie badaczem natury, która go fascynuje. Zważywszy na naukowe skłonności, zaskoczył siebie i rodzinę, awansując w szeregach aż na dowódcę legionu. Choć zawdzięczał to po części nepotyzmowi – marszałek wielki Jolokkos





Jolokkarian jest jego kuzynem – przewyższał innych kandydatów mistrzowskim opanowaniem papierkowej roboty i sztuki sporządzania raportów. Dzięki świetnie napisanym dokumentom, wydawał się lepszym taktikiem niż w rzeczywistości.

Sam Bubac ma niezwykle niską opinię o swych umiejętnościach. Uważa się za oszusta i ciężko pracuje, by zrehabilitować własne słabości. Teraz szczególnie zależy mu na jak najlepszym wykonywaniu obowiązków, bo do Maraku jako dowódca Piątego Legionu przybył jego wyniosły brat, Chribac. Powiedzenie, że Bubac boi się pogardy Chribaca, to delikatne określenie.

Przykro mówić, ale Drugi Legion poniósł podczas powstania ciężkie straty. I to nie tylko z winy Bubaca. Therańscy tacyty nie nauczyli się jeszcze toczyć podjazdowych wojen z łupieżcami, choć w imperium, gdzie dominują w powietrzu, spotykają się najczęściej z takim właśnie przeciwnikiem. Poza tym Bubac nigdy nie cieszył się zbyt dużym zaufaniem podwładnych, a od wybuchu powstania czasem ignorowano nawet jego rozkazy. Za takie nieposłuszeństwo powinien kogoś ukarać, jednak tego nie uczynił, gdyż za każdą druzgocącą klęskę obwinia siebie.

Ostatnio Bubac mocno polega na radach M'zyu, *akarenti* Marakazaru. Odkąd zdał się na jego pomoc, straty Drugiego Legionu znacznie spadły. Choć Bubac formalnie przewyższa rangą *akarenti*, znalazł się całkowicie pod jego wpływem.

GENERAL CHRIBAC

Apodyktyczny starszy brat Bubaca, Chribac, jest nowym dowódcą Piątego Legionu. Awansowano go kilka miesięcy temu i przeniesiono z Indrissy, gdzie służył pod generałem Ramillahem. Chribac odziedziczył zdemoralizowane wojsko, mocno wyczerpane bojami z sufikami. W przeciwieństwie do większości therańskich dowódców, Chribac przywykł do subtelniejszej taktyki, stosowanej przeciw bandytom w Indrisie, gdzie jego mentorowi, generałowi Ramillahowi, udało się przechytrzyć jaraputów i napuścić ich na siebie oraz na strasznych Patalan. Chribac wierzy, że może w podobny sposób wykorzystywać rozłam wśród sufików. Nie rozumie jednak, jak bardzo nienawidzi do Therań zjednoczyła *jinari*.

Ważni obserwatorzy wojskowej polityki wróżą Chribacowi rychłą klęskę. Jest on porywczy, zwłaszcza gdy chce coś udowodnić. A nie może ścierpieć faktu, że jego jawnie niekompetentny młodszy brat został generałem wcześniej od niego. Chce pokazać Bubacowi co i jak, zadając sufikom decydujący cios, jest jednak w Maraku zbyt krótko, by wiedzieć, iż płonne są to nadzieje.

Ponieważ jego brat szanuje M'zyu, Chribac lekceważy *akarenti*. Słyszano, że kwestionował autorytet M'zyu, a nawet oskarżał go o uzurpowanie władzy Bubaca. Gdyby Chribac był bystrzejszy, dostrzegłby, jak groźnym przeciwnikiem jest M'zyu. Tymczasem opanowany *akarenti* zdaje się dawać Chribacowi dość liny na stryczek, który ten zapalczywiec pewnie niebawem sobie ukręci.

DOSSUTH EL-LANDRO

Lakoniczny uczony, Dossuth El-Landro, to jeden z najsłynniejszych *theraalhar*, aktywnie wspierających powstanie *jinari*. Ten wysoki, niechłujnie wyglądający elf jest najstarszym synem rodziny Landro, która należała niegdyś do Domu Thaloss, a podczas Pogromu rządziła Marakazarem. Dossuth rości sobie teraz prawo do sprawowania rządów w Maraku w imieniu ludu, choć nie oreduje za obaleniem wielkiego sultana.

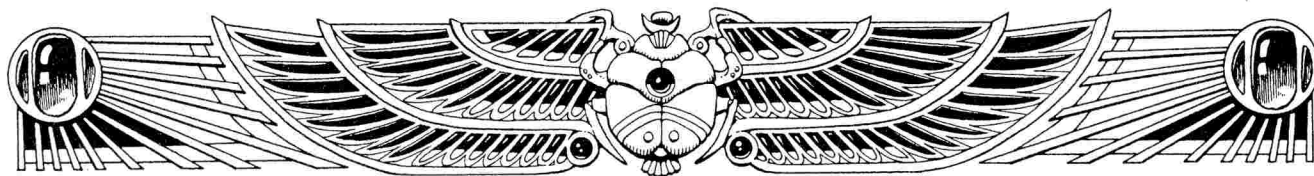
Dossuth nie od razu zainteresował się polityką. W młodości podróżował po imperium i wiele lat spędził jako najemny wojownik w Kreanie. Po śmierci ojca wrócił do Marakazaru przejąć lukratywne rodzinne przedsiębiorstwo handlu końmi. Wtedy też związał się z rozgoryczonymi *theraalhar*, którzy pragnęli odzyskać utracony status i upatrywali w elfie swego wybawcę.

Po rozpoczęciu powstania Dossuth ogłosił, że prawdziwi *theraalhar* staną po stronie *jinari*. Marak był ojczyzną *jinari* i *theraalhar*, więc jego słowa uznano za słuszne. Po spaleniu przez żołnierzy budynków należących do Dossutha, schronił się on na wsi i przyłączył do sufików. Jego nowi przyjaciele z zachwytem przyjęli fakt, że jest potężnym Czarodziejem. Od czasu ucieczki z Marakazaru ten nieustraszony bojownik przekonał do swej sprawy wielu młodych *theraalhar*. Tworzą oni łupieżczy szwadron Wolnych Theraalhar i stosują tę samą taktykę, co ich suficy sprzymierzeńcy. Niektórzy urzędnicy uważają też, że Dossuth dowodzi podziemiem *theraalhar* w Czterech Miastach. M'zyu wyznaczył sporą nagrodę za głowę elfa i regularnie ją podnosi. Chęć jej zdobycia kosztowała już życie kilku znanych adeptów.

KORVO

Korvo jest wyższym przywódcą sufików – tym, którego nazywają wodzem wodzów. Dawcy Imion opisują go jako krzepkiego, dobrze zbudowanego orka o charakterystycznych długich wąsach. Mówi się, że Korvo jest nieustraszony i pogodny w obliczu śmierci, oczywiście czyjejs. Jako dzielny adept Kawalerzysty i Fechtmistrza nie spotkał jeszcze wroga dorównującego





mu na polu bitwy. Korvo słynie też z wielkoduszności, dzieli się sławą z innymi wodzami. Ten charyzmatyczny wojownik doszedłby na sam szczyt prawdopodobnie i bez poparcia *jinari*.

Słabością Korvo – jeżeli można to tak nazwać – jest tylko to, że musi osobiście dowodzić w boju. Podczas najsmielszych najazdów zwykle sam stoi na czele sufików. Nic nie sprawiłoby M'zyu większej przyjemności, niż pojmanie wodza w trakcie jednej z takich akcji. Mówi się, że *akarenti* oczekuje spotkania z Korvo z niecierpliwością i respektem. Ponoć także ork wyraził pewien przewrotny podziw dla uporczywości, z jakim M'zyu na niego poluje.

Nie będący wybitnym strategiem, Korvo pozostawia skomplikowane decyzje swoim panom *jinari*. Sam raczej tylko inspirował do walki, przyjmując postawę zuchwałego Dawcy Imion, uczestniczącego w powstaniu, którym kierują tajemnicze duchy.

GUVERNATOR LESHOLEM

To, że służba publiczna w Maraku nie jest ciepłą posadką, nie powinno uważnego czytelnika dziwić. Od początku wojny w niesławie odwołano czterech gubernatorów. Każdy ambitny urzędnik, który dowie się, że jego imię jest na liście kandydatów do gubernatorstwa Maraku, robi co może, by zostać z niej skreślonym. Dlatego do Maraku docierają tylko osły i głupcy.

Aktualną gubernator jest elfka Lesholem z Domu Thaloss, niezbyt rożgarnięta, niezdecydowana przywódczyni. Ta prawie dwustuletnia żrędnia, stara jędzia czepia się służby o błahostki, by odreagować ciągle napięcie. W desperackich próbach uniknięcia błędu odrzuca każdy śmiały plan i nie podejmuje inicjatywy. Przed podjęciem wszelkich działań stara się o aprobatę Arbitrium, by nie ponosić odpowiedzialności, gdy coś pójdzie nie tak. Po Marakazarze krąży nawet dowcip, że Lesholem tak rzadko pokazuje się publicznie, bo musi czekać na zgodę Arbitrium, żeby się rano ubrać.

Dla gubernator liczy się tylko jej kolekcja antycznych marakańskich kilimów i ukochana sfora ujadających piesków salonowych. (Nie zwykła zbieranina biurokratycznych lokajów, ale właśnie psy. Zawsze płaczą się pod nogami, nawet suche śmierzdzą jak mokra wełna i czują niepokojący pociąg do kostek Dawców Imion).

M'ZYU

Prawdziwą władzę wśród therańskich okupantów Maraku sprawuje M'zyu, *akarenti* Marakazaru. W każdej wojnie domowej w miastach faktycznym generałem jest szef wywiadu, a M'zyu pełni tę rolę doskonale. *Akarenti* to szczupły elf w średnim wieku, o idealnie symetrycznych rysach twarzy, rzadko zdradzającej emocje. Ten były admirał therańskiej floty brał udział w zniszczeniu Thirimdady podczas odzyskiwania Indrissy. Wkrótce po tym wydarzeniu ustąpił jednak z funkcji, kiedy usłyszał jedną z wielu anegdot o nieudolności *akarenti* Maraku, rozpoczął starania o wybór na ten urząd. A ponieważ posada szefa wywiadu w marakańskiej stolicy jest wśród karierowiczów z Akademii Wojny tak popularna, jak gubernatorstwo Maraku wśród urzędników Arbitrium, więc marszałek wielki Jolokkos Jolokkarian z największą radością mianował na to stanowisko kogoś na tyle głupiego, by się o nie ubiegać.

M'zyu nie ma złudzeń co do natury swego zadania. Jeśli Thera chce zachować Marak, elf musi sprawić, by koszty powstania były dla buntowników wyższe niż koszty kapitulacji. Skuteczne, zdecydowane próby zlikwidowania podziemnych siatek w Czterech Miastach to dopiero początek. M'zyu wprowadził też w życie zasadę „odpłacania z nawiązką”. Jeśli kontrolowany przez *jinari* Horror zniszczy dom i zabije rodzinę w therańskiej dzielnicy, M'zyu niszczy domy i przedsiębiorstwa dwudziestu podejrzanych o powstańcze sympatie. Za każdego therańskiego żołnierza zabitego przez nomadzkie plemiona dokonuje na centralnym placu Marakazaru egzekucji tuzina sufickich więźniów. M'zyu odrzuca pogląd, że Theranie muszą zachować sympatię *aalhar* i *theraalhar*. Nie obchodzi go to. Chce posłuszeństwa.

Dzięki M'zyu sprawy w Marakazarze mogą przyjąć nowy obrót. Odkąd objął on urząd, liczba aktów terroru w stolicy zmalała. Jednak gwałtowne zajścia w innych miastach się nasiliły, więc może po prostu powstańcy przenieśli walkę na mniej wrogie terytorium?

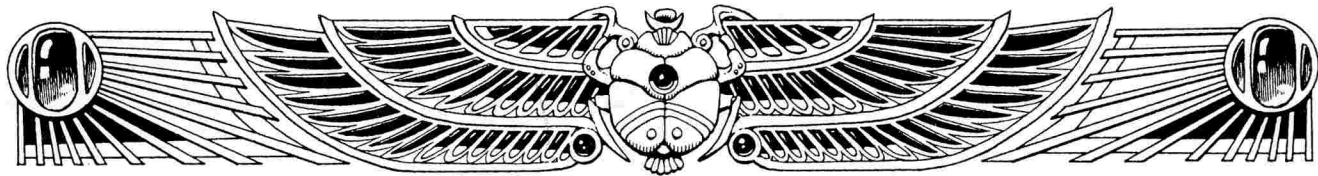
Inni therańscy urzędnicy w Maraku, od generałów i admirałów po gubernator, zwracają się do M'zyu po radę i wskazówki. Kiedy dowiedzie swej wartości w Marakazarze, będą coraz rzadziej działać bez jego zgody.

ADMIRAL PARRAGEA

Kolejną nową twarzą w dowództwie wojskowym w Maraku jest admirał Parragea, egoistyczna, żądna sławy orczyca. Odziedziczyła ona Trzecią Flotę w połowie rozbitą i całkiem zdemoralizowaną samobójstwem poprzedniego admirała, który zabił się po ataku rakkena na jego okręt flagowy, behemota *Zionącego Ogniem*.

Parragea, weteranka służby w politycznym bagnie – czyli prowincji Talea – cieszy się z przeniesienia na najtrudniejsze pole bitwy imperium. Wojna w Maraku może być niebezpieczna, ale przynajmniej jest przejrzysta. Parragea marzy





o statku-horrorze *jinari*, którego jeszcze nie widziała, ponoć ślini się na wieść o nim. Pragnie zniszczyć ten okręt za wszelką cenę. W kilku potyczkach z kontrolowanymi przez *jinari* Horrorami dowiodła już, że nie liczy się z bezpieczeństwem swych statków i żółog. Chce zapisać się w therańskich dziejach jako admirał, który zwyciężył statek-horror i utrzymał Marak dla imperium. Reszta jest bez znaczenia.

Parragea nie dba o wojskową politykę. Jest niegrzeczna nawet wobec gubernator i nie ma czasu dla innych dowódców. Podobno M'zyu uważa ją za idiotkę, chociaż użyteczną. Gdyby jednak udało jej się zniszczyć statek-horror, wielce podniosłyby to therańskie morale.

WIELKI SULTAN QUFIRA

Wielki sultan Maraku jest marionetką, gadatliwym głupcem pozostawionym na stanowisku, by dodać therańskim rządzą aury legalności. Qufira, człowiek w średnim wieku, wydaje się poważny, dopóki nie otworzy ust. Wszystko, co mówi, jest powtórzeniem czyichś słów albo pompacyjnym frazesem. Jedyny cień talentu, jaki wykazuje, przejawia w schlebieniu gubernator, by płaciła za jego wystawne życie.

Qufira kieruje w Marakazarze licznymi paradami i od czasu do czasu wydaje dekrety, potwierdzające jego poparcie dla therańskich inicjatyw, w sprawie których nikt się go nie radził. Poza tym spędza czas na hodowaniu gołębi i malowaniu okropnych obrazów, przedstawiających dzielne sufickie dziewice, jadące przez pustynię i wymachujące ogromnymi zakrzywionymi mieczami (których prawdziwi suficy zresztą nie używają).

Niewykluczone, że Qufira jest sprytniejszy, niż się wydaje. Będąc tak jawnie nieudolny, ma pewność, że nawet najbardziej krwiożerczy rebeliant nie zechce go zabić. Jeśli powstańcy zwyciężą, Qufira może pozostać marionetkowym wielkim sultanem, a prawdziwa władza – prawdopodobnie jakiś *jinari* lub *theraalhar* – zajmie się właściwym rządzeniem.

UVIRA

Uvira, zuchwała, nieśmielająca ludzka kobieta o miedzianych włosach jest wodzem *il-sufar*. Zachowuje się niczym barsawiański ork – korzysta z uroków życia ile się da. Ma ponoć pół tuzina kochanków, w tym kilku prominentnych kupców z Marakazaru. Dowcipna i uszczypliwa, słynie z bezlitosnego wyśmiewania każdego mężczyzny, nie spełniającego jej wymagających standardów męskości. W przeszłości z powodu obraźliwego zachowania Uviry therańscy oficerowie trzymali ją na dystans. Korzystali z jej usług w walce, ale nie szukali u niej rad. Sytuacja się zmieniła, kiedy pieczę nad Marakazarem przejął M'zyu. Sam uważa Uvirę za męczącą, ale jest też na tyle mądry, by pojąć, iż nie mógłby chyba znaleźć lepszego eksperta od taktyki sufików. Radzi się jej więc często, co łechcze szaloną próżność Uviry.

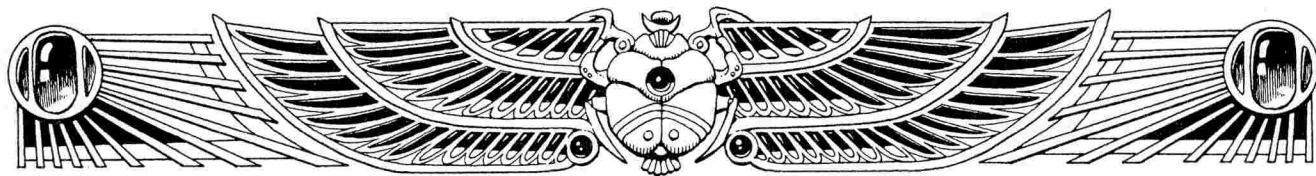
Uvira ma wszelkie powody, by być lojalna Theranom. Inni suficy uważają jej lud za podłych zdrajców i prawdopodobnie urządziliby rzeź *il-sufar*, gdyby antytherańskie powstanie się powiodło. Uvira chwali się, że po pokonaniu w pojedynku dzielnego przywódcy sufików, Korvo, uczyni z niego *jaraleh*. Chyba tylko ona, legendarna już adepta Kawalerzystka i Łuczniczka, ma na to szanse.

ADMIRAŁ VONAXI

Opinie o Vonaxi, admirał Czwartej Floty, są mocno podzielone. Niektórzy mówią, że ta brzydka krasnoludzica to najgorszy dowódca w therańskim wojsku. Jest jedynym admirałem, który kiedykolwiek stracił behemota i ponoć od czasu tej porażki stała się bierna i zdeprimowana. Rozkazuje swoim kapitanom patrolować ze wzmożoną czujnością i wycofywać się, ilekroć zaatakują ich powietrzne Horrory. Mówi się, że Vonaxi spędza większość czasu – a nawet odbywa sztabowe narady – w salonie *ashi* w dzielnicy złodziei w Oranie.

Są jednak i tacy, którzy widzą w działaniach admirał więcej, niż by się wydawało. Mówi się, że dzielnica złodziei w Oranie jest azylem dla ruchu oporu, o czym Vonaxi może doskonale wiedzieć. Jak wielu obserwatorów zauważyło, jeśli admirał naprawdę spędza całe dni wśród wrogów Thery odurzona narkotykami, to dlaczego M'zyu nie zarządził dotąd jej dymisji? Przecież niczego takiego nie uczynił. Poza tym Vonaxi spotyka się z M'zyu regularnie. Te anomalie skłoniły kilka osób do rozważań, czy admirał nie zastawia pułapki na Marakański Ruch Oporu, poświęcając się jako podwójny agent. Jeśli tak jest, jej pozorna utrata woli to tylko fortel, mający przyspieszyć upadek powstańców.





TALEA

To, co zaprezentowała na sympozjum taleańska delegacja, było cierpieniem, na które wydawcy tego tomu postanowili nie skazywać czytelnika. Delegacja składała się wyłącznie z akolitów dziwnego i potężnego taleańskiego kultu Tego, Który Będzie. Niektórzy z nich byli urodzonymi w Therze nawróconymi, zatrudnianymi przez miejscową administrację, pozostali – rodowitymi Taleańczykami. Niezależnie jednak od tego, czy pochodzili z Thery, czy z Talei, mówili głównie o abstrakcyjnej teologii. Najwyraźniej wierzyli, że ich misją w trakcie sympozjum było nawrócenie innych na ich dziwną wiarę, nie zaś opowiedzenie o swej ojczyźnie. Wspominali oczywiście o historii Talei, ale tylko w kontekście rozwoju ich kultu. Nie mówili nic o kontaktach handlowych, jakby uważali zarabianie pieniędzy za coś niemoralnego (biorąc pod uwagę bogactwo ich odzienia i hojność w wydawaniu pieniędzy na targach Wielkiego Miasta, najwyraźniej nie uważali tego za obrazę dla ich dziwacznej Pasji, Która Będzie). Politykę Talei określili jako szaleństwo niechlubnych zachowań, niegodne zainteresowania poważnych Dawców Imion. Sztuka Talei nie była godna nawet jednej wzmianki.

Kiedy w Throalu kompletowaliśmy ten tom, nie wiedzieliśmy, co zrobić z tym rozdziałem. Zastanawialiśmy się, czy w ogóle nie pominąć Talei, tak mało mieliśmy dostępnych materiałów. Na całe szczęście otrzymaliśmy manuskrypt autorstwa trubadura zamieszkałego obecnie w Wielkim Targu, Imieniem Stendariel. Zatytułowany „Moja wędrówka przez kraj trucieli”, opisuje jego podróże przez całą Taleę. Niezwykłe przygody poprowadziły go przez różne warstwy taleańskiego społeczeństwa i zapoznały z kilkoma wpływowymi taleańskimi Dawcami Imion. Stendariel łaskawie zezwolił nam na wykorzystanie w tym tomie odpowiednich fragmentów jego pism. Całe dzieło dostępne jest w Wielkiej Bibliotece. Tytuły w tym rozdziale dodał wasz sługa,

Merrox, mistrz Komnaty Rejestrów

KRÓTKIE PRZEDSTAWIENIE DZIWNEGO MIEJSCA

Napisał Jerriv Forrim

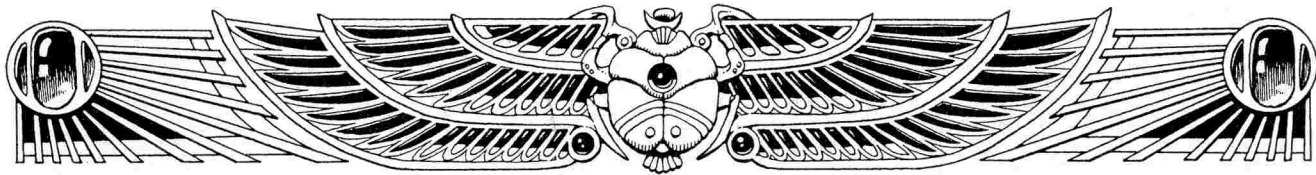


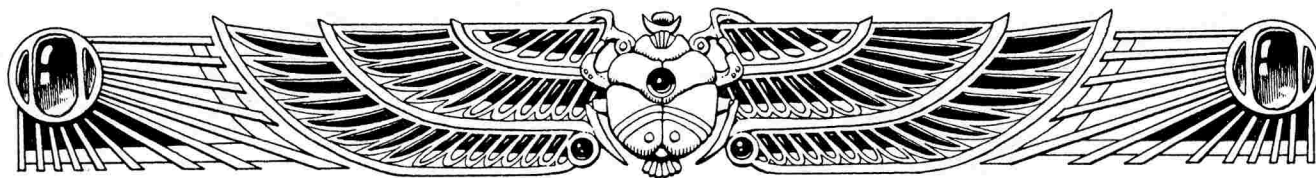
Talea jest leżącą najdalej na zachodzie therańską prowincją. Rozciąga się zaś od północnych wybrzeży Morza Selestreńskiego. Leży na południe i zachód od Gór Karalkspur w prowincji Vivane. Jej północna część jest żyzna, o umiarkowanym klimacie, południowa zaś gorąca i słynąca z winnic. Mieszkańcy Talei są doskonałymi handlarzami, prawdopodobnie dlatego, że nie przejmują się, z iloma paragrafami się rozminą, żeby tylko osiągnąć zysk, co dokładnie pokazuje sprawozdanie Stendariela. Południowa Talea to miejsce słynące z gorących emocji, różnorodnych dań i skrytych intryg politycznych. Północ szczyci się rozumą, subtelnie doprawionymi potrawami i równie tajemniczymi knowaniami na najwyższych szczeblach władzy.

Talea była pierwszą z prowincji podbitych przez Therań po utworzeniu imperium. W naszych legendach podbój Talei zawsze opisywano jako łatwy, ponieważ kraj ten był podzielony na walczące między sobą państwa-miasta, które nie mogły się zjednoczyć nawet po to, żeby zabić muchę. Manuskrypt Stendariela wskazuje jednak na bardziej złożoną prawdę. W Talei podbici splugawili swoich zdobywców.

Talea jest jak olbrzymia pajęczyna, podzielona między pięć paków: handlarzy, *signori*, książąt, królów i dziwnego, jednak niezwykle potężnego osobnika, znanego jako *pompate*. Każdy z paków ma swoją rolę do odegrania w społeczeństwie Talei, choć wszystkie te role nakładają się na siebie. Sojusze z konieczności – między tym *signore* a owym księciem, tamtym księciem a tym królem, owym królem a tymi handlarzami albo którymkolwiek z nich i *pompate*







– zrywane, zmieniają się lub rodzą ponownie z prędkością, mogącą przyprawić o zawroty głowy. Przybysz z zewnątrz nie jest w stanie zobaczyć w tym porządku ani przyczyny. W rzeczy samej, oceniając po opisie Stendariela, wydaje się, że Taleańczycy bawią się władzą, podobnie jak dzieci w Barsawii bawią się kolorowymi słomkami. Rzuca się słomki na podłogę i próbuje podnosić w odpowiedniej kolejności, a osoba, która podniesie złą, przegrywa. Życie w Talei, przynajmniej wśród ważnych osobistości, wydaje się przypominać tę grę. Oczywiście tam, gdzie władze zmieniają się z miesiąca na miesiąc lub z tygodnia na tydzień, pospólstwo nie może liczyć na dobre i bezpieczne rządy. Bandyci, oszuści i oportuniści każdego gantunku ciągną do Talei jak ćmy do ognia. Doskonale wiedzą, że jeśli dobrze zgadną, odnajdą patrona, który uczyni ich niewyobrażalnie bogatymi. Całym tym chaosem rządzą Theranie, zabierając z Talei to, co uznają za użyteczne i ignorując intrygi. A przynajmniej próbując je ignorować, co – jak pokazuje poniższa historia – nie zawsze się im udaje.

o HANDLARZACH

Początek historii Stendariela, którą opowiemy za chwilę, ukazuje jasny obraz pierwszej wpływowej grupy w społeczeństwie Talei – handlarzy, znanych z inteligencji i ostrych noży.

NIEOCZEKIWANY EPIZOD UBÓSTWA

Słowa Stendariela, trubadura zewsząd.

Kiedy spotkałem Robedoro w Wielkim Targu, nie mogłem wiedzieć, że w nadchodzących miesiącach sprowadzi mi na głowę wiele nieszczęść. Był handlarzem z Talei, a ja wówczas jeszcze nie miałem pojęcia, że taki osobnik od zwykłego pirata różni się jedynie posiadaniem przywileju *signore*.

Występowałem w „Zonglującej Cieniopłaszczce”, zaszczycając publiczność moimi ulubionymi ariami i poematami epickimi. Bez wątpienia słyszeliście o mnie i zastanawiacie się, czemu trubadur tak sławny, jak ja, miałby przebywać w tak skromnym przybytku. Tutaj muszę przyznać, że byłem wówczas w kłopotach. Mój były partner, dowódca udanej wyprawy w poszukiwaniu skarbów na Mglistych Bagnach, niestety nie wywiązał się z obowiązku wypłacenia mi na czas mojego udziału w zyskach. Pewne inne „strony”, również winne mi pieniądze, także się spóźniały. Przybyłem do Wielkiego Targu, aby wspomnieć o owych zaniedbaniach i zażądać natychmiastowego załatwienia sprawy, jednak osiągnąłem jedynie częściowy sukces.

W mieście kilka osób (które pozostaną bezimienne) złożyło mi pewne propozycje, wszystkie godne trubadura o moich zdolnościach. Kiedy jednak próbowałem je zrealizować, moi sponsorzy okazywali się nieuchwytni, zostałem więc zmuszony do występowania w „Cieniopłaszczce”, przybytku prowadzonym przez mojego starego przyjaciela i dawnego towarzysza wypraw, trolla Gryzimóźdzka.

Wyjaśniam ową upokarzającą sytuację, abyście zrozumieli moje postępowanie, które później wydawać się będzie niezwykle naiwne.

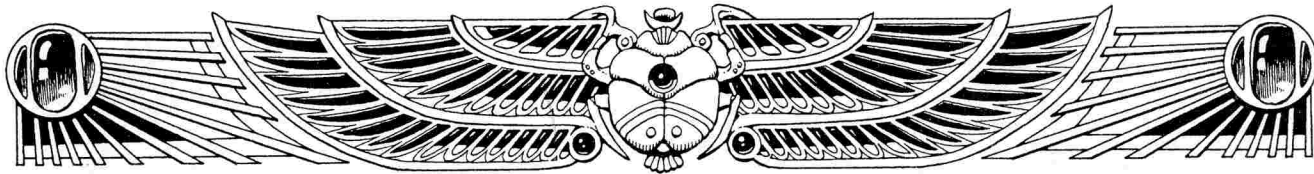
Spotykam Robedoro, handlarza z Talei

Pewnego wieczora, po wzruszającym przedstawieniu historii Tonlaa i Enard, zaczął mnie beczułkowaty krasnolud o ciemnobrązowej skórze mieszkańców południowego Fekaran. Zwrócił się do mnie w *sperethiel*, z wyraźnym taleańskim akcentem. (W swoich podróżach spotkałem wielu Taleańczyków, więc znam ich sposób mówienia). Przedstawił się jako Robedoro i okazał się serdecznym towarzyszem, który radośnie doceniał sztukę trubadurów. Pochwalił moją wersję opowieści o Tonlaa, a później poinformował ze wzruszającym żalem w oczach, że nie znam wszystkich szczegółów. Powiedział, że tak naprawdę historia ta dotyczy Tassusa i Endety, dwojga legendarnych taleańskich *signori*.

Po trwającej chwil kilka rozmowie Robedoro złożył mi propozycję. Miasta Talei pożądały nowych rozrywek, powiedział, i z pewnością obsypią tak egzotycznego osobnika jak ja rubinami i szmaragdami. Za miesiąc jego drakkar będzie żeglował z Urupy do taleańskiej Pallaty. Wiedział, że nie jestem w stanie zapłacić za swój przejazd z góry, ale zgodził się przyjąć zapłatę, kiedy już się zadamowię w mieście, którego książe był hojnym mecenasem wszelakiej sztuki. Gdybym wówczas wiedział więcej o Talei, wyczułbym, że coś tu śmierdzi, bowiem taleańscy książęta rządzą wiejskimi dystryktami, a nie miastami. Miasta takie jak Pallata to domena *signori*. Ja jednak nie znałem spraw Talei i, jak jakiś głupiec, uznałem jego propozycję za szczerą.

Wkrótce stało się oczywiste, że w Wielkim Targu nie znajdę dobrego zajęcia, ruszyłem więc do Urupy. Tam podpisałem kontrakt, potwierdzający moją umowę z Robedoro, i wszedłem na pokład jego drakkara *Ślizgacza*.





♀ PRZYWILEJACH HANDLARZY

Robedoro poczekał, aż *Ślizgacz* znajdzie się daleko na Morzu Selestreńskim i dopiero wtedy objawił swoje prawdziwe zamiary wobec mnie. W szokujący niegrzeczny sposób wyjaśnił, że oczekuje ode mnie, bym podczas pobytu na pokładzie pełnił rolę jego osobistego służącego! Poinformowałem go bez niedomówień, że jestem artystą, nie majtkiem do szorowania pokładu. Oczekiwałem, że na tym sprawa się skończy. Myliłem się.

– Robisz to, co ci każe – stwierdził z uśmiechem, ukazując zepsute zęby. Potem wyjął kontrakt i wyjaśnił mi bardziej skomplikowane szczegóły taleańskiej praworządności. Powiedział, że posiadał przywilej wydany przez Giano Aldrichio, *signore* Pallaty. Przywilej ten upoważniał go do prowadzenia interesów w całej Talei, powoływania się na imię Aldrichio, gdy ktoś żąda gwarancji, i interpretowania pewnych słów ze *sperethiel* w szczególny sposób w dziedzinie prawa kontraktowego. Ten ostatni przywilej stał się moją zgubą. Wyszczerezony Robedoro szybko przejrzał kontrakt, wskazując przypadki, kiedy słowo ze *sperethiel*, oznaczające „zatrzymać”, powinno być odczytane jako „utracić”, gdzie „rok” znaczył wieczność, a „wolny” – „niewolnik”. Kiedy odrzuciłem jego argumenty jako absurdalne, wydawał się szczerze dotknięty. Zapłacił za przywilej duże pieniądze, a wspomniane słowa znaczyły to, co on mówił, że znaczyły. Byliśmy na taleańskim statku, więc obowiązywało nas prawo Talei. Oczekiwałem, że kiedy przedstawi mi owe fakty prawne, pokornie schylę głowę. Powiedziałem mu, że jeśli oczekiwał, iż wolny mieszkaniec Barsawii zaakceptuje tę taleańską bzdurę, to został oszukany przez dobrego *signore* Pallaty.

Wówczas nasza dyskusja zmieniła bieg. Robedoro wskazał, że każdy z jego podwładnych jest znakomitym Powietrznym Żeglarzem lub Powietrznym Łupieżcą i nie pomoże mi żadna sztuczka Trubadura. Zastanawiałem się, czy Robedoro nie blefuje, ale uznałem, że gdybym źle postawił, kosztowałoby mnie to więcej niż chwilowe posłuszeństwo. Dlatego też zacząłem poznawać sekrety szorowania pokładu.

Przez kolejne dni musiałem znosić inne jeszcze upokorzenia, co sprawiło, że zaprzysięgłem obrzydliwemu Robedoro zemstę. Skorzystałem również z okazji, by nauczyć się języka taleańskiego.

♀ ROLI HANDLARZY W ŻYCIU TALEI

Cudownie jest magicznie uczyć się języków. Na początku podróży nie znałem ani słowa po taleańsku. Pod koniec doskonale rozumiałem prowadzone konspiracyjnym szeptem rozmowy między handlarzami. A przy okazji dowiedziałem się wielu przydatnych rzeczy.

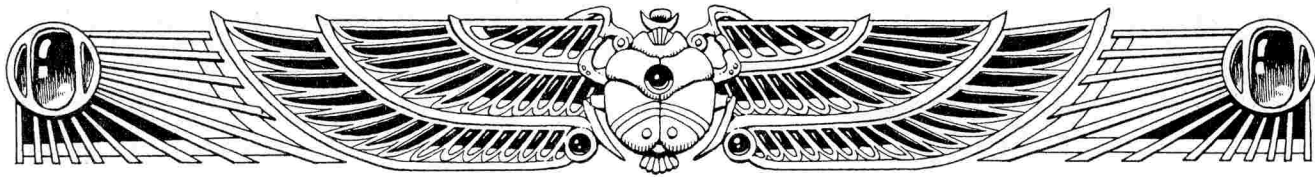
Po pierwsze, odkryłem, że Robedoro, kapitan statku, nie był tyranem. Inni członkowie załogi ciągle kwestionowali jego decyzje. Związki pomiędzy załogą statku przypominały mi stosunki w większości drużyn poszukiwaczy skarbów, do których należałem. Istniał nominalny przywódca – w tym wypadku Robedoro – którego autorytet opierał się jedynie na sile osobowości. Towarzysze mogli rzucać mu wyzwanie w każdej kwestii i wiele godzin na statku spędzono na trywialnych, nic nie wnoszących dyskusjach. Powtarzalność tych dysput ogromnie rozszerzyła moje słownictwo, szczególnie w zakresie wyzwisk i wulgaryzmów, choć często doprowadzała rozmówców niemal do rękoczynów. Siła najwyraźniej była głównym sędzią na *Ślizgaczu*. Żaden członek załogi nie chciał jako pierwszy uderzyć Robedoro, najwyraźniej bali się jego umiejętności. Oczywiście, nie przeszkadzało im to gorzko narzekać na jego dobór sojuszników.

Uświadomiłem sobie, że posiadający przywileje handlarze, tacy jak Robedoro, choć byli niegodni zaufania, służyli jako pośrednicy w skomplikowanej grze politycznych sojuszków, która miała wielu uczestników. Handlarze, którzy w innych krajach byłiby banitami, w Talei zostali członkami elity. Otrzymali prawo działania na marginesie społeczeństwa (i legalności) w imieniu potężnych patronów, którzy zawsze mogli wyprzeć się wszelkich kontaktów z nimi, gdyby intryga się nie powiodła. Byli pośrednikami, szpiegami, porywaczami i zabójcami. Ich zgodna z prawem działalność handlowa służyła jedynie jako przykrywką, umożliwiającą im poruszanie się po całej Talei.

Handlarze towarzyszący Robedoro nie byli najwyraźniej zadowoleni z odkrycia, że pracują dla *signore* Pallaty. Choć przychylność pana była niezbędna do uzyskania przywileju, żadna grupa handlarzy nie pracowała długo dla jednego patrona. W rzeczy samej, załoga *Ślizgacza* najwyraźniej całkiem niedawno podjęła działania dla innego pracodawcy, przeciw *signor* Aldrichio, i obawiała się, że ten wynajął ich tylko po to, żeby ściągnąć w pułapkę. Robedoro z trudem przebił się przez ich powtarzające się, pokrecone dyskusje, raz po raz przypominając im, że ludzie tak potężni, jak *signor* Giano Aldrichio, zwykle mają ważniejsze sprawy, niż żywienie urazy do zwyczajnych handlarzy. Najwyraźniej są zbyt zajęci żywieniem urazy do innych wpływowych i możnych.

Przyłączwszy się do tej bandy piratów, niechcący stałem się pionkiem w dziwnej grze. *Signore* Pallaty chciał otrzymać pewne ziemie od swego miejscowego rywala, księcia Sercicii. Książę pragnął zaś poślubić córkę *signore* Uomonzy. Dziewczę owo, uparte i najwyraźniej całkiem głupiutkie, zażądało w prezencie od księcia Sercicii prezentu z każdej therkańskiej





provincji. Każdy był piekielnie trudny do zdobycia: pośmiertna maska z grobowca w Kreanie, butelka z marakańskim *jina-ri* i tak dalej. Najwyraźniej owo dziewczę słyszało o wspaniałych dokonaniach barsawiańskich trubadurów – co było przyjemne – i zażądała jednego z nich jako niewolnika, co już takie miłe nie było.

Książę Sericii wynajął bandę handlarzy dowodzoną przez wesołą i barwną trollicę Imieniem Memarva, aby uwięziła wielkiego barsawiańskiego trubadura. Wówczas Aldrichio wynajął swoją bandę handlarzy, załogę *Krawędzi Nocy*, aby przejeździł drakkar Memarvy i schwytali trubadura. Niestety, trubadur zginął podczas wynikłej bitwy morskiej. Wówczas Aldrichio zwrócił się do załogi *Ślizgacza* i rozkazał im odnaleźć oraz porwać łatwowiernego, wędrownego trubadura, takiego jak ja. Robedoro zamierzał dostarczyć mnie *signore* Aldrichio, a ten z kolei planował oddać moją osobę księciu Sericii w zamian za ziemię, których pragnął.

Tyle udało mi się dowiedzieć w trakcie naszej podróży. Wówczas, kiedy już zbliżyliśmy się do końca drogi, zza chmur wyliciał pomiot smoka... a ja dowiedziałem się więcej o niesamowicie zawikłanej taleańskiej polityce.

♀ INTERWENCJI TAJEMNICZEGO ♀SOBNIKA

Nigdy wcześniej nie widziałem smokowca. Wyglądał jak smok wielkości trolla. Był wyraźnie taleański – wątpię, żeby jakiś smokowiec z Barsawii nosił powiewne szaty lub napierśnik wykładany macicą perłową. Na napierśniku widniała liczba jeden, otoczona aureolą światła. Później dowiedziałem się, że symbol ten oznacza Primę, niezwykłą Pasję, którą mieszkający Talei nazywają Tym, Który Będzie. (Pasja ta jest naprawdę dziwna; wspomnę o niej więcej

później). Handlarze wykrzyknęli „Przeklęci Enici!” i sięgnęli po broń. (Enici to zakon wojowników oddanych Primie; moi szanowni gospodarze założyli, że smokowiec był jednym z nich).

Zanim którykolwiek handlarz zdążył wystrzelić w opadającego smokowca, ten posłał ich na ziemię dobrze wycelowanym zaklęciem *Strzaskania kości*. Chciałem się ukryć, ale nie udało mi się i smokowiec chwycił mnie w szpony i poszybował ku słońcu. Jeden z członków załogi, wietrzniak, ścigał nas przez jakiś czas, lecz wkrótce zmęczył się i zrezygnował.

Po dłuższym czasie zebrałem się na odwagę i zapytałem istotę, co chce ze mną zrobić. Zamiast odpowiedzi, smokowiec ścisnął mnie tak, że straciłem przytomność.

♀ KSIĄŻĘTACH

Powinienem się być tego domyślić. Jego cywilizowany strój jasno dowodził, że nie był już zwykłym ścierwojadem. Okazało się, że smokowiec reprezentuje następną frakcję, która chciała, aby książę Sericii został ich dłużnikiem. Kiedy więc obudziłem się, znajdowałem się w posiadłości księcia.

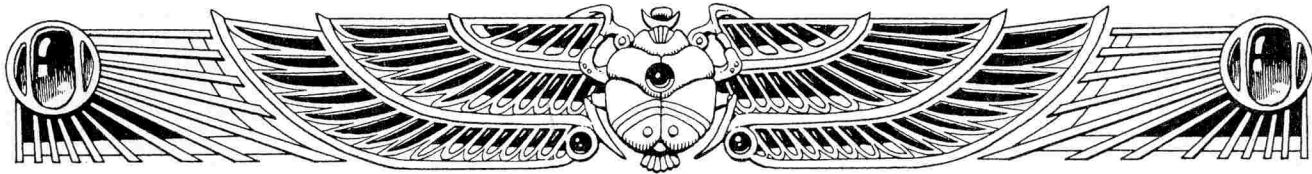
Obudziła mnie woda – kubek tustej i zimnej wody, który został na mnie bezceremonialnie wylany. Kaszlałem i plułem, a kiedy wreszcie udało mi się oprzytomnieć, okazało się, że jestem w stajni z dwoma wielkimi, brudnymi orkami. Jeden z nich był tak uprzejmy, że mnie ocucił.

Ich postawa sugerowała, że byli gotowi dać mi klapsa, gdybym zachowywał się „niewłaściwie”. Nie po raz pierwszy postanowiłem sobie, że opanuję dyscyplinę Wojownika, pozwalającą walczyć bez broni. Jednak w tym momencie byłem zdany na łaskę orków.

Pojawiła się orczyca, odziana w długą, aksamitną szatę. Miała siwe włosy i wyglądała dostojnie. W przeciwieństwie do większości orków starzała się w piękny sposób. Przedstawiła się jako Luisa de Voltura, szambelan księcia Sericii, i zapytała, czy aby naprawdę jestem tym słynnym trubadurem z Barsawii, o którym mówił *padere* Vivanoco. Spytałem, kimże jest ów *padere* Vivanoco, a brudni orkowie sapnęli. Nie mogli uwierzyć, że ktoś nie zna surowego, manipulującego wszystkimi wokół, zaufanego *pompate*. Gdy powiedziałem, że nie słyszałem również o żadnym *pompate*, pobledli. Mój przyjaciel z wiadrem upuścił je sobie na nogę, ale był zbyt zajęty gapieniem się na mnie, aby to zauważyć.

Wówczas Luisa de Voltura nakazała mi, abym zaśpiewał, bo inaczej stanę się karmą dla psów. Choć zawsze gardziłem śpiewaniem na rozkaz, dałem dowód swojego ogromnego talentu, dzięki czemu natychmiast zaczęto mnie lepiej traktować. Trafiłem do starożytnego książęcego pałacu, gdzie się umyłem. Tam też nakarmiono mnie i dano bogate, choć nietypowe odzienie. Jednemu z osobistych służących księcia o Imieniu Heodori nakazano dbać o moje potrzeby. Ten popatrzył na mnie z żalem i wyjaśnił, w jakim położeniu się znalazłem.





♀ PRAWIE *FEDALI*

Heodori powiedział mi, że teraz jestem własnością księcia Sercicii. Sprzeciwiłem się temu zdaniu tak, jak uczyniłby to każdy przyzwoity Barsawianin, po czym umilkłem i pozwoliłem, aby opowiedział mi o tym, który uważał się za właściciela mojego ciała i duszy. Zrozumiałem też, jak układają się sprawy pomiędzy władcami Talei, co niniejszym przekazuję.

Sercicia jest jednym z siedmiu potężnych książąt Talei i – podobnie jak pozostali książęta – posiada prawo *fedali* nad dużą częścią prowincji. Prawo *fedali*, ustanowione na wieki przed najazdem Theran, mówi, że wszyscy właściciele ziemscy w księstwie muszą płacić księciu podatek, gdyż uprawiając ziemie, karczując lasy, wydobywając złoża z kopalni czy stawiając młyny wodne, korzystają z jego dóbr. Zobowiązani do płacenia zwani są *erfani* i uznaje się ich za należących do księcia, nie tak jak niewolnicy, ale w sposób bardzo do nich podobny. Na przykład *erfani* nie może opuścić księstwa ani zmienić miejsca zamieszkania bez zgody księcia. W zamian za podatki książę musi chronić swoich *erfani* przed bandytami różnej maści. Do odstraszania rabusiów każdy książę utrzymuje niewielką armię zawodowych najemników. Gdy nadchodzi chude lata, zamienia żołnierzy w bandytów i wysyła do sąsiednich księstw na łupieżczą wyprawę.

Taleańscy książęta wciąż kłócą się ze sobą o granice swoich ziem i są niejako swoimi naturalnymi wrogami. Księstwo Sercicii jest wielką wyspą na południe od wybrzeży Talei, więc jego granic nigdy nie kwestionowano, ale ziemie pozostałych księstw przypominają mozaikę i trudno jest określić ich granice.

Jak można oczekiwać, *fedali* działa w dwie strony. Książę posiada *erfani*, ale też każdy jest na mocy tego prawa poddany jednego z trzech rywalizujących królów Talei. Podobnie jak *erfani* płacą księciu, tak książę musi oddawać królowi część zysków ze swej ziemi lub wysyłać żołnierzy, aby walczyli w królewskich wojnach. Jednak w przeciwieństwie do *erfani*, książę nie jest związany prawem *fedali* na całe życie, ale odnawia swoją przysięgę co pięć lat. Gdy nadchodzi pora złożenia hołdu, książę zyskuje monetę przetargową. Może zażądać ustępstw od swego dotychczasowego pana albo złożyć przysięgę komu innemu. Król, posiadający silną władzę, może zagrozić takiemu księciu najazdem na jego ziemie, mając wsparcie od innych podległych sobie książąt. Na szczęście dla królów nawet dwóch książąt nie składa przysięgi w tym samym czasie.

Kiedy król umiera, książę może wstąpić po nim na tron – taleańskie prawo daje książętom służącym temu samemu władcy coś, o co mogą walczyć. Rozpoczęcie otwartej walki o tron przed śmiercią króla uważane jest przez Taleańczyków za coś nieeleganckiego; takie działania muszą być dokonywane w tajemnicy i delikatnie.

Taleańscy książęta muszą liczyć się nie tylko z królami, ale również z *signori* i *padere* swoich ziem. *Padere*, taleańscy odpowiedzialni głosiciele, służą Świątyni, centrum potężnego kultu czczącemu Tego, Który Będzie. Świątynia, równie aktywna w sprawach politycznych, jak i duchowych, posiada prawo *fedali* nad rozrzuconymi we wszystkich księstwach dziedzinaми. Oczywiście, książęta pragną usunąć *padere* ze swoich ziem, gdyż Świątynia chce zwiększyć swoje posiadłości kosztem książąt.

Rządzący taleańskimi miastami *signori* są kolejnymi cierniami w oczach książąt. Taleańscy książęta od zawsze uważali, że posiadają prawo *fedali* nad miastami, *signori* zaś zawsze je odrzucali. Często zdarza się tak, że silny książę wysyła swoje wojska, aby oblegało jakieś miasto, dopóki jego *signore* zapłaci, co ten zwykle robi, głośno nazywając opłatę bezprawnym wymuszeniem, unikając tym samym niebezpiecznego precedensu. *Signori* często odpowiadają wynajęciem całej armii najemników, którzy nekają wojska księcia, aż ten zapłaci tak zwane reparacje. Prawnicy, pracujący dla *signori*, są nadzwyczaj biegli w wyszukiwaniu rozmaitych przyczyn, dla których owe reparacje miałyby zostać zapłacone. Jak czytelnik może się zorientować, równowaga sił między królem, księciem, *signore* i *padere* wciąż się zmienia i jest bardzo delikatna.

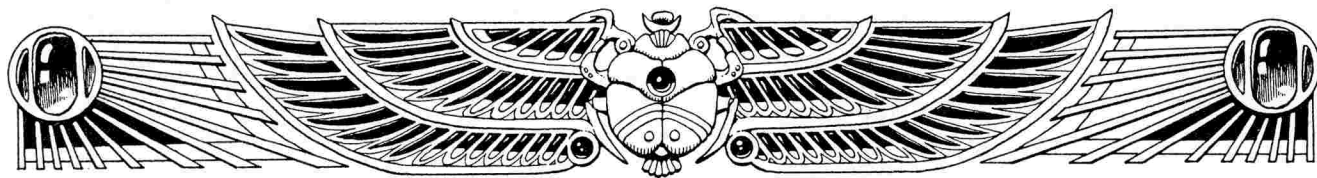
♀ TYM, JAK BYĆ NAZWANYM KSIĘCIEM

W normalnych warunkach – o ile coś w kontrolowanym chaosie Talei może zostać nazwane normalnym – najstarsze dziecko rządzącego księcia po śmierci ojca lub matki dziedziczy władzę. Jeśli rodzina uzna, że pretendent nie jest zdolny do sprawowania władzy lub nie jest odpowiedni na tę pozycję, tytuł przechodzi na drugiego w kolejności starszeństwa – i tak dalej. Jeśli jednak nie ma dziedzica w odpowiednim wieku lub król czuje, że książę nie wypełnia swoich obowiązków, może umieścić na tronie własnego kandydata.

Aby wskazać kandydata, mającego zastąpić księcia lub zapełnić wolne miejsce, król potrzebuje zgody głowy Świątyni. Osobnik ten, zwany *pompate*, jest w Talei głównym autorytetem sądowniczym oraz duchowym. W teorii dekret *pompate*, zwany oddzieleniem, wystarcza, aby skłonić rządzącego księcia do abdykacji. W rzeczywistości jednak oddzielony książę nie ma już nic do stracenia, więc król musi go usunąć siłą. O ile książę szybko się nie podda, inny król może wystąpić w jego obronie... a wtedy mamy przysłowiowego trolla wśród wietrzników.

W praktyce król, pragnący usunąć księcia, musi wybrać kandydata, który pomoże mu pozbyć się obecnego rządzącego, a więc osobę posiadającą odpowiednio silną armię. Kandydaci bez gotówki nie są brani pod uwagę. Pospólstwo również





zostaje zdyskwalifikowane w przedbiegach, kandydat musi wykazać szlacheckie pochodzenie. W kluczowej decyzji podjętej w roku 1434 TH, trzy lata po therzańskim odzyskaniu Talei, ówczesny *pompate* ogłosił, że, według starożytnego prawa, therzańskie domy szlacheckie są uznawane za „szlacheckie rody”.

Czytając powyższe, można by oczekiwać, że Theranie wkroczyli do prowincji i przejęli większość księstw Talei, albo że mogliby to zrobić, gdyby zechcieli. Nie zrobili tego, przynajmniej na razie. Dotychczas powstrzymywała ich pewna szczególność cecha taleańskiego prawa, a konkretnie: władza *pompate*. Ogłaszając oddzielenie, *pompate* musi zaaprobować kandydata na nowego księcia. Jest jednak niezmiernie mało prawdopodobne, by zaakceptował on kogoś, kto nie jest oddanym sługą taleańskiej Pasji Priny. Niemniej szansa na książęcy tytuł okazuje się być na tyle atrakcyjna, że wielu prowadzących interesy w Talei therzańskich arystokratów nawróciło się na primaizm. (Później omówię głębokie konsekwencje takiego wyboru).

Tytuł jest atrakcyjny nie tylko ze względu na dochody, jakie zapewnia księstwo, ale również ze względu na uzyskiwane moce. Jako symbol związku z dziedziną, mianowany Dawca Imion przechodzi ceremonię ponownego Nadania Imienia, w której przyjmuje Nazwę księstwa. Jak to zwykle bywa w takim wypadku, nowy książę traci wszystkie magiczne talenty, które wcześniej posiadał, a to ze względu na rytualne zmiany w jego Prawdziwym Wzorcu. Jednocześnie zyskuje jednak legendarne moce związane z księstwem. Ponadto wszystkie talenty rozwinięte lub zdobyte przez księcia w czasie, kiedy nosi on Imię swojego księstwa, przekazywane są kolejnemu nosicielowi Imienia. Księstwa przetrwały wiele stuleci, więc Imię każdego księcia zgromadziło wielką moc. Nic dziwnego, że taleańscy książęta zwyczajowo walczą w bitwach, każdy z nich sieje postrach, posiada bowiem gromadzoną przez wieki moc.

Oczywiście, księciu może zająć trochę czasu, zanim nauczy się efektywnie wykorzystywać swoje nowe moce. Po pierwsze i najważniejsze, potencjalny kandydat potrzebuje politycznych koneksji, wspianego rodu i wiader srebra. Niewielu posiada przy okazji predyspozycje do zostania adeptami.

Po ponownym Nadaniu Imienia książę może przejąć niektóre cechy osobowości związane z legendarnymi posiadaczami tytułu. Z tego, co opowiadał mi Heodori, efekt jest subtelny, nie można mówić o czymś tak dramatycznym jak opętanie. Ponadto, każdy Dawca Imion odrobinę inaczej reaguje na związany z tytułem prawdziwy wzorec. Jeden książę Amalveti może przejąć odwagę poprzedników, inny zaś dobrze znane zamięłowanie do polowań. Jednak ogólnie rzecz biorąc, książęta przejmują cechy niezbędne do efektywnego sprawowania swojego stanowiska. Choć kandydaci, którzy z początku wydawali się nie mieć odpowiednich kwalifikacji, po rytuale ponownego Nadania Imienia wydają się dorastać do roli księcia.

OWO NADAWANIE
IMION I PRZEJMOWANIE
LEGENDARNYCH MOCY
PRZYPOMINA PRZEKAZYWANIE
DAWNYCH WSPOMNIEŃ
POMIĘDZY SHIVALA
HALA AROPAOI
T'SKRANGÓW.
- T'SAANAS
V'SHALA

O *consorto* i *consorta*

Żona księcia lub małżonek księżnej zwani są odpowiednio *consorta* oraz *consorto*, aby podkreślić, że tytuł jest czysto honorowy i nie niesie ze sobą żadnej oficjalnej władzy. Istnieje jednak władza nieoficjalna, czemu nie należy się dziwić, jeśli weźmie się pod uwagę złożoność taleańskiej polityki. Wielu małżonków działa w ukryciu, wykorzystując swoją siłę woli oraz bogactwo i powiązania, które wnieśli do małżeństwa. Ostatnio wśród taleańskich książąt popularne stało się poszukiwanie małżonków między Theranami, aby w ten sposób związać się z imperialnymi rodami szlacheckimi.

W świetle taleańskiego kodeksu honorowego niewierność małżeńska to ogromna hańba. Od małżonków oczekuje się, że będą wieść przykładowe życie. Zamordowanie niewiernego małżonka oraz kochanka jest wybaczone, a nawet popierane. W walce o honor przelewa się wiele krwi, zwłaszcza w południowej Talei. W prowincji obrażenie księcia, króla czy innego dowódcy armii może doprowadzić do wojny!

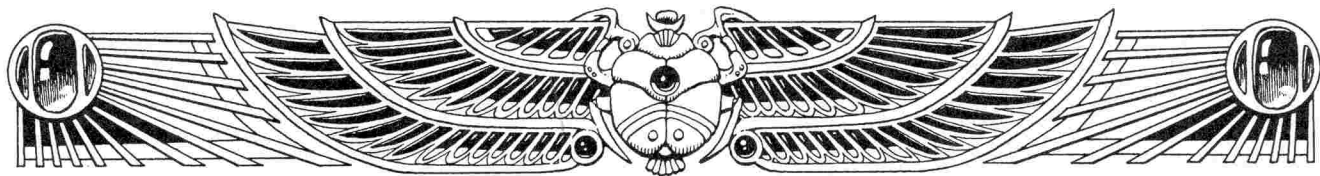
♀ WIELKICH KSIĄŻĘTACH TALEI

Na dworze Sercicii cały dzień krążyły plotki o innych ważnych postaciach ze świata polityki. Od Heodoriego i z własnych spotkań z księciem dowiedziałem się więcej, niżbym chciał o osobowości i działaniach Sercicii. Zebrałem również nieco informacji o pozostałych sześciu książętach tego dziwnego i fascynującego kraju, w którym byłem trzymany.

O księciu Sercicii

Po wielu miesiącach, które spędziłem jako nadworny trubadur, nauczyłem się szanować Sercicię, choć nie lubiłem go (trudno polubić kogoś, kto zaczyna znajomość z tobą od podarowania cię ukochanej, jakbyś był parą wysadzanych kamieniami pantofelków). Wyspa Sercicia od dawna była schronieniem dla różnych morskich wilków. Zgodnie z tradycją przodków, Sercicia jest więc raczej królem piratów niż cywilizowanym księciem. Większość jego służby rekrutowała się spośród emerytowanych

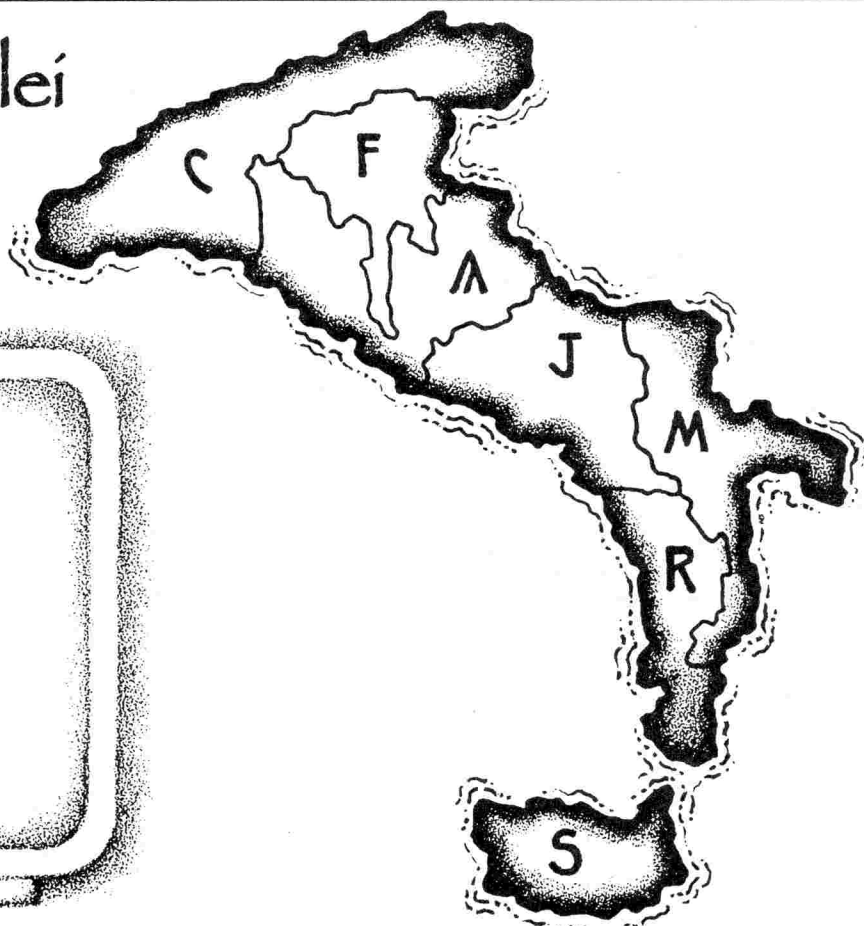




Księstwa Talei

LEGENDA

- A – Amalveti
- C – Crossetti
- F – Frechetti
- J – Jonacolla
- M – Malcovezzi
- R – Romertazzi
- S – Sercicia



morderców, z wyjątkiem kilku mądrzejszych osób, jak Luisa de Voltura. Sam książę to człowiek, który wie, czego chce, i dostaje to. Innymi słowy, skończony prostacki zawadiaka. Jego maniere przy stole zniesmaczyły mnie już niejednokrotnie.

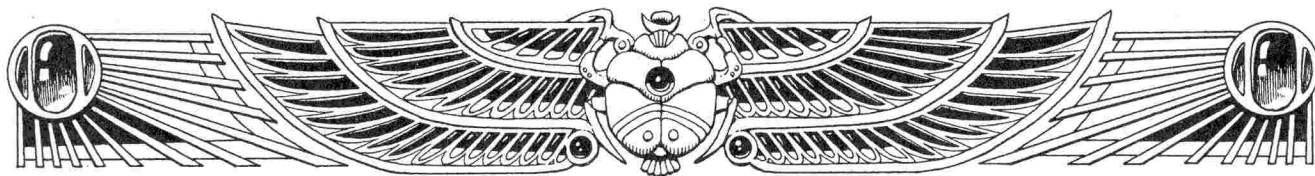
Kolejni książęta Sercicii utrzymywali potęgę i pozycję poprzez silne sojusze z królem południa. Piraci z Sercicii najeżdżają wszystkich innych, od książąt po sługi Świątyni. Książę podkreśla w ten sposób, że żaden z jego towarzyszy czy wrogów nie czuje się wyróżniony. Większość jego działań podyktowana jest bardziej chciwością niż politycznym wyrachowaniem. Jak powiedział mi, wzruszając ramionami: „Piractwo to mój zawód”, jak gdyby rabunek na pełnym morzu wydawał mu się zajęciem równie honorowym, co uprawa ziemi czy rybołówstwo.

On również oddaje się tradycyjnej rozrywce taleańskich książąt: dręczeniu mieszczan swojego księstwa, w tym przypadku mieszkańców Pallaty. *Signor* Giano Aldrichio z Pallaty jest, podobnie jak książę, piratem z politycznym paszportem. Sercicia i Aldrichio udają, że są zaprzyjaźnionymi rywalami, ale ich poddani rzucają się na siebie, gdy tylko się ujrzą. Co roku w takich starciach ginie wiele osób.

Sercicia, choć posiada w Talei wrogów, największą niechęcią darzy There. Wyobraża sobie, że któregoś dnia Talea będzie krajem wolnym od obcych wpływów. W przeciwieństwie do większości marzycieli, nie postrzega siebie jako władcę nowego państwa, a najwyżej szarą eminencję rewolucji. Pozostałe role woli przydzielić republikanom z Eziano, których uważa za doskonały oręż przeciwko Theraanom.

Republikanie to dziwna grupa. Taleańczycy do szpiku kości, lecz mimo to znają najważniejszą zasadę *Wspólnej Deklaracji*, głoszącej, że każdy Dawca Imion jest tak samo godzien wybrania własnej drogi życia, jak jakikolwiek inny. Co niezwykle (przynajmniej dla grupy Talean), zamierzają rządzić swoim miastem zgodnie z tą zasadą. Sercicia uważa, że te dziwne pomysły, połączone z niezaprzeczalnym talentem do wygłaszania płomiennych przemówień, stanowią znakomite narzędzie, dzięki któremu zachęca lud do zrzucenia jarzma therańskich ciemiężycieli. Do tego utrzymuje też dziwny sojusz





z przywódcami studentów uniwersytetu w Malcovezzi oraz Lograno, kanclerzem miasta-republiki Eziano. Owe sojusze są wyjątkowo niewygodne dla księcia Malcovezzi i księżnej Frechetti.

(Tych, którzy zgłębiają zawilosci politycznych układów, może zainteresować fakt, iż księżna Frechetti chce skorzystać z pomocy Sercicii przeciwko księciu Almavetti... i to pomimo tego, że księżna w każdej chwili gotowa jest uczynić coś, co sprawiłoby kłopoty republikańskim sojusznikom Sercicii. Ten dziwny, pokreślony związek dobrze pokazuje, jak bardzo skomplikowane są sprawy w Talei. Taleańscy przywódcy zawsze wydają się być gotowi dogadać się ze słabszym wrogiem, aby potem uderzyć na silniejszego).

Małżeństwo Sercicii z córką *signor* Adanny z Uomonzy zdaje się być krokiem ku uznaniu Adanny za potencjalnego republikańskiego sojusznika. Sposób myślenia Sercicii zdaje się być następujący: *signor* Adanna przeciwstawia się *pompate*, tych zaś przeciwstawia się republikanom, zatem Adanna prawdopodobnie sympatyzuje z republikanami. Niedługo po ślubie Sercicia przeklinał swego teścia, możliwe zatem, że jego zabiegi na tym polu były niezbyt owocne.

Sercicia jest trollem, Fechtmistrem wysokiego kregu i – co niezwykle – również adeptem Marynarzem! Zwykle tylko t'skrangi znają tę dyscyplinę. Jednak ponieważ kilku starych książąt Sercicii było t'skrangami, dyscyplina ta stała się częścią prawdziwego wzorca, przejmowanego przez każdego nowego księcia podczas rytuału Nadania Imienia.

O księciu Amalvetti

Książę Amalvetti, elf o doskonałym smaku, jeśli chodzi o dobór strojów, jest beczelnym nowicjuszem, gdy ma do czynienia z polityką. Będąc zwykłym śmiertelnikiem nazywał się Marco Tańczący w Chmurach i dał się poznać jako właściciel kompanii handlowej, prowadzącej różne potajemne, często niezwykle trudne działania dla *pompate*, króla północy, różnych książąt oraz licznych *signori*. Jednak zlecenie mu zadań wiązało się z pewnym ryzykiem. Podczas wykonywania rozmaitych misji Tańczący w Chmurach miał zwyczaj odkrywania różnych wstydliwych informacji o swoich zleceniodawcach i zawsze pozostawiał za sobą obłok niechęci i zobowiązań. Obserwatorzy wydarzeń w Talei zawsze uważali, że pewnego dnia ktoś zatknie głowę Tańczącego w Chmurach na ostrzu włóczni. Tymczasem *pompate* i król Arancii, panujący w kraju położonym na zachód od Talei (jego władcy zawsze byli zbyt mocno, jak na gust Taleańczyków, zaangażowani w sprawy prowincji), uczynili go księciem. Kulisy tego wyniesienia są nadal spowite mgłą tajemnicy, ale Heodori uważa, że krok ten miał być zemstą *pompate* na królach północy i południa. *Pompate* uczynił również księcia Amalvetti swoim bratankiem, co potwierdzałoby teorię Heodoriego. (*Padere* Primy muszą pozostać w celibacie, ale w polityce taleańskiej „bratankiem”, „bratanicą”, „siostrzeńcem” lub „siostrzenicą” potężnego *padere* Świątyni zwykle zostaje jego nieślubne dziecko).

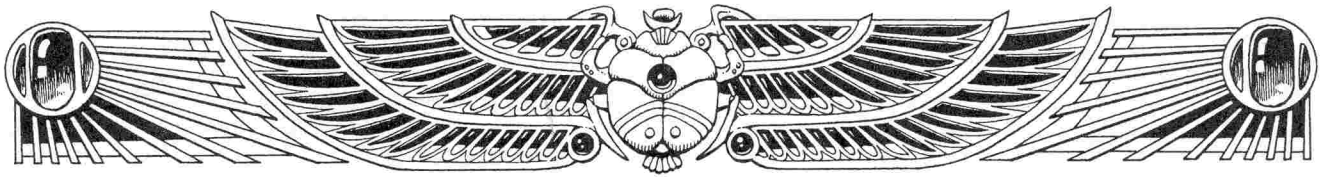
Amalvetti długo opłakiwał utratę talentów Powietrznego Łupieżcy, gdyż Nadanie Imienia uczyniło go adeptem Kawalerzystą. Niektórzy uważają, że zamierza zdobyć utraconą dyscyplinę raz jeszcze i odzyskać dawne talenty. Jego wysiłki z pewnością byłyby przydatne następcy, kandydatów na którego jest zresztą niemało. Amalvetti nie szukał jeszcze małżonki, ale wkrótce powinien to zrobić, aby dorobić się dziedzica i uczynić swoje księstwo mniej łakomym kąskiem dla potencjalnych następców. Mówi się, że melancholia, w którą wpadł po stracie dyscypliny, zmniejszyła jego upodobanie do miłości, o jakich kiedyś krążyły legendy. Jednak przygnębienie nie powstrzymało go od umocnienia sojuszu ze Świątynią i królem Arancii, a tym samym utarcia nosa (jeśli można tak powiedzieć) księciu Crossetti i księżnej Frechetti. (Jedna z niesprawdzonych plotek głosi, że księżna pewnej nocy gościła w swym łóżu Tańczącego w Chmurach).

O księciu Crossetti

Ten, zdawałoby się, niemożliwy do poruszenia człowiek, posiada miłą powierzchowność, pod którą skrywa zimne i okrutne usposobienie. Ma siedmiu synów z dwóch małżeństw, a całe jego potomstwo odnosi się do niego z pogardą o różnym stopniu. Jednocześnie z jego wrogami, a tych jest niemało. Do najważniejszych zalicza się Świątynię. Crossetti publicznie wykazuje się wielką pobożnością, lecz jest zbyt dumny, aby skłonić się przed którymś ze śmiertelnych przedstawicieli Primy. Za to żąda od mieszkających w jego księstwie opatów i kapłanów, aby kłaniali się jemu. Niejeden raz żołnierze Crossettiego palili świątynie i klasztory opornych. Trzech z jego synów zostało *padere* Świątyni i wykorzystuje swoje stanowiska, aby jak najbardziej mu zaszkodzić.

Crossetti często najeżdża sąsiednie księstwa Amalvetti i Frechetti. Nikt nie umie jednak powiedzieć, czy robi to, aby po prostu drażnić swych wrogów, czy aby podbić całą północną Taleę. Obecnie jego wojska zbliżają się do granic Talei, aby zaatakować księstwa Arancii, królestwa położonego na zachód od prowincji, za Morzem Selestreńskim. (Arancia odgrywa osobną rolę w ciekawej historii Talei, o czym wspomnę w innym miejscu). W chwili obecnej najbardziej stabilnym sojusznikiem Crossettiego jest król północy, szanujący jego militarną potęgę oraz doświadczony i uznający, że dzięki temu w regionie





panuje względny spokój. (Jak wyjaśnił to Heodori, wobec zdecydowanej przewagi Crossettiego pozostali dwaj książęta nie mogą zbyt wiele zaszkodzić. Lecz Crossetti nie posiada wystarczających sił, aby opanować całą północ, efektem czego jest chwiejna równowaga sił).

O księżnej Frechetti

Miałem okazję występować przed księżną Frechetti, gdy przybyła ona do Sercicii. Chciała, aby pirackie statki księcia ograniczyły handel na południowych wybrzeżach Amalveti. Powodem była raczej sprawa osobista niż chęć zysku. Zamierzała dużo zapłacić Sercicii za wykorzystanie jego wędrujących po morzach *erfani*. Sądzę, że doszli do porozumienia. Księżna, cudowna elfka z burzą połyskujących, czarnych włosów, była inteligentna i charyzmatyczna, lecz bardzo wymagająca. Służący twierdzili, że bardzo grymasiła i łatwo się obrażała, więc wszyscy starali się nie obsługiwać jej więcej niż raz.

Księstwo Frechetti przez wiele lat znajdowało się w rękach tej jednej rodziny. Obecnie panująca księżna ma nienasycony apetyt na pochlebstwa. Przywiozła ze sobą całą galerię pochlebców, którzy na wyścigi wymyślali coraz to bardziej wydumane porównania dla jej jasnyniebieskich oczu, ciemnych włosów i białej cery. (Niektórym z nich nie powinno się pozwolić na używanie żadnego cywilizowanego języka. Rzeź słów, której z upodobaniem się oddawali, doprowadziłaby do łez dorosłego mężczyzny). Doradcy księżnej nie wywarli na mnie dobrego wrażenia, ale Luisa de Voltura powiedziała mi później, że zmysł polityczny Frechetti jest wyostrzony niczym brzytwa. Ścisła sztuki srebra, aż zaczynają błagać o litość, a *erfani* raczej się jej boją, niż ją kochają.

Księżna posiada wyjątkową reputację, szczuje na siebie trzech królów i utrzymuje na dystans Świątynię. Jedyną polityczną siłą, z którą nie poradziła sobie do końca, są republikanie, którzy ostatnio zdetronizowali *signori* Eziano. Znałe z zadziwiających kanałów Eziano leży na terytorium księstwa Frenetti, a *signore* był kuzynem księżnej. Najwyraźniej księżna uważa obecność republikanów za osobisty afront i bardzo się stara, aby zmniejszyć ich wpływ.

Księżna Frechetti jest potężnym Władcą Zwierząt i adeptką Fechtmistrzem.

O księżnej Jonaccolli

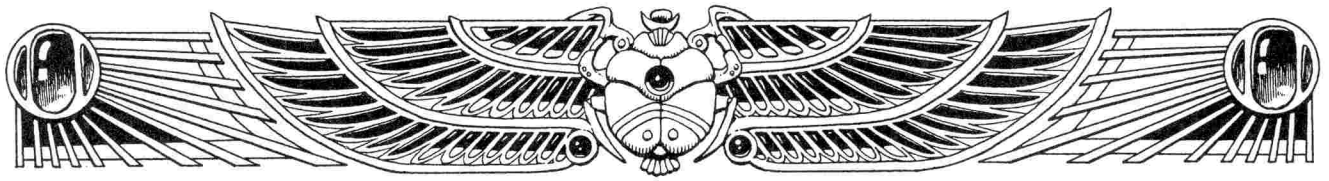
Ludzka księżna Jonaccolli jest nieco podstarzałą pięknością, wywodzącą się z therańskiej szlachty oraz jednym z trzech therańskich książąt. Księstwo Jonacolla często znajdowało się w centrum politycznych dysput Talei, gdyż tu stoi miasto Uomonza, siedziba *pompate*. A to wystarcza, aby stało się naturalnym celem dla Theran. Obecna księżna, kiedyś Krizalla z domu Gascilium, całkiem sprawnie posługuje się zdolnościami Ksenomanty, które zyskała wraz z tytułem i utrzymuje się przy władzy. Sposób, w jaki otrzymała ten tytuł, to długa historia.

Od czasu założenia kultu Primy, książęta i księżne Jonaccolli walczyli o powstrzymanie ekspansji *pompate* Talei. W roku 1489 TH *pompate* Sprawiedliwość III ogłosił wojnę z ówczesnym księciem Jonaccolli, który ustawicznie obrażał go czymś, co eufemistycznie nazywa się „brakiem wiary”. (W Talei może oznaczać to dowolną obrazę: od przesadnego upodobania do zabójstw po noszenie w ostatni tydzień tygodnia obuwia w niewłaściwym kolorze). Sprawiedliwość III wysłał mały oddział żołnierzy Świątyni, aby ten dokonał symbolicznej inwazji i w dobitny sposób uświadomić księciu błędy. Potem książę miał się przyznać do przewiny, pokornie błagać o zjednoczenie ze Świątynią i płaszczyć się, aby ukoić zranioną dumę *pompate*. Wówczas zostałby formalnie przyjęty w łaski Sprawiedliwości III. Książę Jonacolla nie chciał się jednak bawić w coś takiego. I oto fortel *pompate* przeobraził się w najkrwawszą wojnę, jaka nawiedziła Taleę od czasów Pogromu. Nazwano ją wojną grabi, od symbolu, jaki nosili żołnierze *pompate*. (Mówili, że ściągnął księcia Jonacollę z tronu tak, jak ogrodnik zagrabia suche liście z grządk. Jakże boli duszę barsawiańskiego trubadura tak wydumana metafora!).

Chcąc zdobyć względy *pompate*, królowie północy i południa zaprezentowali zadziwiającą jedność i poparli usunięcie księcia. Ten ruch z kolei zjednoczył innych książąt Talei, co samo w sobie jest niezwykle. Im jednak tak bardzo nie podobał się precedens, ustanowiony przez połączenie sił duchownych i królewskich, że wszelkie różnice pomiędzy nimi stały się nieistotne. Nawet Theranie, którzy zwykle pozwalali Taleańczykom spokojnie prowadzić wewnętrzne wojny, tym razem dali się wciągnąć w walkę. Gubernator popierał *pompate*, lecz intryganci z różnych therańskich domów szlacheckich pomagali swoim ulubionym książętom i zarabiali ogromne sumy, sprzedając broń i najemników wszystkim stronom.

Wiele krwi spłynęło, nim w końcu książę Jonaccolli został zabity na polu bitwy razem z książętami Malcovezzi i Romertazzi (oba księstwa leżą na południe od Jonacolla i włączyły się do pomocy obłożonemu sąsiadowi). Skoro pojawiły się trzy wolne miejsca, therańscy arystokraci, którzy popierali królów i *pompate*, zażądali prawa do wystawienia kandydatów na miejsca książąt. Gubernator z entuzjazmem poparł szlachtę z nadzieją, że therańscy książęta wzmocnią jego kontrolę nad zbuntowaną prowincją.





Sprawiedliwości III nie obchodziło, kto zajmie tron księcia Jonaccolli, dopóki kandydat bezgranicznie popierał Świątynię. Dlatego też wybrał theranską kandydatkę, która wydawała się najbardziej podatna – Krizallę z Domu Gascilium – oddaną wierną Primy od czasu osiągnięcia dorosłości.

Trudno powiedzieć, czy Krizalla tylko udawała czystość serca, czy też prawdziwy wzorzec Jonacolla zmienił nową księżną we wroga Świątyni, podobnego jej poprzednikom. W bardzo krótkim czasie stała się ona doskonałą manipulatką i niespodziewaną solą w oku *pompate*. W jednym ręku trzyma króla północy, a w drugim króla południa, szcując ich przeciwko sobie w sposób, który najbardziej służy księstwu i szkodzi jej przeciwnikom. Księżna najwyraźniej lubi wywoływać konflikty dla samych konfliktów, a jej intrygi słyną z cierpienia i zniszczeń, jakie przynoszą wszystkim w nie uwikłanym.

Jonacolla nie ma nic przeciwko naciskaniu kogo się da, kiedy jest górą, choć zwykle gubernatora, towarzyszy z Domu Gascilium i *signore* Uomonzy uznaje za sojuszników. Przymierze księżnej i zwykłego *signore* jest czymś wyjątkowym, jednak w tym wypadku oboje próbują ograniczyć władzę *pompate* nad księstwem.

O księciu Malcovezzi

Obecny książę Malcovezzi jest synem Theranina, wyniesionego na tę pozycję po wojnie grabi. Ten wysoki, chudy ork o przedzierzających się włosach i niezwykle przenikliwych oczach odwiedził księcia Sercicii, gdy przebywałem na jego dworze. Morscy piraci Sercicii uwięzili kilku cennych handlarzy Malcovezzi i ten przybył, by negocjować obniżenie wysokości okupu.

Heodori powiedział mi, że książę Malcovezzii niegdyś był równie zdrażliwy i zachłanny, jak jego towarzysze, lecz przeżył zadziwiającą transformację, doświadczywszy wizji Pasji Primy. Malcovezzi przysiągł solennie nigdy nie skłamać i bronić honoru Świątyni, kiedy to konieczne. Studiował także legendy o Primie i publicznie wyraził pragnienie, by zmienić całe Imperium Theranckie w bastion tej wiary. Częścią tego przedsięwzięcia miała być budowa uniwersytetu – oczywiście imienia Malcovezzii – w mieście Tavano. Uniwersytet ów stał się ważnym elementem życia każdego młodego Dawcy Imion, pragnącego zrobić karierę w Świątyni. Co ciekawe, jest również kolebką myśli republikańskiej, którą Malcovezzi uważa za grzeszną. (Jego próby wykorzenienia republikanizmu z uniwersytetu okazały się nieudane; duża liczba wykształconych ludzi zgromadzonych w jednym miejscu zwykle broni własnych poglądów, niezależnie od tego, co myślą o tym władze).

Troska Malcovezziego o Świątynię wywołała wrogość księżnej Jonaccolli. Oddanie Temu, Który Będzie, sprawia, że graniczne potyczki z siłami Jonacolla książę traktuje jak świętą krucjatę. Z gubernatorem Berdeu utrzymuje dobre stosunki, choć ów nie akceptuje pomysłów nawrócenia Wielkiej Thery. Ponieważ Imię Malcovezzi przekazuje legendarne umiejętności Zbrojmistrza, Malcovezzi wykuwa broń i pancerze dla Enici, bractwa wojowników Świątyni. Traktuje *padere* Vivanoce, głowę Enici, jak brata.

O księżnej Romertazzi

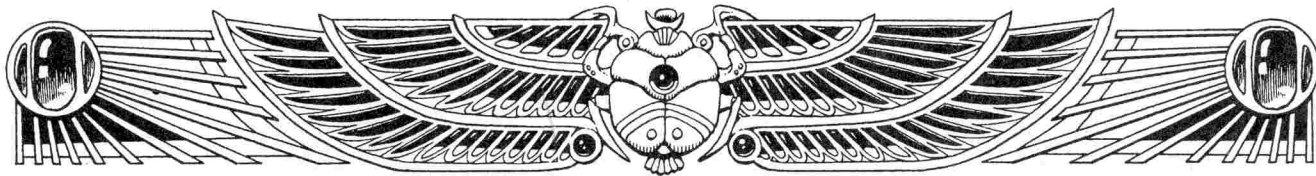
Ta młoda wietrzniczka niedawno objęła władzę po ojcu, a książę Sercicii opisał ją całkiem dosadnie, jako „głupią istotkę z jedwabnymi skrzydłami zamiast mózgu”. Król południa jest opiekunem księżnej, ona zaś popiera go równie gorąco, jak wcześniej jej ojciec. Wietrzniczka musi się jednak jeszcze pokazać na szerszej scenie taleańskiej polityki. Najwyraźniej bardzo się stara, by wywołać zachwyt *erfani*, jednak mówi się, że szybko i okrutnie karze tych wasali, którzy okazują jej brak szacunku. O jej inteligencji mówi się różnie, choć wietrzniczka okazała się na tyle mądra, żeby wybrać dzielnego dowódcę wojska, t'skranga Imieniem Daporvio, który fachowo odpiera częste najazdy księcia Sercicii na jej ziemię.

Księżna Romertazzi jest z pochodzenia Theranką, przez dom Ippuli. Jej ojciec był akarenti Talei, zanim przeszedł na wiarę w Primę i został księciem po Wojnie Grabi. Księżna utrzymuje silne związki ze swoim domem, jej księstwo zaś jest przystanią dla związanych z Ippuli wędrownych artystów, wagabundów i próżniaków. Innym władzom w Talei się nie podoba, że ma w zwyczaju chronić poszukiwanych przestępców i od czasu do czasu posyłają niewielkie grupki adeptów do Romertazzi, żeby pojmać uciekinierów z innych księstw.

GODNY POŻAŁOWANIA, LECZ ZRÓZUMIAŁY INCYDENT

Moja niewola była winą Ilessy, ślicznej młodej narzeczonej straszliwego Sercicii. Wyobraziłem ją sobie jako istotę o pustej głowie, pomalowanych paznokciach, upodobaniu do przesadnych strojów i braku głębszych myśli czy wyższych uczuć. Ilesa jednak okazała się czarującym dziewczęciem z wieloma romantycznymi pomysłami wprost z legend Talei. Jej małżeństwo z Sercicią zaaranżowano, miało ono przypieczętować sojusz polityczny między księciem a jej ojcem, *signor* Uomonzy. Oceniając ją po trudności zadań, jakie postawiła Sercicii, kiedy był jeszcze narzeczoną, bez trudu doszedłem do wniosku, że książę raczej nie pasował do ideału romantycznego kochanka. Książę jest odważnym i potężnym wojownikiem, jak wielu





bohaterów z legend, ale jednocześnie traktuje szorstko i bez szacunku tych, którzy nie są mu podobni – kobiety w szczególności. A – jeśli przez chwilę mogą być dosadny – olbrzymi troll rzadko jest idealnym mężem dla delikatnej elfki.

I oto nagle ja pojawiaam się na scenie – inny elf, wyrafinowany, życzliwy i dziarski (tak w każdym razie mi mówiono). Co zrozumiałe, biedna Ilessa wkrótce zapalała do mnie wielką namietnością. Ja, głupiec, oczekiwałem, że żywione do mnie uczucia zachowa dla siebie, w swej wyobraźni.

Dlatego też przyznaje, że byłem zaskoczony, kiedy wślizgnęła się do mojej sypialni i uniosła róg koca. Byłem jeszcze bardziej zaskoczony, gdy uderzyła palcem u nogi w wystającą płytkę i wydała z siebie okrzyk, który obudził cały dom. Całe szczęście komnata Sercicii znajdowała się po drugiej stronie pałacyku, miałem więc chwilę czasu, żeby zebrać rzeczy i uciec przez okno. Wcześniej przed próbą ucieczki powstrzymywał mnie strach przed magicznie wzmacnianymi psami księcia, ale gdybym w tej sytuacji pozostał, oczekiwał mnie los gorszy niż strawa dla tych zwierzaków.

Z braku miejsca pominęliśmy brawurowy opis ucieczki Stendariela przed psami i sługami Sercicii. Zamieszczamy jedynie streszczenie późniejszych wydarzeń.

Przez jakiś czas Trubadur błąkał się po wyspie, aż wpadł na kilku adeptów, ukrywających się w jednej z jaskiń. Uznając Stendariela za pirata Sercicii, adepci zbili go do nieprzytomności, uświadomiwszy sobie jednak swoją pomyłkę, przedstawili się jako therańscy agenci, szpiegujący księcia. Stendariel przekonał ich, żeby zabrali go z wyspy na swojej łódce. Na lądzie spróbował ich opuścić, lecz siłą zmusili go do podróży do therańskiej twierdzy Pezzano.

Thom Edrull



♀ THERANACH

Nawet w oczystej Barsawii nigdy nie angażowałem się w politykę. W konflikcie między Barsawią a Therą nie poparłem żadnej ze stron. Zapisuję historię, nie tworzę jej. A wszyscy dobrze wiedzą, że to zwycięzcy płacą historykom, by pisali kroniki. Nie żywiłem więc szczególnej urazy do Theran, którzy mnie pojмали. Wkrótce przekonałem ich, żeby nie tylko mnie uwolnili, ale też zapłacili mi za przekazanie informacji, które udało mi się zdobyć na dworze Sercicii. Robiąc to, dowiedziałem się różnych ciekawych rzeczy o Theranach w Talei.

♀ MIEŚCIE PEZZANO

Pezzano to wybudowane przez Theran miasto na wschodnim wybrzeżu Talei, w księstwie Jonacolla. Jest tu port morski, koszary, budynki administracji, domy mieszkalne i mały targ. W pierwszej chwili Pezzano zrobiło na mnie zadziwiające wrażenie. Styl architektury jest therański, ale na skromną skalę okresu pre-imperialnego. Piramidy schodkowe w Pezzano są małe, zbudowane raczej ze względu na funkcjonalność, a nie po to, by swoją wspaniałością wywołać wrażenie na prostych tubylcach. Jeśli wierzyć legendom, budowę Pezzano zlecono znanemu ze skąpstwa gubernatorowi. Wedle owej historii nakażał on wybudować mniejsze budowle, niż zaplanowano, a różnicę w wydatkach schował do kieszeni.

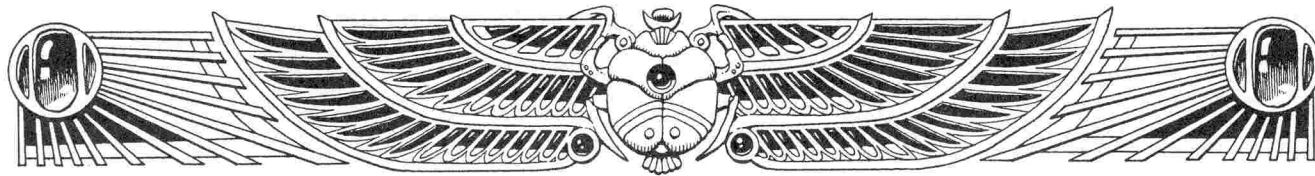
W latach poprzedzających Pogrom Theranie opuścili Pezzano. Ponieważ miasto było w większości niezamieszkane, Horrorzy zignorowały je. Gdy Theranie powrócili do Talei w 1430 TH, odkryli, że Pezzano jest właściwie nienaruszone, z wyjątkiem magicznych pułapek pozostawionych przez ostatnich mieszkańców, które trzeba było usunąć.

W siedemdziesiąt osiem lat po powrocie imperium miasto wciąż wydaje się dość spokojne i niezamieszkane. W pewien sposób Pezzano symbolizuje obecność Thery w życiu Talei. Tak jak ich forteca nie dominują, a się wtapiają. Choć sami Theranie uważają się za władców Talei, jednak w rzeczywistości są tylko jeszcze jednym składnikiem w tym niezwykle skomplikowanym gulaszu.

♀ THERAŃSKIEJ POLITYCE W TALEI

Kiedy w roku 345 TH Theranie po raz pierwszy pojawili się w Talei, przewidujący władcy i *pompate* wiedzieli, że próba podbicia jest nieuchronna. Dlatego też „zmiękczyli” Theran, wciągając ich w powikłaną taleańską sieć podstępów i intryg.





Rywalizujący książęta szukali wsparcia różnych therańskich domów szlacheckich w ciągłych wojnach. Therańska szlachta na początku szukała jedynie zysku, sprzedając broń, wiedzę magiczną, konie oraz najemników każdemu, kogo było na to stać. Krok po kroku jednak Theranie stawali się coraz bardziej uwikłani w sprawy Talei, co nieuchronnie oznaczało stawanie po czyjejś stronie... i ostatecznie uchroniło prowincję przed inwazją.

Rywalizacja między domami była kluczowym elementem, który doprowadził Theran do osunięcia się w taleańskie błoto. Kiedy Dom Thaloss zaopatrywał armię *pompate*, ich rywale w domu Argenti popierali księcia Jonacolli przeciwko *pompate* tylko po to, żeby zrobić na złość Thalossom. Uwielbiający konspirację, Dom Medari nieuchronnie szukał trzeciej siły, którą mógłby wesprzeć, żeby wtrącić się sprawy obu rywali jednocześnie. I tak to wesolutko szło – no i idzie nadal.

Niezwykła uroda tej dziwnej ziemi dodatkowo zachęcała Theran do włączenia się w sprawy prowincji. Talea to czarujące miejsce: tonące w słońcu miasta, malownicze pejzaże i luksusowy sposób życia są bardzo kuszące. Wielu therańskich szlachciców zamieszkało w taleańskich miastach i wkrótce uwikłało się w politykę miejscowych *signori*. Talea, kraj Dawców Imion o gorącej krwi, ceniących honor ponad wszystko, przyciągnęła również młodych Theran, pragnących rozślawić swe imię. Rywalizujące therańskie domy popierały różnych walczących ze sobą *signori*, a ponieważ polityczne konflikty w Talei przekształcają się w kampanie wojenne równie szybko, jak w letnią noc pojawia się burza, Theranie wkrótce odkryli, że stoją naprzeciw siebie na polu bitwy. Nie minęło wiele czasu, a therańscy obywatele prowincji na wiele różnych sposobów stali się Taleańczykami, choć zachowali swój język i, przynajmniej powierzchownie, dotrzymywali dawnych sojuszy. Wielu ważnych Theran w historii Talei urodziło się tutaj i nigdy nie postawiło stopy na imperialnej wyspie. Mniej więcej jeden na pięciu Theran przeszedł na wiarę w Primę, która zapewniła głębsze przeżycie religijne niż popularna na Wielkiej Therze powierzchowna wiara.

W 443 TH Thera ogłosiła, iż staje się Imperium, a Talea jej własnością, nie państwem sprzymierzonym. To wydarzenie nie wpłynęło na bieg życia w prowincji. Therańskie władze w prowincji uznały podbój za niewiele więcej niż formalność, którą był w rzeczywistości. Królowie Talei i *pompate* nie mieli nic przeciwko władzy imperium, zadowolili ich przekonanie najwyższego gubernatora Thery do ustanowienia gubernatorem prowincji urodzonego w niej Theranina. Od tego czasu książęta i królowie płacili podatki gubernatorowi, a ten przekazywał je Wielkiej Therze – i wszyscy są zadowoleni z takiego układu. W rzeczy samej, obecność Thery w Talei wzmocniła system, zamiast go zepsuć. Taleą rządzą domy szlacheckie, nie Arbitorium – a w Talei, jak i w Therze, często ich cele są sprzeczne.

♀ WPLYWOWYCH THERANACH W TALEI

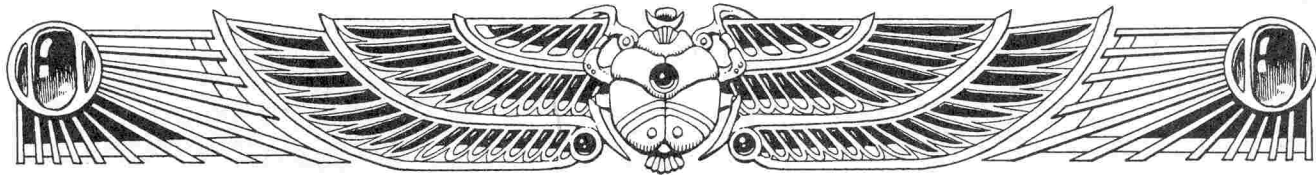
Po przybyciu do Pezzano, therańscy adepci, z którymi się zaprzyjaźniłem, zaprowadzili mnie do domu miejscowego *akarenti*, kobiety t'skranga Imieniem J'onnoz R'anzaba. Gubernator Berdew podczas urzędowania wyrzucił sześciu szefów wywiadu i J'onnoz – młoda kobieta, której ambicje przewyższały niestety umiejętności – została nominowana na to stanowisko. Nie raziła sobie do tego stopnia, że ja – barsawiański lutniarz bez sztuki srebra przy duszy – stałem się jej najbardziej godnym zaufania sojusznikiem. W zamian za niewielkie stypendium – co w mojej sytuacji finansowej było bardzo przydatne – wędrowałem po Pezzano i innych miejscach, grałem na lutni i słuchałem plotek. Wiernie przedstawiałem J'onnoz to, co podsłuchiłem, i razem szukaliśmy użytecznych informacji. Przy okazji dużo dowiedziałem się o wpływowym Theranach w Talei. (Gdyby któryś z czytelników zapragnął skrytykować moją pracę dla Theranki, zapraszam go do odwiedzenia obcego kraju wbrew woli, bez pieniędzy i przyjaciół, od których można by je pożyczyć, i bez środków do życia. Zobaczmy, jak długo pozostałby przy swoich wspianych ideałach. Piękne słowa nie zapełnią brzucha i nie kupią dachu nad głową. W końcu nie byłem w Barsawii!)

Gubernator Berdew

Gubernator Berdew to prosty, uczciwy ork. Co niezwykle, jest lubiany przez swoich podwładnych, którzy nawet martwią się o jego zdrowie i sądzą, że któregoś dnia zapracuje się na śmierć. Berdew szczerze wierzy w wielkość i prawość imperium, a niemoralne zachowania rodaków martwią go, jako niegodne prawdziwych Theran. Ponieważ w Talei większość spraw załatwia się potajemnie, gubernator często spiera się ze swoimi rodakami. Uważa, że większość Theran, robiących interesy w Talei, obchodzi jedynie własna fortunka i stają oni na głowie, aby tylko nie zyskał zbytnej władzy w prowincji.

Obecnie gubernatora najbardziej zajmują rosnące nastroje republikańskie wśród wykształconej klasy średniej Talei. Widział siłę sympozjum w Barsawii i uważa Taleański republikanizm – który ma wiele wspólnego z sympozjum – za największe zagrożenie dla spraw imperium. Chcąc powstrzymać przywódców Eziano przed rozprzestrzenieniem tego, co uważa za zgubną doktrynę, Berdew jest gotów użyć wszelkich dostępnych środków. Podobno wezwał nawet dowódcę Drugiej Floty, aby zbombardował fortecę republikańców. Jednak admirał Kebakki należy do Domu Zanjan, który prowadzi w Eziano dużo interesów. (Tak naprawdę miasto jest swego rodzaju domem najemników związanych z Zanjanami; mieszkają tu, jeśli akurat nie walczą





w jakiejś żalosnej bitwie). Kebakki odmówił zaatakowania Eziano i Berdew uważa, że główną tego przyczyną były rodowe interesy. Gubernator skierował protest do Arbitrium, w którym oskarżył Kebakkiego o niesubordynację. Szkoła Wojskowa, składająca się przede wszystkim z Zanjan i zasilana z eziańskich posiadłości rodziny, rzecz jasna poparła admirała. Berdew, wywodzący się z Domu Krand, odmówił przystąpienia do „nieprzystojnych” rozgrywek między poszczególnymi domami.

W Wielkiej Therze nie utrzymuje żadnych sojuszy, więc nie ma wystarczających wpływów, aby zmusić admirała do działania.

Najbliższymi sojusznikami Berdewa są księżna Jonaccolli i książę Malcovezzi, chociaż każde z nich ciągnie go w inną stronę. Jonacolla chce, aby kontrolował potęgę Świątyni, Malcovezzi zaś pragnie przenieść wiarę w Primę do Wielkiej Thery.

Betedar

Ta surowa elfka jest kupcem korzennym, posiada składy w Pallacie, Uomonzy, Eziano i Apazzy. To także wpływowy członek Domu Medari, mającego w zasadzie monopol na handel zagranicznymi przyprawami w oszalałym na punkcie dobrej kuchni kraju! Nic dziwnego, że potencjalni konkurenci zwykle kończą na ulicy z dziurą w jakimś ważnym miejscu na ciele. Przyjaźń, jaka wiąże Betedar z Gianem Aldrichio, niebezpiecznym *signore* Pallaty, bez wątpienia ułatwia elficy wynajmowanie doświadczonych zabójców, dzięki którym utrzymuje swoją pozycję.

Betedar, gorliwa wyznawczyni Chorrolisa, boi się i nienawidzi zarazem wyznawców Primy. Taleańska Pasja otwarcie przeciwstawia się bogactwu i przyjemności, co automatycznie czyni z wyznawców Primy obrazę dla każdego miłośnika chciwości i luksusu, które uosabia Chorrolis. Betedar czuje się zagrożona przez tych, którzy chcą nieść wiarę Primy w Wielkim Mieście Thera i dlatego ogłosiła cichą wojnę z *pompate* i jego ewangelizującym sojusznikiem, księciem Malcovezzi. Zwróciła też Dom Medari przeciwko Świątyni i zawiązała sojusze z jej tradycyjnymi wrogami, aby zmusić *pompate* do zaprzestania poszukiwania wiernych na Therze.

Wielu *padere* Primy boi się wchodzić do dzielnic, w których działa Betedar, gdyż nie chcą zostać zaatakowani przez jej zbirów. *Padere* Vivanocce, smokowiec, stojący na czele zakonów wojowników Świątyni zwanego Enici, przysięgł wykorzystać tę organizację do usunięcia Betedar z Talei. Spodziewam się, że w nadchodzących latach obie strony rozleją wiele krwi.

Admirał Kebakki

Admirał Drugiej Floty to mrukliwy krasnolud o krągłej twarzy. Co dziwniejsze, sprawowanie dowództwa nad therańskimi siłami okazuje się niczym w porównaniu z jego wpływami w Talei. Znacznie ważniejsza jest pozycja szefa działu rozliczeniowego Domu Zanjan, którą posiada Kebakki. I tak admirał zajmuje się sprawami najemników i grup adeptów w republikańskim Eziano. Admirał spędza więcej czasu w Eziano niż w therańskim Pezzano, sprawdzając kontrakty z kompaniami najemników z całego imperium. Wojny w Talei są niewielkie, acz dochodowe, a cechują je stosunkowo niewielkie straty, więc dowódcy chętnie ściągają oddziały do Talei. Najemne siły Kabakkiego składają się między innymi z wojowników issyrów, bandytów z Kreany, indrisańskich jaraputów i barsawiańskich orkowych nomadów.

Z drugiej strony admirał Kebakki zamierza uczynić z Eziano centrum budowy statków powietrznych, gdyż większość pozostałych po Pogromie w Talei okrętów uległa zniszczeniu w czasie wojny grabi. Władcy z Talei serce zaczyna bić szybciej na samą myśl o kupowaniu statków powietrznych, aby wykorzystać je przeciwko swoim wrogom, a Dom Zanjan zamierza zbić fortunę na ich sprzedaży. Myśl o statkach powietrznych w rękach Talean przyprawia gubernatora Berdewa o apopleksję i to mimo zapewnień Kebakkiego, iż statki będą obsadzone wynajętymi przez jego dom najemnikami, aby nigdy nie zostały wykorzystane przeciwko oddziałom Imperium.

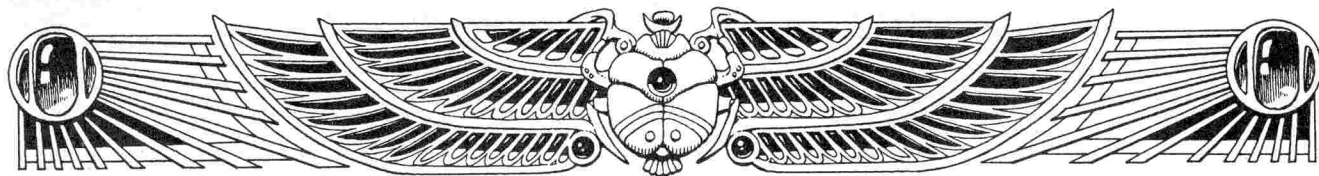
Kebakki, wyjątkowy egoista i intrygant, posiada tylko jeden cel: zysk. Olbrzymie bogactwa, którymi obsypuje swoich oficerów i Zanjan, dają mu znacznie lepsze podstawy, niż może się spodziewać gubernator. Kanclerz Lograno z Eziano jest prawdopodobnie stałym sojusznikiem admirała i żaden z królów, książąt, *signori* czy członków Świątyni nie śmie go obrazić, gdyż każdy chce znaleźć się na pierwszym statku, który opuści stocznię w Eziano.

Generał Ozfrak

Generał Ozfrak to posiwiata orczyca, która dowodzi Dziesiątym Legionem. Choć therańskie oddziały nie walczyły w Talei od czasów wojny grabi, generał Ozfrak utrzymuje wojsko pod bronią. Z tej przyczyny oficerowie orczycy musztrują i ćwiczą żołnierzy do upadłego. Jednak poza służbą cały legion jest rozluźniony i zdemoralizowany przez zwykłą nudę. Większość żołnierzy nie cierpi beczynności, na którą są skazani, niewielu jednak narzeka, gdyż wolą nie trafić do Maraku.

Ozfrak najwyraźniej nie ma pojęcia, jak bardzo jest niepopularna wśród żołnierzy i oficerów. Tak naprawdę interesuje ją tylko jedna rzecz: tajemnice primaizmu, którego jest oddaną wyznawczynią. Chyba z tego powodu nabrała zwyczaju





mówienia zagadkami, co niepokoi jej podwładnych. Z wyjątkiem niezadowolonych żołnierzy piechoty, Ozfrak nie ma jednak prawdziwych wrogów, jej duchowe zainteresowania pochłaniają tak wiele czasu, że nie stanowi groźby dla innych.

Próbując zyskać wpływy w therańskiej administracji, *pompate* dał Ozfrak osobistego spowiednika, aroganckiego *padere* Juragne. Ten spędza większość czasu w Pezzano, przekupując urzędników związanych z Arbitorium. Większość Theran uważa go za prowincjusza z dziwacznymi pomysłami, którego należy tolerować tylko dlatego, że generał Ozfrak darzy go szacunkiem.

Yuglovian

Yuglovian jest obsydianinem, który według plotek wyłonił się z tego samego żywogłazu, co szanowany (i straszny zarazem) najwyższy gubernator Thery, Kanidris. Jest *akarenti* Berdewa. Na stanowisku tym zastąpił moją biedną przyjaciółkę, kiedy gubernator odkrył, że jakiś wietrzniak przegląda jego osobiste dokumenty. (Berdew zwolnił J'onnoz i dodatkowo postawił ją przed sądem wojennym. Oprócz mnie nikt nie mógł uratować mojej przyjaciółki od straszego losu, więc zrobiłem to i oboje uciekliśmy z Pezzano).

Z tego, co udało mi się dowiedzieć, wszyscy w Pezzano boją się Yugloviana, częściowo z powodu jego przerażającego sposobu bycia, a częściowo dlatego, że wierzą, iż składa raporty bezpośrednio Kanidrisowi. Niektórzy mówią, że obsydianin ma w planach upokorzenie admirała Kebakki. Wiem na pewno, że krasnolud w tajemnicy oferuje nagrodę każdemu, kto może mu dostarczyć informacji o przeszłości Yugloviana lub jego planach.

♀ SIGNORI

Konieczność uratowania J'onnoz pojawiła się w wyjątkowo trudnym momencie. W końcu udało mi się zarobić wystarczająco dużo pieniędzy, żeby zapłacić za przelot statkiem powietrznym z powrotem do Barsawii. Zmuszony jednak zostałem do wydania ich na przekupienie różnych *erfani* w księstwie Jonacolla, kiedy wędrowaliśmy w poprzek Talei do miasta Apazza. Wiedziałem, że *signora* Apazzy, Gianna Volla, była mniej niż przyjazna imperium i miałem nadzieję, że posiadane przez nas informacje o działaniach Theran mogą nam kupić bezpieczeństwo. Dość ryzykownie zakładałem, że jeden uciekinier przed therańską sprawiedliwością nie uzasadni wojskowych działań przeciwko Apazzy – i miałem rację.

Po raz kolejny przystojne rysy twarzy i urok osobisty zmieniły mój los na lepsze. *Signora* Volla, niedawno owdowiała, szukała mojego towarzystwa. Honor i dobre wychowanie nie pozwalają mi opisywać tego, co wydarzyło się między nami, ale mogę bez problemu przekazać to, czego dowiedziałem się od Volli o *signori* Talei i miastach, którymi rządzą.

♀ ROZWÓJU MIAST

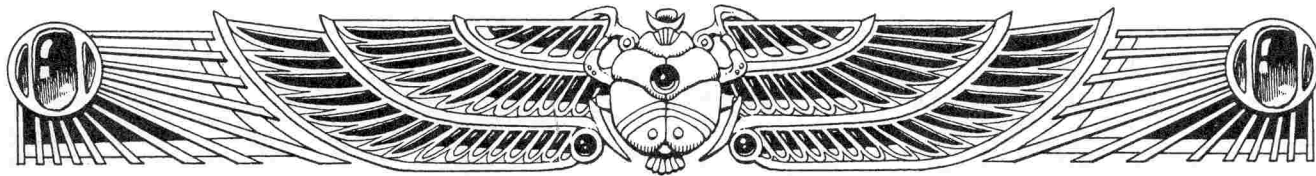
Przed przybyciem Theran miasta Talei były małymi osadami, w których żyło niewielu rzemieślników. Książęta trzymali swoich *erfani* na gospodarce, uprawiali oni rolę i hodowali bydło, co przynosiło główny dochód prowincji. Najbardziej ożywionymi miejscami Talei były pałace książąt, które budowano w miejscach łatwych do obrony, a nie przy ewentualnych szlakach handlowych.

Pierwsi therańscy szlachcice prowadzili interesy w miastach i pochlebstwem zachęcili książąt do dania pospólstwu większej swobody. Przybycie *erfani* – zwolnionych z przywiązania do ziemi – w połączeniu z therańską smykałką do interesów, zmieniło niewielkie osady w duże i bogate miasta. Przez jakiś czas książęta i królowie, na których ziemi stały miasta, obciążali je możliwie najwyższymi podatkami. Wybitni obywatele wkrótce zrozumieli jednak, że mniej z trudem zarobionych pieniędzy będzie ich kosztować wybudowanie umocnień i wynajęcie najemników do obrony przed książęcymi czy królewskimi wojskami, niż dalsze płacenie szlachcie uciążliwych podatków. I tak oto przeciwstawili się książętom i królom, a od tego czasu wahadło władzy kołysze się w tę i z powrotem – od mieszczan do książąt.

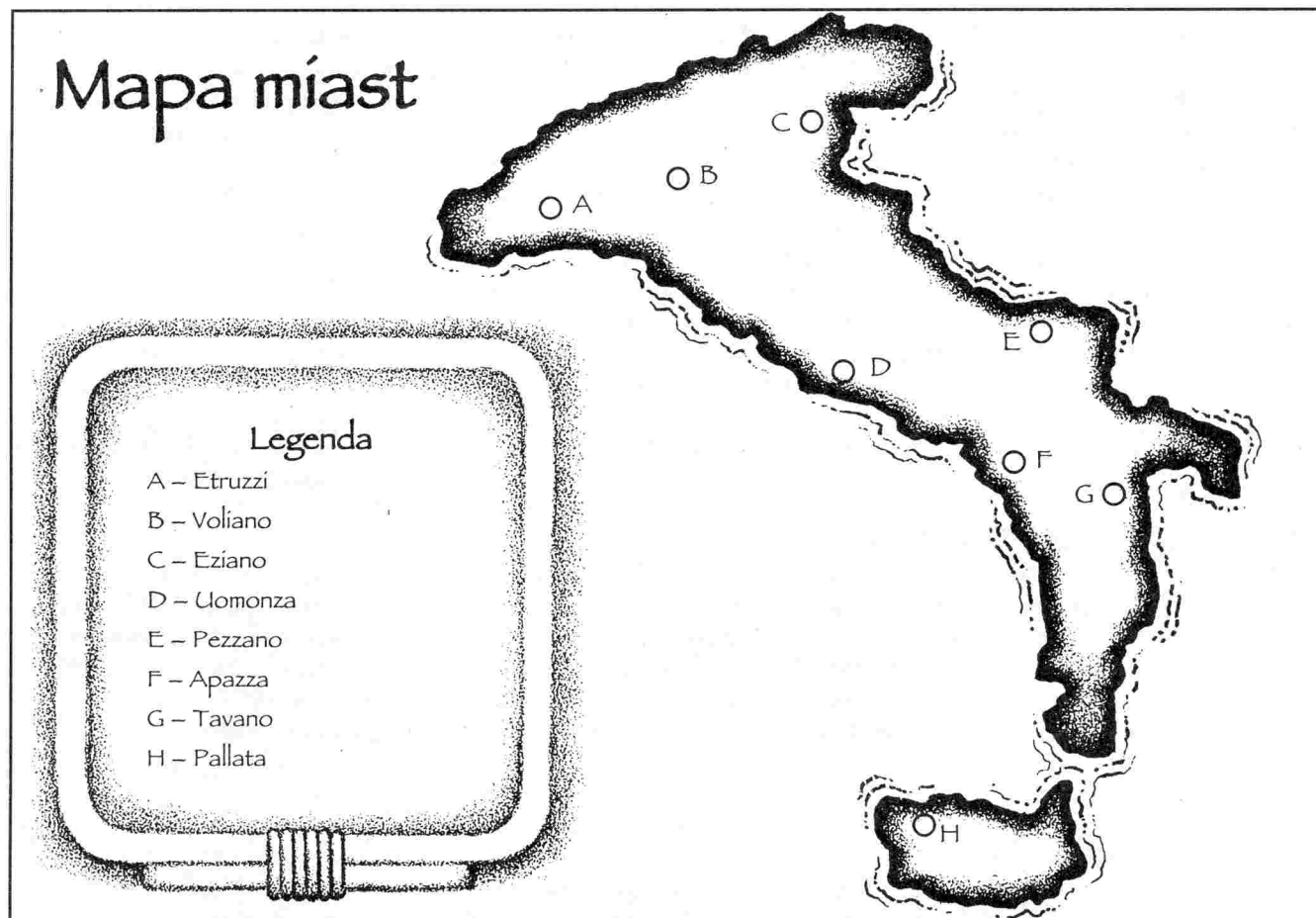
Wkrótce mieszkańcy miast odmówili królom i książętom prawa do sprawowania nad nimi władzy. Wywołało to rozdźwięk między miastami a Świątynią, gdyż wielu kapłanów pochodziło z arystokratycznych rodów ziemskich, związanych z książętami. Książęce i królewskie siły oblegały zbuntowane miasta z przerwami od 600 do 800 TH. Niektóre zdobyto i splądrowano, lecz częściej z powodzeniem odpierały one ataki. Theranie udawali neutralność w tym konflikcie, lecz w tajemnicy pomagali przywódcom miast, którzy tymczasem nadali sobie tytuły *signori*.

Pogrom sprowadził na miasta wielkie nieszczęścia. Zależni od handlu mieszkańcy popadli w głębokie ubóstwo. Kiedy Pogrom się zakończył, a cytadele otworzyły, miasta nie miały wystarczającej siły, żeby przeciwstawić się wojskom książąt. Z drugiej strony ci ostatni kontrolowali dużą liczbę samowystarczalnych kaerów, rozrzuconych po ich dziedzinach. W latach ukrycia wyszkolono również wielu adeptów, aby zaraz po zakończeniu Długiej Nocy przejąć miasta.





Mapa miast



W pierwszych latach wolności adepci wyszli z kaerów, by oczyścić okolice z pozostałych Horrorów. Dzięki tej dobrze zaplanowanej kampanii w Talei pozostało mniej innowymiarowych bestii niż we wszystkich innych imperialnych prowincjach. (Aby sprawiedliwości stało się zadość, trzeba też dodać, że Talea ma mniejsze terytorium niż pozostałe prowincje). Do roku 1420, tuż przed odzyskaniem Talei przez Theran, książęce ziemie rodziły obfite plony, a *erfani* byli bezpieczni i zadowoleni. Książęta wzbogacali swoje szkatuły, opodatkowując miasta, starając się jednak nie spowodować ich upadku. Od ubogich mieszkańców nie można było wyciągnąć zbyt dużo pieniędzy, niemniej książęta oraz królowie i tak ich żądali, choćby po to, żeby udowodnić swoje prawo do nakładania podatków. A miasta, które nie mogły sobie pozwolić na naprawę murów i fortów czy wynajęcie najemników, nie mogły się przeciwstawić.

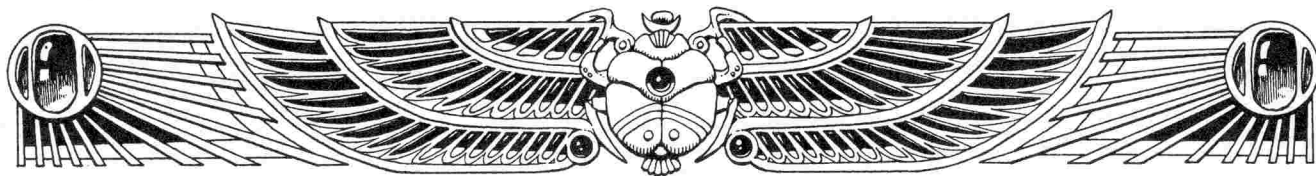
♀ RZĄDACH SIGNORI

Signori są oligarchami, których prawo do władzy wywodzi się z bogactwa i pozycji. Z wyjątkiem republikańskiego Eziano, każdym miastem Talei rządzi grupa ponad dziesięciu *signori*. Tylko osoba uznana za głowę owego zgromadzenia może jednak rzeczywiście posługiwać się tytułem *signore* lub *signora*. Inni członkowie rady nie posiadają żadnego tytułu. Podam tutaj przykład: Gianna Volla jest głową rady rządzącej Apazzą i dlatego należy zwracać się do niej „*signora* Volla”. Jej brat, Vido, również członek rady, posiadający duże wpływy (wszak to jako jeden z jej najbardziej zaufanych doradców), ma stanowisko *signore*, ale nikt nigdy nie nazywa go *signore* – zamiast tego zwracają się do niego po prostu po imieniu.

Signore dymisjonowany jest w jednogłosnym głosowaniu rady, a nowego wybiera się większością dwóch trzecich głosów.

Choć *signori* nie muszą być krewnymi, ich zgromadzenie tworzą członkowie jednego rodu. Z jedenastu *signori* Apazzy, siedmioro jest spokrewnionych z rodziną Volla – z urodzenia lub poprzez małżeństwo. Mądre rodziny przyciągają innych wpływowych kupców, aranżując małżeństwa lub po prostu głosując za ich przyjęciem do rady. Uzgadnianie polityki odbywa się zwykle nieformalnie, a decyzje częściej podejmowane są przy stole obiadowym lub stoliku do gry niż na oficjalnych spotkaniach.





Rody *signori* zwykle zostają odsunięte od władzy jedynie w wyniku buntu lub działań wojennych. Większość rad rodzinnych rządzi przez stulecie albo dwa, lecz później stają się niedbałe lub zbyt zadowolone z siebie i zostają usunięte przez rywalizujący z nimi ród. Niepokoję bez wyjątku zaczynają się wtedy, gdy *signori* zbyt podnoszą podatki lub inni kupcy zaczynają uważać, że rządząca rodzina chce zmonopolizować rynek. Mądrzy *signori* starają się uszczęśliwiać innych kupców. Tylko bogaci mogą pozwolić sobie na przekupienie miejskich robotników lub wynajęcie najemników, żeby przeprowadzili przewrót, więc rządy *signori* są bezpieczne, dopóki bogacze są szczęśliwi. Tylko trzy rody *signori* zostały odsunięte od władzy od czasu powrotu Theran do Talei. Ostatni przewrót, w Eziano, zaniepokoił wielu Taleańczyków, gdyż *signori* nie zastąpiono nowymi, lecz urzędnikami wybranymi przez mieszkańców miasta (później opiszę ten dziwny rozwój sytuacji).

Mądrość ludowa mówi, że najgorsze kłótnie to kłótnie rodzinne i historia Talei o tym świadczy. Konflikt między członkami rady wywołuje gwałtowną walkę o dziedziczenie władzy częściej, niż komuś z zewnątrz udaje się odsunąć rządzącą rodzinę *signori*. Zmienne sojusze i zdrady są chlebem powszednim rządzących familii, a zabójstwa członków rodziny w pogoni za władzą zdarzają się nazbyt często. Najpopularniejszą metodą zabójstwa jest otrucie, więc spożywanie obiadu z *signore* może kosztować wiele nerwów. (Otrucia są tak popularne, że zbyt często jedna część rodziny oskarża drugą o morderstwo po nagłej, lecz naturalnej śmierci jednego z jej członków). W niektórych miastach trucicielstwo jest tak rozpowszechnione, że nawet zwykli robotnicy, którzy nie mają prawdziwego powodu do zmartwień, boją się takiej śmierci.

OPISANIE RZĄDZĄCYCH *SIGNORI* I ICH MIAST

Choć *signori* Talei konkurują ze sobą, wiedzą też, że mają wspólne interesy. Wszyscy korzystają, kiedy mają silną pozycję. Muszą więc walczyć z Theranami, pragnącymi prowadzić interesy w ich miastach. A ostatnio mają kolejnego wspólnego wroga w postaci republikanów z Eziano, których dziwne pomysły mogą oznaczać koniec *signori*, jeśli niebezpieczne koncepcje rozprzestrzenia się po całej Talei. Te wspólne interesy powstrzymują *signori* od wojowania ze sobą i zwykle zachęcają ich do honorowego traktowania siebie nawzajem. *Signore* każdego miasta wysyła konsulów, aby przebywali na dworach innych *signori*. Dzięki owym konsulom dowiedziałem się trochę o każdym z *signori*, którzy rządzą miastami Talei.

O *signora* Volla z Apazza

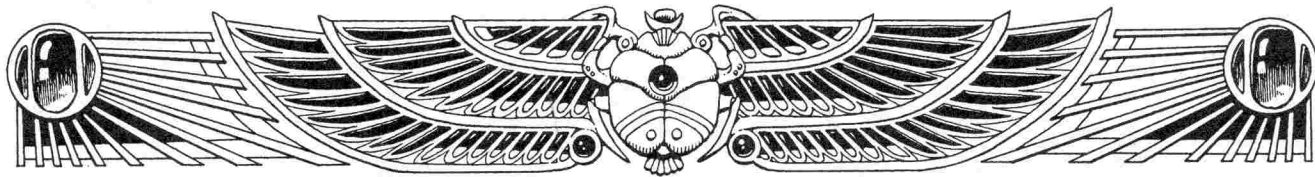
Wiele skorzystałem na bliższym poznaniu mądrej i ładnej *signora* Gianni Volli oraz jej pięknego miasta. Apazza to przystań artystów i aktorów, odzwierciedlająca gusta i temperament czarującej władczyni. Teatr muzyczny, którego *signora* Volla jest wielbicielek, należy do najwspanialszych na świecie. *Signora* starannie pilnuje interesów prowadzonych w mieście, upewniając się, że mieszkańcy Apazzy zawsze zyskają możliwie najwięcej. Chyba jest odrobinę zbyt skłonna do brania udziału w wątpliwych therzańskich interesach, na których – jak wierzy – skorzysta Apazza. Mnie jednak nigdy nie powierzono opieki nad miastem, więc nie jestem najlepszym sędzią.

Ostanio Apazę zaszczylił (o ile mogę użyć tego słowa) swoim zainteresowaniem Dom Heindari, który zbudował pewną liczbę *fabrica*, napędzanych uwięzionymi marakańskimi *jinari*. Robotnicy produkują w nich ubrania, ceramikę i broń z niesamowitą prędkością, aczkolwiek bardzo ich to męczy. Dzięki Heindarim, Apazza stała się najbardziej chłonnym rynkiem niewolników w całej prowincji. Oto i przykład jednego z „wątpliwych interesów”, o których wcześniej wspominałem.

Taleańskie prawo nie zezwala na branie w niewolę Dawców Imion, z jednym wyjątkiem: nieszczęśników oddzielonych od Świątyni. Później opiszę tę kwestię szczegółowo, a póki co wystarczy powiedzieć, że oddzielenie oznacza wyrzucenie ze Świątyni. Dom Heindari, potrzebujący niewolników do swoich niesławnych *fabrica*, a chcący ich otrzymywać tanio i łatwo, pragnie oddzielenia jak największej liczby Dawców Imion. W tym celu Dom Heindari utrzymywał, jak to nazywają jego przedstawiciele w Talei, „szczególne stosunki” z *pompate*, głową Świątyni, decydującym, kogo należy oddzielić. Dom Heindari wydał znaczące sumy na niezliczone projekty budowlane *pompate*, a ten zwiększa liczbę oddzieleń po każdym wpływie therańskiej monety do skarbców Świątyni. *Signora* Volla działa jako pośrednik w tej małej gierce, pozwalając obu stronom udawać, że nie chodzi tu wcale o „coś za coś”. Zysk dla Apazzy – jak wyjaśniła mi *signora* Volla, kiedy zapytałem ją o te działania – polega na tym, że jest w stanie łagodzić przesadę obu stron. Przekonuje *pompate*, żeby oddzielił mniej Taleańczyków, a Heindari do wybudowania mniejszej liczby *fabrica*, których ponoć byłoby więcej, gdyby nie służyła za pośrednika. Przyznaje, że wyjaśnienie to nie do końca mnie zadowala, ale z czystym sumieniem twierdzę, że ona w nie wierzy. Volla dodała, z pewną słuszością, że gdyby ona tego nie robiła, zająłby się tym ktoś inny, pewnie z mniejszymi skrupułami.

Starszym przedstawicielem Domu Heindari w Apazzie jest Rureen, krasnolud lubiący śmiać się z samego siebie. Tak naprawdę maskuje on w ten sposób gwałtowne usposobienie. Rureen może wybuchnąć w każdej chwili, gdy tylko ktoś sprzeciwi się jego poczuciu własności lub prawa. Kiedy to konieczne, krasnolud działa w ukryciu, by pomóc klanowi Volla utrzymać się





u władzy. *Signora* nie ma wielu prawdziwych przeciwników w Apazzie, ale wrogowie *pompate* – szczególnie księżna Jonacoli i Betedar z domu Medari, która ma posłuch u *signore* Pallaty – uznają ją za rywala, ponieważ korzysta z korupcji Świątyni.

O *signora* Safilii z Etruzzi

Signora Ulicci Safilia to starsza krasnoludzica, wywodząca się z legendarnych, wojowniczych plemion z Gór Karalkspur. Ponoć pragnie ona zdobyć sympatię wszystkich, ale tak naprawdę nie cieszy się szacunkiem nikogo. Jej miasto, Etruzzi, leży w północnej Talei, w księstwie Crossetti. Część zysków miasta pochodzi z rozwiniętego rolnictwa. Dom Carinci uczynił z Etruzzi ważny port i od dawna wywiera wpływy w mieście. *Signora* Safilia próbuje, z pewnym sukcesem, pogodzić interesy domu Carinci, miejscowych kupców i zachłannego księcia Crossetti. Nikt jednak nie jest z niej zadowolony, każda ze stron pragnie większego udziału w łupach i wini *signora* za to, że ich nie dostaje. Przed pozbyciem się Safilii każdą ze stron powstrzymuje jedynie obawa, że pozostali więcej skorzystają na rządach nowego *signore*. Innymi słowy, albo *signora* ma ogromne szczęście, albo też o wiele zręczniejszawiruje między potężnymi przeciwnikami, niż sądzą pozostali *signori*.

Wszystkie trzy córki Safilii pragną odziedziczyć jej tytuł i każda sprzymierzyła się z inną z frakcji. Najstarsza, spokojna i dobrze wychowana Giovarda, popiera Dom Carinci i jeśli wierzyć plotkom, znajduje się w bliskich stosunkach z jego głównym przedstawicielem, żarłocznym t'skrangiem Imieniem D'amas Carinci. Mervicia, znana z wyszukanego dowcipu, kiedy nie pije zbyt dużo miejscowych trunków, wspiera miejscowych konkurentów domu Carinci. Krizianna, najmłodsza i słynąca ze złośliwości, jest zastępczynią księcia Crossetti. Wszyscy twierdzą, iż naiwnie wierzy ona, że któregoś dnia książę poślubi ją z wdzięczności.

Signora Safilia, dzięki nieprawdopodobnej wytrzymałości organizmu, przeżyła co najmniej trzy próby otrucia.

O *signor* Aldrichio z Pallaty

Już wspomniałem *signor* Giana Aldrichio z Pallaty, pirackiego rywala księcia Sercicii. Miasto w wielu aspektach przypomina swego władcę. Wyobraźcie sobie Kratas, będące przez stulecia – a nie tylko przez marne dziesięciolecia – przystanią złodziejstwa, jednocześnie mądrze zarządzaną przez pana na tyle silnego, by wytepić wszelką opozycję. Tak wygląda Pallata. Tonąca w słońcu, wygląda równie pięknie, jak każde miasto Talei, rozwija się jednak dzięki złodziejstwu, prostytucji, zabójstwom i przemytowi. *Signor* Aldrichio, troll o ogorzalej twarzy, mówi niewyszukanym językiem swojego ludu i jest w Pallacie bardzo popularny. Oczywiście, część owej popularności wynika z faktu, że osoby, które otwarcie go nie lubią, nie żyją zbyt długo.

Aldrichio nienawidzi republikanów z Eziano bardziej niż inni *signori*, którzy uważają ich raczej za irytujących ekscentryków, a nie za prawdziwe zagrożenie. Biorąc pod uwagę głębie, której sięgają osobiste niesnaski między możnymi w Talei, jest całkiem możliwe, że Aldrichio nienawidzi republikanów głównie dlatego, iż jego wróg, książę Sercicii, ich lubi. Wydaje się rzeczywiście przyjaźnić z zawziętą przeciwniczką Świątyni, Theranką Betadar, której przyprawowy interes przynosi Pallacie dużo pieniędzy. Wszyscy mówią, choć tylko szeptem, że do dyspozycji ma uzdolnionych zabójców. Nikt nie wie, ilu. Większość możnych Talei boi się Aldrichia i nienawidzi go, ale wszyscy korzystają z jego usług, gdy okaże się to konieczne.

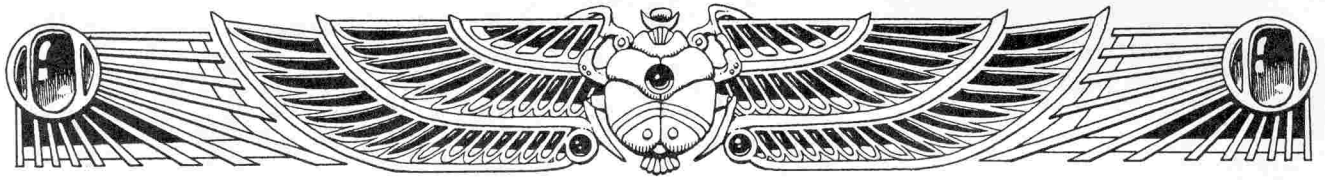
O *signora* Cezicci z Tavano

Kiedy dwa lata temu rada rządząca Tavano wybrała na stanowisko *signora* Biri Cezicci, mało znaną młodą elficę, inni *signori* odpowiedzieli nieprzystojnymi żartami o korzyściach młodości i urody. Cezicci zdobyła jednak ich szacunek, udaremniając republikański przewrót, przygotowany na uniwersytecie Malcovezzi, znanym centrum nauki w Tavano. Biri ukończyła tę uczelnię i rozumiała jej sposób działania, była więc idealnym kandydatem na władcę Tavano.

Uniwersytet przyciąga uczonych z całego Imperium, a jego biblioteka może wkrótce przerosnąć Wieczną Bibliotekę Thery i Wielką Bibliotekę Throalu. Uczni włożyli duży wkład w rozwój kosmologii, badanie innych wymiarów astralnych. Próbuje zdobyć tę skarbnicę wiedzy magicznej, therańscy szlachcice z Domów Krand i Narlanth współpracują ze sobą o łaskę *signora*. Z ich skarbców pochodzą pieniądze dla armii, która utrzymuje Cezicci u władzy. Obaj przedstawiciele domów są ponoć pod jej dużym wrażeniem. Przedstawiciel Krandów to chłodny, inteligentny i przystojny Czarodziej, Jaspader. Przedstawicielem Narlanthów jest równie przystojny, choć łobuzerski z charakteru Mistrz Żywiółów, Tocruzian, którego uśmiech sprawia ponoć, że w promieniu stu kroków panny mdleją. W chwili obecnej Biri Cezicci wydaje się bawić gorliwość obu mężczyzn.

Szczególnie interesujące dla Theran są badania Zefilio, sławnego Czarodzieja z Talei i dobrego przyjaciela *signora*. Zefilio twierdzi, że już wkrótce będzie w stanie wysłać adeptów wysokiego kręgu do walki z Horrorami w ich ojczyściej dziedzinie, poza planem astralnym. Tym nie chwala się nawet tajemniczy Pasterze Niebios, najpotężniejsi magowie Thery. Co jeszcze bardziej nieprawdopodobne, Zefilio twierdzi, że może na zawsze zamknąć bramy, które dają Horrorom dostęp do naszego świata. Tylko w Tavano, gdzie popiera się wszelkiego rodzaju dziwactwa, mogą chwalić Zefilio za tak ryzykowne badania.





Ponieważ istnieje minimalna szansa, że za tym wszystkim coś się rzeczywiście kryje, domy Krand i Narlanth robią wszystko, co możliwe, żeby zdobyć zaufanie *signora*, która mogłaby przekonać Czarodzieja do podzielenia się swoimi tajemnicami.

Pompate jeszcze nie zajął się ograniczaniem wolności intelektualnej Tavano, prawdopodobnie dlatego, że uniwersytet Malcovezzi powstał jako instytucja religijna i wciąż opuszcza go wielu wspaniałych młodych duchownych. *Pompate* regularnie grozi oddzieleniem Zefilia lub Cezicci, a wtedy wojska *signora* otaczają uniwersytet i umieszczają *padere* w areszcie domowym, aż głowa Świątyni przemyśli swą decyzję.

Księżę Malcovezzi, żarliwy wyznawca Primy, z radością pozbyłby się *signora* Cezicci i wygnał republikanów oraz elementy przeciwne Świątyni z uniwersytetu, który utworzył. Z tego, co słyszałem o jego postępowaniu przed przemianą, w dawnym wcieleniu bez trudu osiągnąłby ten cel i to wszelkimi możliwymi środkami. Wizja Tego, Który Będzie i później-
sze przysięgi sprawiły jednak, że nie może stosować podstępów.

O *signora* Adannie z Uomonzy

Praktyczny, niewzruszony Hezza Adanna z Uomonzy jest nader rzadkim przypadkiem *signora* – takim, który nie kłóci się ze swoim księciem. Wręcz przeciwnie, *signora* Adanna ma wspólny cel z księżną Jonacolli, gdyż oboje próbują zmniejszyć wpływy *pompate*, Spokoju IV. Twierdza *pompate* znajduje się w Uomonzy, którą legendy Primy nazywają „miastem jutra”. Zawdzięcza ono wiele ukochanym projektom budowlanym *pompate* – w mieście powstaje tak wiele pomników i świątyni, a przebywa w nim tak wielu *padere*, którzy zajmują się interesami Świątyni, że handlarze, kupcy, rzemieślnicy i robotnicy ciągną ze wszystkich stron do Uomonzy w poszukiwaniu pracy i zysku. Pieniądze zarobione na tym wszystkim przechodzą przez skarbiec rodziny Adanna, co stanowiło sposób kontroli nad *pompate* jeszcze w czasach poprzedzających Pogrom. Spokój IV ciągle żąda większego udziału w zyskach z podatków z Uomonzy, ale dotychczas mu się to jeszcze nie udało.

Równowaga sił między *signora* Adanną a *pompate* jest delikatna i przypomina bardziej grę, niż poważną próbę obalenia Świątyni i zmniejszenia jej znaczącej pozycji w Talei. Adanna trzyma w gotowości pewną liczbę wojska, czasem uzupełnianą rekrutami księżnej (kiedy zdecyduje się ich przyjąć), aby powstrzymać *pompate* przed zbytnim rozszerzeniem swoich wpływów. Kiedy Spokój IV ogłasza oddzielenie lub wydaje dekret, nie podobający się Adannie, *signora* wysyła wojsko i rozpoczyna oblężenie pałacu *pompate*. Takie wydarzenie miało miejsce, kiedy opuszczałem Uomonzę, a najemnicy wysłani przez księżat Malcovezzi i Amalvetti właśnie przybywali, żeby położyć kres walce. Oblężenia nie trwają długo i nie przynoszą wielkich szkód, Adanna najwyraźniej wie, jak daleko może się posunąć, zanim inni przybiegną ratować *pompate*. Umie też wymyślać rozwiązania częstych konfliktów, które ratują twarz Spokoju IV, pozwalając mu ogłosić zwycięstwo, choć to *signora* (a czasami również księżna) dyktuje warunki zwycięstwa. Księżna Jonacolli ma zaś chyba skłonność do ostrzejszego wystąpienia przeciwko *pompate*, co obróciłoby w perzynę dużą część Uomonzy, więc *signora* Adanna nigdy się na to nie zgodzi. Na razie księżna wydaje się uważać, że ciągle nękanie przez *signore* Uomonzy i tak sprawia Świątyni wystarczająco dużo kłopotów.

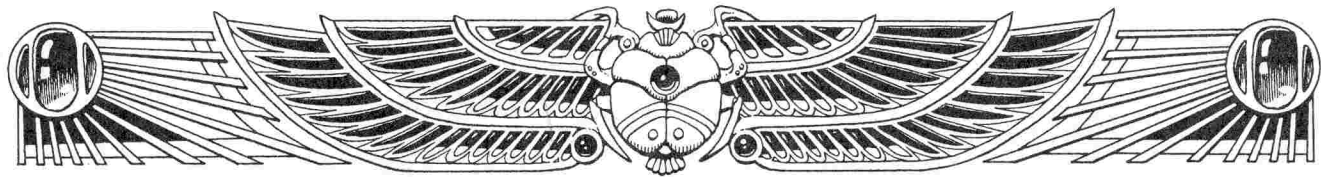
Adanna ma równie wiernego sojusznika w Domu Thaloss, który w Uomonzy prowadzi interesy w branży budowlanej. Wiele z najbardziej majestatycznych świątyni w kompleksie *pompate* wybudowali właśnie Theranie. *Pompate* wolałby pewnie zawieść umowy ze swoimi poplecznikami, ale Adanna wymógł na nim ustępstwa, które zmuszają go do korzystania z ofert Domu Thaloss, a nie tylko taleańskich przedsiębiorców. Kontrakt na wybudowanie Wielkiej Świątyni – na wzór kwatery głównej domu szlacheckiego na Therze – skieruje dużą część funduszy budowlanych Świątyni w ręce Thalossów. Znaczącym Thalosse w Uomonzy jest Ekelan, dawna urzędniczka Arbitorium. Ta hojnie obdarzona przez naturę i chutliwa elfica ponoć sprowadziła wielu młodych akolitów Primy na ścieżkę pokusy. Rzekomo nakazuje również budowę tajemnych przejść w każdej wybudowanej przez Thalossów świątyni w Uomonzy, żeby Adanna lub ci, którzy pracują dla niego, mogli się wślizgnąć do tych przybytków.

O *signor* Madeno z Voliano

Przez kilka ostatnich lat Voliano było niszczone przez krwawą walkę pomiędzy swoimi *signori*. Ostatnim zwycięzcą jest Miccio Madeno, ciemnooki człowiek o wiecznie wykrzywionej twarzy i sadystycznych instynktach godnych Horrora. Głuchy na żądania innych sił w swojej dziedzinie, rozpoczął kampanię mordowania własnej rodziny. Kiedy lud Voliano powstał, jednocząc się z jego przeciwnikami, rozkazał wynajętym bandytom bez litości wybić „zbuntowanych” mieszkańców miasta. Zwykle wojna w Talei toczona jest w białych rękawiczkach i groźba przemocy bywa tak samo skuteczna, jak przemoc. Kiedy wybucha bitwa, jedna strona szybko się wycofuje, a druga uważa się za zwycięską. Ale Miccio Madeno postąpił inaczej i zlecił kilka masakr podających się oddziałów rebelianckich. Tak skutecznie zastraszył ludność Voliano, że nikt nie śmiał mu się przeciwstawić.

Maden o miał dość rozumu, aby zostawić w spokoju zamieszkujących okolice therańskich kupców, gdyż gdyby spadł im włos z głowy, nie uniknięto by ataków z powietrza. Kupcy jednak nie wierzyli, że *signore* zachowa rozsądek. Wkrótce





w Voliano nie opłacało się robić interesów, a wielu Theran opuściło miasto. Kebakki odmówił Madeno przysłania nowych najemników, ale kilku lubujących się w przelewaniu krwi kapitanów przedostało się do Voliano bez pomocy admirała.

Obecnie Voliano to cień miasta. Porządni obywatele boją się tu wychodzić na ulicę, aby nie paść ofiarą szukających łupu najemników. Ciała gniją na ulicach, roznosząc choroby. Miccio Madeno zwyciężył, ale pozwolił, by jego nagroda niszczała. Signora Volla uważa, że żądza krwi uczyniła go szalonym. A mieszkańcy Voliano będą głodować, dopóki coś się nie zmieni.

Niestety ci, którzy znajdują się na wysokich stanowiskach, nie mogą się zdecydować, kto zaatakuje Madeno. Jego bezlitosne posunięcia przstraszyły nawet najdzielniejszych kapitanów najemników, którzy za przedłużającą się kampanię przeciwko Voliano żądają cztery razy więcej pieniędzy niż za zwykłą akcją. Miasto jest dobrze obwarowane i taka wyprawa trwałaby bardzo długo oraz byłaby kosztowna. Trzej książęta, od dawien dawna rywalizujący o Voliano – Amalveti, Crossetti i Frichetti, na granicach ziem których leży miasto – starają się obecnie szybko „pozbyć” tego punktu zapalnego. Każdy z nich uważa, że Voliano to sprawa kogoś innego i kto inny powinien płacić za uwolnienie miasta od oszalałego *signore*. Również król północy, na którego ziemiach stoi Voliano, nie zamierza zająć się tą sprawą. Świątynia ogranicza się tylko do słownych napomnień z balkonu pałacu *pompate*, na co szalony Madeno nie zwraca najmniejszej uwagi.

Nie wiadomo, skąd Madeno czerpie finanse. Niektórzy sądzą, że opłaca najemników pieniędzmi zabranymi obywatelom, czym wypycha tych ostatnich w jeszcze głębszą nędzę. Niektórzy oskarżają króla Arancii, którego ziemie sąsiadują z Taleą, o pożyczanie Madeno pieniędzy, aby szalenie mógł destabilizować sytuację w prowincji. Dzięki temu łatwiej mu będzie zająć choć część terytorium Talei. Theranie szepczą, że Madeno czci szaloną Pasję – Raggoka. Przybywający z Voliano Theranin z Domu Narlanth, którego miałem okazję spotkać w tawernie w Apazzie, uważa, że Madeno działa w sojuszu ze smokami. Nie zwróciłem na to jednak większej uwagi; niektórzy Theranie o wszystko, co złe, oskarżają smoki.

♀ ŚWIĄTYNI

Poznałem lepiej *signora Volle*, a ona poznała lepiej mnie i doceniła moje umiejętności. Czasami służyłem jej jako swego rodzaju emisariusz. Wiozłem jej przesłanie do ważnych osobistości Apazzy, a także podróżowałem do Tavano, aby uratować młodego członka klanu Volla od zagrażającego jego życiu długu karcianego. Jednak dla czytelników tej relacji najciekawsze będzie to, że *signora* wysłała mnie wprost do Uomonzy, gdzie osobiście spotkałem *pompate*.

♀ SPÓKÓJU IV

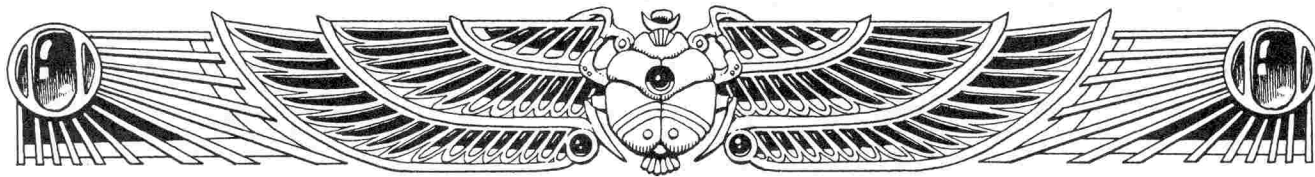
Spokój IV to stary, zniedołężniały ork Czarodziej, żyjący w przekonaniu o swej całkowitej prawości. Szczerze wierzy, że cokolwiek go zadowala, jest też święte dla Pasji Primy. Jeśli zaś stoi to przypadkiem w sprzeczności z niektórymi naukami primaizmu, to nauki owe musiały zostać źle zinterpretowane. Starannie pozbył się patriarchów, którzy wykazywali się niewygodnie niezachwianym oddaniem pierwotnym zasadom, skazując ich na życie w odosobnieniu w różnych taleańskich *paderone* – niewielkich osadach na wsi, w których kilkunastu *padere* mieszka razem jak bracia i siostry. Gorliwie walczący o wybudowanie jak największej liczby pomników Primy, Spokój IV zmienił Świątynię w maszynkę do robienia pieniędzy... Co jest ironią losu, zważywszy na fakt, że Prima ponoć woli ubóstwo i pokorę. *Pompate* naprawdę wydaje się wierzyć, że szaleńcze stawianie pomników sprowadzi Primę na ziemię przed czasem, a jego oddanie i wysiłki zapewnią mu dodatkowe przywileje w następnym życiu.

Ciało *pompate* zawodzi go, ale umysł nie. Równie sprytny, jak krasnolud, który pragnie złamać obietnice, Spokój wie, że patriarchowie Świątyni walczą o każdy przywilej, żeby mieć większą szansę zastąpienia go po śmierci. Więcej niż jeden z niższych sług Świątyni wyrażał opinię – oczywiście anonimowo – że „ten spiskujący stary łajdak gra nimi jak talią kart”.

O tym, jak zostać *pompate*

Pompate – jak książęta – przyjmują nowe Imiona w chwili zdobycia tytułu. Podczas ceremonii ponownego Nadania Imienia przejmują zdolności swoich legendarnych poprzedników. Jednak w przeciwieństwie do książąt, *pompate* może wybierać spośród kilku Imion. Przyjmując Imię Spokój, staje się potężnym Czarodziejem i utalentowanym politykiem. Imię Sprawiedliwość wiąże się z dyscypliną Wojownika i wiedzą uczonego. Imię Cnota obdarza *pompate* talentami Zbrojmistrza i ogromną charyzmą. *Pompate*, który wybierze zaś Imię Utopia, staje się Iluzjonistą i Mistrzem Żywiołów, a także wizjonerem.





♀ TEOLOGII PRIMY

Wierzenia tych, którzy podążają za Primą, są – delikatnie mówiąc – skomplikowane, choć niektóre wydają się być ekscentryczne nawet dla barsawiańskiego Trubadura. Jej wyznawcy uznają istnienie innych Pasji, ale wierzą, że tylko Prima jest warta oddawania czci. Kłanianie się innym potęgom niszczy duszę, choć nikt nie był w stanie mi objaśnić, w jaki sposób to się dzieje. *Padere* Primy są w tej sprawie bardzo zasadniczy, choć nie potrafią wszystkiego logicznie wyjaśnić; nie pozwalają wyznawcom poznawać innych Pasji pod karą pozbawienia błogosławieństw Primy (jakikolwiek by one były).

Absurd, nieprawdaż? A to tylko pierwsza nuta w tej bardzo dziwnej melodii. Primaści uważają, że ich Pasja – jedyna, której warto oddawać cześć – jeszcze nie istnieje! Nazywają ją Tym, Który Będzie i niecierpliwie czekają dnia, kiedy stanie się ciałem. Legendy Primy nie są opowieściami o przeszłości potęgi, lecz przepowiedniami dalekiej przyszłości. Jeśli chodzi o jego – a może jej – charakter, Prima jest z gatunku ponurych i wymagających, tak mi się w każdym razie wydawało. Mówi się, że wysłannik tej Pasji uwolni dusze wszystkich Dawców Imion, którzy przestrzegali przykazań *pompate* i starszych *padere*. Wśród tych przykazań są: odrzucenie mocnych alkoholi i dobrego jedzenia, wyrzeczenie się sztuki miłosnej, życie w ubóstwie i niedopuszczanie się aktów zemsty oraz przemocy. Moim zdaniem tylko ostatni punkt daje jakiegokolwiek korzyści, choć paru zbyt bogatym Theranom dobrze by zrobiło pozycję przez jakiś czas w ubóstwie.

Taleańczycy pierwszy raz usłyszeli o doktrynach Primy w roku 99 TH, a nauczał ich mędrzec z północy Imieniem Demetrek. Nikt nie może powiedzieć na pewno, który dokładnie kraj północy wydał na świat tego mesjasza i ta odrobina tajemnicy bez wątpienia pomogła świętemu człowiekowi w zadaniu, które sam sobie wyznaczył. Wedle legend, w kolejnych wizjach Demetrek dowiedział się, że obecna epoka to mroczny czas duchowego ubóstwa. Ową ciemność uosabiał Pogrom, jednak jego koniec nie przyniósł duchowego oświecenia. Według Demetreka, Dawcy Imion z naszych czasów mają tego pecha, że żyją przed objawieniem się Primy – największej Pasji ze wszystkich i jedynej, która może zapewnić naprawdę rajskie życie po życiu. Wizje Demetreka powiedziały mu, że dusze zmarłych Dawców Imion trafiają do miejsca cierpień, gdzie będą przebywać aż do początku nowej ery – ery zdominowanej nie przez magię, lecz przez prawdę Primy, Wielkiej Pasji. Potęga narodzi się więc w następnej erze i wyśle posłańca do miejsca cierpień, gdzie wszyscy będziemy oczekiwać. A wysłannik uratuje dusze Dawców Imion, żyjących zgodnie z zasadami, które Prima ma dopiero ogłosić.

Naprawdę, nie kręci się wam od tego w głowach? Jak – pytają z pewnością moi czytelnicy – takie rażące, mieszające w głowach bzdury (i do tego nie przynoszące radości) stały się jedną z najpotężniejszych sił kulturalnych w Talei? W bardzo prosty sposób, wbrew pozorom.

Dawny książę Jonacolli, mający wedle wszelkich przesłanek skłonności do depresji, uwielbiał zagadki. Kiedy usłyszał nauki Demetreka, zakochał się w nich. Z entuzjazmem przyjął wiarę Primy, a ci jego poddani, którzy chcieli zyskać łaski księcia, postąpili podobnie. Pospólstwo zrozumiało wskazówki przywódców i wkrótce całe księstwo Jonacolli przeszło na primaizm. Niedługo później książę Jonacolli odniósł znaczące zwycięstwo nad innym księciem, wiodącym przeważające siły. Niespodziewaną wygraną uznano za „błogosławieństwo Primy”. Dziwna wiara rozprzestrzeniła się na całą Taleę, a inni książęta, *signori* i *erfani* uznali, że w tym może coś być.

Niedługo po tym, jak książę publicznie przyjął primaizm, jeden z wyznawców Demetreka zbudował w Uomonzy przybytek – Świątynię Primy, o której tyle razy wspominałem w swojej opowieści. Legendy o Pasji mówią, że w przyszłości to miejsce będzie miało wielkie znaczenie, a jej plan rzekomo zawiera przyszłe możliwości rozwoju.

♀ HIERARCHII ŚWIĄTYNI

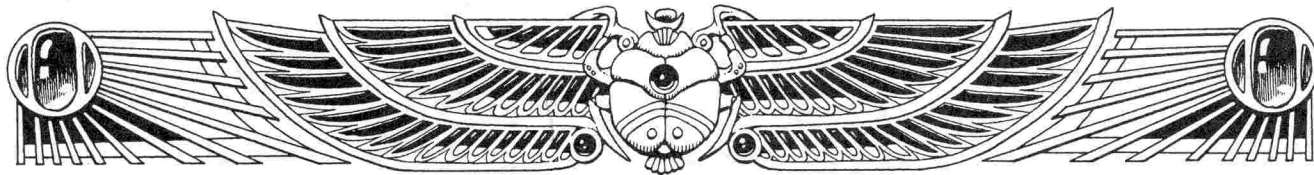
Pompate posiada wielu podwładnych w całej Talei, którzy teoretycznie odpowiadają przed nim. Wywodzą się ze wszystkich ras i są obojga płci. Poza nauczaniem, każdy sługa *pompate* może być także dyplomatą, sędzią czy nawet szpiegiem.

Niektórzy podwładni Świątyni ukrywają się przed światem, aby oddawać się nauce i medytacji. Osoby te zwane są *paderi ciori*, czyli „*padere* milczenia”. Mieszkają w małych wspólnotach zwanych *paderone*, które są całkowicie samowystarczalne. Tak naprawdę jednak wiele *paderone* prowadzi dochodowe interesy, przepisując książki, produkując wina, kreując sztukę itp. Pewne słynne *paderone* położone w księstwie Malcovezzi kuje dobrej jakości miecze i sztylety. Nic dziwnego, że bogatsze *paderone* często padają ofiarą rabusiów i piratów.

Paderi mundisi (*padere* świata) głoszą kazania i służą radą mieszkańcom oraz pomagają utrzymać tradycyjne taleańskie poświęcenie dla Primy w obliczu pokus tego świata (przynajmniej tak mówią). Jeśli to pomoże ci w zrozumieniu ich roli, pomyśl o nich jako o barsawiańskich głosicielach – Dawcach Imion, poświęcających się pielęgnowaniu idei jedynej Pasji. Jednak niewielu z nich dysponuje typowymi dla głosicieli mocami.

Padere z miasta czy księstwa są kierowani przez patriarchów, poddanych Świątyni posiadających wielką władzę i wpływy.





Patriarchów wybiera osobiście *pompate*: ich zadaniem jest utrzymanie kontroli Świątyni nad taleańskimi książętami i *signori*. Kiedy *pompate* umiera, patriarchowie wybierają spośród siebie nowego, dlatego mądry książę, *signore* czy król stara się nie obrazić lokalnego patriarchy, który może pewnego dnia zostać *pompate* i ściągnąć na głowy swoich wrogów masę kłopotów.

Od sług Świątyni oczekuje się, że będą swoim życiem dawać przykład, jak należy wypełniać zasady Primy. W związku z niechęcią Pasji do sztuki miłosnej, poddani Świątyni muszą utrzymywać celibat, choć mówi się, że wielu z nich po cichu łamie ten zakaz. Powiada się też, że więcej niż jeden potężny patriarcha czy nawet *pompate* patrzy na to przez palce. Spokój IV znany jest wśród książąt i *signori* z tego, że posiada wyjątkowo wielu „siostrzeńców”, „siostrzenic”, „bratanków” i „bratanic”, co w taleańskim społeczeństwie oznacza synów lub córki z nie do końca prawego łóża.

Co ciekawe, zwykli mieszkańcy Talei zdają się nie dostrzegać – a może nie chcą dostrzec – hipokryzji i błędów najważniejszych duchownych Świątyni. Rozmawiając w tawernach, na jarmarkach i rogach ulic, chyba zrozumiałem ten dziwny fenomen, który pozwala *pompate* i jego patriarchom otwarcie łamać zasady Primy, nie wywołując przy tym powstania społeczeństwa.

Przeciętny taleański *erfani* jest gnębiony i wykorzystywany w stopniu, który przeraziłby nawet żyjącego z dnia na dzień na granicy utrzymania Barsawianina. Królowie, książęta, patriarchowie i theriańscy panowie duszą go podatkami, a jego ziemie są plądrowane i tratowane za każdym razem, gdy władcy ruszają na wojnę. Nie ma nic do powiedzenia w kwestii prawa, na podstawie którego jest sądzony, zaś cały dochód, jaki uzyskuje z uprawy żyznej ziemi, należy nie do niego, ale do księcia, któremu podlega. Nie może zrobić nic, aby poprawić ten smutny stan rzeczy. W tym mroku jest tylko jedno światelko – obietnica, że pewnego dnia, jeśli chłop będzie żył w sposób prawy, wysłannik Primy zanieśnie jego duszę do wiecznego raj.

Doktryna Pasji jest oczywiście ponura. Prostym Dawcom Imion wmawia się, że jeśli oddadzą się dowolnej przyjemności, skazą swoją duszę na wieczne męki. Nawet jeśli przeżyją cały żywot w cnocie, to i tak być może ich czekać eon lub dwa cierpień w oczekiwaniu na objawienie Primy, która wyśle posłańca, aby powiódł prawych. Pozostaje nadzieja, że być może kiedyś znajdzie się pomiędzy wybranymi. To jedyna nadzieja na tym świecie.

Primaizm proponuje wyjaśnienie tej sytuacji: wynika ona z „duchowych ciemności”, spowijających obecną epokę, i nie ma nic wspólnego z jakimkolwiek Dawcą Imion. Nie jest to jego wina czy kara za złe postępowanie. Tak po prostu jest. Uznać hipokryzję *pompate* i tylu prominentnych Dawców Imion Świątyni to uznać, że serce Świątyni jest puste, to zaś wywołuje nie miłą myśl, że być może doktryna Primy jest bez sensu i tak naprawdę nie ma żadnej nadziei. Przeciętny taleański wieśniak, zamiast uznać ten fakt, będzie akceptował wszystko, co powie mu Świątynia, i obróci całą charakteryzującą jego impulsywny temperament żarliwość w miłość do *pompate*. Wszystko inne może go kosztować utratę jedynej szansy trafienia do raj.

To życie – będące jednym pasmem cierpień – zamienia taleańskiego chłopca, gdy wreszcie osiągnie kres wytrzymałości, w prawdziwą bestię. *Padere* i patriarchowie są bardzo sprawni w doprowadzaniu wieśniaków do furii, a taleańscy książęta i *signori* obawiają się wznieconych przez Świątynię zamieszek, które *pompate* wykorzystuje przeciwko nim, jeśli tylko zachodzi taka potrzeba.

WŁADZY POMPATE

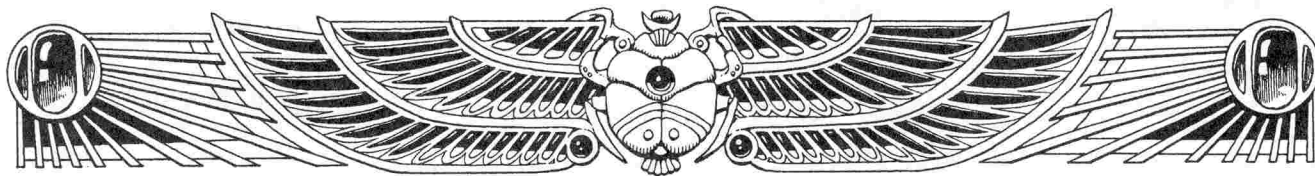
Oprócz nielogicznej miłości ludu, władza *pompate* w Talei opiera się na prawie oddzielania czcicieli od Świątyni, pozostających w jego dyspozycji oddziałach zwanych Enici, legalnej władzy w sprawach dziedziczenia przez królów i książąt, przywilejów sądowniczych oraz górach srebra, wypełniającego skarbcę Świątyni.

O oddzieleniu

Zgodnie z prorocztwami Demetreką, kiedy wysłannik Primy przybędzie do ponurych zaświatów, poszukując dusz zasługujących na ratunek, odrzuci tych nieszczęśników, którzy za życia zostali oficjalnie oddzieleni od Świątyni. Oddzielenie to krótka ceremonia odprowadzana przez *pompate* i pięciu najbardziej zaufanych *padere*. Nikt poza tą szóstką nie może być świadkiem rytuału, który zawsze przeprowadza się w komnacie, znajdującej się w sercu pałacu *pompate*. Według strażników, pełniących wartę przed drzwiami tej komnaty, ceremonia nie trwa długo i polega głównie na śpiewaniu (nieco ponoć fałszywie) po starotaleańsku – w języku, którym w zamierzchłych czasach posługiwali się wszyscy mieszkańcy prowincji, a który obecnie znany jest zaledwie wyższym urzędnikom Świątyni i niektórym uczonym, studiującym starożytne mowy.

Gdy ceremonia dobiega końca, *pompate* wysyła informację do osoby, która została oddzielona: zostaje publicznie ogłoszone, że usunięto ją ze Świątyni. Dla prawego czciciela Primy nie istnieje nic gorszego. Oddzielenie pozbawia go nie tylko pocieszenia z oddawania czci Pasji, ale też towarzystwa współwyznawców; prawi Primaici – pod groźbą takiej samej kary – nie mogą kontaktować się z odsuniętym, gdyż splamią w ten sposób swoje serca (czy jakoś tak). Ma to również swoje bardziej praktyczne





konsekwencje. Bogactwo Świątyni i obecność *padere* w niemal każdym aspekcie życia codziennego sprawiają, że odsunięta osoba szybko ma ogromne problemy w załatwianiu wielu zwykłych spraw. Kupiec nie może sprzedawać towaru, podróżnik nie znajdzie pokoju w zajeździe, a piekarze czy rzeźnicy nie sprzedadzą mu jedzenia. Oczywiście, taleańskie prawo pozwala na uczynienie z oddzielnego Dawcy Imion niewolnika, co dla wolnego, barsawiańskiego umysłu jest najgorszą rzeczą, jaka może kogoś spotkać. Oddzielenie uniemożliwia również odwoływanie do sądu w sprawach cywilnych i karnych. Sądy sprawuje Świątynia, której słudzy mają niewiele współczucia dla tych, których uważają za odrzuconych. Groźba odsunięcia jest tak przerażająca, że skłania najbardziej nawet krnąbrnych Dawców Imion do uznania woli *pompate* bez zbędnych pytań.

Pompate może unieważnić odsunięcie, ale zdarza się to rzadko. Słyszałem, że całkiem niedawno gildia producentów lamp z Eziano trzymała tamtejszego patriarchę jako zakładnika do czasu, aż *pompate* unieważnił odsunięcie, popierającego republikanów, przywódcy gildii.

O Enici

Enici to elitarna gwardia, składająca się prawie wyłącznie z *padere* i adeptów Primy, którzy służą Świątyni i *pompate* jako prywatna armia. Jest ich dwa tysiące, ale są tak dobrze wyszkoleni w rozmaitych technikach walki, że warci są pięciu tysięcy zwykłych wojowników. *Pompate* wykorzystuje ich do ratowania obleżonych świątyń i klasztorów (co zdarza się często, gdyż książęta i królowie Talei kłócą się ze Świątynią o graniczne ziemie), wspierania sprzymierzonych książąt czy królów oraz karania niełojalnych władców.

Oprócz służenia jako żołnierze, Enici działają też jako tropiciele i sędziowie, walczący z charakterystycznym tylko dla Talei przestępstwem, jakim jest herezja. Primaizm zabrania oddawania czci innym Pasjom i opisuje, w jaki sposób należy wielbić Tego, Który Będzie. Każdy, kto pogwałci te usankcjonowane przez Świątynię praktyki, ściąga na siebie oskarżenie o herezję. A Enici uznają polowanie na heretyków za swoje najważniejsze zadanie. Wolno im przesłuchiwać wyznawców Primy, aby sprawdzić ich lojalność. Mówi się, że skorzystają z każdej tortury fizycznej lub psychicznej, aby tylko doprowadzić do przyznania się do wszystkiego. Kiedy z nieszczęsnego wyznawcy zostanie już wyciągnięte zeznanie, Enici zwykli wyznaczać karę. Ofiara może zapłacić grzywnę, wypełnić określone posługi na rzecz Świątyni, ofiarować swoją własność lub poddać się jakiejś formie publicznej pokuty. Przeciwnicy *pompate* najostrej krytykują właśnie Enici, oskarżając ich o nieustanne nadużywanie władzy.

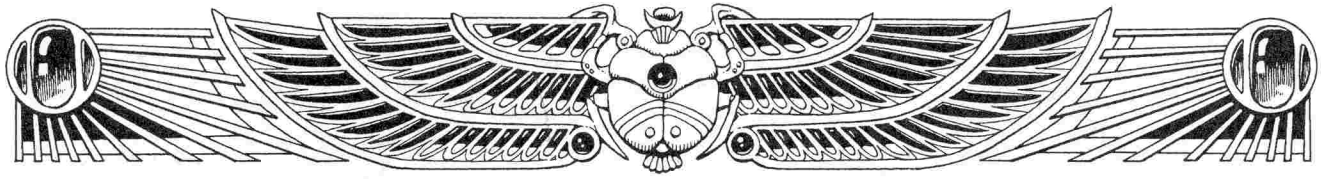
Enici przewodzi *padere* Vivanoce, ponury smokowiec, maczający pazury we wszystkich ważniejszych intrygach w prowincji. Jego źródła informacji są nieznanne, ale posiada ich bardzo wiele. Nie wiadomo też, jakie tak naprawdę kierują nim motywy. *Padere* Vivanoce na pokaz okazuje wielkie posłuszeństwo *pompate*, ale często działa też na własną rękę. Jeśli choć połowa opowieści, jakie słyszałem o tym Dawcy Imion o zimnym sercu, jest prawdziwa, to upadek Vivanoce (o ile w ogóle nastąpi) wywoła zbiorowe westchnienie ulgi, które podąży od serca Talei aż do Wielkiego Targu.

O władzy sądowniczej

Dawcy Imion, należący do hierarchii Świątyni, są najwyższymi sędziami taleańskiego prawa. Książęta i signiorzy wydają i egzekwują wykonanie dekretów, ale każdy wyznawca Primy może odwołać się od niesłusznego wyroku do sługi Świątyni. Lokalni władcy muszą utrzymywać dobre stosunki z przedstawicielami Świątyni, w przeciwnym wypadku grozi im niemiłe spotkanie z Enici (każdy, kto nie odnosi się z szacunkiem do przedstawiciela Świątyni, może zostać uznany za heretyka). Na całe szczęście dla książąt i *signori*, większość *padere* i patriarchów, jak każdy przeciętny Dawca Imion, jest podatna na przekupstwo i sięga po kompromisy. (Wydaje mi się, że nie zawsze tak było, ale Spokój IV i jego dwóch bezpośrednich poprzedników na stanowisku *pompate* dodawało swoje zasady do praw Primy, a wiele z tych nowych reguł jest wyjątkowo wygodna dla *pompate*. Najwyraźniej Ten, Który Będzie zapomni – albo zapomniał – o paru rzeczach... Ale to nieważne. Myślenie o tym sprawia, że kręci mi się w głowie). Tylko w bardzo poważnych sprawach dochodzi do konfliktów między miejscowymi władcami a Świątynią. O wiele częściej dochodzi do wynegocjowania ugody, zwykle ze szkodą dla osoby, która złożyła petycję.

Oto jeden ze szczególnie barwnych przykładów. Profesor uniwersytetu Malcovezzi ranił w pojedynku syna księżnej Jonacoli. Zwykle uważa się, że takie czyny nie wchodzą w zakres odpowiedzialności karnej, bowiem prawo zakłada, że pojedynkujący się wiedział, co ryzykuje, kiedy zdecydował się walczyć. Wściekłą księżną zadowalało jedynie ukaranie przestępcy. Nakazała porwać profesora i powieść go przed jej sąd, gdzie został skazany na biczowanie. Wypuszczony nieszczęśnik udał się do patriarchy Tavano, szukając sprawiedliwości. Patriarcha wezwał Enici, którzy zagrozili oblężeniem dworu Jonacoli. Akurat w tym czasie księżna, która zbyt nie kocha *pompate*, przygotowała się do długiego oblężenia pewnej *padere*, leżącej na szczególnie żyznej ziemi. Zaproponowała, że przerwie oblężenie, jeśli Enici odejdą, co też skwapliwie uczynili. A profesor nie otrzymał żadnej rekompensaty.





O uznawaniu kandydatów książąt i królów

Pompate musi uznać każdego kandydata na księcia i króla. Kiedy rodzina rządzącego wybiera dziedzica na przyszłego władcę, *pompate* po prostu potwierdza ich decyzję. Jeśli jednak istnieje jakaś wątpliwość co do zdolności lub wartości przyszłego księcia, król i *pompate* mogą się wtrącić, a bez zgody tego ostatniego żaden Dawca Imion nie może mieć nadziei na zostanie księciem. Takie same zasady obowiązują przy dziedziczeniu królewskiego tronu. *Pompate* może również pozbawić księcia lub króla prawa do rządzenia, co zwykle wiąże się z oddzieleniem. Rządcy Talei zawdzięczają więc swoją władzę zwierzchnikowi Świątyni, choć wielu bardzo szybko o tym zapomina. *Pompate* rzadko pozbawia prawa do sprawowania władzy, gdyż to mogłoby zdestabilizować sytuację w prowincji i w ostatecznym rozrachunku byłoby szkodliwe dla Świątyni. Zwykle stara się czynić to w ostateczności. Oczywiście, żaden zdetronizowany książę czy król nie odchodzi w milczeniu. Nie mają oni nic do stracenia poza władzą, którą *pompate* próbuje im odebrać, a w taleańskiej naturze nie leży łatwe składanie broni. Zwykle, aby odsunąć księcia lub króla od tronu, konieczna jest kampania wojskowa.

O skarbcu Świątyni

Wierni Primy zachęceni są do składania na rzecz Świątyni dziesięciny od dochodów. Dzięki temu zapewniają sobie uzyskanie bliżej nie określonego błogosławieństwa Tego, Który Będzie i przyspieszają jego przybycie. Enicy przykładnie karzą tych, którzy zbyt otwarcie uchylają się od płacenia pełnej sumy, więc skarbiec *pompate* nie świeci pustkami (mimo nauk Demetreką, które wychwalają cnoty ubóstwa i podkreślają zło bogactwa). Spokój IV wydaje pieniądze na budowę imponujących posągów Primy i ogromnych, zdobionych świątyń, w których oddaje się jej cześć. W czasach Spokoju IV Świątynia ogłosiła, że jeśli Taleańczycy wybudują wystarczająco wiele pomników odpowiedniej wspaniałości, prawdziwy wzorzec Primy powieli się, aby Pasja mogła się narodzić w kolejnej erze.

♀ ZNACZĄCYCH DAWCACH IMION W ŚWIĄTYNI

Nie jestem wyznawcą Primy, jednak muszę przyznać, że otwarta hipokryzja tak wielu przywódców Świątyni zniesmaczyła mnie. Podczas pobytu w Uomonzy poznałem kilku z nich – osobiście lub pośrednio – i odkryłem, że większość jest godna jedynie pogardy. Spotkanie z tymi paskudnymi Dawcami Imion sprawiło, że zastanowiłem się, czy moja sympatia do *signora* Volli nie jest błędem, wszak w pewien sposób zajmuje się ona niewolnictwem, które uznaje za rzecz niegodną.

O patriarsze Cucciano

Cucciano, wychudzony elf, jest prawą ręką *pompate* i jego najbardziej prawdopodobnym następcą. Zna wszelkie świątynne intrygi równie dobrze, jak ja znam „Balladę o Przebudzeniu Ziemi”. Ponoć posiada cenne informacje o swoich głównych rywalach. Cucciano to, podobnie jak Spokój IV, entuzjasta budowania, dzięki czemu zyskał wsparcie finansowe Domu Thaloss (Theranie próbowali utrzymać to w tajemnicy, ale wie o tym wielu *signori*). Mając bezdenną szkatułę Thalossów do dyspozycji, cichy, lecz stanowczy Cucciano może bez trudu zostać Spokojem V. Wśród swoich podwładnych wywołuje jednak raczej lęk niż sympatię, więc mogą oni odczuć pokusę wybrania bardziej przyjaznego kandydata.

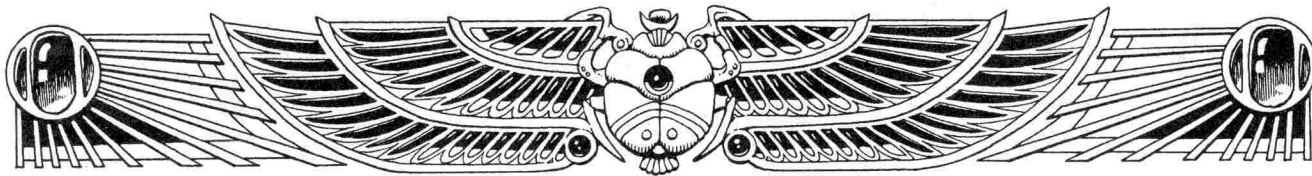
O patriarsze Millezzi

Millezzi, zgarbiony i jąkający się krasnolud, wydaje się być jedynym szczerym patriarchą Uomonzy. Dlatego też raczej nie zostanie *pompate*, chyba że jego reputacja łagodnego idioty uczyni z niego kandydata wybranego dla kompromisu. Większość towarzyszy uważa, że łatwo nim manipulować, ale miałem okazję go spotkać i nie jestem tego taki pewien. Millezzi jest zainteresowany głównie rozprzestrzenieniem primaizmu na inne części Imperium Therańskiego, jego towarzysze zaś koncentrują się na zdobyciu i utrzymywaniu władzy w Talei.

O patriarsze Votanio

Votanio, przystojny człowiek o srebrnym języku, którego może mu pozazdrościć nawet trubadur, pojawił się znikąd, żeby stać się głównym konkurentem Cucciano. Spokój IV podobno lubi go tak bardzo, że nie zauważył, iż pisma Votanio nie zgadzają się z jego ulubionymi poglądami na rolę Świątyni w życiu Talei. Votanio cieszy się poparciem republikańskiego kanclerza Lograno z Eziano, napisał też kilka pamfletów, w których głosił, że zasady Primy są zgodne z wolnością osobistą, tak ważną dla republikanów. Zapewnił sobie również opiekę gubernatora Berdewa, który chce, żeby to on został kolejnym *pompate*. Votanio lubi mówić, że Taleańczycy nie mają prawa eksportować primaizmu do reszty świata, dopóki nie zreformują miejsca jego narodzin, z czym Berdew zgadza się entuzjastycznie.





Votanio jest osobistym spowiednikiem księcia Sercicii. Kiedy tylko ten ostatni dopuści się obrazy Primy – a robi to często – Votanio nakazuje mu zapłacić dużą grzywnę, z których to pieniędzy utrzymuje własny zakon *padere*. On nazywa go „Braćmi i Siostrami Odrodzenia”, jego wrogowie zaś – votanistami. Sprzymierzeni z nim *padere* rozprzestrzenili się po wszystkich miastach, pomagając ubogim i deklamując doktryny republikańskie. *Signori* nienawidzą votanistów, ale nie chcą ryzykować gniewu Świątyni, aresztując osoby, których patronem jest w końcu potężny patriarcha. A ponieważ wielu z nich jest wysokiego kręgu adeptami magicznych dyscyplin, łatwiej nakazać ich aresztowanie, niż to zrobić.

Sercicia jest bardziej niż szczęśliwy, mogąc wspierać finansowo ten niekonwencjonalny zakon. Chce, żeby *signori* poświęcili wszystkie siły na walkę z votanistami, co pozostawi kłopotliwym władcom miast mniej energii na zajmowanie się ulubionym zajęciem Sercicii – piractwem.

Wierzę, że Votanio jest szczerym reformatorem, ale również śliskim politykiem, mającym na oku najważniejszą pozycję w Talei. Od sytuacji zależy, z którym jego obliczem się zetkniesz. Jeśli zostanie *pompate*, będzie interesującym i nieprzewidywalnym przywódcą. Założę się, że kanclerza Lograno, Sercicię i gubernatora Berdewa czeka niejedna niespodzianka!



Legenda o Kreciej Skórcie

Powiadają, że prawdziwym przywódcą Świątyni nie jest *pompate*, ale ślepy, przypominający robaka, smok zwany Krecią Skórką, którego leże znajduje się głęboko pod pałacem *pompate*. Według legendy Krecia Skórka przekazał prorocтва Primy Demetrekowi i każdy *pompate* musi odbyć niebezpieczną podróż i porozmawiać z nim o objęciu świętego tronu. Wiara w Primę i budowa świątyń w Uomony mają służyć sekretnym planom tego wiekowego smoka, który ponoć widzi przyszłość. Słudzy Świątyni nazywają osoby rozpowszechniające takie plotki świętokradcami, ale zyskują one posłuch wśród Theran, którzy widzą smoka pod każdym łóżkiem. Nie znam się za dobrze na smokach, ale muszę przyznać, że dziwi mnie, dlaczego jeden z nich byłby najpotężniejszą istotą, popierającą politykę Spokoju IV.

CICHY WYJAZD

Im dłużej pracowałem dla *signora* Volli na dworze Spokoju IV, tym bardziej uważałem siebie za współnika łowców niewolników. Widziałem wielu, nie zasługujących na to, Talean, pochwyconych w sieci szukającego srebra *pompate*, i zniesmaczyło mnie to. Kiedy, przebywający w gościnie król południa Domartini III zaoferował mi stanowisko dyplomaty na jego dworze, skwapliwie skorzystałem z okazji. Być może postąpiłem jak tchórz, nie żegnając się z moją ukochaną *signora*, ale nie mogłem spojrzeć jej w oczy, gdyż wciąż pamiętałem o przestępstwach, jakie pomogłem tej kobiecie popełnić.

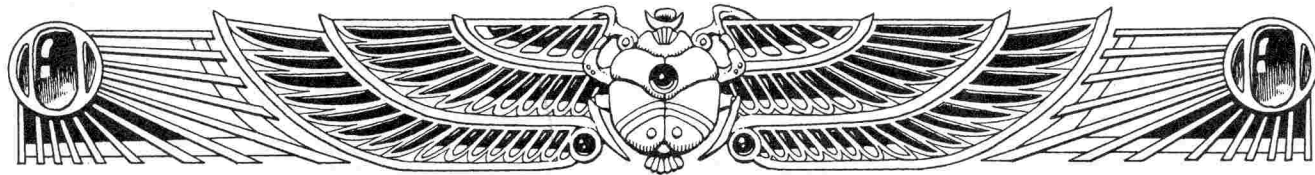
♀ KRÓLACH

Królowie Talei to czwarty filar władzy w regionie (a od czasów pojawienia się imperium – piąty). W samej Talei jest dwóch królów; władcę sąsiedniej Arancii uważa się za trzeciego z racji szerokiego powiązań i wpływu na sprawy Talei.

Dawno temu Taleę zamieszkiwały trzy barbarzyńskie plemiona, z których każde mówiło swoim dialektem i posiadało własne zwyczaje. W skład każdego z nich wchodziło wiele klanów, które nieustannie ze sobą walczyły, nie zważając na to, czy należą do tego samego szczepu, czy też nie. Tysiąc sześćset lat temu, na około sto lat przed założeniem Throalu, w plemienu Ramacci pojawił się charyzmatyczny krasnolud zwany Avazzi Niski. Zjednoczył on klany swego szczepu i wywołał wojnę z innymi, chcąc narzucić im swoją władzę. Oczywiście, musiał zmierzyć się z równie potężnym przeciwnikiem. Przywódcy pozostałych plemion, orczyca Livanga i elf Gonzago walczyli przeciwko Avazziemu ze wszystkich sił, a wzgórza i lasy Talei zalały się krwią. Davidi, szczep Gonzago, wybito do nogi. Ci z poddanych Ramacci, którzy ocalili, założyli królestwo na północy, a plemię Livangi, Ommoni – królestwo południa. Mniej więcej w tym samym czasie Demetrek zaczął głosić doktrynę Primy w północnych regionach Talei.

Przez długi czas potomkowie Avaziego i Livangi rządili Taleą – byli walczącymi ze sobą królami północy i południa. Potem dwóch bardzo słabych władców z tronu zrzucili ich kapitanowie, którzy przejęli duże połacie ziemi i mianowali się





książętami. W pewnym momencie król Arancii objął rządy nad tą częścią Talei, która sąsiadowała z jego królestwem. Sprawy wewnętrzne państwa stały się bagnem, w którym intryga i ostrożne, sprytne działania wojenne stały się ważniejsze niż legendarne dziedzictwo, mądre rządy i dobro poddanych, i tak jest do dnia dzisiejszego. Obecni królowie Talei to nieustannie krążący władcy, poszukujący poddanych, wydający większość pieniędzy na najemników, których rzucają na siebie, aby zyskać chwilową przewagę na tym czy innym odcinku. W wyniku ich działań dokonało się wiele zniszczeń, które trzeba naprawić. A naprawy te przynoszą stały dopływ srebra Theranom i tym wszystkim, którzy czerpią zyski z trwających w Talei lokalnych wojen.

Podobnie jak książęta, królowie po wstąpieniu na tron przechodzą ceremonię ponownego Nadania Imienia i przejmują moce swoich poprzedników. Królowie mogą wybierać pomiędzy pewną liczbą legendarnych Imion, z których każde obdarza pewnymi zdolnościami.

Od czasu do czasu królowie Talei pokazują, że posiadają starożytne moce. Kiedy książęta są nieudolni, tracą ziemię na rzecz królów. Częściej jednak to ci drudzy są słabi i mają tylko symboliczną władzę nad książętami i *signori*. Władza obecnych królów Talei opiera się raczej na tradycji niż na sile militarnej, co czyni ich pozycję niepewną. Aby utrzymać się na tronie, muszą polegać zarówno na sztuczkach i intrygach, jak i istniejącym prawie.

Według taleańskiego prawa żaden książę nie może sięgnąć po tytuł bez zgody króla. W rzeczywistości potężny książę może tak uczynić, musi się jednak liczyć z tym, że sprowokuje gniew ludu, oburzonego takim pogwałceniem tradycji, a także niechęcią *pompate*. Królowie mają więc pewne prawa, nawet jeśli brak im sił, aby wesprzeć swojego kandydata.

Król południa zatwierdza nowych książąt Malcovezzi, Romertazzi i Sercicii, król północy zaś książąt Crossetti, Frechetti i Amalveti. Obaj władcy uzurpują sobie prawo zatwierdzania księcia Jonaccolli, o co toczą spór. Ponadto król południa od czasu do czasu zatwierdza Amalveti, a król Arancii równie często przypisuje sobie prawo zatwierdzania książąt Crossetti i Amalveti. Motyw tych uzurpacji pozostaje niezmienny – pieniądze. Każdy książę musi zapłacić trybut królowi, któremu winien jest wierność; im więcej zatem książąt król zatwierdzi, tym bogatszy się stanie. Kiedy rodzi się jakiś konflikt, do gry przystępuje Świątynia i dzieli trybut pomiędzy pretendenta, rezerwując dla siebie spory udział.

Kiedy po raz pierwszy spotkałem się z królem południa, uważałem go za możliwą siłę jednoczącą, opromienionego sławą bohatera, który zjednoczy państwo i zrzuci therańskie jarzmo. Im dłużej i częściej rozmawiałem z dyplomatami, przysyłanymi przez królów północy i Arancii, tym bardziej zdawałem sobie sprawę, że władcy są jeszcze jednym elementem w niekończącym się cyklu beznadziei i nieudolności.

♀ KRÓLU POŁUDNIA

Z początku byłem szczęśliwy, że mogę służyć Domartini III, przystojnemu trollowi o złotych włosach, obdarzonemu dobrym smakiem i ciętym językiem. Kiedy po raz pierwszy spotkałem się z nim, jego godne maniery i ambitne plany zjednoczenia Talei zrobiły na mnie duże wrażenie. Później zdałem sobie sprawę, że te wspaniałe słowa były tylko czczą gadaniną, fortelem obliczonym raczej na zaskarbiecie sobie wierności naiwnych niż planem, który naprawdę zamierzał zrealizować. A w rzeczywistości Domarettiego obchodziła tylko jazda konna, branie udziału w chwalebnych bitwach, pokazywanie umiejętności jeździeckich, które nabył wraz z Imieniem, dogadzanie żołądkowi i pieszczenie dziewczek służebnych.

Większość bitew Domartini stoczył z wojskami króla północy, głównie o prawo do trybutu z księstw Jonacolla i Amalveti. Obecnie ściera się z królem Arancii, Ellieux IV, który również uznaje Amalveti za swoją ziemię. Domartini jednak toczy ową wojnę z niewielkim entuzjazmem, gdyż oddziały Arancii są trudne do pokonania.

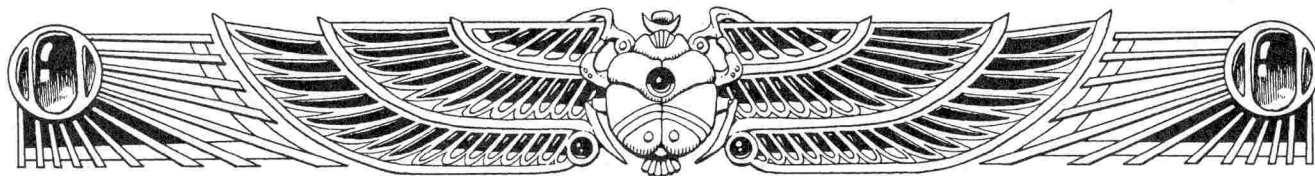
Wśród książąt Domartini ma dwoje stałych sojuszników: księżną Romertazzi, jego oddaną wychowanicę, i księcia Sercicii. Ten ostatni nie był zachwycony, gdy zobaczył mnie na swoim progu jako przedstawiciela króla. Lubi on jednak Domartiniego za zjednoczeniową retorykę, lecz nie zgadza się w ocenie ruchu republikańskiego, który król uważa za świętokradczy.

♀ KRÓLU PÓŁNOCY

Królem północy jest Povani Ogromny – ork, który wygląda, jakby połknął grzmotorożca. Nadwaga uniemożliwia mu poruszanie się, trzeba go więc nosić w specjalnej lektyce. Objął tron po swoim wuju, wkrótce po tym, jak reszta rodziny została otruta, a nieliczni ocaleni odmówili zmiany Imienia. Podczas chaotycznej kariery był co najmniej dwa razy oddzielany i przywracany na łono Świątyni, a *pompate* groził mu tą karą wielokrotnie. Kiedy po raz pierwszy usłyszałem o nim, właśnie po raz dwunasty odnowił stosunki z *pompate* – co należy uznać za sukces, zważywszy na upór, z którego słynie ten ostatni.

Głównymi wrogami Povaniego są król południa (który neguje jego prawo do Jonacollii i Amalveti) oraz król Arancii (który chce zagarnąć Crossetti i Amalveti). Książę Crossetti jest oddanym zwolennikiem Povaniego, książę Amalveti chętnie





przesyła należny królowi trybut na rachunek *pompate*, księżna Jonaccolli zaś popiera króla północy lub południa, zależnie od dnia tygodnia.

♀ KRÓLU ARANCII

Arancia to duże królestwo, położone na zachód od Talei, za Morzem Selestreńskim. Pod wieloma względami jest podobne do Talei: ma swoich książąt i *signori*, a niektórzy mieszkańcy czczą Primę. Inni kłaniają się dzikim Pasjom gęstych lasów Arancii. Arancia nie jest jeszcze prowincją imperium, ale w miastach wpływy therańskie są równie duże, jak w Talei. Król Arancii, Ellieux IV, utrzymuje niełatwy sojusz z Thera. Gubernator Berdew nadzoruje ten sojusz, a jego dyplomaci stale rezydują na dworze Ellieux.

Ellieux IV to szczery, rubaszny krasnolud, który przedkłada towarzystwo myśliwych i żołnierzy nad rodziny czy książąt Arancii, opętanych problemem „co wypada, a co nie”. Mimo dziwacznych manier, w sporach z książętami i *pompate* intryguje równie dobrze, co inni taleańscy królowie.

♀ NAJEMNIKACH

Jednym z moich obowiązków na dworze Domartiniego III było ustalanie ceny z najemnikami: w ten sposób poznałem wielu najsłynniejszych kapitanów Talei. Taleańscy politycy i kupcy polegają na najemnikach w zadziwiającym stopniu. Królowie i książęta przepuszczają większość funduszy z trybutów i podatków na opłacanie żołnierzy fortuny, którzy będą walczyć z innymi królami, książętami, *signori* czy Świątynią. Te wojny to rodzaj dyplomacji z użyciem armat, które mają zmusić przeciwnika do podniesienia podatku na rzecz agresora. Ten najwyraźniej bezsensowny cykl starć, wzajemnego grożenia wojną i wymuszonych traktatów zapewnia krajowi dochód, niczym deszcz powodujący wzrost zboża. Działania wojenne zabierają pieniądze ludowi i dają je możliwym, którzy z kolei opłacają najemników, którzy opłacają nimi rolników, rzemieślników, właścicieli stadnin, zbrojmistrzów i karczmarzy. Ci zaś karczmarze, rzemieślnicy i reszta – słowem, lud – płacą podatki księciu, który płaci trybut królowi, i tak się to kręci.

Taleańscy kapitanowie najemników potrafią zaciekle się targować. Choć lubią, aby uważano ich za wielkich wojowników, starają się walczyć jak najmniej. Żołnierze, którymi dowodzą, są towarem i wiele srebra trzeba wydać, aby wyrównać stratę doświadczonego wojownika. Taleańskie wojny to głównie oblężenia i sytuacje patowe, a zagrożenie pojawia się rzadko i niespodziewanie – co najemnikom bardzo odpowiada. W ogóle najemnicy traktują się z zawodową uprzejmością: zamiast zabić przeciwnika, wezmą go do niewoli. Niektórzy zagraniczni najemnicy, na przykład piechota z Issyri i bandyci z Indrisy, nie rozumieją tych zasad prowadzenia wojny i doprowadzają do większych strat.

Ku ucieście czytelnika opiszę teraz trzech spośród kapitanów, z którymi miałem do czynienia.

O Ignaturim ze Wzgórz

Ignaturi to najsłynniejszy z kapitanów, dowodzących jednostkami krasnoludzkich pikinierów, z których większość wywodzi się ze wzgórz leżących niedaleko Gór Karalkspur w prowincji Vivane. Krasnoludzcy pikinierzy z Talei znani są w całym imperium z wysokiego morale, doskonałej dyscypliny i zaciętego targowania się ich kapitanów. Spośród nich najlepszymi są Piki Ignaturiego.

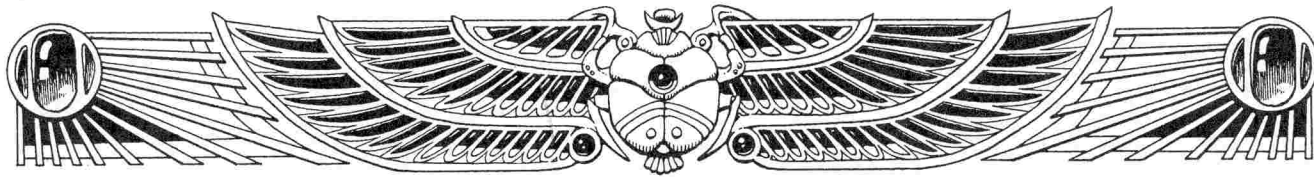
Ignaturi to krasnolud w średnim wieku, dobrze wykształcony i dowcipny. Jest niezłym poetą i znawcą win. Podchodzi do walki równie ostrożnie, co jego koledzy, choć jest bardzo zuchwały i głośno mówi, że śmieje się śmierci w twarz. Z czasem stał się dumny i teraz oczekuje, że nawet król będzie traktował go jak równego sobie.

O Nonno Kle

Starszy przedstawiciel taleańskich kapitanów to posiwiasty stary krasnolud zwany Nonno Kle. Oddany wyznawca starych zwyczajów swej ojczyzny czci pamięć przodków, z których każdy był wspaniałym najemnikiem (a przynajmniej tak mówi). Jest bardzo wrażliwy na wszelkie docinki, dotyczące jego orkopodobnych kłów; widziałem, jak człowieka, który się z nich nabijał, rozciął na dwoje.

Nonno dowodzi Pomiotem Wiatru, mieszanym oddziałem krasnoludzkich pikinierów i orczej kawalerii ze wzgórz. Chętnie obniża cenę w zamian za udział w łupach, ale taki układ jest bardzo niedobry. Jego wojownicy są w stanie ograbić wioskę ze wszystkiego, co ma jakąś wartość, szybciej, niż zdążyś kichnąć.





O Quar-es-Phek

Quar-es-Phek, kobieta z Kreany, dowodzi Szybkimi Włóczykami, oddziałem jeźdźców, składającym się w dużej mierze z kreąskich bandytów. Przez prawie pięć lat mieszkała w Talei i uzupełniła straty oddziału rodowymi Taleńczykami. Quar-es-Phek zamierza zostać taleńską księżną i dlatego przyjmie mniejszą kwotę w zamian za przyszłe przysługi. Nawróciła się na primaizm i często wystawia swój oddział po stronie Enici.

♀ REPUBLIKANACH

Miasto Eziano, które miałem okazję odwiedzić podczas służby królowi południa, to stolica taleńskich najemników. Jest to cud nad cudami! Miasto zbudowane na sieci kanałów. W Eziano podróżuje się łodziami tak, jak gdzie indziej jeździ się konno. Co prawda nieco śmierdzi, ale piękno tego miejsca – ściany z białego marmuru, koronkowe balkony z białego, rzeźbionego kamienia i lśniące w słońcu niczym klejnoty kanały – wynagradzają z nawiązką wszelkie nieprzyjemne wonie.

Eziano to dobre miejsce do robienia interesów, ale jego włodarze muszą być szaleńcami. Pięć lat temu, gdy Dawcy Imion interesu obalili rządzącą radę *signori*, nie zastąpili jej nową. Być może zbuntowani kupcy nie mogli dojść, kto spomiedzy nich powinien sięgnąć po władzę, gdyż postanowili wybrać nową radę w czymś, co nazywali „tajnym głosowaniem” wszystkich kupców miasta! Zrobili to już dwa razy, a w przyszłym roku dokonają tego po raz trzeci. W wyborach może brać udział każdy kupiec, który mieszka w Eziano przez co najmniej dwa lata i prowadzi interes, przynoszący minimum pięćdziesiąt sztuk złota rocznego dochodu. Przywódcy Eziano przez co najmniej dwa lata i prowadzi interes, przynoszący minimum pięćdziesiąt sztuk złota rocznego dochodu. Przywódcy Eziano nazywają to republikanizmem. Ja nazywam to czystą głupotą. Nie zwraca się uwagi na inteligencję głosujących, ich zdrowy rozsądek, doświadczenie w uprawianiu polityki czy pragnienie dobra miasta. Zamiast tego, republikanie zakładają, że aby decydować o losie Eziano, wystarczy mieć mieszkanie i pięćdziesiąt sztuk złota rocznego dochodu. To doprawdy szalony pomysł.

Republikańska Rada Eziano (jak każą się nazywać) uważa, że ich miasto jest osobnym państwem, niezależnym od książąt, królów czy imperialnych panów (przynajmniej z tym ostatnim mogę się zgodzić). *Pompate* uznał republikanizm za przykład pychy i zagroził członkom rady oddzieleniem. Ci jednak, zamiast ugiąć się przed groźbami świątyni, zagrozili, że uznają płacenie przez Eziano dziesięciny Świątyni za nielegalne. Doszło do sytuacji patowej. *Theranie*, od których oczekiwano, że zniszczą republikąński nonsens, póki co nie ruszyli nawet palcem. *Admirał Kebakki* prowadzi zakrojone na szeroką skalę interesy w Eziano i mówi się, że zorganizował prywatne spotkanie z kanclerzem *Lograno*. *Theranie* nie są zbyt zadowoleni z takiego stanu rzeczy, gdyż *Lograno* i jego towarzysze zamierzają głosić swoje republikąnskie idee w innych miastach.

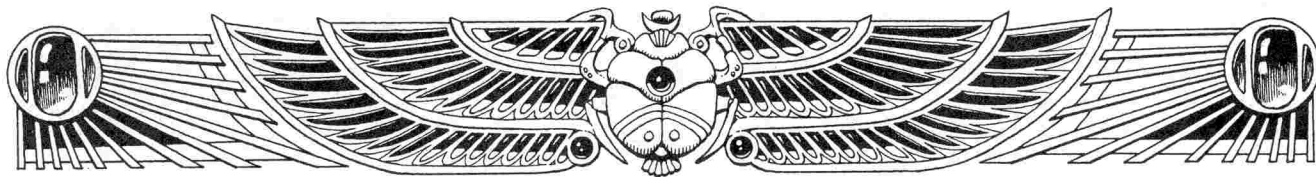
Kanclerz *Lograno*, ciemnowłosy i ciemnooki ork, który okazał się być zadziwiająco elokwentny i zadziwiająco cyniczny, zacytował następujące motto: „Bitwy zmieniają sytuację na jakiś czas. Kompromis zmienia sytuację na zawsze”. Wytwórca delikatnych tkanin zatrudnia ponad pięćset osób, które twierdzą, że jest sprawiedliwy i niezwykle uczciwy. Ma duszę wędrowca, gdyż spędził pewien czas w Wielkiej *Therze* i *Throalu*. Powiedział mi, że bardzo podziwia *Wspólną Deklarację Throalu*, ale jest ona „jedynym pierwszym krokiem” ku uniwersalnej równości wszystkich *Dawców Imion*. (Czytelnik już się chyba domyśla, dlaczego kanclerz *Lograno* i inni republikanie nie dają spać po nocach pewnym władzom *Talei* i *Thery*, mimo iż kontrolują tylko jedno nieduże miasto i nie mają zbyt wielkiej armii. Idee to wyzwalające i niebezpieczne rzeczy, co każdy *Trubadur* wie aż za dobrze).

♀ STATECZNE POŻEGNANIE

Przebywałem właśnie z *Lograno*, kiedy dowiedzieliśmy się o śmierci króla *Valarusa III* z *Throalu*. Ze smutkiem dzieliliśmy się wspomnieniami z czasów młodości i niewinności, które spędziliśmy w *Barsawii*. Nagle, w połowie nieco łzawej opowieści o właścicielce tawerny, która zawsze – zauroczona moim uśmiechem – dawała mi za darmo kufel ciemnego piwa, przewróciłem się na krześle, czując, jakby tuzin noży przecinało moje wnętrze. Z początku przypisałem to nagłemu atakowi tęsknoty za domem, ale wkrótce odkryliśmy, że ktoś zatruł moje wino. *Lograno*, wściekły, nie szczędził wysiłków, żeby odkryć truciciela. Z wielkim smutkiem dowiedziałem się, że ktoś opłacił nowego kucharza, by dosypał arszeniku do mojego napoju. Tym kimś była moja ukochana, *signora Volla* z *Apazzy*. Szczerze mówiąc, ostrzegła mnie przed odrzuceniem jej załotów.

Kiedy już wydobrałem, zdecydowałem się opuścić *Talee*, zanim spotkają mnie inne złe przygody. *Lograno* pomógł mi załatwić przejazd do *Vivane* na *therańskim* statku handlowym, a stamtąd dotarłem do Wielkiego Targu, gdzie dowiedziałem się, że mój wspólnik nadal nie jest w stanie oddać mi długu! Ale to już inna historia.





VASGOTHIA

Vasgothia to duża prowincja, leżąca na północ od Talei i na wschód od królestwa Arancii, zasiedlona przez Theran we wczesnych dniach istnienia ich cywilizacji, a do dziś dzielona przez nich z wytrzymałymi tubylcami. Formalne przyłączenie prowincji do Thery po utworzeniu imperium w roku 443 TH okazało się łatwiejsze do ogłoszenia, niż przeprowadzenia. Przed i po Pogromie plemiona Vasgothii oparły się pacyfikacji przez therańską piechotę – w rzeczy samej, ich sprzeciw wobec rządów imperium ostatnio nawet się nasilił. Vasgothia z pewnością nie jest kolejnym Marakiem, ale sprawia kłopoty.

Therańscy urzędnicy i żołnierze uznają Vasgothię za ponurą placówkę, a to ze względu na ciągłe potyczki z tubylczymi plemionami oraz wilgotny i zimny klimat. Liczni mieszkańcy w oczach Theran są wyłącznie bandą ignoranckich, brudnych barbarzyńców, mających w sobie mniej nawet zalet niż banda barsawiańskich orkowych nomadów (a większość Barsawian wie, jaką opinię mają o nich przeciętni Theranie!). Therański żołnierz nie uznaje za wielką chwałę powstrzymanie jeszcze jednego niesforenego tak zwanego vasgothiańskiego generała – walka tutaj nie jest sposobem na stworzenie własnej legendy.

Imperium ceni Vasgothię głównie ze względu na duże połacie ziemi uprawnej, więc nic dziwnego, że nazywa się ją therańskim spichlerzem. Dom Gascilium, który zdominował rolnictwo w imperium, ma w Vasgothii duże znaczenie – nawet Wielka Thera zależy od zboża uprawianego i bydła hodowanego przez Gasciliumów.

Ambitny Theranin pewnie uzna Vasgothię za parszywą dziurę, lecz ciekawy poszukiwacz przygód może znaleźć tu wiele sposobów zdobycia chwały w tej dzikiej i tajemniczej krainie. Pogrom zmienił Vasgothię w najdziwniejszy sposób. W jej głębokich, ciemnych lasach kryją się różnorodne tajemnice, niebezpieczne i fascynujące. Tylko w Vasgothii Pasje walczyły z Horrorami twarzą w twarz. Dziwne pozostałości tej tytanicznej bitwy powinny zainteresować zarówno uczonych, magów i adeptów. Czytelnik wkrótce dowie się, że to ledwie wierzchołek tajemnic Vasgothii.

Vasgothiańskiej delegacji na wielkie sympozjum przewodził Bilford, nadszpodziewanie wesoły i nieco prostacki oficjalny historyk Domu Gascilium. Sprawy wojskowe pozostawiono niejakiemu Levonicusowi, stheranizowanemu Vasgothianinowi, który osiągnął wysoką rangę marszałka polowego i ma związki ze Szkołą Wojskową w Wielkiej Therze. Kolejny stheranizowany Vasgothianin, ludzki uczyony Imieniem Steenhauz, opowiedział nam o zwyczajach plemion. Najbardziej interesujący byli jednak włączeni do delegacji poszukiwacze przygód. Ich dziwaczne opowieści o spotkaniach w Ciemnych Lasach Vasgothii powinny zaostrzyć apetyt każdego adepta.

T'sanas V'shala

¿ THERAŃSKIEJ VASGOTHII

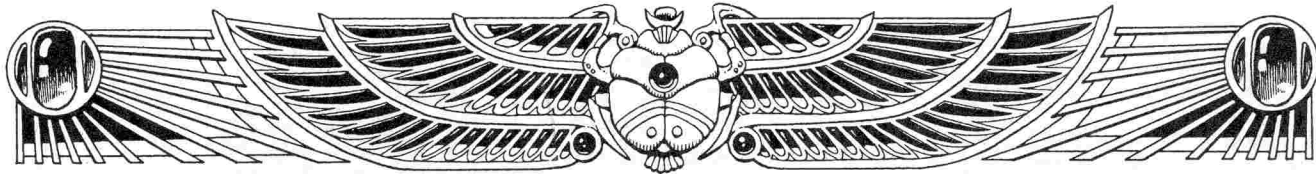
Słowa Bilforda, oficjalnego historyka Domu Gascilium

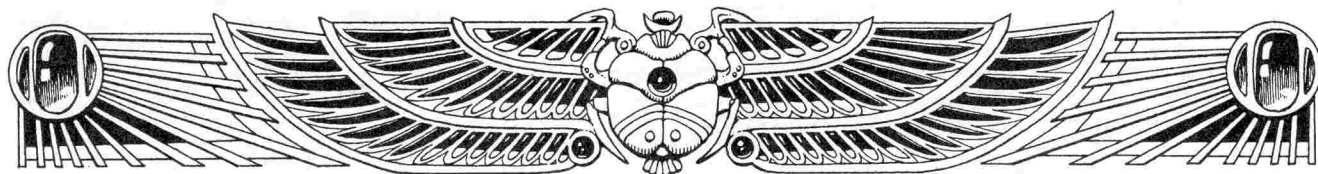
Ziemia uprawna w Vasgothii to właściwie jedyny powód, dla którego rozsądny Theranin mógłby zamieszkać w tak wilgotnym i paskudnie zimnym miejscu. Nie bez powodu mój dom, Dom Gascilium, posiada więcej ziemi uprawnej i pastwisk w Vasgothii niż w całym imperium. Ta prowincja, choć zacofana, jest płodniejsza od wszystkich innych. Ma największy udział w wykarmieniu Wielkiej

Thery i wielu innych prowincji imperium. Ziemia jest tu tak żyzna, że daje ogromne plony nawet mimo dość krótkiego okresu wegetacji. Dom Gascilium wyżywia imperium dzięki vasgothiańskiemu gospodarstwu, które rodzą wiele zboża, owoców i warzyw; produkcja żywności jest w tej prowincji zaskakująco tania. A tym, którzy zastanawiają się, czy warto, żeby imperium utrzymywało dwa legiony i flotę w Vasgothii, pozwolę sobie przypomnieć, że tania żywność zapewnia dobrobyt, podobnie jak dziesiątki żołnierzy i statków powietrznych zapewniają potęgę.

Bez Vasgothii dom Gascilium musiałby ponownie zająć się tym, co robił podczas Pogromu – produkcją jedzenia w ciepłarniach, jak to robili mieszkańcy kaerów w Barsawii i innych prowincjach. (Jak inaczej moglibyśmy nakarmić tak wielu mieszkańców cytadel na tak małej wyspie, jak Thera?)







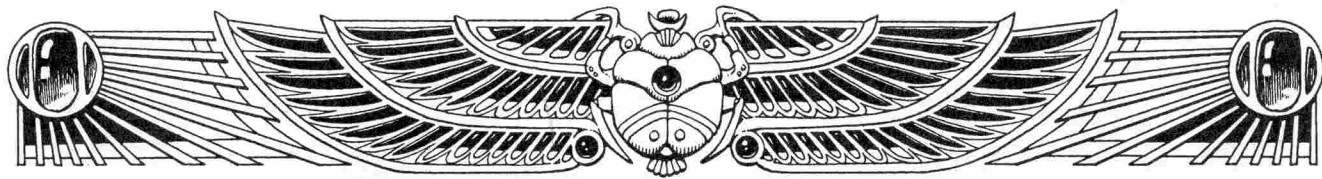
Z pewnością nie ma tu wystarczająco dużo ziemi pod tradycyjną uprawę). Oczywiście, cieplarnie w Therze były doskonałsze niż te w Throalu, a nasze metody dawały dużo większy plon, niż te wykorzystywane w większości innych kaerów. Znaczna część cieplarni to unoszące się nad ziemią konstrukcje całkiem podobne do naszych statków powietrznych. Są to duże, płaskie, kamienne rynny, w których umieszczono glebę, zapłodnioną esencją ziemi i zasadzono rośliny. Niestety, ten typ rolnictwa jest wyjątkowo kosztowny – koszty samej esencji powietrza i ziemi zmroziłyby serce każdego księgowego. Do tego dochodzi jeszcze wynajęcie Mistrzów Żywiółów, którzy zajmują się wzbogacaniem gleby. I jeszcze jeden prosty fakt – po czterystu latach spożywania wyhodowanego w taki sposób jedzenia można dojść do wniosku, że pozostawia ono dużo do życzenia w kwestii smaku. Żadne przyprawy nie zatrą nieprzyjemnego, sztucznego posmaku zbóż, owoców i warzyw uprawianych w taki sposób; nie wzbogacają ich substancje odżywcze, normalnie dostarczane przez słońce, wodę i umierające rośliny, gdyż zastępują je esencja żywiółów i zaklęcia Mistrzów Żywiółów.

Biorąc pod uwagę ogromną potrzebę odzyskania przez imperium żyznych pól Vasgothii, dziwi mnie, że tak długo mu to zajęło. Wiem, że legionieści raczej połknęliby gwoździe, niż prowadzili rozległą kampanię przeciwko plemionom barbarzyńców na wilgotnych i paskudnych równinach Vasgothii. Niemniej w rezultacie straciliśmy sporo srebra zdobytego w Indrisie i Issyrze, żeby utrzymać te cieplarnie. Głupota, istna głupota! Wszystko oczywiście sprowadza się do polityki domów. Jak zawsze. Dom Gascilium był bardzo potężny przed Pogromem, ponieważ kontrolowaliśmy dopływ żywności. I pewni przywódcy Domu Zanjan – podobnie jak inni wojskowi – nie mieli zamiaru z założonymi rękami czekać na odzyskanie przez nas znaczenia. No, chyba że zdecydowalibyśmy się na pewne ustępstwa. W końcu jednak chłodne kalkulacje i zawsze neutralne liczby doszły do głosu; zdrowy rozsądek nakazywał odzyskanie Vasgothii. Od tego czasu Gasciliumowie prosperowali, a razem z nimi imperium. I tak właśnie być powinno.

Niestety, Vasgothia nie chciała pozostać podbitą. Po prowincji wędruje więcej różnorodnych plemion, niż skryba Arbitrium zdołałby zliczyć. Raz za razem tubylcy zajmują ziemie, które sobie upatrzyliśmy. Albo też utrudniają nam powiększanie gospodarstw. Musimy więc spychać ku puszczy obrońniętych mchem barbarzyńców, ogłaszających się królami. A do lasów nikt nie chce się udawać (z powodów, które wyjawię później).

Vasgothiańskie plemiona, które nie mają nic do stracenia, łupią nasze gospodarstwa. Te bandy są zbyt małe i zbyt ruchliwe, żeby skutecznie atakować je ze statków powietrznych, więc musimy je przydusić w tradycyjny sposób – małymi oddziałami piechoty. (To wcale nie znaczy, że Piąta Flota ma łatwo. Od czasu do czasu coś wielkiego i przerażającego wypełza albo wylatuje z Ciemnych Lasów i marynarze mają okazję się wykazać).





9 HISTORII VASGOTHII I IMPERIUM

Historia związków imperium z Vasgothią jest krótka i prosta. Badacze Gasciliumów dotarli do tej prowincji w roku 152 TH, wkrótce po utworzeniu domu. Szukali dobrej ziemi, dzięki której mogliby zbudować bogactwo. Moi przodkowie kupili ziemię od wodzów plemion Vasgothii – zupełnie uczciwie. Potem jednak odkryliśmy, że musimy walczyć, aby ją utrzymać, niezależnie od tego, co mówiły podpisane traktaty. (Tubylcy są tu zmienni, skłonni do składania i łamania obietnic ot tak; ponadto nie pojmują, czym jest pisemna umowa kupna-sprzedaży. W każdym razie ci, z którymi robili interesy moi przodkowie, na pewno tego nie rozumieli). Walczyliśmy więc w bitwach, które zrodziły kilku największych bohaterów domu Gascilium, i nadal walczymy, kiedy plemiona nas do tego zmuszają. Na całe szczęście dla mojego domu, Vasgothianie często wolą walczyć ze sobą, zamiast nam przeszkadzać. Łatwiej zaatakować bandę wyjących pół dzikusów z niebieską farbą na twarzach, w skórach, z nożami i włóczniami o ostrzach z brązu, niż dobrze wyszkolonych therańskich legionistów w zbrojach i z orężem ze stali.

Oczywiście, całymi statkami musieliśmy importować niewolników do pracy. Vasgothianie są wyjątkowo złymi niewolnikami. Mocni i przysadziści jak pnie drzew, nie mają problemów z krótkotrwałym wysiłkiem, potrzebnym do polowania i napać. Jednak gdy da się im prawdziwą pracę lub pozostawi zbyt długo na słońcu, topią się niczym masło. Z pomocą sprowadzonych niewolników stworzyliśmy wielkie gospodarstwa, które wykarmiły Imperium i uczyniły z Domu Gascilium to, czym jest obecnie. Wybudowaliśmy też kilka miast: Ermanium, Gasconę, Nowy Dobrobyt, Nową Therę, Messianar i Saemastar. W przeciwieństwie do miast Theran w innych prowincjach, te nie rozwinęły się zbyt szybko – w trakcie naszego długiego pobytu w Vasgothii przyciągnęły niewielu miejscowych rzemieślników i tym podobnych osób. Nic dziwnego zresztą. Nikt prócz rolników nie chce mieszkać w Vasgothii, jeśli tylko ma jakiś wybór. Therańskie osady spełniły jednak zadanie, postawione im przez imperium – uprawiały ziemię, dawały kwatery armii i generalnie nie wchodziły w drogę Domowi Gascilium.

Tak to wszystko się toczyło aż do roku 443 TH, kiedy to najwyższy gubernator uznał, że czas powiedzieć Vasgothianom, iż Thera jest teraz imperium. Prowincję podbito. Dla Vasgothian był to pewien wstrząs, gdyż uważali oni, że jesteśmy ich gośćmi i dlatego zostawiali nas w spokoju (chyba że miejscowy wódz akurat czuł się znudzony). Cóż, ogłoszenie Thery imperium dokonało tego, czego żaden Vasgothianin nie mógł dokonać – zjednoczyło plemiona. Tak naprawdę tylko połowę, ale tu należy to uznać za prawdziwe zjednoczenie. Od czasu do czasu musieliśmy więc walczyć o utrzymanie tego, za co zapłaciliśmy – a wszystko dlatego, że najwyższy gubernator postanowił wskazać plemionom ich miejsce. Mógł však pozwolić myśleć tubylcom, że są naszymi równorzędnymi partnerami. (Nigdy nie jest mądrze powiedzieć komuś stojącemu poniżej, iż jest osobą mniej znaczną, chyba że nie da się tego uniknąć. Kiedy uważa, że znajduje się na tym samym poziomie, lepiej pracuje. Ale to już przysłowiowe kilkadziesiąt metrów pod powietrznym statkiem).

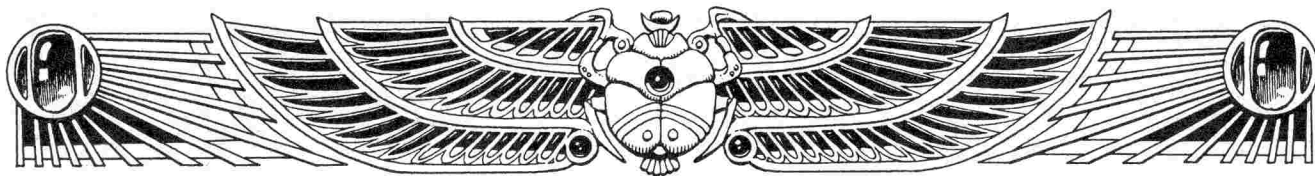
Przez następne trzy dekady, aż do zapieczętowania Wielkiej Thery, nasze interesy w Vasgothii stopniowo się pogarszały. Niektóre plemiona, które nazwaliśmy imperialnymi, trzymały z nami, ponieważ nauczyliśmy ich, jak budować kaery i chronić się przed Horrorami. Inne sprawiały jednak dużo kłopotów. Nazwaliśmy ich Barritami od imienia ich przywódcy – „generała” Barri – parszywego trolla. Nie muszę mówić, że nie powiedzieliśmy im ani słowa o *Rytuałach ochrony i przetrwania*. Chcieli sami się bronić, więc im na to pozwoliliśmy.

Cóż, Barritowie tak bardzo pogorszyli sprawę, że w końcu zdecydowaliśmy się wycofać – i to przed czasem. Wyjechaliśmy w roku 974 TH, po ukończeniu budowy cytadel, które miały chronić trzy z naszych osad: Nowy Dobrobyt, Nową Therę i Messianar. (Wybraliśmy miejscowości z najbardziej znaczącymi nazwami – pozwolenie Horrorom na zniszczenie Nowej Thery mogłoby się na nas zemścić). Do tych cytadel wprowadzili się lojalni Vasgothianie, a resztę tubylców pozostawiliśmy samym sobie. Wiedzieliśmy, że kiedy wyjedziemy, Barrici prawdopodobnie spróbują wykraść *Rytuały ochrony i przetrwania*, ale to już był problem imperialnych. Jak się okazało, Barrici rzeczywiście zdobyli Messianar, ale nie zajęli, a po prostu zniszczyli. Mieli własny szalony plan przetrwania Pogromu. Głosiciele ich prymitywnych Pasji powiedzieli im, że potęgą będą walczyć z Horrorami, a ci głupcy w to uwierzyli!

Jak mogliście się spodziewać, w trakcie Pogromu Dom Gascilium marniał. Uprawa w cieplarniach nie jest tak dochodowa, jak prawdziwe rolnictwo, a nasze najlepsze ziemie niszczyły Horrory. W końcu, w roku 1450 TH, siły therańskie porwyciły do Vasgothii. Z pomocą lojalnych imperialnych, którzy przeżyli w Nowym Dobrobyciu i Nowej Therze, odbudowaliśmy nasze gospodarstwa i ponownie przyjęliśmy rolę głównego dostawcy żywności dla imperium.

Jednak niektórych imperialnych spotkał dziwny los. Pomiędzy końcem Pogromu i powrotem Thery odeszli do jakiegoś miejsca w Ciemnym Lesie i nadali sobie Imiona – co, jak wkrótce usłyszycie, pociągnęło za sobą niezwykle i niepokojące skutki. W Ciemnym Lesie od dawna mieszkaly niezwykle stwory, lecz Pogrom uczynił to miejsce jeszcze dziwniejszym i bardziej niebezpiecznym. Miejsce Ponownego Nazwania – takie miano nadali mu niegdyś lojalni Vasgothianie – to tylko jedna z wielu dziwnych rzeczy, z którymi mieliśmy do czynienia w ostatnich latach. Pod jego pożałowania godnym wpływem,





nowo nazwani imperialni zapomnieli o swojej lojalności i mnożyli się jak króliki. Wkrótce mieliśmy na głowie tyle kłopotliwych plemion, ile w latach poprzedzających Pogrom. Lecz tym razem nie wycofamy się, niezależnie od tego, jak ciężko będzie. Jeśli do powstrzymania tubylców będzie potrzebny następny legion, sprowadzimy go. W końcu imperium trzeba wykarmić, a do tego potrzebujemy vasgothiańskiej ziemi.

♀ OBECNEJ HIERARCHII THERAŃSKIEJ

Poniżej cytowanych słów Itareta, poszukiwacza przygód, nie wygłoszono na sympozjum, lecz nad kubkami ciemnego piwa w tawernie „Ogon Skorpiona”, przy Alei Wspaniałej w Wielkiej Therze.

T'sanas V'shala

Nie interesuję się polityką, ale podczas przygód odkryłem, że politycy często interesowali się mną. Prędzej czy później znajdzie się ktoś z oficjalnym tytułem, posiadający na dodatek niewiele władzy, kto zechce zamknąć mnie w lochu za jakiś mało znaczący wypadek. Kiedy więc przybywam do nowego miejsca, zawsze gromadzę lokalne pogłoski, aby dowiedzieć się, kto jest kim i co się dzieje. (Jeśli możesz znaleźć się w celi, to nigdy nie zaszkodzi poznać kilka sekretów szefów twojego strażnika). W Vasgothii zaprzyjaźniłem się z jednym czy dwoma żołnierzami i uzyskałem w miarę jasny obraz tego, czego wielcy imperium szukają w tej prowincji.

Głosem władzy nie jest tu gubernator Enzwintz, choć pochodzi z Domu Gascilium. Jest nim jego matka – Pularva Grotüün – dyrektor operacyjny Gasciliumów w prowincji. Tylko z racji interesów tego domu Vasgothia jest częścią Thery, a ta wysuszona jak nietoperz orczyca ma tu pełnię władzy. Ona decyduje o wszystkich ważnych sprawach: które vasgothiańskie plemiona należy zaatakować, kto zostanie przypisany do czyjego sztabu, które miasta będą miały naprawione drogi i wybudowane nowe spichlerze, i tak dalej. Jej władza jest rzecz jasna nieoficjalna, ale wszyscy wiedzą, kto tu rządzi, zarówno w Vasgothii, jak i w Arbitorium. Od zawsze kręciła się w pobliżu, co tylko wzmocniło jej władzę. Krąży plotka, że wypić przygotowany przez maga z Domu Krand eliksir długowieczności, który zabijał każdego, kto choćby go posmakował. Nikt nie wie, ile tak naprawdę ma lat. Widziałem ją raz: wygląda jak jedna z lalek, które mają wysuszone jabłko w miejscu głowy.

Gubernator Enzwintz jest bardzo szczęśliwy, pozwalając mamie zajmować się wszystkimi sprawami, pod warunkiem że będzie trzymać się z dala od niego. Jest biurokrata i jednym z dwudziestu ośmiu synów Pularvy, których ta – jak głosi plotka – rodziła całymi miotami. Znające go osoby, mówią, że własna matka go przeraża: kiedy tylko zbliży się do niej na mniej niż pięćdziesiąt metrów, skóra cierpnie mu jak u jaszczurki.

Skomplikowane działania wrogów Enzwintza w Arbitorium sprawiły, że ma wątpliwy honor piastować stanowisko w Vasgothii. W ten sposób rywale chcieli go upokorzyć. Udałoby się to im jeszcze lepiej, gdyby praca obchodziła Enzwintza bardziej niż tylna strona paszczaka. Mówi się, że to porządny, choć pozbawiony poczucia humoru, osobnik, który staje się ponury i niechętny, kiedy ma jakąś pracę do wykonania.

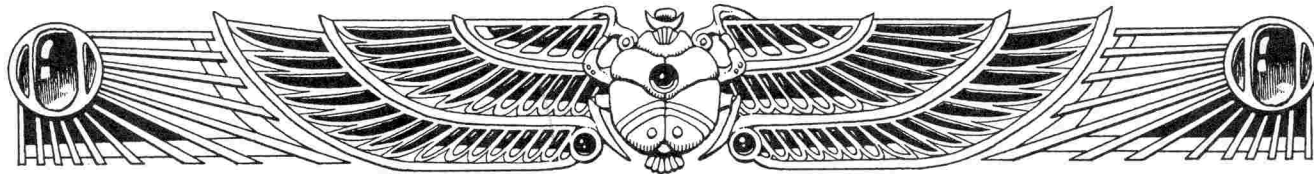
Akarenti Vasgothii, ork zwany Klehowa, jest tak samo nijaki, jak gubernator. Boi się zbierać informacje o wrogach Pularvy w prowincji, gdyż ta nie lubi złych wieści i ma brzydkie zwyczaj obwiniania posłańca. (Dokładniej mówiąc: rzucania w niego ciężkimi przedmiotami. Klehowa ma na to dowody w postaci kilku guzów na głowie). Ork w dość brutalny sposób nauczył się, że jego praca nie polega na informowaniu przełożonej o tym, co się dzieje w kraju, a na mówieniu jej, że każda sarta końskiego nawozu w Vasgothii pachnie niczym girlanda róż.

Jednak Klehowa ma ciekawe zajęcie dodatkowe. Pularva jest nieco pruderyjna i zakazała publikacji rozmaitych „nieprzyzwoitych” pism w Vasgothii. Klehowa zwraca więc jej uwagę na różne sprośne wiersze i opowiadanki, konfiskuje je na jej rozkaz, po czym zgarnia nieliczny grosz, sprzedając dzieła na czarnym rynku. W żadnej prowincji imperium prosi żołnierze nie czytają tyle poezji, co w Vasgothii!

Tanie zboże i bydło z Vasgothii są dla imperium tak ważne, że stacjonują tu dwa therańskie legiony. Oczywiście, obaj generałowie skaczą sobie do gardeł. Generał Keva'con, dowódca Czwartego Legionu, to młody elf, który, dzięki wsparciu kilku wpływowych osób, przeleciał przez kolejne stopnie w hierarchii jak płonąca strzała. Jest wprost niemożliwie dumny ze swej urody i pochodzenia – a pochodzi z długiej linii sławnych generałów i nie wstydzi się tego podkreślać. Na ścianie jego kwatery wiszą portrety kilkunastu słynnych antenatów – co dziwne, właściwie wszyscy wyglądają tak samo, jak on. Keva'con traktuje Czwarty Legion jak osobistą zabawkę, rozmieszczając żołnierzy, gdzie i kiedy mu pasuje, a dokładniej: gdzie i kiedy pasuje Pularvie. Mimo to robi takie wrażenie, że jego żołnierze czczą go niemal jak Pasję.

Jego rywalka, generał Holuhui z Szóstego Legionu, musiała zębami i pazurami walczyć o każdy awans. Jest świetnym taktikiem, ale jednocześnie stereotypowym tępym i agresywnym krasnoludem, który obraża wszystkich, nie mając nawet takiego





zamiaru. Dla niej Keva'con to uosobienie całego wewnętrznego zła therańskiej armii – styl zamiast treści, awans poprzez koneksje, nie dzięki umiejętnościom, przerost ego i głupota nagradzane władzą. Rutynowo wysyła żołnierzy na niebezpieczne misje, żeby tylko pokazać Keva'conowi, co o nim myśli; oczywiście nie zaskarbia sobie w ten sposób sympatii szeregowców.

Admirał Oballa, dowódca Piątej Floty, to wykształcony, sztywny krasnolud, który zawsze się kontroluje. Podwładni też nie bardzo go lubią. Martwi się drobiazgami i traktuje wszystkich, z wyjątkiem Pularwy z Gasciliumów, jakby byli bezdenie głupi. (W stosunku do Pularwy jest ponoć wazelinierzem najwyższego sortu). Piąta Flota nie ma za wiele pracy w Vasgothii – większość czasu czeka, aż jakiś wielki pół horror czy inna istota wylezie z lasu, żeby mogli ją zmienić w papkę na ziemi lub zestrzelić z nieba.

♀ THERAŃSKICH OSADACH

Słowa Bilforda, oficjalnego historyka Domu Gascilium

Vasgothia może się pochwalić pięcioma wartymi omówienia osadami, z których wszystkie zbudowali Theranie. Wzniesione przed Pogromem Nowy Dobrobyt i Nowa Thera przetrwały Długą Noc bez większych szkód. Te dwa miasta zostały w całości wybudowane pod auspicjami imperium i miały też za zadanie wywołać wrażenie na tubylcach swoją wspaniałością. Nie mogą się równać z naprawdę bogatymi imperialnymi miastami, jak Pezzano w Talei czy pewne miasta Indrisy. Niemniej i tu można znaleźć olbrzymie kamienne budowle i wielkie pomniki różnych najwyższych gubernatorów.

Miasta Haden, Nikodicia i Edrovia powstały po odzyskaniu Vasgothii. Wybudowali je Gasciliumowie, zgodnie ze swą doktryną oszczędności. Miasta te są o wiele mniejsze od wspomnianych wyżej i wyglądają skromnie. Większość budynków zbudowano z drewna, gdyż surowiec ten jest łatwo dostępny i tani. Niektóre pięknie ozdobili therańscy rzemieślnicy. Niemniej w tych małych, rolniczych miasteczkach nie znajdzie się błyszczących wież z marmuru czy alabastrowych posągów. Nie ma tu miejsca na takie zbytki. Większość mieszkańców tych miast albo uprawia ziemię Domu Gascilium, albo świadczy usługi tym, którzy to robią.

Nowa Thera może pochwalić się populacją około trzydziestu tysięcy Dawców Imion, a inne therańskie miasta mają od piętnastu do dwudziestu tysięcy mieszkańców. Około dwie trzecie z nich to Vasgothianie, na tyle inteligentni, by zaakceptować therańskie zwyczaje i cywilizację. Pozostali to Theranie oraz niewielka liczba mieszkańców innych prowincji Imperium. Żyjący w Vasgothii Theranie to zwykle młodzi mężczyźni, przysłani tu, żeby poznać, jak prosperują rodzinne interesy i jednocześnie trzymać się z dala od kłopotów, lub też poszukiwacze przygód, którzy chcą dorobić się fortuny i stworzyć własną legendę, badając dzikie ostępy.

O stheranizowanych Vasgothianach

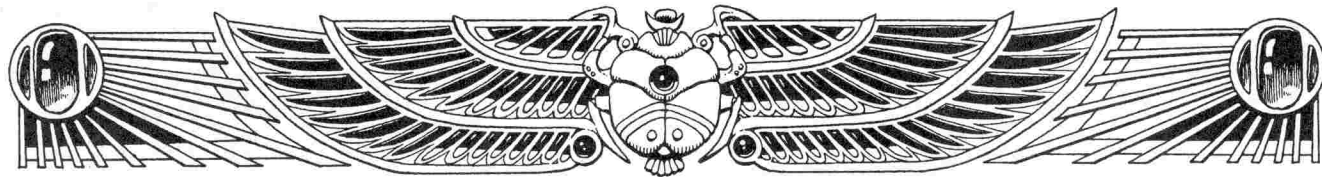
Jak potwierdzają moi szacowni koledzy, marszałek polowy Levonicus i uczony Steenhauz, lojalni Vasgothianie są dumni z faktu, iż stanowią część Therańskiego Imperium. Od przybycia Therań minęły stulecia. W tym czasie wielu tubylców zdobyło przekazywaną przez nas wiedzę, przyjęło nasz sposób prowadzenia interesów i zaadaptowało nasze pomysły militarne. Niezliczona liczba Vasgothian osiągnęła status oświeconych, a niektórych zaproszono nawet, by przyłączyli się do szlacheckich domów Thery. Potomkowie lojalnych nam tubylców służą w Szkole Wojennej oraz we wszystkich legionach i flotach imperium. Znajdziecie ich nawet między imperialnymi magami, urzędnikami Arbitorium i uczonymi Wiecznej Biblioteki. (Muszę jednak przyznać, że nie jestem pewien plotek, mówiących, iż wśród Pasterzy Niebios również są Vasgothianie. Pasterze Niebios trzymają ze sobą i trudno powiedzieć, kto należy do tej grupy. Dziwna jest jednak myśl, że wśród najpotężniejszych i najbardziej wykształconych czarodziejów imperium można spotkać prowincjuszy. To zaniepokoiłoby każdego obywatela Thery).

Co zrozumiałe, większość stheranizowanych Vasgothian wstydzi się, że tak wielu rodaków poddaje się bezmyślnemu barbarzyństwu. Typowy niecywilizowany tubylec spędza całe życie w ubóstwie i brudzie, płodząc i rodząc ogromną liczbę dzieci, których plemię nie jest w stanie wykarmić. Ci barbarzyńcy nie tworzą sztuki. Zabijają się nawzajem z powodu rzekomych starożytnych uraz, które wymyślili kilka dni wcześniej. Horrory zniszczyły ich Pasje – tak w każdym razie mówi legenda – więc zastąpili je mieszaniną źle zrozumianych tradycji, zapożyczonych z innych krain.

Wiele znanych mi Vasgothian twierdzi, że wszyscy żyjący w prowincji dzikusy to imperialni lub ich dzieci, którzy powrócili do barbarzyństwa po podróży do Ciemnego Lasu i przejściu dziwacznej

CYWILIZOWANI
VASGOTHIANIE ŻY-
WIĄ GORĄCĄ NA-
DZIEJĘ, ŻE CI, KTÓ-
RZY PADLI OFIARĄ
TEGO ZAKŁĘCIA,
KTÓREGOŚ DNIA
SIĘ PRZEBUDZĄ.
PÓKI CO MUSIMY
POPROWADZIĆ NA-
SZYCH BARBA-
RZYŃSKICH BRACI
DO ŚWIATŁA. W
OSTATECZNOŚCI
NAWET SIŁĄ. ICH
POTOMKOWIE BĘ-
DĄ NAM WDZIĘCZ-
NI ZA DARY THERY,
A JEŚLI NAJĐZIKSI
Z BARBARZYŃCÓW
PRZY OKAZJI ZGI-
NĄ – TRUDNO. NIE
MAMY INNEGO
WYBORU.
– MARSZAŁEK PO-
LOWY LEVONICUS





ceremonii ponownego Nadania Imienia. Prawdziwi imperialni nazywają to „Strasliwym Pragnieniem”. Mówią, że w Ciemnym Lesie czai się szaleństwo, którego objawem jest ponowne Nadanie Imienia. Kto wie – może mają rację?

CO ZROBIŁIBY IM-
PERIALNI, GDYBY
SETKI TYSIĘCY
BARBARZYŃSKICH
VASGOTHIAN NA-
LE STANEŁY PRZED
BRAMAMI NOWEJ
THERY I OGŁOSIŁY,
ŻE NATYCHMIAST
CHCĄ ZOSTAĆ UCY-
WILIZOWANI? DOM
GASCILIUM Z PEW-
NOŚCIĄ NIE DAŁ-
BY SREBRA PO-
TRZEBNEGO NA
ICH ODZIANIE, NA-
KARMIECIE I WY-
KSZTAŁCENIE,
A NAWET GDYBY
TAK ZROBIŁ, TYLKO
NIEWIELKA CZĘŚĆ
BARBARZYŃCÓW
ZNAJDZIE ZA-
TRUDNIENIE.
– ELRED, MAG
Z DOMU CARINCI

O Nauczycielach

Słowa marszałka polowego Levonicusa

Honor i dobra wola lojalnych VASGOTHIAN wyrażają się najwyraźniej w ich poparciu dla Nauczycieli, nieregularnego oddziału kawalerii, oddanemu cywilizowaniu wodzów barbarzyńskich plemion. Wybitni członkowie vASGOTHIAŃSKIEJ społeczności oświeconych płacą na utrzymanie tej jednostki. Pozwalając Nauczycielom kupować wszystko, poczynając od broni, poprzez jedzenie, a na wierzchołkach skończywszy. Niestety, kawalerzyści muszą napadać na wioski, palić domy i zabijać wszystkich, którzy się im przeciwstawiają – tylko dlatego, że przywódcy dzikusów zmuszają do podejmowania takich działań. Nauczyciele wiedzą, że ich wrogami nie są zwykli członkowie plemion, a ich zagubieni wodzowie, barbarzyńscy magowie, generałowie i tak zwani królowie. Wszyscy oni muszą się nauczyć, że bycie dzikusiem się nie opłaca.

Tej lekcji najlepiej uczy ich Stakeuzia Uparta z Domu Gascilium, która regularnie prowadzi krótkie acz skuteczne kampanie przeciwko najgorszym barbarzyńcom. Ona oraz jej podwładni wierzą w cywilizację i przysięgli przynieść ją niemytym barbarzyńcom – i to niezależnie od ceny, jaką VASGOTHIA za to zapłaci. Niektórzy z naszych therańskich kuzynów twierdzą, że wysiłki Stakeuzii jedynie podburzają barbarzyńców przeciwko imperium i Domowi Gascilium; na krótką metę tak też może być. Wielką misję – niesienie nauki i szlachetnych zwyczajów – najlepiej jednak przeprowadzić w imieniu cywilizacji bezkompromisową siłą. Czymże jest kilka spalonych beczek ziarna i zabite stado bydła w porównaniu z celami imperium?

♀ ZIEMIACH PLEMION

Słowa Steenhauza, historyka i uczonego z Nowej Thery

Dom Gascilium posiada najżyźniejsze ziemie uprawne VASGOTHII i broni ich zaciekle. Dlatego też żyjące w prowincji dzikie plemiona muszą utrzymywać się z bardziej kamienistej ziemi. Tubylcy są zwykle rolnikami i pasterzami, a gdy nadchodzą ciężkie czasy, napadają się nawzajem. Walczą ze sobą z racji niekończących się waśni rodowych lub starożytnej nienawiści, której powodów nikt nie pamięta. Często ledwie wiedzą, czy napadają sąsiednie plemię tylko po to, żeby ukrąść ich zboże i bydło, czy też aby odplacić za splamiony wiele pokoleń wcześniej honor.

♀ ORGANIZACJI PLEMION

Typowe plemię dzikich składa się z około trzystu Dawców Imion, zwykle mieszkanki krasnoludów, orków, ludzi i trolli. Zdarzają się też plemiona jednorodne rasowo, które czasem walczą z innymi ze względów rasowych. Większość jest jednak mieszana i znajdują inne powody do walki niż kwestie rasowe. Od czasu Pogromu wiele z nich przyjęło miana starożytnych plemion, które już wymarły, i przysięgło pielęgnować dawne urazy.

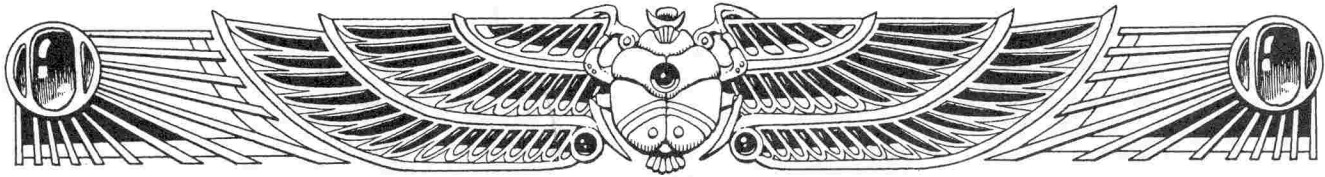
Każdemu plemieniu przewodzi dziedziczny król lub królowa, a pomagają im przynajmniej jeden szaman. Ci adepci znają prymitywną, lecz potężną, starożytną magię VASGOTHII. Służą królom i królowym jako duchowi doradcy oraz są uzdrowicielami.

Niektórzy przywódcy plemion, kiedy nadchodzi czas napaści, mogą zażądać pomocy wielu podrzędnych królów i królowych. Ci władcy nazywają się dumnie cesarzami i cesarzowymi. W tym samym czasie może być pięciu czy sześciu różnych cesarzy, a każdy z nich włada mniej więcej pięcioma pomniejszych plemionami. Mimo tych wyniosłych tytułów, zwykle są oni równie biedni i brudni jak tubylcy, którymi rządzą.

Obecnie najsłynniejszym cesarzem jest Hayulean, stary człowiek o szalonym spojrzeniu, który włada grupą plemion zwaną Flagą Kruka. Ten sprytny osobnik, umiejący czytać i pisać po therańsku, zachęca swoich generałów do znajdowania przed napadem słabych punktów therańskich gospodarstw. Zabrania swoim wojownikom atakowania innych dzikich plemion, choć jego generałom nie zawsze to pasuje. Napaści Hayulaena przyciągnęły uwagę Stakeuzii Upartej, a Flaga Kruka stała się głównym celem Nauczycieli.

Ataki prowadzą samozwańczy generałowie, wybierani przez królów i królowe ze względu na umiejętności wojenne. Generałowie znajdują posłuch jedynie w sprawach wojennych, kiedy dochodzi do bitwy, posiadają niemal absolutną władzę.





♀ BARBARZYŃSKICH PASJACH, STARYCH I NOWYCH

Przed Pogromem barbarzyńcy z Vasgothii oddawali cześć swoim Pasjom. W zamian lokalne potęgi zrobiły wszystko, żeby pokonać Horrory w czasie Długiej Nocy; niestety zostały zniszczone. Po zakończeniu Pogromu barbarzyńskie plemiona przyjęły Pasje innych krain i czczą je na własny, szczególny sposób.

O minionych Pasjach

Vasgothiańskie Pasje nieżyją – zginęły w bitwie z Horrorami. W efekcie tej straszliwej wojny kamienne obrazy Pasji, którymi wcześniej usiana była cała kraina, znikły. Pieśni o ich czynach uleciały z pamięci. W odnoszących się do nich tekstach, literze na pergaminie zmieniły układ w taki sposób, że jasne odnośniki stały się niewyraźnymi sugestiami, które uczeni muszą z trudem odcyfrowywać. Imiona Pasji najwyraźniej zagięły na zawsze. Na całym świecie pozostało jedynie kilka prymitywnych portretów, wszystkie w rękach uczonych lub kolekcjonerów sztuki, którzy przed Pogromem wywieźli je z prowincji.

Dlatego też nie możemy powiedzieć zbyt wiele o starożytnych – oprócz tego, co czytelnik znajdzie dalej. Jedną z najpotężniejszych Pasji był rogaty mężczyzna, który chyba reprezentował dary i grozę Ciemnych Lasów. Większość uczonych zakłada, że był Pasją polowań, zwierząt i – być może – patronem dzikości skrytej w sercu każdego Dawcy Imion.

Kolejną Pasją była jedna kobieta o trzech aspektach (w przeciwieństwie do trzech różnych kobiecych Pasji): dziewicy, matki i staruchy. Dziewica najwyraźniej uosabiała energię, waleczność i radość, matka – płodność i ochronę, a starucha obdarzała magią i mądrością.

Kolejna Pasja, przedstawiana w postaciach obu płci wszystkich ras, nosiła wielki topór i często była ukazywana, rzucając pioruny. Ta potęga najwyraźniej sprawiała burze i dawała odwagę wojownikom.

Szkieletowa kobieca Pasja chroniła dusze zmarłych i nie dopuszczała złoczyńców do sądu ostatecznego. A wietrzniacka Pasja o tęczowych skrzydłach, zwykle przedstawiana jako kobieta, ale czasami też jako mężczyzna, była szydercą, który czynił Dawców Imion silniejszymi, zmuszając ich do podejmowania trudnych decyzji.

O wojnie między Pasjami Vasgothii a Horrorami

Gdy Pogrom był coraz bliżej, wszyscy Vasgothianie śnili o starożytnych Pasjach ich krainy. W tych snach potęgi mówili im, że nie potrzebują therańskich *Rytuałów ochrony i przetrwania*, żeby się uratować. Pasje obiecały ich bronić. W przeciwieństwie do tchórzliwych potęg innych krain, mówiły, że będą walczyć z Horrorami i że z pomocą swoich vasgothiańskich dzieci zwyciężą. Za to trzeba będzie zapłacić bardzo wysoką cenę, ale w efekcie lud Vasgothii stanie się silniejszy niż kiedykolwiek wcześniej. Po Pogromie Vasgothianie mieli rządzić potężnym imperium. Pasje obiecały, że zyskamy wielkie magiczne moce, dzięki którym podbijemy miasta therańskich panów.

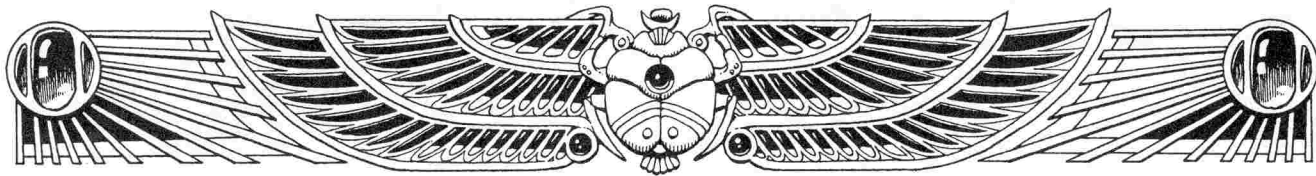
Cywilizowani Vasgothianie walczyli z sennymi obietnicami i w końcu pokonali ich złą moc. Ich dzicy bracia zaś ruszyli do ataku, twierdząc, że ci, którzy pozostali lojalni Therze, zdradzali swój kraj i lud. Barbarzyńcy twierdzili, że wszyscy Vasgothianie powinni wysłuchać wezwania Pasji albo magiczna wojna z Horrorami zakończy się klęską. A Theranie utrzymywali, że te koszmarnie sennie wizje mogą spowodować na Vasgothię zagładę i tylko *Rytuały ochrony i przetrwania* są pewnym zabezpieczeniem przed innowymiarowymi bestiami. Między dzikimi a cywilizowanymi wybuchła wojna i obie strony poniosły straszliwe straty. W końcu nasi imperialni przodkowie wycofali się do therańskich schronień i pozostawili barbarzyńców pod niepewną ochroną Pasji.

Podczas Pogromu straszliwe kosmary nawiedzały większość głosicieli vasgothiańskich Pasji, doprowadzając ich do szaleństwa. Niektórzy pisali pamiętniki, w których opowiadali o swoich snach – nawet teraz niebezpiecznie jest czytać ich zapiski. Większość tych dzieł trafiła do Wiecznej Biblioteki, gdzie trzymane są pod kluczem.

W kaerach, po upływie stuleci, wielu imperialnych powróciło do czczenia ojczystych Pasji Vasgothii. Kiedy jednak składali oni dary tak, jak czynili ich przodkowie, te nie zostawały spożyte. Kiedy w hołdzie Pasjom dokonywali chwalebnych czynów, żadna potęga ich nie nagradzała. Z tego powodu po jakimś czasie większość imperialnych na zawsze porzuciła vasgothiańskie Pasje. Uwierzyli, że odwróciły się od nich, ponieważ wybrali Therę. Nikt nie podejrzewał straszliwej prawdy – potęgi tej krainy zginęły.

Kiedy mniej niż stulecie temu imperialni opuścili swoje kaery, nie ujrzeli ani śladu dzikich. Wydawało się, że Pogrom zmiotł ich z powierzchni ziemi. Poszukiwacze zawędrowali w każdy zakątek





Vasgothii, nawet do Ciemnego Lasu. W sercu puszczy znaleźli wiele dziwnych rzeczy, ale nie plemiona. Pasje przegrały swoją bitwę, a ich dzikie dzieci przestały istnieć... Tak się w każdym razie wydawało – aż do nadejścia Straszliwego Pragnienia. Opo-
wiem jeszcze o tym niezwykle ważnym wydarzeniu – najpierw jednak krótka dygresja, dotycząca obecnej wiary w Pasję.

♀ PRZYJĘTYCH PASJACH

Ponieważ starożytne Pasje Vasgothii zostały zniszczone, szukaliśmy nowych potęg, którym moglibyśmy oddawać cześć. Imperialni przyjęli Pasję Thery, szczególnym szacunkiem obdarzając Jaspree, Thystoniusa, Upandala i Mynbruje. Jaspree jest patronką wielkich gospodarstw, którymi zajmujemy się razem z naszymi therańskimi braćmi. Thystonius wspomaga nas w walce z dzikusami. Upandal i Mynbruje to wielkie potęgi cywilizacji, które uświęcają nasze wysiłki – budowę miast, gromadzenie wiedzy oraz zachowywanie się zgodnie z zasadami rozumu i sprawiedliwości.

Niektórzy imperialni, zwani *fruellings* (to vasgothiańskie słowo znaczące „ci, którzy pamiętają”), odmawiają oddawania czci innym Pasjom. Wierzą, że nie ma sensu oddawać hołdu potęgom innych krain i częściej zmarłe Pasje, uświęcając tym samym pamięć o nich. Niewielu z nich jednak poniży się do tego, by zaatakować innego Vasgothianina za wiarę w Pasję Thery czy jakiegokolwiek innego kraju.

Dzicy (którzy kiedyś byli cywilizowani, o czym niedługo przeczytasz) przejęli na chybił trafił Pasję z całego Imperium, nie tylko z Thery, ale również Indrissy, Kreany, a nawet miasta Chalmides (którego mieszkańcy rozumieją sprawy ducha w sposób odmienny od pozostałych Dawców Imion). Misjonarze z Talei przynieśli barbarzyńcom doktryny Tego, Który Będzie, a dzicy przyjęli te dziwaczne idee z równym entuzjazmem, co wszystko inne. Moi krewniacy mieszają wszystkie Pasje, zastępując w ten sposób martwe potęgi. Ten dziwaczny koktajl pojawia się w ich legendach. W umyśle dzikiego Floranuus kiedyś siłował się z Halambutą, najważniejszą Pasją Indrissy, a Prima z Talei (która jeszcze nie istnieje) walczy z indrisańskimi *dhuna*. Wiara barbarzyńców obfituje w takie i podobne mieszaniny, ale – mimo wyraźnego braku sensu – podobne opowieści chyba przynoszą im pocieszenie.

♀ MIEJSCU PONOWNEGO NAZWANIA

Wiele z cierpień, wstydu i rozlewu krwi, które stało się udziałem Vasgothii od czasu odpieczętowania kaerów, wywodzi się z Ciemnego Lasu, z Miejsca Ponownego Nazwania. Stąd wywodzą się wszyscy dzicy, którzy teraz stanowią plagę naszej krainy. Kiedyś byli oni cywilizowanymi Vasgothianami, którzy przyjęli dary Thery, lecz Miejsce Ponownego Nazwania odebrało im rozum i sprowadziło do bezrozumnego barbarzyństwa dawnych wieków.

O przerażającym odkryciu Taegmiera

W roku 1430 TH, podczas badania północnych granic Ciemnego Lasu, poszukiwacz przygód Taegmier odkrył Miejsce Ponownego Nazwania. Była to ogromna, przerośnięta cierniami sterta głazów, przypominająca twarz prymitywnej bestii, której otwarta paszcza stanowi wejście do korytarza, prowadzącego w dół, w nieprzeniknioną ciemność. Kiedy Taegmier zbliżył się do owego otworu i spojrzał do środka, poczuł ogromną pokusę, żeby wejść do tunelu, ale jakiś głębszy instynkt powstrzymał go. Kilkunastu z jego towarzyszy nie dało się jednak powstrzymać. Weszli w ciemności i zniknęli.

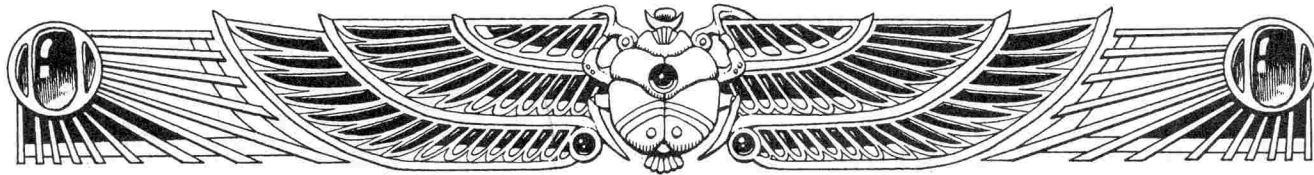
Wiele dni później, kiedy Taegmier i jego pozostali towarzysze powracali do Nowej Thery, zaczęli ich dawni kompani. Jeździli na straszliwych dzikich koniach i jak, od dawna nieistniejące, dzikie plemiona od stóp do głów umazani byli niebieską farbą wojenną. Barbarzyńcy rozpoznali Taegmiera i zażądali, by dawni towarzysze zwracali się do nich nowymi Imionami. Zapytani, stwierdzili, że mają jedynie blade wspomnienia dawnej egzystencji jako cywilizowani Vasgothianie. Podziękowali Taegmierowi za „ponowne rozpalenie w nich prawdziwego płomienia Vasgothii” i dodali ponoć, że wkrótce tysiące przyłączy się do nich w – jak to nazwali – „odrodzeniu”. W końcu zagrozili, że pozbawią Taegmiera głowy, jeśli jeszcze raz wejdzie do Ciemnego Lasu, nosząc obecne Imię. Odjechali, znikając między drzewami, jakby byli częścią lasu.

O Straszliwym Pragnieniu

Taegmier zobowiązał swoich towarzyszy do dotrzymania tajemnicy i po powrocie nie powiedział nic o Miejscu Ponownego Nazwania. Stwierdził za to, że tych, którzy z nim nie powrócili, zabiły skalne małpy. Przyjaciele Taegmiera byli jednak mniej oględni i wkrótce rozeszła się plotka o tajemniczym miejscu w lesie. Kilka tygodni później spadło na nas Straszliwe Pragnienie – przemożna potrzeba podróży do Miejsca Ponownego Nazwania i poddania się jego niebezpiecznej magii.

Pragnienie nie dawało nam spokoju w żadnym z miast Vasgothii. Kogoś, kto jeszcze wczoraj był rozsądny, nagle opanowały obsesyjne myśli o podróży do przedwiecznego miejsca w dzicy i przejście przemiany, jaka stała się udziałem zaginionych





towarzyszy Taegmiera. Niemal każdy pragnął stać się mieszkającym w lesie, wyjącem dzikusiem. Ten zawstydzający urok sprawił, że każdy z nas kogoś stracił – ojca, dziadka lub innego przodka. Mężowie opuszczali żony, a żony mężów, dzieci zostawiały rodziców, bracia zaś siostry i na odwrót. Ci, którzy poddali się ponownemu Nadaniu Imienia, stali się dzisiejszymi dzikimi.

Z początku Vasgothianie, którzy mieli szczęście uciec przed Straszliwym Pragnieniem, próbowali powstrzymać napływ pielgrzymów do Miejsca Ponownego Nazwania. Otrzymali poparcie Theran. Miejscowe władze uznały pielgrzymowanie za nielegalne. Niektóre rodziny wynajmowały najemników, którzy zasadzali się na opętanych i doprowadzali ich do domów jak więźniów. Z początku środki te spowalniały upadek, lecz w końcu pielgrzymów było zbyt wielu, żeby ich zatrzymać. Na dodatek, nowi dzicy zabijali tych, którzy próbowali powstrzymać rozprzestrzenianie się barbarzyństwa. Wkrótce stało się jasne, że ci z nas, którzy pozostali w miastach, mieli ważniejsze problemy do rozwiązania. Pragnienie zabrało prawie połowę naszych dawnych braci, a skoro tak wielu Dawców Imion zostało przemienionych w dzieci dzicy, musieliśmy naprawdę ciężko pracować, żeby nie nastąpił upadek cywilizacji i żeby żywność nadal była produkowana, a kanalizacja działała.

Pierwszy wielki wybuch Straszliwego Pragnienia zakończył się po około piętnastu latach, a miasta w większości przetrwały go bez zniszczeń. Do tego czasu jednak szalenie płodni dzicy wydali na świat kolejne pokolenie. Niesforne dzieci Ciemnego Lasu napadały miasta, próbując dopełnić powrót Vasgothii do barbarzyństwa. Pragnęli zabić wszystkich tych, którzy nie czuli podstępnego wezwania Miejsca Ponownego Nazwania. Przez pięć długich lat pozostali cywilizowani Vasgothianie utrzymywali się w miastach, lecz malejąca populacja utrudniała życie. Kiedy Theranie powrócili do Vasgothii, ostatnie cytadele były bliskie upadkowi. Ci imperialni, którym udało się przeżyć, przywitani naszych therańskich braci z ulgą zrodzoną z rozpacz. Razem z Theranami prawdziwi Vasgothianie kontynuowali walkę o cywilizację. Odważne wojska therańskie odepchnęły dzikich i odebrały nasze ziemie uprawne, kosztowało to jednak życie wielu legionistów.

Mimo klęski, dzicy i miejsce, które ich spłodziło, po dziś dzień pozostają zagrożeniem. Wprawdzie do Miejsca Ponownego Nazwania nie wędrują tysiące opętanych pielgrzymów, ale kurcząca się liczba cywilizowanych Vasgothian jest wciąż wrażliwa na Straszliwe Pragnienie. Szczególnie dojrzewający chłopcy i dziewczęta są podatni na ów zew. Najbogatsze rodziny zamykają dzieci na ten trudny okres, w nadziei, że nie padną one ofiarą syreniego śpiewu. Ubożsi Vasgothianie nie mają takich możliwości i każdego roku setki młodych znikają w Miejscu Ponownego Nazwania.

Kilka razy próbowaliśmy zniszczyć owo plugawe miejsce, ale bezskutecznie. Kilka lat temu grupa poszukiwaczy przygód spaliła je na popiół, ale ciemnie odrosły w kilka miesięcy, w trakcie których napływ ofiar wcale się nie zmniejszył. Ostatniej jesieni therańska kila *Inceptum* poleciał na północ Vasgothii, żeby zbombardować Miejsce Ponownego Nazwania magicznym ogniem, ale smoczyca Twarda Skóra przepędziła statek. (Jak wszystkie wielkie smoki, Twarda Skóra pozostaje zagadką. Udaje, że jest przyjacielem cywilizowanych Vasgothian, mimo wyraźnej nienawiści do Theran. Za każdym razem jednak, kiedy się pojawia, otacza ją dwór dzikich i wydaje się bardziej przejmować ich losem).

O Theranach i Miejscu Ponownego Nazwania

Biorąc pod uwagę efekt, jaki Miejsce Ponownego Nazwania wywiera na nas, których Theranie tak starannie i szczerze wynieśli z otchłani barbarzyństwa, nic dziwnego, że traktują oni jego straszliwą magię z pewną ostrożnością. Pozwólcie mi wykorzystać tę okazję, by raz i na zawsze zaprzeczyć wszelkim plotkom, mówiącym, jakoby Straszliwe Pragnienie miało wpływ również na Theran. Słyszałem nawet pogłoski, że Pragnienie uderza w najbardziej utalentowanych oficerów i przywódców, a niektórzy najlepsi generałowie to w rzeczywistości Theranie z nowym Imieniem, którzy zostali barbarzyńcami! Naprawdę, wstyd mi, że mój lud wierzy w takie brednie.

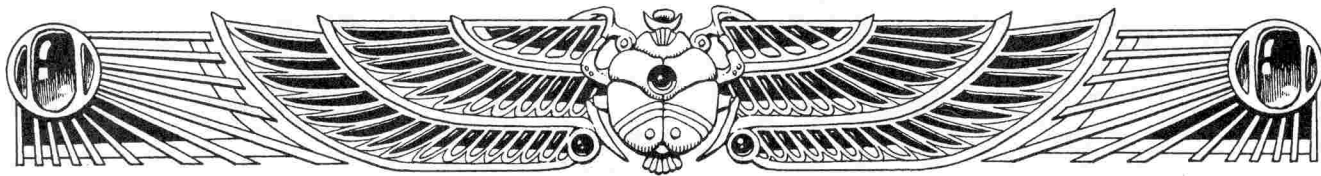
◊ CIEMNYM LESIE

Słowa Rohlenio Byczego Karku, wędrownego Wojownika i Czarodzieja

Starożytny puls Ciemnego Lasu bije w żyłach każdego Vasgothiana, czy to odzianego w futra i zdobnego niebieską farbą, czy to ubranego w delikatne therańskie jedwabie. Lasy Vasgothii zawsze były mrocznym miejscem, wywołującym pierwotny



BIEDNY STEEN-
HAUZ SIĘ MYLI.
PLOTKI SĄ PRAW-
DZIWE. CHOĆ TO
NIE MOJA SPRAWA.
WIEM O ADEPTACH,
WYNAJMOVANYCH
DO POCHWYCENIA
THERAN, KTÓRZY
PRZESZLI PONOW-
NE NADANIE IMIE-
NIA, I SPROWADZE-
NIA ICH DO DOMU,
DO KREWNYCH.
RODZINY PRÓBUJĄ
ZWRÓCIĆ IM DAW-
NE IMIONA PRZEZ
JAKIS RYTUAŁ, ALE
Z TEGO, CO WIEM,
RZADKO SIĘ TO
UDAJE. SŁYSZA-
ŁEM, ŻE KIEDY
OBRZĘD NIE OD-
NOSI SKUTKU, RO-
DZINY, NIE CHCĄC
ŻYĆ ZE WSTYDEM,
JAKI NIESIE DZIKI
BARBARZYŃCA
W RODZINIE,
ZABIJAJĄ GO.
– ITARET, POSZU-
KIWACZ PRZYGÓD



lęk, a jednocześnie fascynowały. Od Pogromu wywierają nawet większy wpływ na vagothiańską duszę i umysł. W rzeczy samej, bez trudu mogą doprowadzić Dawcę Imion do swego rodzaju szaleństwa. Niekończący się zielony mrok, uczucie bycia samotnym w całym świecie, oddalenia od cywilizacji i otoczenia przez czyhające niebezpieczeństwa może zmienić nawet najszlachetniejszego Dawcę Imion w coś niewiele lepszego od zwierzęcia.

Zwierzęca część naszych dusz – ta, która pragnie żyć za wszelką cenę – zostaje pobudzona i może przejąć ciało. Bądź więc ostrożny, podejmując decyzje w lasach, gdyż ty i twoi towarzysze możecie paść ofiarą leśnego szaleństwa.

Wojna naszych Pasji z Horrorami miała miejsce w Ciemnym Lesie, a ta, trzęsąca posadami świata, bitwa odcisnęła na nim swoje piętno. Większość przestrzeni astralnej puszczy została skażona – a to splugawienie odzwierciedlone jest w świecie fizycznym przez pokreconą roślinność, skały o niesamowitych kształtach i stwory zbyt pokraczne, żeby istnieć, a jednak żyjące. Niejedyn mag, niejedyn śmiałek podążył w głąb Ciemnego Lasu w poszukiwaniu fragmentu zabitej Pasji, które ponoć zalegają poszycie; mogą one leczyć rannych lub dawać magiczne moce. Znajdują się tam również okrucy zabitych

Horrorów, które mogą doprowadzić Dawcę Imion do szaleństwa. Nawet innowymiarowe bestie, wciąż zamieszkujące Ciemny Las, uległy przemianie – pozostają niebezpieczne, ale ich natury zmieniły się w znaczący sposób. Ze względu na tę zmianę nazywamy je pół horrorami.

Oprócz Miejsca Ponownego Nazwania, tak dokładnie opisanego przez uczonego Steenhauza, w Ciemnym Lesie znajdują się również inne dziwy, takie jak Kobieta Mocy i Wieże, o których wkrótce opowiem. W końcu Pogrom i potężna magia wojny Pasji z Horrorami doprowadziła do narodzin dwóch nowych ras – liściowców i ulkmenów. Pozostawię ich omówienie tym, którzy posiadają większą wiedzę, a teraz opowiem o tajemniczej magii Ciemnego Lasu.

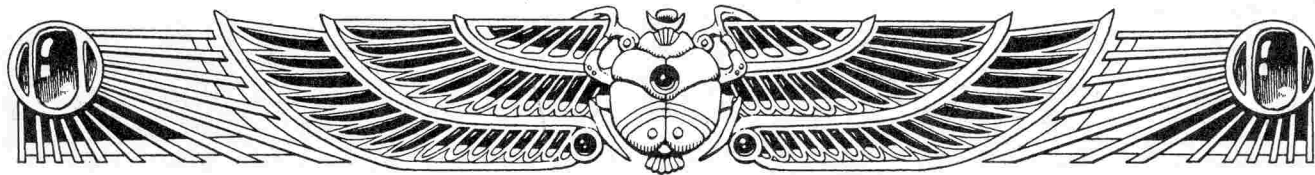
Cuda naszych mrocznych lasów przyciągają poszukiwaczy przygód z całego basenu Morza Selestreńskiego. Niektórzy szczęściarze odnaleźli w ich głębinach podziwu godne skarby. Innym przypadł w udziale odmienny los, a ich ciała stały się pokarmem dla robactwa. Ciemny Las jest pełen niebezpieczeństw i nie powinni go lekceważyć nawet najpotężniejsi adepci.

♀ SKAŻENIU ASTRALNYM

Każdy na tyle głupi, żeby szafować surową magią jak sałatą na weselu królików, powinien przemyśleć ten sposób czarowania w Ciemnym Lesie. Około trzy czwarte przestrzeni astralnej w lasach zostało bardzo splugawione – i to nie w zwyczajny sposób. Zaryzykowałem jedno czy dwa spojrzenia, wykorzystując zmysł astralny, i pożałowałem tego doświadczenia (inni nie mieli tyle szczęścia). Za każdym razem skończyło się to dziwnym uczuciem w ustach, podobnym do smaku spalonego cukru. Raz widziałem dziwne krystaliczne struktury – nie umiem zgadnąć, czym są.

Jeśli będziesz bawił się surową magią w skażonych okolicach, skończysz z czymś więcej niż zwyczajny, paskudny wstrząs astralny. Skażenie astralne odmienia. Może sprawić, że twoje włosy będą mlecznobiałe, czy zarazić cię paskudną wysypką, która pojawi się za każdym razem, kiedy poczujesz się szczęśliwy. Mogą ci wyrosnąć dodatkowe oczy lub kostny grzebień na plecach. Możesz stracić część swoich talentów albo nagle polubić smak mięsa swoich towarzyszy. Mój przyjaciel, Berens, wykorzystał surową magię w Ciemnym Lesie tylko po to, żeby udowodnić, iż niczego się nie boi. Cały jego układ pokarmowy – od ust do żołądka – zniknął. Ostatnie godziny życia Berensa wypełnił straszliwy ból. Prawdą jest, że korzystając z surowej magii w lasach, nie narażasz się zbyt mocno na napiętnowanie przez Horra znamieniem, ale to raczej nie rekompensuje innych strasznych rzeczy, które mogą się wydarzyć. A nawet jeśli uda ci się wywinąć tylko z czymś takim, jak zmiana koloru włosów, mogą ci się jeszcze przydarzyć inne nieszczęścia. Surowa magia przyciąga jak płomień cały wszystkie pół horrory i ulkmenów, a jest ich tu wielu.





OWOCACH PASJI

Starożytne Pasje Vasgothii może nie zrobiły dużo dobrego dla swojego ludu, dając się pokonać, ale uczyniły wielką przysługę poszukiwaczom przygód. Horrorzy poćwiartowały zabite potęgi, a kawałki ich ciał rozrzuciły po całym Ciemnym Lesie. Te fragmenty nazywamy Owocami Pasji; dają one cudowne moce tym, którzy mają szczęście je znaleźć i zjeść.

Niektórzy mogą ci powiedzieć, że lasy zaśmiecają te cudowne artefakty, ale to przesada. Owoce Pasji trudno znaleźć, a pragną ich poszukiwacze przygód z całego świata. Zwykle znajduje się je w najniebezpieczniejszych zakątkach puszczy. Niektóre „czekają na odważnych” w legowiskach smoków czy innych stworów. Inne leżą w miejscach, do których trudno się dostać, na przykład na dnie głębokiej przepaści czy zamrożone w lodzie. Liściowcy i ulkmeni zbierają je i ukrywają, a czynią to z własnych, nieznanych nam powodów. Dzicy Vasgothianie wierzą, że owoce należą do nich i zabijają obcych za ich posiadanie oraz spożycie (wyczuwają to ich szamani). W końcu, co muszę ze smutkiem przyznać, niektórzy z poszukiwaczy przygód nie przejmują się, że muszą rozbić czaszkę innemu poszukiwaczowi, żeby tylko zdobyć upragniony skarb.

Owoce Pasji wcale nie wyglądają jak owoce. Ich miano bierze się z faktu, że można je zjeść. Niemniej nie przypominają one gruszek czy jabłek, a raczej świecące meduzy. Wielkie kawały świecącego, ciągnącego się świństwa – tak zwykle wyglądają. Mogą mieć też inną postać – sosnowych szyszek, kamieni, dłoni czy rąk wyrzeźbionych ze szlachetnych kamieni lub metalu, a nawet zwierzęcych szkieletów. Zawsze jednak łatwo je poznać dotykiem. Nawet najbardziej amagiczny dziłkus wyczuje wewnętrzną moc owocu, jeśli tylko go dotknie.

Owoce nie są też zbyt smaczne. Jeden z moich znajomych stwierdził kiedyś, że smakują „nieco gorzej, niż pachną odchody konia”. Jeśli jednak uda ci się pożreć taki owoc tuż po znalezieniu go, możesz otrzymać nowy talent magiczny, nawet taki, którego normalnie nie byłbyś w stanie się nauczyć. Owoce mogą obdarzyć cię również mocami głosicieli, a nawet umiejętnościami niemagicznymi. Jest tylko jeden problem: nigdy nie wiesz, co dostaniesz, zanim nie wgrzyziesz się w owoc.

Uczeni nie zgodzili się jeszcze co do tego, jak działają Owoce Pasji. Najbardziej obiecująca teoria mówi, że spożycie fragmentu ciała potęgi łączy prawdziwy wzorzec szczęśliwca z elementem wzorca martwej Pasji. Pierwszą umiejętność wywołaną tym mistycznym połączeniem otrzymuje się od razu. Resztę Dawca Imion musi wymedytować, skupiając się na swym prawdziwym wzorcu, połączonym z wzorcem Pasji. Nikt nie jest jednak w stanie przewidzieć, jakie umiejętności się otrzyma.

OWOCACH HORRORÓW

Owoce Horrorów również istnieją. Są to fragmenty potężnych bestii zabitych przez Pasje. Podobnie jak Owoce Pasji, mogą zostać zjedzone, ale żaden rozsądny Dawca Imion nie zrobiłby tego świadomie. Kluczowe słowo to oczywiście „świadomie”. Kilku nieszczęśników pomyliło Owoce Horrorów z Owocami Pasji i poniosło straszliwe konsekwencje. Według raportów spisanych po takich wypadkach, niektóre Owoce Horrorów dają moce innowymiarowych bestii, ale za każdym razem, kiedy ofiara ich używa, powoli zmienia się w jednego z plugawych stworów. Inne Owoce Horrorów są trujące albo zabierają istniejące umiejętności tym, którzy je spożyli.

O Genovie Wdowie

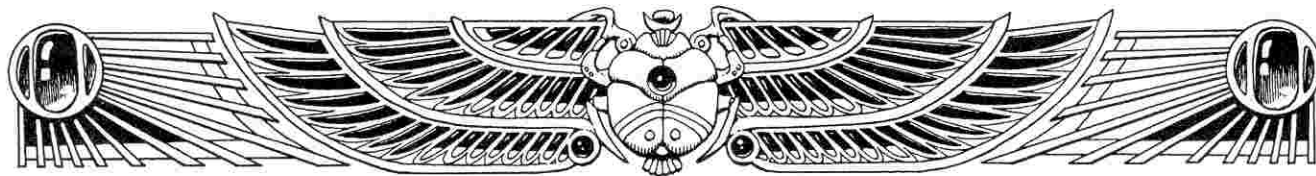
Jedyną osobą, która z pewnością potrafi odróżnić Owoce Pasji od Owocu Horroru, jest Genoiva Wdowa, na wpół szalona, ale wyjątkowo utalentowana Czarodziejka. Podróżuje ona po Ciemnym Lesie razem z bandą równie zwariowanych poszukiwaczy przygód. Wierzy, że jeśli wszystkie owoce zostaną zjedzone, eksplozja mocy magicznej przywróci życie martwym Pasjom. Genoiva przyznaje, że „magiczna eksplozja” albo uratuje świat, albo go zniszczy, ale wcale jej nie obchodzi, co się wydarzy. Jeśli ją spotkasz, a ona cię polubi, to zapewne powie ci, czy powinieneś się wgrzyzać w ten świecący kawał, który właśnie znalazłeś. Oczywiście, zażąda za to zapłaty. I nie każdemu się ona podoba. Jest chutliwą starą jędzą i lubi przyjmować opłatę w ładnym męskim ciele. Poszukiwaczki przygód zachęcane są do oddania przysługi jednemu z jej trzech tępych, śliniących się synów.

POŁ HORRORACH

Vasgothianie często oplakują śmierć naszych Pasji w czasie Pogromu, ale zapominają, że w międzyczasie potęgi zabiły prawie wszystkie Horrorzy. Te, które przeżyły, zostały w tajemniczy sposób zmienione przez magię Pasji. Nie są takie, jak znane nam z legend bestie. Wyglądają tak samo strasznie, jak wcześniej, ale zostały pozbawione aspektu astralnego. Nie mogą już przenosić się do przestrzeni astralnej. Większość straciła też umiejętność (albo potrzebę, czy cokolwiek to jest) karmienia się bólem, smutkiem i strachem Dawców Imion.

NIGDY NIE SŁY-
SZĄŁEM, ŻEBY
OWOCE HORRO-
RÓW DAWAŁY MO-
CE TYCH BESTII.
CZY ROHLENKIO
POMYLIŁ JE Z LE-
GENDAMI ULKME-
NÓW, KTÓRZY PO-
NOĆ RZECZYWIŚCIE
W TO WIERZĄ?
– ITARET, POSZU-
KIWACZ PRZYGÓD





W Ciemnym Lesie Vasgothii puchlaki, robaczywce, łgarze i tym podobne zachowują się raczej jak istoty z mocami Horrora niż prawdziwe bestie. Te, które przed wojną Pasji były inteligentne, są sprytnie, ale w pewien sposób stało się to ich przekleństwem. Zachowały wspomnienia i snują złowróżbne intrygi, ale teraz ograniczone są do świata fizycznego jak my wszyscy. Wciąż są niebezpieczne, ale nie mają możliwości manipulowania światem i jego mieszkańcami dla swoich zachcianek. Oczywiście, wiele pół horrorów nadal uznaje Dawców Imion za pożywienie, choć teraz żywią się mięsem, a nie przerażeniem. Inne są rozgoryczone tym stanem rzeczy i chcą sprawiać ból oraz cierpienie, kiedy to tylko możliwe – lecz już nie mogą się nimi żywić.

Największym wyzwaniem dla poszukiwacza przygód w Ciemnym Lesie jest odróżnienie pół horroru od prawdziwego Horrora. Skażenie astralne lasu od końca Pogromu przyciągało do Vasgothii innowymiarowe stwory równie potężne, co zawsze. W przeciwieństwie do prawdziwych Horrorów, z pół horrorami można się targować (choć oczywiście nie jest to proste). Pozbawione części mocy i potrzeby spożywania mrocznych emocji, pół horrory w wielu sprawach zachowują się jak zwyczajni Dawcy Imion. Niektóre zawarły sojusze z dzikimi plemionami lub ze smokami w rodzaju Pożerającej Ziemi (o której wkrótce opowiem). W rzeczy samej, Pożerającą Ziemię zwykle otacza pewna liczba pół horrorów, które najwyraźniej lojalnie jej służą.

Liczni therańscy magowie, z których przynajmniej pięciu to ponoć Pasterze Niebios, są bardzo zainteresowani pół horrorami. Dobrze zapłacą za pochwylenie jednego z nich i dostarczenie go żywcem, a są nawet gotowi sypnąć srebrnikami za trupy pół horrorów – o ile nie mają już u siebie tuzina przedstawicieli tego gatunku.

♀ KOBIECIE MOCY

Jednym z cudów Ciemnego Lasu jest pomnik nazwany Kobietą Mocy, który znajduje się na północno-wschodnim skraju puszczy. Ta dwudziestometrowa rzeźba pulchnej, nagiej kobiety o pełnych piersiach, a bez twarzy stoi w tym samym miejscu, od kiedy tylko Vasgothianie pamiętają. Posąg jest oszczędny, pozbawiony szczegółów, trudno więc określić, przedstawicielkę jakiej rasy Dawców Imion przedstawia.

Kobiety Mocy strzeże kult żywej legendy, którego członkowie – same niewiasty – nazywają się Obrońcami. Przywódczynią kultu jest elfica Imieniem Sulivia, szczupła kobieta o ładnej twarzy i dziwnie przyciągających oczach. Mówi w języku, który ma pewne cechy wspólne ze sperethiel, ale jest o wiele bardziej skomplikowany. Nie jest Vasgothianką, ale nauczyła się naszej mowy na tyle, żeby handlować z miejscowymi plemionami. Sulivia i jej uczennice to wszystko adeptki wysokich kregów.

Sulivia twierdzi, że zna wiele tajemnic, ale ich nie wyjawia. Handluje z kobietami, które odnoszą się do niej z szacunkiem. Miejscowa cesarzowa Imieniem Aenjael dba o potrzeby kultu. Sulivia zaś pozostaje neutralna w wojnie między dzikimi a cywilizowanymi Vasgothianami, choć nie kocha Theran. Wydaje się wiedzieć więcej o Wielkiej Therze, niż powinien ktoś, kto żył w odosobnieniu, w dziczy. Z jej niejasnych wypowiedzi wywnioskowałem, że uważa Theran za zdrajców, ale nie byłem w stanie dowiedzieć, z jakiego powodu. Twierdzi, że przeżyła Pogrom, nie wchodząc do kaeru. Mówi, że Horrory bały się Kobiety Mocy i trzymały się od niej z dala. Niektórzy Vasgothiańscy uczeni wierzą, że Sulivia mogła być świadkiem wojny Pasji z Horrorami, ale nikt nigdy nie wspominał, by się do tego przyznała.

♀ WIEŻACH

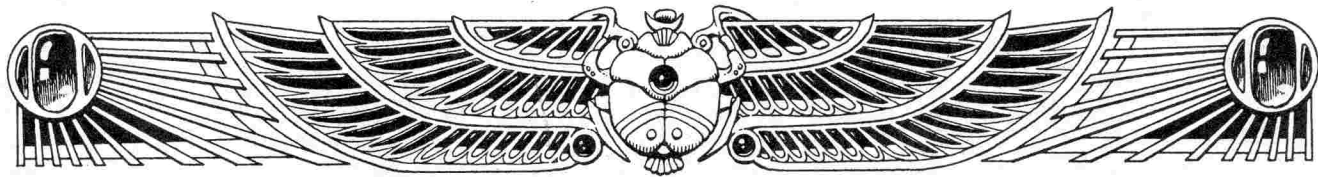
Wieże to trzy niezwykle wysokie konstrukcje na północno-zachodnim krańcu Ciemnego Lasu. Siegają w górę aż do chmur i nikt nie wie, jak są wysokie. Dziś, zrujnowane, sprawiają wrażenie niestabilnych. Wybudowano je z fragmentów innych budynków, pochodzących, jak się zdaje, z całego świata. Zewnętrzne ściany zawierają kawałki therańskich piramid schodkowych, stiukowych domów z Urupy w Barsawii, vasgothiańskich drewnianych domostw, przypór taleańskich świątyni, kreańskich obelisków, marakańskich mosiężnych minaretów i ślady niezwykle skomplikowanych indrisańskich granitowych rzeźb.

Według vasgothiańskich zapisów historycznych, które są prowadzone prawie wyłącznie przez Theran, Wieże nie istniały przed Pogromem. Od czasu ich odkrycia wielu poszukiwaczy przygód próbowało badać te fantastyczne struktury. Niektórzy wyciągnęli z Wież worki monet, starożytne wartościowe przedmioty, a nawet przedmioty magiczne. Inni, przekroczywszy ich progi, zniknęli.

Do bardziej oryginalnych przedmiotów wydobytych z Wież zaliczyć można doskonałą ceramikę, posążki, klejnoty, gobeliny i obrazy. Badacze zidentyfikowali wiele tych przedmiotów jako pochodzące z cytadel zniszczonych podczas Pogromu. Najwyraźniej jakaś tajemnicza istota lub siła zebrała te przedmioty po zrównaniu cytadel z ziemią i umieściła je w Wieżach, choć nikt nie jest w stanie powiedzieć, jak to uczyniła ani po co. Pozostaje to tajemnicą, podobnie jak wiele innych miejsc w Ciemnych Lasach.

Żadna legenda nie mówi, jak powstały Wieże i dlaczego. Jednak niektórzy z badających je Dawców Imion opowiadali o wyrazistych snach, które mają wiele elementów wspólnych. Owe sennie wizje mogłyby wyjaśnić pochodzenie Wież, gdybyśmy





byli je w stanie zinterpretować. Z drugiej strony, mogą być jedynie manifestacjami, otaczającej Wieże, skażonej przestrzeni astralnej, której wpływowi poszukiwacze przygód byli poddani.

Przestrzeń astralna w Wieżach i na około pół dnia marszu wokół nich jest całkowicie splugawiona. Drzewa przestały rosnąć i są poskręcane, a wzory na ich korze przypominają twarze cierpiących dusz. Liście i igły są tak trujące, że nawet niewielkie zadrapanie może wywołać wielodniową chorobę. W okolicy panuje grobowa cisza, zwierzęta nie poruszają poszycia, ptaki nie śpiewają, owady zaś nie bzyczą. To bardzo dziwne miejsce, a kryjące się tu niebezpieczeństwa najpewniej nie zrekompensują ni skarbów, ni zagadek.

Sen o Wieżach

Fragment z dziennika Thaeafaena, Iluzjonisty z Czterech Odważnych Ostrzy

W nocy po odnalezieniu jadeitowej głowy, nie mogłem spać, a gdy w końcu udało mi się zdrzemnąć, pożałowałem, że tak się stało. W koszmarnym śnie zdawało mi się, że wszystko dzieje się na jawie. Wypełzłem spod koca, by popatrzeć na głowę, a ta odezwała się do mnie.

– Widziałam upadek Messianar – powiedziała. – Nidorcyl prowadził atak Horrorów. A Pasje nie zareagowały, nie obchodził ich los miasta.

Wtedy nagle znalazłem się w Messianar. Mury i domy rozpadały się na pył, zaatakowane niezmiernym wyciem. W tym momencie uświadomiłem sobie, że śnię. Nie widziałem żadnego z Horrorów, gdyż mój umysł pewnie nie potrafił ich sobie odpowiednio wyobrazić. Ale czułem je i byłem przerażony do szpiku kości. Kątem oka widziałem różne rzeczy – krew, poruszające się w chmurach kształty, zęby rozrywające ciało...

Wtedy spojrzałem w górę i zobaczyłem Nidorcyła – olbrzymiego smoka o trzech głowach. Jedna była normalną smoczą głową. Olbrzymia twarz drugiej zmieniała się – raz była człowieczą, raz trollową, potem orczą i elficką, krasnoludową wreszcie. Oblicze to zawsze wykrzykiwał gniew i szaleństwo. Trzecia była wijącą się masą mięsa, metalu i robaków o ostrych językach. Wtedy zrozumiałem, że Nidorcyl częściowo był smokiem, częściowo Pasją, a częściowo Horrorem.

Nagle stałem w głębi lasu, patrząc, jak Nidorcyl, otoczony przez wijącą bandę demonów, buduje Wieżę. Olbrzymie latające istoty lądowały, niosąc kawałki budynków w pazurach. Nidorcyl smoczą paszczą układał wieżę z tych kawałków, jak dziecko bawiące się drewnianymi klockami. Każdy fragment z początku się kołysał, po chwili łączył z resztą konstrukcji, a potem stapiał się ze strukturą w błysku zielonkawego światła. Widząc to, przyglądające się Nidorcyłowi Horrory wznosiły okrzyki radości. Czasami pojedyncze fragmenty spadały i zginały kilka bestii. Wtedy pozostałe Horrory również wznosiły okrzyki radości, po czym pożerały swych plugawych braci.

Stałem na szczycie jednej z Wież. Pod stopami miałem chmury, a Nidorcyl trzymał mnie w swym stalowym uścisku.

– Theranie mają swoją latarnię – powiedziała, wijąca się, głowa Horrora – a my, Horrory, będziemy miały swoją.

Potem odezwała się głowa Dawcy Imion.

– Chcą żyć wiecznie, zatrzymać cykl, kiedy im to odpowiada. Myślą, że są potężniejsi niż Pasje.

Na końcu takie oto słowa wypowiedziała głowa smoka.

– Moi bracia i siostry próbują ukarać elfy, ale moja zemsta będzie straszniejsza. Wieczna dominacja Horrorów. W tym świecie będziemy żyć wiecznie.

– A stąd – dokończył Nidorcyl głową Horrora – podążymy do innych światów i pożremy je, jeden po drugim.

Po tych słowach Nidorcyl upuścił mnie, najwyraźniej czymś zaskoczony. Spadałem powoli i widziałem, co się dzieje w górze. Potężny rogaty mężczyzna, równie wysoki jak smok, Horror i Pasja w jednej osobie, zgniótł Nidorcyła maczugą zrobioną z tysięcy, trzymających się za ręce, Dawców Imion. Kiedy maczuga uderzyła, usłyszałem huk i poczułem wstrząs.

Obudziłem się, zanim uderzyłem o ziemię.

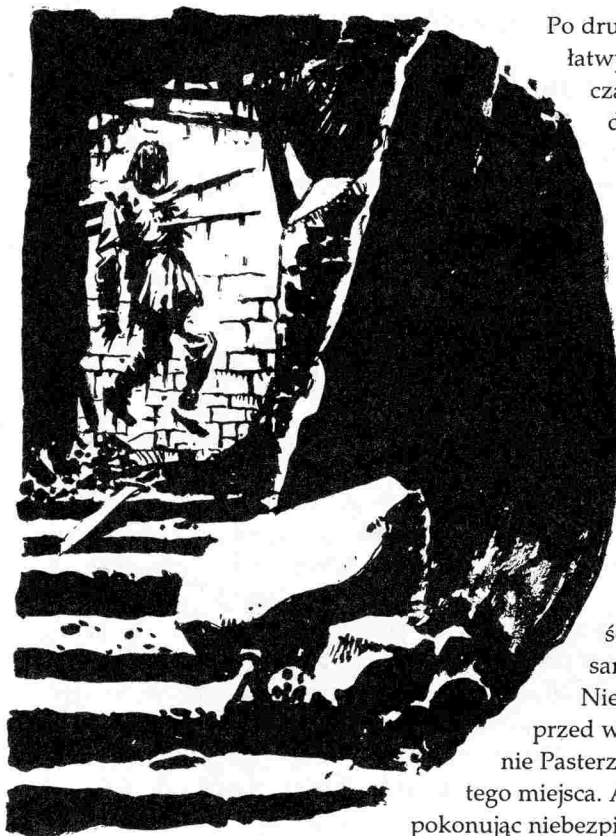
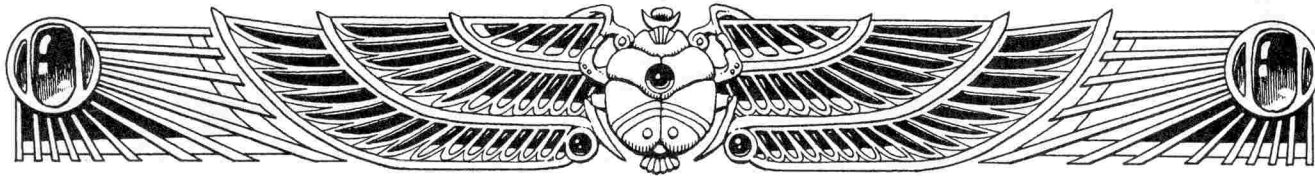
Badanie Wież

Słowa Haelmeara Potrójnego Topora, wypowiedziane nad dobrym piwem w gospodzie „Pod Skrzydlatym Koniem”

Uczeni mogą do woli spekulować o pochodzeniu i tajemnicach Wież, ale dla poszukiwacza przygód najistotniejsze pytanie brzmi, jak wydobyć z nich cenny łup. Łatwiej powiedzieć, niż zrobić, wierzcie mi.

Po pierwsze, wokół Wież trudno przeżyć. Rośliny i woda są trujące, nie ma też zwierzyny łownej. Jeśli więc ktoś chce zostać w pobliżu Wież na dłużej, musi przywieźć ze sobą zapasy wody i jedzenia. Przez te wszystkie lata kilku ambitnych próbowało wybudować niewielkie osady w pobliżu Wież. Chcieli zarabiać na poszukiwaczach przygód, którzy ciągle przybywają do tego zapomnianego miejsca. Żadne z miasteczek jednak nie przetrwało – dostarczanie zapasów okazało się zbyt trudne i kosztowne.





Po drugie, żyjący w okolicach dzicy uważają poszukiwaczy przygód za łatwy cel. Sprytniejsi czekają, aż któryś wyjdzie z Wieży z cenną zdobyczą i dopiero wtedy atakują. Wielu innych zadowala się jednak napażaniem na wóz z zapasami, co oznacza, że poszukiwacz przygód umrze z głodu i pragnienia, jeśli nie zapakuje tego, co mu pozostało, i ucieknie.

Po trzecie, Wieże pełne są pułapek, które mógł stworzyć potężny Horror. Zapytajcie o to tych, którzy śnili o Wieżach. Pokonawszy pułapki, zawsze można wpaść na pół horroru i różne inne dziwne istoty, które mają tylko jeden cel – zabić.

I jeszcze piąty, równie wielki, acz nietypowy problem. Możecie się zastanawiać, jakim sposobem istoty w Wieżach żyją bez wody i pożywienia. Cóż, jeśli ktoś spędzi w nich zbyt wiele czasu, ściany zaczną utrzymywać go przy życiu. Stanie się istotą magiczną do szpiku kości. A to nic dobrego, niech żaden głupek wam nie wmówi, że jest inaczej. Po takiej zmianie Dawca Imion nie jest w stanie przeżyć o zwykłym pożywieniu i wodzie, jeśli więc opuści Wieżę, zginie. To powód, dla którego mieszkańcy tych budowli nie zjadają się nawzajem – nie muszą jeść, żeby przeżyć. Oczywiście, z wielką radością pożrą pechowych poszukiwaczy przygód, dla samej przyjemności zabicia kogoś.

Nie znaczy to wcale, że wszystko to powstrzymuje Dawców Imion przed wchodzeniem do Wież. Słyszałem, że theranijscy magowie, szczególnie Pasterze Niebios, są niezwykle wprost zainteresowani poznaniem tajemnic tego miejsca. A jeśli chodzi o innych – kilku szczęściarzy zdobyło sławę i fortunę, pokonując niebezpieczeństwa Wież. To więcej niż wystarczający powód, żeby każdy

łowca przygód warty swojego imienia przynajmniej pomyślał o odwiedzeniu Wież!

Ja sam byłem tam dwa razy. W obu przypadkach na moich oczach zginęli przyjaciele, a żadnych łupów nie zdobyłem. Myślę jednak, że do trzech razy sztuka. Kiedy tylko dostanę zapłatę za odeskortowanie nic niewartej skóry młodego R'kas- si z Thalossów na coroczną wizytę w rodzinnym domu, wracam.

♀ WZORCU POŻERAJĄCEJ ZIEMIĘ

Słowa Rohlenrio Byczego Karku, wędrownego Wojownika i Czarodzieja

Innym cudem Ciemnego Lasu jest Wzorzec Pożerającej Ziemię, stworzona przez smoczyce o tym Imieniu sieć tuneli, która przebiega pod niemal całym lasem. Niestety, nie jestem w stanie zbyt wiele powiedzieć o tym dziwie. Sam tam nie byłem, muszę więc polegać na niepełnych opowieściach innych.

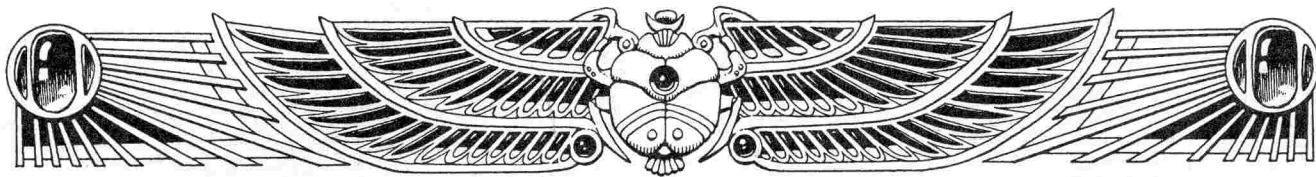
Dotychczas poszukiwacze przygód opisali jedynie niewielki ułamek tuneli, wystarczająco dużo jednak, żeby stwierdzić, że przebiegają one z geometryczną precyzją. Nikt nie wie, nawet Theranie, do czego miałyby służyć Wzorzec, ale Theranie nie lubią go – dla zasady. Niewątpliwie jest to smocza magia, więc w ich opinii musi być zła. Generał Keva'con z Czwartego Legionu ogłosił, że nagrodzi każdego, kto odkryje, opisze, a potem zniszczy część tuneli. Ostatnie zadanie jest najważniejsze z trzech – tak w każdym razie uważa generał.

Nikt nie wie, czy Pożerająca Ziemię lub któryś z jej sług, pół horrorów, w ogóle próbują naprawiać zniszczone fragmenty wzorca. Z drugiej jednak strony więcej niż kilku poszukiwaczy przygód, którzy niszczyli tunele, źle skończyło. Zemsta smoka czy zwyczajny pech? Jedno i drugie są równie prawdopodobne.

Zaintrygowani wzmianką o Wzorcu Pożerającej Ziemię, szukaliśmy innych informacji na ten temat. Nasze wysiłki doprowadziły nas do pierwszego fragmentu, anonimowego autora. Tekstu tego nie jesteśmy w stanie w żaden sposób potwierdzić. Co ciekawe, zostaliśmy ostrzeżeni przez pewne „kręgi”, że nie powinniśmy nawet tego publikować. Wszyscy jednak powinni wiedzieć, że Biblioteka Throalu nie poddaje się groźbom – nawet tym, które wydają się mieć podstawy.

T'sanas V'shala





Fragment anonimowego dokumentu

Zamieszany w smocze sprawy. Tylko tego potrzebowałem. Nawet lepiej – zamieszany w smoczą i theranską politykę! Czy Pasje nie mają szacunku dla biednego poszukiwacza przygód? Tacy jak ja nie lubią się mieszać w podobne sprawy. Chcemy tylko złota, skarbów i odrobiny chwały. Nie bagna – jak to, które pochłonięło mnie po kolana.

Wpadłem w dziurę. Uciekałem przed ulkmenami i wpadłem w dziurę. Czy to coś złego? Według mnie ulkmeni powstałi po to, żeby przed nimi uciekać. Czyli robiłem to, co powinienem, prawda?

Oczywiście, dziura też była pełna ulkmenów. Takie już mam szczęście. Oczekiwałem, że dadzą mi pałką po głowie za kradzież ich szmaragdowego totemu. Pytam się tylko, dlaczego wszechświat umieścił na tym świecie złodziei, jeśli nie po to, żeby kradli? Oczywiście, nie oczekiwałem, że ulkmeni to rozumieją. Oczekiwałem, że mnie zabiją. Byłem zaskoczony, kiedy pozostawili mnie przy życiu. Nawet nie pozbawili mnie przytomności, co ja na ich miejscu bym zrobił. Powinienem wiedzieć, że to było zbyt dobre, żeby być prawdziwe.

Przez wiele dni ciągnęli mnie labiryntem tuneli. Korytarze zakręcały, wiły się i znów zakręcały. Nie miałem pojęcia, czego ulkmeni ode mnie chcą. Byłem jednak niemal pewien, że czeka mnie los gorszy od śmierci. Czy złożą mnie na ołtarzu? Zjedzą żywcem w jakimś dziwnym rytuale? Patrząc wstecz, chyba wolałbym, żeby to zrobili. To, co mi się przydarzyło, okazało się jeszcze gorsze.

Skończyłem twarzą w twarz ze smokiem. Dziura, w którą wpadłem, okazała się być jednym z wielu wejść do Wzorca Pożerającej Ziemi. A ulkmeni byli sługami Pożerającej Ziemi i przyprowadzili mnie do niej.

Wygryzała właśnie kolejny tunel, kiedy przybyłem. Spytała mnie, co wiem o Theranach w Vasgothii. Nic jej nie powiedziałem, klnę się na moje Imię. Nie pomagam smokom, jasne? To nie sprzyja interesom, szczególnie gdy jest się śmiałkiem do wynajęcia w imperialnej prowincji. Mocno zaciskałem wargi. Z początku. Ale wtedy zagroziła, że mnie przypiecze. Przysięgam, inaczej nie powiedziałbym jej ani słowa.

Powiedziałem jej wszystko, co mogłem wymyślić o Theranach w Vasgothii. Nie, żeby dużo wiedział. Jestem tylko młodzieńcem z Nowego Dobrobytu, który zdecydował się szukać przygód, a nie harować w polu. Przekazałem smoczycy, co wiedziałem o gubernatorze i plotki o polityce Wielkiej Thery, które podsłuchałem. Potem wymyśliłem różne rzeczy, bo wydawała się zainteresowana. Wtedy wypuściła małe jęczyczki ognia – rozbawiona, jakby chciała mi powiedzieć, że wie o kłamstwach, ale i tak podobały jej się te historyjki.

Jakiś czas trzymała mnie przy sobie, trochę jako chłopca na posyłki, a trochę jako zabawkę. Kiedy się nudziła, podrzucała mnie w tych swoich wielkich pazurach. Nigdy mnie nie skrzywdziła, choć jestem zwykłym, delikatnym Dawcą Imion. Oczywiście, latanie w powietrzu nie było miłe, szczególnie że kończyło się lądowaniem na smoczych łuskach. Kiedy jednak odważyłem się zaprotestować, w jej oczach pojawiał się głód, więc przestawałem narzekać i modliłem się do Lochosta o wybawienie.

Pewnego dnia Pożerająca Ziemię wysłała mnie daleko – do miejsca zwanego Marak – z wiadomością dla kogoś, kogo nazywała Twórcą *Jinari*. Wydmuchiwała na mnie chmurę pyłu i powiedziała, że dzięki niemu zawsze będzie widzieć, co robię, więc lepiej, żebym wykonywał jej rozkazy co do joty. I tak miałem taki zamiar, w końcu posiadam jakiś instynkt samozachowawczy. A lepiej nie oszukiwać smoka.

Kiedy jednak ulkmeni w końcu pokazali mi wyjście, uciekałem, uciekałem i uciekałem, nie oglądając się za siebie. Opuściłem Vasgothię, ale nie zbliżyłem się do Maraku. Zamiast tego zapytałem gościa w przydrożnej tawernie, czy zna jakieś miejsce, gdzie smoki nie wtrącają się w sprawy zwykłych Dawców Imion, i czy wie, jak się tam dostać. Kazał mi przyjechać tutaj, do Barsawii. Miły gość, co nie pasowało do jego Imienia. Wyobraźcie sobie: przerażający Ciemny Ząb jako miano miłego, drobnego człowieczka...

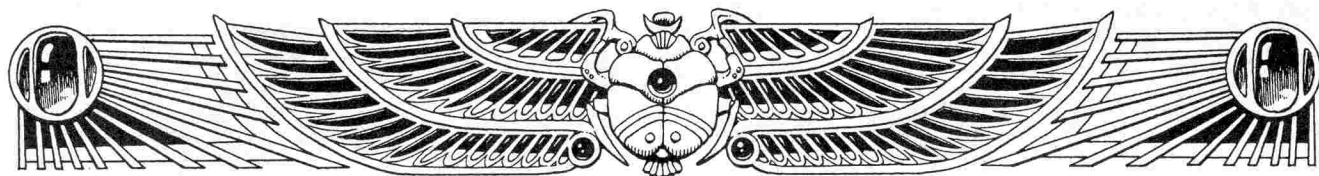
♀ NOWYCH RASACH

Słowa Washki, badacza natury i uczonego z Edrovii

Vasgothianie badali Ciemny Las po Pogromnie i znaleźli w nim przedstawicieli dwóch nowych ras – liściowców i ulkmenów. Niektórzy wierzą, że są oni Dawcami Imion, inni nazywają ich jedynie inteligentnymi istotami. Wszystko wskazuje na to, że rasy powstały w efekcie wyzwolenia potężnej magii, co miało miejsce w trakcie wojny Pasji z Horrorami. Ani liściowcy, ani ulkmeni nie wyjaśnili nam swojego pochodzenia, więc w tej chwili możemy tylko zgadywać.

Odkryliśmy również plemię podziemnych orków, zwanych przez tych, którzy ich spotkali, ropuchami. Choć nie są zupełnie nową rasą, są nowi w Vasgothii. Przybyli tutaj z północy po Pogromie i żyją spokojnie w Ciemnym Lesie.





♀ LIŚCIOWCACH

Liściowcy, zwani po wasgothiańsku *hoemfoels*, to dziwne istoty. Mają ciała Dawców Imion – głowy, tułów, dwie ręce i dwie nogi – ale zbudowani są z materii roślinnej. Wyobraźcie sobie żywopłot przycięty w kształt człowieka, na dodatek mówiący i poruszający się. A teraz wyobraźcie sobie różne rodzaje liści w jego wnętrzu, a także mnóstwo robaków, insektów, muszek i pajaków, pełzających między nimi. Tak wygląda liściowiec.

O rozwoju i zachowaniu liściowców

Liściowcy wyrastają z wielkich, przypominających paki worków, które przyczepiają się do drzew w Ciemnym Lesie. Powstająca w tym kokonie istota jest bardzo trująca. Jeśli worek zostanie naruszony, nienarodzony liściowiec ginie, emitując chmurę zarodników, która może zabić każdego Dawcę Imion w promieniu pięćdziesięciu metrów.

Liściowce, które opuszczają worek, dojrzewają w samotności. W wieku sześciu miesięcy zyskują umiejętność posługiwania się mową, a dojrzewają w pełni po roku od opuszczenia kokonów. Więzieni żyją do czterdziestu lat, a w dziczy – zapewne dłużej.

Liściowcy nie bez powodu unikają przedstawicieli swojego gatunku. Kiedy się spotykają, prawie zawsze atakują i walczą ze sobą, aż jeden podda się i odejdzie lub zginie. Ponieważ życie społeczne tych istot sprowadza się w zasadzie do walki, ich język składa się prawie wyłącznie z pogroźek, wyzwani i wyzwisk. Liściowcy mogą się uczyć innych języków, choć często mówią nimi niepewnie. Zwykle najbardziej interesuje ich nauczanie się przekleństw i inwektyw.

Poza atakowaniem siebie nawzajem, liściowce próbują też niszczyć worki innych przedstawicieli swego gatunku. Niektóre aktywnie szukają kokonów, inne rozbijają je, kiedy się na nie natkną. Ponieważ liściowce nie są odporne na zarodniki z pękniętych worków, muszą wymyślać skomplikowane metody chronienia się przed nimi. Często zwracają się do innych Dawców Imion z prośbą o pomoc w zniszczeniu kokonu rywala.

Liściowcy tolerują, a czasami nawet cenią obecność innych Dawców Imion. Nie można jednak nauczyć żadnego z nich dobrych manier. Jeśli nawet któremuś zdarzy się powiedzieć coś miłego, okraśli to stertą wyzwisk.

Wszyscy liściowcy nazywają się Imieniem *Sosl*, słowem z ich języka oznaczającym „jeden”. Ci jednak, którzy zaprzyjaźniają się z innymi Dawcami Imion, z chęcią akceptują przezwiska, które używają bez obawy o zmianę swojego prawdziwego wzorca. Z powodów, których nie potrafimy podać, uznają oni dzikich Wasgothian za naturalnych wrogów i walczą z nimi, kiedy tylko zostaną sprowokowani.

Liściowcy ponad wszystko pragną się rozmnażać. W przeciwieństwie do innych Dawców Imion, nie muszą spółkować z innymi przedstawicielami swojego gatunku. Kiedy są już dojrzałe płciowo i mogą produkować pyłki (jak robią to rośliny), muszą jedynie znaleźć bezpieczne miejsce, w którym mogłyby przyczepić worek do drzewa. Liściowcy, z którymi się stykałem, wykazywali niezmiernie zainteresowanie obcymi krajami, gdzie pełno jest liściastych drzew, gdyż najwyraźniej chcą rozprzestrzenić swój rodzaj po całym świecie.

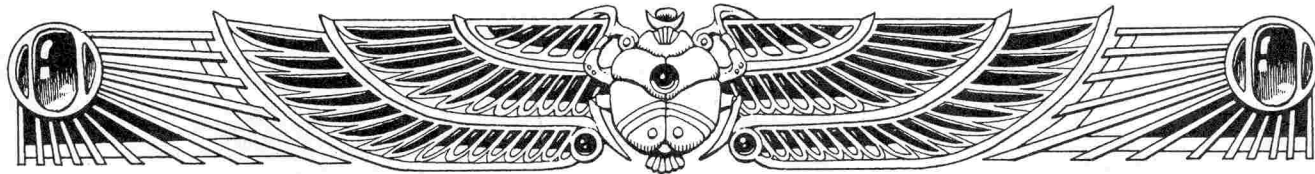
Niektórzy liściowcy tworzą nowy kokon raz na kilka miesięcy. Pilnują oni worków, podczas gdy ich dziecko się rozwija, a odchodzą tuż przed narodzinami. Gdyby nowy liściowiec narodził się w obecności rodzica, agresywne instynkty tego ostatniego niestety wzięłyby górę – próbowałby on zabić to samo dziecko, które wcześniej tak długo chronił. Inni liściowcy tworzą kokony raz na tydzień i nie przejmują się nimi, ani nie dbają o nie. Ci wydają się bardziej skłonni do cywilizowanych zajęć niż ich mniej płodni kuzyni. Mogą badać dziczy, walczyć z barbarzyńcami, a nawet przyłączać się do grup poszukiwaczy przygód.

Podobnie jak Dawcy Imion, liściowcy odpoczywają, śpiąc. Muszą leżeć w uśpieniu w żyznej ziemi przez przynajmniej siedem godzin dziennie, w czasie których pobierają pokarm z gleby przez tysiące niewielkich, pierzastych korzeni, jakie wypuszczają. Śpiący liściowiec jest podatny na zerwanie korzeni, jeśli zostanie zbyt gwałtownie obudzony. Korzenie odrastają, co zajmuje kilka tygodni, a w tym czasie liściowiec nie jest w stanie odpowiednio odżywiać się ani spać. Wielu tak poranionych przedstawicieli tego gatunku ginie z głodu i wyczerpania. Co zrozumiale, liściowcy odmawiają podróży do okolic, gdzie brakuje żyznej gleby, od której zależy ich zdrowie i życie. Wiadomo, że niektórzy pokonali duże odległości na okrętach, statkach powietrznych, a nawet w karawanach – ponoć zabierają wtedy ze sobą dużą beczkę żyznej ziemi i śpią w niej.

O liściowcach-adeptach

Wyjątkowo płodni liściowcy mogą zostać adeptami. Nie wiemy, jak duża część ich populacji posiada takie predyspozycje ani jak poznają dyscypliny. Wiemy jednak, że ze wszystkich liściowców adepci są najbardziej otwarci na kontakty. Jak inni adepci, chcą rozwijać dyscypliny i stworzyć legendę, szukają więc Dawców Imion, żeby opowiedzieć im o swoich czynach. Liściowcy-adepci mogą okazać się jednak niepewnymi towarzyszami. Czasem robią coś jedynie ze względu na legendę, jakiej mogą stać się udziałem, nie przejmując się konsekwencjami swoich czynów.





O Pasjach liściowców

Wszyscy liściowcy, których znam, przyznają się do wiary w Pasję. Nazywają ją – jeśli dobrze przetłumaczyłem – Ten, Który Jest Zawsze i Wszędzie. Mówią, że Pasja ta zmusza ich do walki ze sobą, rozmnażania i – w wypadku adeptów – dokonywania legendarnych czynów. Liściowcy wierzą, że potęga sprawi, iż ich liście uschną, jeśli zaczną oddawać cześć innym Pasjom. Niektórzy popadają w wierze w skrajność i przy każdej nadarzającej się okazji obrażają czcicieli innych Pasji.

Niektórzy liściowcy twierdzą, że Ten, Który Jest Zawsze i Wszędzie opowiada im o sekretach wszechświata, kiedy rozwijają się w swoich kokonach. Ale – jak mówią – potęga ostrzegła ich również, że nie wolno im nigdy wyjawiać tych tajemnic. Każdy liściowiec, którego poznałem, miał zwyczaj powtarzać, często bez wyraźnego powodu: „Znam odpowiedź, ale ci nie powiem”. Zakładam, że jest to albo zdanie magiczne (charakterystyczne dla sposobu myślenia liściowców), albo przykład ich poczucia humoru.

♀ ULKMENACH

Przedstawienie ulkmenów na sympozjum szybko zmieniło się w obelżywą wymianę zdań między dwoma uczestnikami, którzy zostali wybrani, aby opowiedzieć o tych istotach: Jae’erl Johonnos z Edrovii, Mistrz Żywiołów, a swego czasu uczony, zajmujący się Horrorami, spierał się z urodzonym w Maraku Łucznikiem Imieniem Kriz-al-Suf, który najwyraźniej kilka lat mieszkał między ulkmenami. Przedstawiamy ich drastycznie różniące się punkty widzenia, żeby czytelnik sam mógł wyciągnąć wnioski.

T’sanas V’shala

O naturze potworności znanych jako ulkmeni

Słowa Jae’erla Johonnosa, mistrza żywiołów i uczonego z Edrovii.

Ulkmeni to straszliwe dziedzictwo pozostawione przez Horrory, prawdopodobnie ostatni akt zemsty za braci zabitych przez nasze nieżyjące Pasje. Nie będąc ani Dawcami Imion, ani zwierzętami w naszym rozumieniu tych pojęć, stali się plagą naszej pięknej Vasgothii. Jak wszystkie potwory, instynktownie nienawidzą i boją się wszystkiego, co dobre i zdrowe, więc próbują nas zniszczyć, kiedy tylko mogą. Z tego powodu – nie tylko dlatego, że wywołują naszą odrazę – ulkmeni są naszymi wrogami.

Ulkmeni to obrzydliwe istoty, tym bardziej, że przypominają Dawców Imion. Są jednak wysocy na dwa do trzech metrów, mają zniekształcone twarze i ciała, często w sposób, którego sam opis wywołuje strach i niechęć. Mogą ciągnąć za sobą dodatkową przerośniętą kończynę lub przechylać się zbytnio na jedną stronę z powodu bardzo napuchniętej ręki. Większość z nich porusza się niezgrabnie, powłócząc nogami, gdyż nie są w stanie chodzić swobodnie i prosto jak Dawcy Imion.

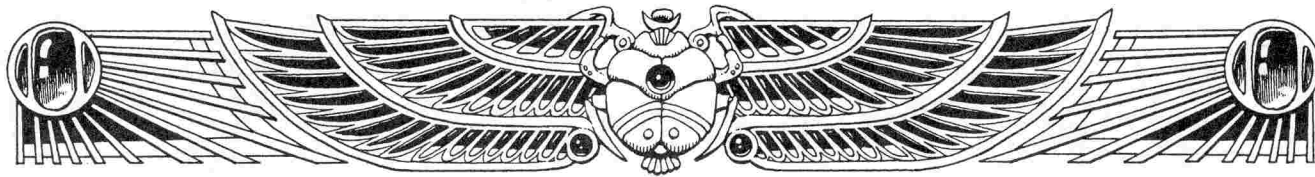
Ich twarze są groteskowymi parodiami natury. Ulkmen może mieć dwoje oczu po jednej stronie twarzy, a trzecie po drugiej. Może mieć usta na czole lub otoczone żwaczkami jak jakiś chrząszcz. Oczy większości ulkmenów przypominają oczy owadów czy węży, choć niektóre wyglądają przerażająco podobnie do oczu Dawców Imion. Skóra ulkmena może być szorstka i odpadać płatami, może być łuskowata niczym u jaszczurek czy też owadzia, pancerna. W przypadkowych miejscach ich ciał wyrastają kępki włosów, obok dziwnych łat piór lub szczeciny. Pachną niezdrowo, jak mięso za długo pozostawione na słońcu. Mimo twierdzeń niektórych uczonych, ulkmeni nie mają większego prawa do nazywania się Dawcami Imion, niż ślimak do nazywania się motylem.

Ulkmeni żyją w koczowniczych bandach po około dwudziestu osobników, napadając na podróżnych i dzikich. Kradną napadniętym jedzenie, co samo w sobie jest złe; oddają się również kanibalizmowi, co jest nieskończenie gorsze. Żyją, żeby zabijać, i nie mają więcej poczucia więzów rodzinnych czy zrozumienia świata od kamienia. Nie wiedzą nic o legendach, rzemiośle ani cywilizacji. W porównaniu z tym plugawym pomiotem nieopisywalnej magii najbardziej zezwierzęcony wasgothiański dzikus jest therańskim szlachcicem.

Niektórzy poszukiwacze przygód, którzy spotkali ulkmenów i przeżyli, opowiadają szeptem o ich rzekomym królu – strasznym potworze Imieniem Moentruetz, który ma trzy-i-pół metra wzrostu, a z palców wyrastają mu ostre niczym noże szpony. Mówią, że Moentruetz zieje ogniem, spotyka się ze smokami i każdego ranka zjada na śniadanie dziewięć porwaną barbarzyńcom. Najsprytniejszy ze wszystkich bestii, ponoć rozsiewa fałszywe historie o cnotach i pragnieniu życia w pokoju między innymi Dawcami Imion swojego tak zwanego ludu. Łatwowieczne jednostki – jak mój błądzący kolega Kriz-al-Suf, który łaskawie poczeka na swoją kolej, żeby się odezwać! – uznają te mity za prawdziwe.

Jedno z najbardziej podstępnych kłamstw o ulkmenach – być może rozpowszechniane przez ich potwornego króla, jeśli ten istnieje – mówi, iż mogą oni zostać adeptami. W rzeczywistości ulkmeni mają moce Horrorów, które pozwalają im na





kradzież talentów od prawdziwych adeptów, dzięki czemu mogą potem udawać, że są Dawcami Imion jak my. Kiedy większa liczba Dawców Imion uwierzy w to kłamstwo i powita ulkmenów w naszych miastach, przybędą i zwrócą się przeciwko nam. Podpalą nasze domostwa i pożywią się naszymi ciałami, a opiekunowie tej spłodzonej przez Horrory rasy – czy to same Horrory, czy smoki – będą świętować nasz zgon. Jedynym zabezpieczeniem przed tym strasznym losem jest pamięć, że ulkmeni są źli i muszą zostać zniszczeni.

O pochodzeniu ulkmenów

Słowa Kriz-al-Sufa z Maraku, długo przebywającego w Vasgothii

Słyszeliście już wywody Jae'era na temat ulkmenów. A teraz usłyszycie prawdę.

Przed Pogromem nikt nie słyszał o ulkmenach. Dopiero po Długiej Nocy odważni badacze z Vasgothii i wędrowni tubylcy odnaleźli ich w odległych zakątkach Ciemnego Lasu. Nikt nie wie na pewno, ilu jest ulkmenów, ale z pewnością bardzo niewielu.

Wierzę, że szacowny, lecz niedokładny Jae'el zauważył pewną rzecz. Otóż ulkmeni pojawili się w wyniku działania magii, wyzwolonej w legendarnej bitwie między Pasjami Vasgothii a Horrorami. Wydaje się, że w jej trakcie bestie z innych wymiarów w jakiś sposób wymieszały się z dzielnymi Vasgothianami, którzy walczyli u boku Pasji w tej szlachetniej krucjacie. W wyniku tego magicznego połączenia powstał ulkmeni – zupełnie nowe istoty, stojące w pół drogi między dobrem i złem, pięknem i brzydotą, rozumem i szaleństwem. To może być również przyczyna, dla której tak wielu ulkmenów posiada umiejętności adeptów.

Rzeczywiście, ulkmeni wyglądają straszliwie, ale nie jest to powód, by nazywać ich potworami. A jeśli mają nieszczęście być po części Horrorami, to jednocześnie mają też szczęście bycia po części bohaterami. Mogą aspirować do takich samych ideałów, jak najlepsi z Dawców Imion. A jeśli będą traktowani gorzej od zwierząt i niewolników – mogą potwierdzić nasze najgorsze obawy na ich temat. Nowego wroga lepiej szukajmy w naszej ignorancji i potrzebie nienawidzenia wszystkiego, co zbyt różni się od nas.

O rodzinnej lojalności i związkach

Mój kolega mówił o „koczowniczych bandach“, które tak naprawdę nie istnieją. Ulkmeni podróżują dużymi rodzinami, których członkowie szanują starszych i troszczą się o młodych. Istoty te dojrzewają równie powoli jak krasnoludy, więc dorosli spędzają dużo czasu, opiekując się dziećmi. Tak naprawdę wiele z nieszczęśliwych wypadków – tak barwnie wplecionych przez przedmówcę w opowieść o spisku – miało miejsce, gdyż ulkmeni uznali, że ich dzieci są zagrożone. A ponieważ wielu Vasgothian uznaje za szlachetne zabijanie ulkmenów i zwykle woli mniejsze cele, strach ten ma swoje podstawy.

Ulkmeni nie stosują wobec siebie przemocy i w przeciwieństwie do bardziej cywilizowanych Dawców Imion nie łamią tej zasady. Przedstawiciele tego gatunku raczej zabijają siebie, niż uderzą swego kuzyna. Co ciekawe, samobójstwo uznają oni za odpowiednią karę, gdy popełniło się błąd, na przykład nie pomogło rodzinie lub zaniechało młode. Jeśli zaś chodzi o zarzut kaniibalizmu – jest on jednocześnie prawdziwy i nie. Pewni tak zwani eksperci zapewne postarają się, byście uwierzyli, iż ulkmeni wyszukują Dawców Imion, żeby ich zabić i zjeść. Tak na pewno nie jest. Ulkmeni gotują i zjadają tylko ciała zabitych wrogów, wybierając tych, których uważają za szczególnie godnych pogardy. „W ten sposób łajno staje się łajnem“ – powiedział mi jeden z nich, wyjaśniając podstawy owej praktyki. Ulkmeni bardzo pragną zostać uznani za Dawców Imion i słusznie się denerwują, że z naszej strony czeka ich tylko nienawiść. A dla nich zjedzenie wroga, który go nienawidził, jest ostateczną zemstą.

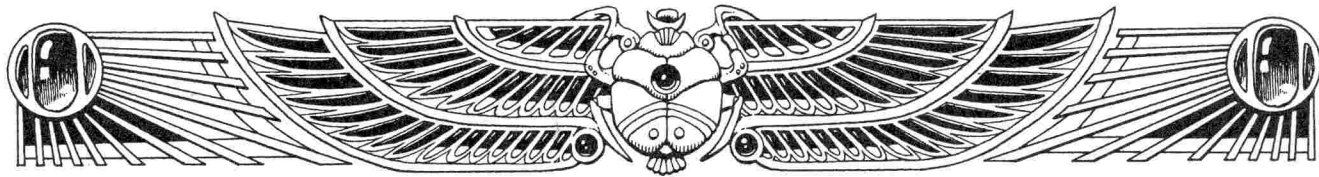
Różne rodziny ulkmenów rozstrzygają spory – najczęściej dotyczące terytorium – podczas grzecznej rozmowy, która może trwać wiele godzin. Cóż, język ulkmenów aż kipi od słów pełnych kompromisu i umożliwiających przeprosiny. Jedna z grup ulkmenów pozwoliła mi wysłuchać takiej rozmowy, z której – muszę przyznać ze smutkiem – zrozumiałem jedynie część.

Każda rodzina ma prawo wędrować do woli po określonym terytorium. Kiedy rozrasta się, może prosić sąsiadów o pozwolenie na powiększenie swojej dziedziny. Niemniej zwykle tylko rodzina, której liczebność zmalała, zgadza się oddać ziemię. Każdy ulkmeni nosi w głowie mapę całego Ciemnego Lasu i rozpoznaje terytorium każdej rodziny po ukształtowaniu skał i innych naturalnych cechach. To świadczy o ich doskonałej pamięci. Wiele terytoriów przecina ziemię vasgothiańskich barbarzyńców, których ulkmeni próbują za wszelką cenę unikać.

O genealogii ulkmenów

Ulkmeni mają tylko jedną rozrywkę, którą możemy uznać za sztukę – recytują genealogię swojej rodziny, sięgając aż do założycieli każdego rodu. Genealogie nie mówią nic o pochodzeniu tej rasy, ale zaczynają się od legend o dzikich plemionach zwanych Barritami, które żyły przed Pogromem. Dzisiejsi Vasgothianie znają te legendy, co potwierdza moją teorię, że





ulkmeni pochodzą między innymi od wasgothiańskich bohaterów zabitych, podczas Pogromu. W genealogii pojawiają się liczne legendarne czyny ulkmenów – żywych i martwych.

A jeśli chodzi o ich tak zwanego króla, z przykrością rozczaruję mojego drogiego Jae'era, ale przerażający Moentruetz nie istnieje. Historie opowiadane o nim przez poszukiwaczy przygód to albo koszmarnie sny, sprowadzone przez leśne szaleństwo, albo zwykłe zmyślenia. Żaden ulkmen, którego poznałem, nie wspominał o takiej osobie, wszyscy śmiali się nawet z tego pomysłu.

♀ ROPUCHACH LUB GRUTHRUMPACH

Słowa Washki, badacza natury i uczonego z Edrovii

Tak zwane ropuchy mieszkają pod ziemią w wapiennych jaskiniach, które znajdują się przy wschodniej granicy Ciemnego Lasu. Według niektórych opowieści są to w połowie płazy, ale to nieprawda. Ich nazwa wywodzi się nie od pochodzenia, lecz od płaskich czaszek, wielkich ust, obszernych policzków i skóry z zielonymi plamami. Nazwa „ropuchy” to dla nich obraza, tym bardziej iż sami nazywają się gruthrumpami, co w ich języku oznacza „doskonały lud”.

Mniej aktywni i bardziej melancholijni od innych orków, wyśpiewują lamentsy w dziwnym, gardłowym języku swej ojczystej krainy. Najbardziej skłonni do śpiewania są wtedy, gdy nadużyją alkoholu, co zdarza im się równie często, jak innym orkom. Zatechły, grzybowy wywar, który gruthrumpowie sobie cenia, jest tak obrzydliwy, że w porównaniu z nim zwyczajny hurlg smakuje jak doskonale musujące wino elfów.

Od czasu do czasu do Vagothii dociera nowa grupa gruthrumpów, przemykając się nocami przez Ciemny Las. Wędrując po powierzchni, są nerwowi i gotowi zaatakować każdego, kto się do nich zbliży. Najczęściej walczą zaś mieczami i włóczniami o trzech ostrzach, które pokrywają trucizną, zrobioną z ciemnobrunatnego grzyba, obficie rosnącego na ścianach jaskini. Choć ich bojowe umiejętności są mniejsze od przeciętnego barbarzyńcy, najłżejsze zacięcie ostrzem gruthrumpów może zabić lub w najlepszym wypadku sparaliżować. Dlatego też dzicy boją się z nimi walczyć.

Gruthrumpowie oddają cześć własnym Pasjom, którym od czasu do czasu składają w ofierze pochwyconych Dawców Imion. Ja sam niemal stałem się taką ofiarą, ale na szczęście udało mi się uciec. Pomógł mi w tym mój towarzysz, liściowiec Imieniem Sosl Dusiciel.

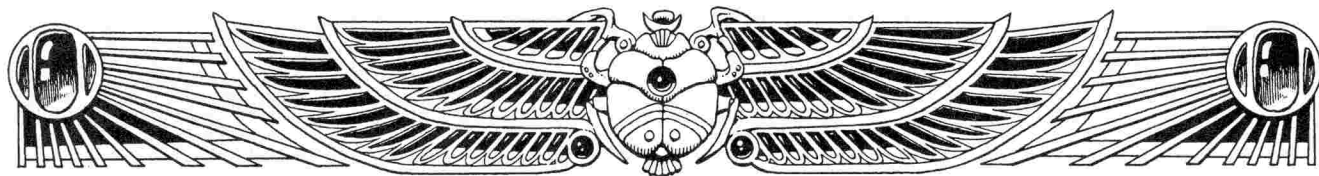
Przybyłem do podziemnych jaskiń gruthrumpów w poszukiwaniu pewnych zaklęć, które ich król, Ollup, podobno oferował odważnym śmiałkom w zamian za pewne usługi. Ollup jest czarodziejem i twierdzi, że stworzył kilka potężnych czarów, o których nigdzie nie słyszano. Ponieważ żywi urazę do tych czy innych barbarzyńskich królów, królowych oraz cesarzy, potrzebuje adeptów do walki z nimi, a ja, choć jestem raczej badaczem z natury niż wojownikiem, nieźle wywijam mieczem. W owym czasie akurat zabiegałem o względy pewnej czarodziejki i uznałem, że droga do jej serca może prowadzić poprzez księgę magiczną.

Po przebicciu się przez wiele wystawionych w podziemnych korytarzach strażnic, udało mi się dostać na audiencję do króla Ollupa. Wydał mi się osobnikiem drażliwym, obsesyjnie wręcz reagującym na niewiele znaczące zniewagi barbarzyńców. Powitał mnie, po czym rozpoczął długi i zawiły monolog. Kiedy już uznałem, że zapomniał o mojej obecności, spojrzał na mnie i zauważył okrągłe tatuaże, które mam na czole. Wstrząśnięty westchnął głęboko i sięgnął po spleśniałą kopię *Księgi przepowiedni Gothornthrupa*, podobno napisanej przez Pasję gruthrumpów o tym właśnie Imieniu. (Gruthrumpowie żyją, stosując się do zasad zapisanych w tej księdze. Bez pytania czynią to, co Pasja konsumpcji i przepowiedni każe im robić). Król Ollup za szybko znalazł niejasny fragment o trollu z kręgami na czole, którego od zarania dziejów głodny Gothornthrup pragnął zjeść na obiad. Ponieważ pasowałem do opisu, miałem zostać pierwszym daniem posiłku Pasji gruthrumpów.

Głosiciel Imieniem Phlugmp, który nawet mówił łamanym wasgothiańskim, przetłumaczył dla mnie części *Księgi przepowiedni*. Uznałem ją za bełkot, ale może w tej sytuacji byłem uprzedzony. Phlugmp uważał swoje działania za wyływającą z dobroci serca próbę przekonania mnie, jakim jestem szczęściarzem, skoro mam zostać złożony w ofierze wielkiej Pasji Gothornthrupowi. Był dość obrażony, kiedy zasugerowałem, żeby zajął moje miejsce.

Po kilkunastu dniach uwięzienia Sosl Dusiciel przybył na ratunek. Gruthrumpowie, którzy kiepsko widzą, uznali go z jednego z poruszających się grzybów, które służą im w ich wilgotnej i ciemnej krainie. Sosl obserwował te istoty i był na tyle inteligentny, że podszedł do jednej z nich, obsypując się zarodnikami grzybów. Wkradł się do małej jaskini, w której mnie więzono, i uwolnił z pęt. Potem wywalczyliśmy sobie drogę z pieczar, a gruthrumpowie uciekali przed nami. Niestety, jeden z wojowników zranił mnie włócznią. Minęły miesiące, zanim w pełni wyzdrowiałem, a tymczasem kilka razy byłem bardzo blisko śmierci. Kiedy dotarliśmy w cywilizowane okolice, obiekt moich westchnień opiekował się mną, aż wyzdrowiałem. Zareczyliśmy się, gdy w pełni powróciłem do sił.





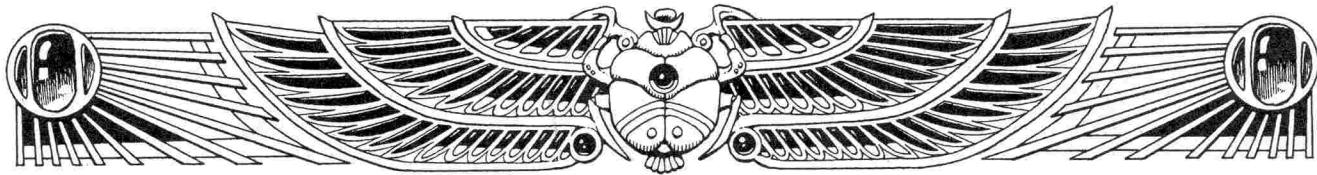
INFORMACJE DLA GRACZY



Dodatek **Therańskie Imperium** opisuje wielkie połacie potężnego państwa, od wyspy Wielka Thera w jego sercu do pięciu najważniejszych prowincji poza Barsawią. Ten rozdział zawiera zasady i statystyki dla wielu wyjątkowych cech Wielkiej Thery i jej prowincji, aby Mistrzowie Gry mogli wykorzystać imperium w przygodach i kampaniach do gry **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi**. Na początku przedstawione są zasady ogólne, po nich zasady szczegółowe, statystyki i krótkie słowniczki miejscowych języków charakterystycznych dla danej prowincji.

Poza podręcznikiem **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi**, graczom i Mistrzom Gry mogą przydać się także – jako uzupełnienie materiału – inne książki. **Księga wiedzy i Magia: Księga wiedzy tajemnej** zawierają zasady stosowania umiejętności, które posiadają niektóre postaci opisane w tym dodatku. Niektóre z opisanych tutaj istot i Horrorów pojawiają się w dodatkach **Stwory Barsawii** i **Horror**. **Przewodnik po Barsawii** (z zestawu **Barsawia**) przedstawia krótką charakterystykę imperium, podobnie jak księgi z zestawu **Powietrzna Przystań** i **Vivane**. Ten ostatni zawiera również statystyki typowych adeptów, therańskich legionistów i floty powietrznej. Wreszcie nie wydane jeszcze w Polsce **Preludium wojny** zawiera przykładowe statystyki therańskich żołnierzy, adeptów i nie-adeptów, jak również adeptów każdej z pięciu głównych dyscyplin praktykowanych w Barsawii i Imperium Therańskim. **Preludium wojny** stanowi również literackie tło dodatku **Therańskie Imperium**, opisując zabójstwo króla Valarusa III i katastrofalną w skutkach bitwę o pole Prajjora pomiędzy siłami Throalu i Thery.





ZASADY OGÓLNE

Oto zasady dotyczące nowych ras i języków wszystkich opisanych w tym dodatku ziem imperium.

ODGRYWANIE NOWYCH RAS

Niektórzy gracze mogą chcieć stworzyć postacie, należące do rzadkich ras, żyjących poza granicami Barsawii. (Zasady i współczynniki każdej z nich znajdują się w części, opisującej konkretną prowincję). Gracz musi otrzymać zgodę prowadzącego, gdyż rasy te są pomyślane przede wszystkim jako bohaterowie niezależni, więc odgrywanie ich wiąże się z pewnymi niedogodnościami. Postać mieszkająca poza ojczyzną z pewnością może się spodziewać podejrzliwości i wrogości ze strony tubylców. Ponadto nietypowy wygląd może sprawić, że bohater będzie zwracał na siebie uwagę. Karczmarze mogą odmówić przyjęcia go pod swój dach. Tubylcy łatwo go odnajdą, jeśli jest poszukiwany, a robią to tym chętniej, że dziwny wygląd raczej nie wzbudza sympatii.

JĘZYKI W IMPERIUM

Oprócz therańskiego, w imperium używanych jest kilka innych języków, które można podzielić na mowę prowincji, lokalnej mniejszości lub konkretnej rasy. Język prowincji, na przykład throalski, to popularna mowa, używana przez dużą liczbę przedstawicieli różnych ras, które łączy wspólna historia. Językiem mniejszości posługuje się wyróżniająca się kulturalnie grupa w konkretnej prowincji. Mowa rasy zaś oczywiście dotyczy się konkretnej rasy. Te ostatnie w świecie **Przebudzenia Ziemi** są starożytne i sięgają czasów legendarnych. W późniejszych latach jednak wkradły się do nich regionalizmy, dlatego też ork z Barsawii będzie miał trudności w zrozumieniu języka swych krewniaków z Talei czy Indrissy.

Therański, którym posługują się prawie wszyscy mieszkańcy imperium, to bardzo zmieniony elficki sperethiel.

Postaci, które go znają, mogą zrozumieć sens rozmowy w therańskim, ale nie pojmą wszystkich jej niuansów.

Poniższa tabelka systematyzuje języki imperium – ich nazwy, typy, regiony, w których są używane, i stopień trudności nauczania się ich za pomocą talentu *znajomość języka*.

WIELKA THERA

Nowe zasady dotyczące Wielkiej Thery wprowadzają zmiany w używaniu magii. Imperium jest niezwykle dumne ze swojej wiedzy magicznej – może nawet za bardzo. Lekomyślnie przesuwając coraz dalej granice magicznych eksperymentów, Therańskie stają się niebezpieczne dla samych siebie. Mechanikę gry, symulującą rezultaty owych niemyślnych wysiłków, przedstawiamy poniżej, wraz z nowymi amuletami krwi.

ROZWZORCOWANIE

Therańska wiedza tajemna koncentruje się na magii krwi – potężnej oraz niebezpiecznej. Inne kultury basenu Morza Selestreńskiego odrzucają ją, gdyż takie praktyki traktują jak duchowe splugawienie. Najnowsze owoce therańskich badań nad magią krwi – od zaklęć po amulety – niosą ze sobą ryzyko szczególnie straszliwej śmierci poprzez tak zwane rozwzorcowanie.

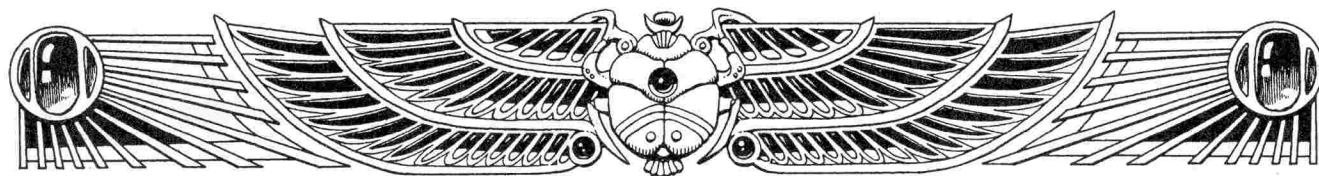
Rozwzorcowanie to eufemizm ukuty przez therańskich magów, a opisujący, co się dzieje, gdy prawdziwy wzorzec Dawcy Imion zostanie poddany zbyt dużemu naciskowi. A wówczas zapada się on w sobie. Rozwzorcowanie powoduje śmierć, następującą często w niezwykle spektakularny sposób. Najczęstszą przyczyną rozwzorcowania jest użycie pewnych potężnych amuletów krwi, które ostatnio stały się popularne w Wielkiej Therze (patrz **Nowe amulety krwi**, str. 188).

Postać, otrzymawszy trwałe obrażenia, nadające moc jednemu z tych nowych amuletów krwi, otrzymuje poziom rozwzorcowania. Odzwierciedla on wielkość nacisku, jaki użycie magii krwi wywarło na prawdziwy wzorzec bohatera. Każdy opisany amulet krwi ma własny poziom rozwzorcowania, czyli liczbę, o jaką wzrasta poziom postaci, jeśli używa ona tego amuletów. Użycie jakiegokolwiek amuletów krwi, opisanego w poprzednio opublikowanych podręcznikach i dodatkach do **Przebudzenia Ziemi**, automatycznie zwiększa o 2 obecny poziom rozwzorcowania.

JĘZYKI IMPERIUM THERAŃSKIEGO

Język	Region	Typ	Poziom trudności
indrisański	Indrisa	prowincji	6
kreański	Kreana	prowincji	6
liściowców	Vasgotia	rasy	8
marakański	Marak	prowincji	6
patalan	Indrisa	mniejszości	7
ropuch/gruthrumpów	Vasgotia	mniejszości	8
sufików	Marak	mniejszości	6
szakalowców	Kreana	rasy	7
taleański	Talea	prowincji	6
therański	całe imperium	prowincji	5
ulkmenów	Vasgotia	rasy	8





Kiedy postać po raz pierwszy używa amuletu krwi o większym od zera poziomie rozwzorcowania, otrzymuje ów poziom. Każde następne użycie amuletu krwi sprawia, że Mistrz Gry wykonuje w tajemnicy test rozwzorcowania, czyli test Siły Woli o trudności równej poziomowi rozwzorcowania postaci. Jeśli test się nie powiedzie, prawdziwy wzorzec bohatera słabnie. Kiedy postać po raz kolejny użyje amuletu krwi, jej prawdziwy wzorzec rozplywa się, co powoduje jej zgon. Mistrz Gry może wybrać rodzaj śmierci z podanej listy lub wymyślić inny wyjątkowy sposób, zależnie od tego, co w danej chwili wydaje się najzabawniejsze.

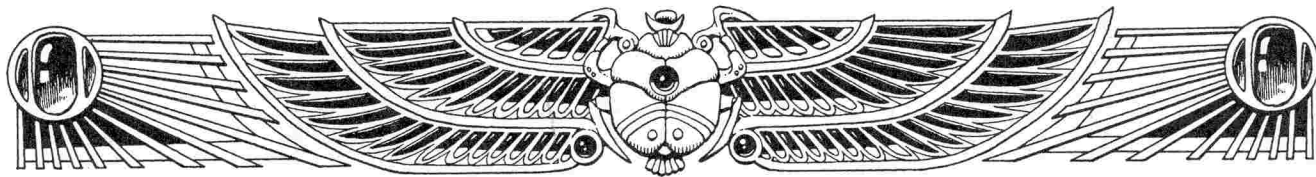
- * Postać doznaje śmiertelnego zawału serca.
- * Postać imploduje, zapadając się w sobie jak przekłuty balon.
- * Postać eksploduje w fontannie poszarpanego ciała i krwi.
- * Postać zmienia się w kryształ i rozpada na miliony kawałków.
- * Postać topi się jak wosk w płomieniu.
- * Postać rozkłada się na miejszc.

Vernvog Porywczy wyposażył się w broń krwi wraz z workiem jadowym, co daje poziom rozwzorcowania równy 3. Potem uznał, że chce mieć świeczące, zielone oczy i nabył amulet krwi, zmieniający wygląd. Oczywiście przeszedł rytuał i odniósł trwałe obrażenia, powodujące aktywację amuletu. Poziom rozwzorcowania amuletu wynosi 3, co podnosi poziom rozwzorcowania Vernovoga do 6. Mistrz Gry wykonuje test Rozwzorcowania o poziomie trudności 6, wykorzystując stopień Siły Woli postaci (5/k8). Wypadło „3” – porażka.

Kilka dni później Vernvog idzie na Konklawe domu, gdzie wykorzystuje amulet, zmieniający wygląd, aby zastraszyć rywala. Wykorzystany przedmiot, zwiększający Charyzmę, wyzwala jednak rozwzorcowanie, zabijając biednego Vernovoga. Mistrz Gry decyduje, że Porywczy wybucha, a krew i fragmenty ciała brudzą wspaniałe szaty jego szlachetnych towarzyszy. To spektakularne odejście ze świata żywych nie pozostawia zbyt wiele pamiątek, staje się za to przyczynkiem do wielu anegdot...

Odbicie astralne postaci, która nie przejdzie testu rozwzorcowania, odzwierciedla osłabienie wzorca. Bohater może wykryć ten fakt, jeżeli osiągnie dobry lub lepszy sukces w teście o trudności równej obronie magicznej rozwzorcowanego śmiałka. Jeśli osłabienie wzorca zostanie wykryte, zanim postać po raz kolejny użyje jednego ze swoich amuletów krwi, może ona uzdrowić swój prawdziwy wzorzec, usuwając wszystkie amulety i przez rok i jeden dzień nie używając żadnej formy magii krwi oprócz wyczerpania. Po tym czasie





prawdziwy wzorzec śmiałka będzie „uzdrowiony” i może on używać amuletów krwi bez ryzyka, chyba że wybierze taki z poziomem rozwzorcowania i ponownie rozpocznie niebezpieczny cykl.

Postaci, cierpiące z powodu osłabienia prawdziwego wzorca, są szczególnie podatne na zaklęcia i talenty, skierowane w prawdziwy wzorzec, na przykład czar *Strzaskanie wzorca* (**Magia: księga wiedzy tajemnej**, str. 133). Użycie zaklęcia lub talentu przeciwko postaci o osłabionym prawdziwym wzorcu zmniejsza potrzebny wynik testu o jeden poziom lub obronę magiczną postaci o 5.

Nagłe rozwzorcowanie

Jeśli postać z umieszczonym w ciele jednym z opisanych dalej amuletów krwi zostanie ugodzona w część ciała, w której znajduje się amulet (na przykład, dzięki precyzyjnemu atakowi; patrz str. 200, **PZ**), gracz musi wykonać test rozwzorcowania. Jeśli test się nie powiedzie, postać umiera natychmiast straszliwą śmiercią, w sposób wybrany przez Mistrza Gry.

Therańscy magowie nazywają ten fenomen „nagłym rozwzorcowaniem”. Nie lubią przyznawać, że istnieje, gdyż najlepiej wpływa to na sprzedaż amuletów krwi. (Różne therańskie grupy i frakcje magiczne uzupełniają fundusze na badania zyskami ze sprzedaży amuletów krwi. Dlatego też starają się minimalizować niebezpieczeństwa związane z używaniem tych ryzykownych nowych przyrządów).

NOWE AMULETY KRWI

Opisane dalej przedmioty są dość popularne pośród therańskich szlachciców, mających dość dziwaczne poglądy na modę, a konkretniej: uważają straszliwe zmiany wyglądu za upiększenia. Dawcy Imion z prowincji prawdopodobnie uznają postaci, które otwarcie obnoszą się z tymi „ozdobami”, za potworne. Ryzyko rozwzorcowania powinno skłonić większość bohaterów graczy do unikania tych nowych amuletów krwi. Pomyślano je raczej jako narzędzia dla bohaterów niezależnych.

Ogólne informacje o amuletach krwi znajduje się w podręczniku głównym do **Przebudzenia Ziemi**, str. 259.

Amulet zmiany wyglądu

Ten amulet powoduje dużo drobnych, lecz zatrważających zmian. Może on przyjąć postać szklanej skóry, powiększonych lub wężowych oczu, łuskowej skóry, klejnotów zastępujących paznokcie, drucianych lub jedwabnych włosów, zębów w jaskrawych kolorach lub całkowicie odmienionej

TABELA NOWYCH AMULETÓW KRWI

Amulet krwi	Cena (w sztukach srebra*)	Waga	Poziom rozwzorcowania
Amulet zmiany wyglądu	100-1000	1	3
Broń krwi	500	3	1
Gruczoł zarodnikowy	300	0	2
Kryształowe ramię	1700	6	2
Pochłaniacz karmy	500	0	3
Skrzydła ognia	1000	1	2
Worek jadowy	1000	1	2

* Poza Wielką Therą ceny należy pomnożyć przez 4.

muskulatury. Postać może stać się niesamowicie piękna, a jej figura wyjątkowo zgrabna i kształtna. Śmiałkowie, którzy zdecydowali się na tę ostatnią operację, będą uderzająco podobni do innych Therań, poddanych tej przemianie, gdyż wszystkie te niezwykle piękne twarze opierają się na szkieletach, stworzonych przez tych samych therańskich magów.

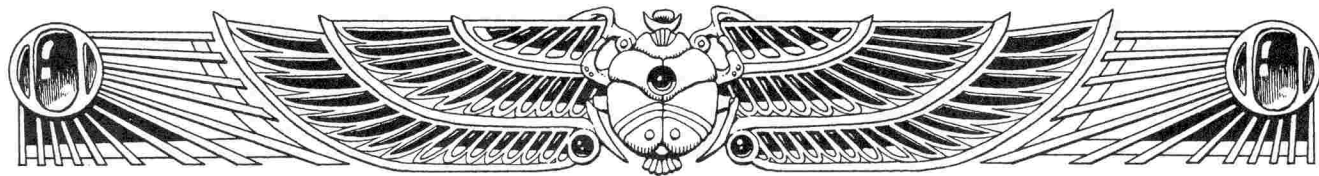
Osoby publiczne wyposażone w tego rodzaju amulet rzadko trafiają do prowincji, w której Therań nie są lubiani – na przykład Vasgothii czy Barsawii. Biurokraci z Arbitorium słyną z tego, że czasem wolą całkowicie swój wygląd zmienić z pomocą tych przedmiotów, byle tylko uniknąć wysłania w jakieś odległe miejsce.

Sam amulet nie wygląda wyjątkowo – jest to mały, nie większy od miedzianego kawałek czarnego kryształu, który umieszcza się w dowolnym miejscu na ciele. Założenie amuletowi powoduje otrzymanie trwałego obrażenia, a postać dostaje w zamian premię +2 do wszystkich testów oddziaływania, w których dana zmiana może przynieść pożytek (Czasem może to być przydatne przy zastraszaniu, podnoszeniu na duchu albo poprawieniu urody). Premia ta może być również przydatna, jeśli zamierza się uwieść osobnika o wyjątkowo perwersyjnych upodobaniach.

Broń krwi

Śmiałek, decydujący się na użycie tego amuletowi, zastępuje fragment ciała orężem z żywego kryształu, dzięki czemu otrzymuje premię do obrażeń, zadawanych w walce wręcz. Przedmiot zwykle udaje naturalną broń różnych zwierząt lub istot – ostre jak brzytwy zęby, pazury, kończące palce dłoni bądź stóp, żądło (na ogonie t'skranga) lub zastrzone rogi, umieszczone w czaszce. Wszystkie te bronie krwi w mechanice gry opisuje się tak samo. Postać odnosi 3 trwałe obrażenia, kiedy oręż zostaje umieszczony w ciele. Później wykorzystywana w walce wręcz broń krwi zapewnia 4 dodatkowe stopnie do testów obrażeń.





Gruczoł zarodnikowy

Gruczoł zarodnikowy to grzybowy pasożyt umieszczany w węzłach chłonnych przy gardle. Postać otrzymuje trwałe obrażenie. Za każdym razem, gdy z powodu obrażeń bohater pada nieprzytomny, gruczoły otwierają się i wyrzucają chmurę żrących zarodników. Chmura zadaje zwykle obrażenia ze stopniem 4 posiadaczowi amuletu oraz obrażenia równe wynikowi testów jego Siły Woli lub *mocy woli* wszystkim znajdującym się w promieniu 25 metrów. Przed tymi obrażeniami nie chroni żaden pancerz. Każdy bohater, zaatakowany przez zarodniki, musi przejść test Żywotności o trudności równej stopniowi Siły Woli posiadacza amuletu. Postacie, którym test się powiedzie, otrzymują tylko połowę obrażeń, wywołanych przez zarodniki.

Ci sami magowie, którzy wyposażają śmiałków w gruczoły zarodnikowe, sprzedają również eliksiry, chroniące Dawców Imion przed ich działaniem. Elixiry kosztują 250 sztuk srebra za dawkę, która działa 4 godziny. W tym czasie śmiełek jest odporny na działanie zarodników. Postacie, wyposażone w gruczoły zarodnikowe, często dają owe eliksiry towarzyszom, z którymi podróżują.

Nabrmiałe gruczoły widoczne są tylko przy dokładnym oglądaniu gardła. Ponadto podczas wilgotnych dni postać śmierdzi nieco pleśnią.

Kryształowe ramie

Ten wykonany z żywego kryształu amulet umieszcza się na piersi lub między łopatkami, co kosztuje 3 trwałe obrażenia. Postać może używać ramienia do podnoszenia lub poruszania przedmiotów bez żadnych ograniczeń. Amulet uprawnia do wykonania dodatkowego ataku w rundzie, co jednak kosztuje 3 punkty wyczerpania. Ramie zadaje obrażenia w oparciu o Siłę Woli postaci, a nie Siłę Fizyczną. Atakujący w ten sposób bohater otrzymuje ujemny modyfikator -2 do stopnia *bronii białej* lub *walki wręcz*. Postać nie może stosować ramienia do wykonania dodatkowych ataków przy użyciu *bronii strzeleckiej* lub *bronii miotanej*, ani do *rzucania czarów*.

Mistrzowie Gry powinni przypominać graczom, że dodatkowe ramie może być na dłuższą metę niewygodne – wymaga zupełnie innych ubrań, robionej na zamówienie zbroi i przyzwyczajenia do nowej pozycji podczas snu. Postać, która straciła swoje ramie i zastępuje je kryształowym ramieniem, nie cierpi z powodu tych niewygód ani ujemnego modyfikatora -2 do stopnia ataku czy zwiększenia Poziomu Rozwzorcowania. Mimo to wciąż odnosi 3 punkty trwałych obrażeń za założenie ramienia.

Pochłaniacz karmy

Chcąc zdobyć pochłaniacz karmy, postać musi poświęcić się w rytuale, podczas którego otrzymuje 3 trwałe obrażenia.

Po około dwóch miesiącach, wytworzony w trakcie obrzędu, magiczny krąg na szczycie czaszki przemienia się w guzowaty pierścień (u trolli twardą chrząstkę u podstawy rogów pokrywa miękkie ciało). Wyhodowana tkanka staje się czymś w rodzaju karmicznego piorunochronu. Za każdym razem, gdy postać trafia przeciwnika bronią lub pociskiem, w walce wręcz czy zaklęciem, zyskuje jeden punkt karmy ofiary. W przypadku przebicia pancerza śmiełek pochłania 3 punkty Karmy. Ten amulet krwi działa oczywiście tylko w przypadku przeciwników, posiadających karmę.

Pochłaniacz karmy jest wrażliwy na dotyk. Jeśli przeciwnik trafi posiadacza tego amuletu (np. korzystając z precyzyjnego ataku, **PZ**, str. 200), postać odniesie obrażenia o podwojonym stopniu (należy pomnożyć stopień i dopiero sprawdzić, jakimi kostkami wykonuje się test obrażeń) i automatycznie otrzyma ranę. Taki cios niszczy również amulet, który wybucha i ochlapuje całą postać krwawą ropą.

Skrzydła ognia

Ten amulet składa się z kilku wzbogaconych magią opali, które układa się na plecach śmiałka. Założenie skrzydeł ognia kosztuje aż 15 trwałych obrażeń. Po, trwającej miesiąc, rekonwalescencji postać może wykorzystywać ten amulet do latania przez krótki czas. Liczba rund, przez które śmiełek może utrzymywać się w powietrzu, jest równa stopniowi jego Żywotności. Każda runda kosztuje postać punkt wyczerpania. Chcąc określić szybkość lotu, należy odjąć 3 od Zręczności i zajrzeć do tabeli na stronie 52 podręcznika głównego.

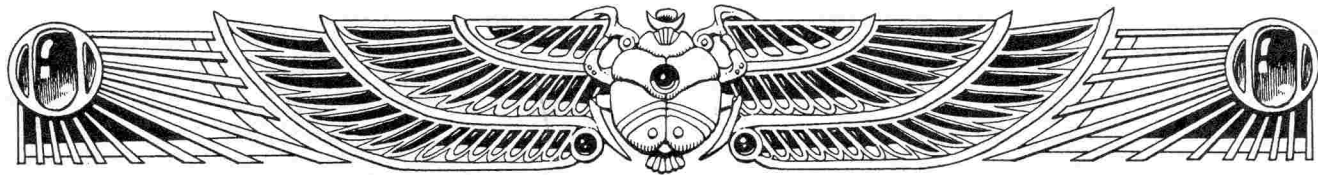
Z działającego amuletu, a konkretnie: z opali wystrzeliwiają języki płomienia. Ten magiczny ogień nie parzy i nie może być wykorzystywany do zadawania obrażeń czy podpalania.

Te amulety są popularne wśród wietrzników, które straciły skrzydła.

Worek jadowy

Worki jadowe umieszcza się przy bronii krwi, postać musi więc posiadać taki amulet. Ich umieszczenie powoduje trwałe obrażenie. Postać, dysponująca kilkoma oreżami krwi, musi określić, do którego z nich zamierza przymocować worek jadowy. Wówczas, ilekroć bohaterowi uda się uzyskać przebicie pancerza tą bronią, może wybrać, czy zatruwa ofiarę, czy zadaje jej normalne obrażenia. W pierwszym wypadku gracz wykonuje test Żywotności o trudności równej stopniowi Żywotności ofiary. Jeśli będzie on udany, trafiony otrzymuje obrażenia przez tyle rund, ile wynosi różnica między jego stopniem Żywotności a wynikiem testu. Na początku rundy, w której ofiara będzie odnosić wywołane przez truciznę obrażenia, MG wykonuje test obrażeń, używając stopnia Żywotności atakującego. Przed tymi obrażeniami nie





chroni ani pancerz fizyczny, ani duchowy. Ofiara trucizny staje się odporna na dalsze trafienia z innych broni, wyposażonych w worek jadowy, dopóki otrzymuje obrażenia od aktualnie działającej.

T'chera Carinci posiada worek jadowy przyczepiony do swojej broni krwi – kolca na ogonie. Uzbrojona tylko w ten oręż, walczy z Zielaedem, wodzem jednego z wasgotiańskich plemion. Aby trafić przeciwnika, prowadzący T'cherą gracz musi wyrzucić „7” lub więcej. Przerzuca jedną z kostek i uzyskuje „16” – przebicie pancerza!

Zamiast zadawać normalne obrażenia, T'chera postanawia zatruć wroga. Jej stopień Żywotności wynosi 6, zatem gracz, testując Żywotność, rzuca k10. Stopień Żywotności Zielaeda równy jest 5. Grający T'cherą gracz wyrzucił „8”; po odjęciu stopnia Żywotności Zielaeda otrzymujemy 3. Oznacza to, że ofiara jadu będzie otrzymywać obrażenia wywołane trucizną na początku trzech kolejnych rund. MG wykonuje wymagane testy Żywotności, wykorzystując stopień Żywotności T'chery. Zielaed otrzymuje 8 punktów obrażeń w pierwszej rundzie, 7 w następnej, a 8 w trzeciej. Podczas tych trzech rund T'chera nie zyska nic, ponownie zatruwając Zielaeda.

Therańskie magiczne ulepszenia

Therańscy Pasterze Niebios, wspierani przez grupy badawcze ze Szkoły Wojskowej i znanego z zainteresowania magią Domu Narlanth, opracowali niedawno metodę obdarzania nie-adeptów talentami adeptów. Pragnącego uzyskać taką moc śmiałka zanurza się w różnych eliksirach, po czym poddaje się go rytuałowi krwi. W zależności od planowanego rezultatu, wstrzykuje się mu substancje, uzyskane z ciał dzikich bestii, różnych niebezpiecznych stworzeń czy nawet Horrorów. Czasem śmiałek zostaje dodatkowo wyposażony w różnorodne amulety. Obecnie tym eksperymentom poddawani są therańscy legionieści.

Oczywiście osoba poddana magicznym ulepszeniom przeżywa różnorodne cierpienia. Rytuały powodują przytępienie zmysłów, a także pozbawiają umiejętności myślenia, podejmowania niezależnych decyzji i przeżywania intensywnych emocji. Zmniejszają też przeciętną długość życia o połowę, choć Pasterze Niebios nie są tego jeszcze świadomi.

Mimo że Pasterze Niebios minimalizują negatywne konsekwencje magicznych ulepszeń, żaden Therańin świadomie nie poddaje się temu procesowi. Legionieści, którzy nie sprawdzają się na służbie i nie mają zbyt wielkich wpływów w swoim domu szlacheckim, są często zmuszani do poddawania się temu procederowi, a obcy żołnierze w służbie Thery – na przykład najemnicy z Issyrii – są podstępnie do tego namawiani.

W mechanice gry ulepszenie oznacza, że Mistrz Gry może przypisać dowolne statystyki bohaterom niezależnym o niskim statusie, a znajdującym się w służbie Thery. Prowadzący ma więc sposób na stworzenie nie-adeptów, którzy będą w stanie zagrozić utalentowanym adeptom. Ulepszeni żołnierze mogą mieć wysokie cechy, zwiększoną obronę i duże stopnie umiejętności czy talentów, których można się uczyć jak umiejętności. Nie mogą jednak zdobyć rzucania czarów ani poznać talentów, które nie mogą być umiejętnościami.

Therański słownik

akarenti rzecz. – szef wywiadu prowincji
bellaripila rzecz. – rodzaj brutalnej drużynowej gry w piłkę
confectio rzecz. – przedstawienie łączące teatr, taniec, walkę, a czasami też publiczne egzekucje
custos rzecz. – strażnicy miejscy, odpowiedzialni za utrzymywanie porządku na Wielkiej Therze
fabrika rzecz. – budynek, w którym niewolnicy wytwarzają różne dobra w szale autodestrukcyjnej gorliwości, wywołanej przez uwięzione w ścianach duchy
karinthe rzecz. – generał-arbiter, głowa rządowej biurokracji
kedate rzecz. – kurierzy w służbie generała-arbitra
ghareez rzecz. – członek grupy wietrzniackich oprawców i śledczych, wzbudzających okrucieństwem strach w całym imperium
ianatori rzecz. – urzędnicy celni pracujący dla Arbitorium
laverna rzecz. – reprezentant Konklawe
praetor rzecz. – śledczy-dyplomata w służbie generała-arbitra, odpowiedzialny za pilnowanie, by urzędnicy Arbitorium wypełniali swe obowiązki
stipatori rzecz. – słudzy najwyższego gubernatora

KREANA

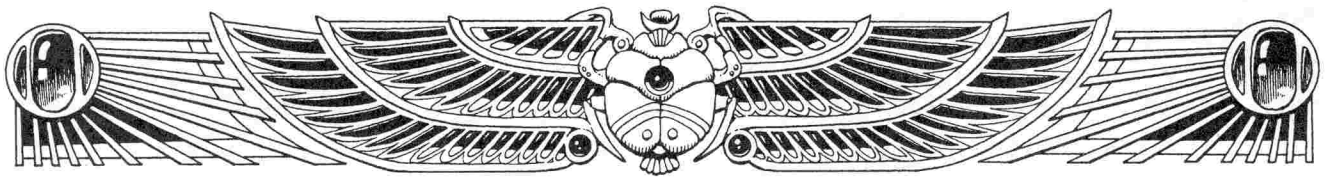
Zasady związane z Kreaną opisują efekty burz paskowych, umożliwiają granie szakalowcami oraz wykorzystywanie mumii.

BURZE PASKOWE

Największymi niebezpieczeństwami, związanymi z burzą paskową, są: czasowa utrata wzroku, ograniczony dostęp do powietrza oraz pogrzebanie żywcem. Tylko od długości jej trwania zależy, co przydarzy się śmiałkowi. Większość kreańskich burz paskowych trwa kilka minut. Kiedy podróżni spodziewają się, że burza będzie krótka, zwykle stoją i po prostu okrywają twarz z nadzieją, że nic złego im się nie przydarzy.

Podczas krótkich burz – zwykle nie dłuższych niż dziesięć minut – postaci co minutę odnoszą obrażenia. W każdej minucie Mistrz Gry wykonuje test obrażeń ze stopniem 12,





przed tymi obrażeniami chroni pancerz fizyczny – nawet grube ubranie, takie jak płaszcze i szaty, dodaje +2 do wartości pancerza. Jeśli w wyniku jednego testu obrażeń śmiałek otrzyma ranę, to na jakiś czas utraci on wzrok lub zacznie się dusić.

Czasowa ślepotą powoduje ujemny modyfikator -5 stopni do wszystkich akcji postaci, dopóki ta nie odzyska wzroku. W tym celu musi przejść udany test Żywotności o trudności równej wynikowi testu obrażeń, który spowodował oślepienie. Ten test można wykonywać co godzinę – przy każdym kolejnym poziom trudności spada o 2. Duszące się postaci w każdej rundzie otrzymują obrażenia równe różnicy między wynikiem testu obrażeń a progami ran. Ten niemiły fakt dobiega końca, gdy bohaterowi powiedzie się test Żywotności o trudności równej wynikowi testu obrażeń, który doprowadził do takiego stanu. Dusząca się postać może wykonywać test Żywotności co rundę, a poziom trudności za każdym razem zmniejsza się o 2. Podczas jednej burzy śmiałka powinno spotkać albo jedno, albo drugie nieszczęście – i to raz.

Dłuższe burze mogą trwać od dziesięciu do dwudziestu pięciu minut. W ich trakcie większość podróżnych próbuje uchronić się przed żywiołem, owijając się w jakiś materiał (płaszcz, szatę, płótno namiotu itp.) i kładąc na ziemi, a wtedy nie grozi im oślepienie oraz uduszenie, ale za to ryzykują pogrzebanie żywcem. Kiedy postać próbuje ochronić się w ten sposób, Mistrz Gry wykonuje test obrażeń ze stopniem 13. Wynik tego testu oznacza siłę piasku, który pogrzebał śmiałka w czasie burzy. Aby uwolnić się spod zwałów, postać musi przejść test Siły Fizycznej o trudności równej wynikowi wspomnianego wyżej testu obrażeń. Test Siły Fizycznej może wykonywać co rundę, lecz poziom trudności zwiększa się o +1 na każde trzy nieudane testy. Ci, którym nie uda się uwolnić, w końcu się duszą. Postać może wstrzymać oddech na liczbę rund równą stopniowi Żywotności, a później odnosi obrażenia – test ze stopniem 4 plus liczbę rund od chwili, w której zasypańemu zabrakło powietrza. Na przykład: pierwszy test obrażeń należy wykonać ze stopniem 5 (4 + 1 runda = 5).

Jeśli dwóch lub więcej zasypanych znajduje się blisko siebie, mogą oni połączyć wysiłki i razem próbować się uwolnić (ostateczna decyzja należy do Mistrza Gry). Najsilniejsza postać z grupy wykonuje test Siły Fizycznej, dodając do stopnia 1 za każdą pomagającą mu osobę. Śmiałkowie, którzy usiłują przetrwać wielominutową burzę na stojąco, przez pierwsze dziesięć minut odnoszą takie obrażenia, jak opisano w przypadku krótkich burz. Za każde 2 minuty burzy po pierwszych dziesięciu należy jednak zwiększać stopień obrażeń burzy o 1.

MUMIE

Mumie to therańska odmiana ożywieńców, podobna do żywotrupów. Powstają one, kiedy duch, który niegdyś zamieszkiwał zabalsamowane ciało, nie dociera do bram umarłych

w Krajach Zachodu. Wówczas powraca on i ożywia truchło. Ponieważ jednym z elementów kreańskich rytuałów pogrzebowych jest usunięcie mózgu zmarłego i umieszczenie go w słoju, większość mumii to bezmyślni niszczyciele. Czasami jednak zachowują one inteligencję i osobowość – czy to dlatego, iż kapłani nie usunęli mózgu, czy też z powodu jakiegoś magicznego trafu. Takie mumie uważają zwykle, że pozbawiono je obiecanego im raju, a rozzarowanie sprawia, że często są wyjątkowo złośliwe. Rodowici Kreanie uważają, że mumie to słudzy złowrogiej Pasji Maleka i zabijają je bez wahania.

Kiedy mumia trafi przeciwnika, Mistrz Gry nie wykonuje zwykłego testu obrażeń – postać natychmiast odnosi obrażenia równe progowi ran. Póki otrzymana w ten sposób rana nie zostanie uleczona, ofiara traci jeden test zdrowienia dziennie. Testy zdrowienia, stracone z powodu wielu ran zadanych przez mumie, kumulują się, aż do minimum jednego testu na dwa dni. Wspomniane rany to tak naprawdę wielkie sińce, które szybko gniją i z których wycieka ropa oraz zgęstniała krew.

MUMIA

ZR: 5 SF: 8

PER: 2 SW: 8

Inicjatywa: 6

Liczba ataków: 1

Atak: 12

Obrażenia: patrz wyżej

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 48

Próg ran: 14

Próg przytomności: 41

Punkty legend: 180

Wyposażenie: Brak.

Łup: Brak, z wyjątkiem przedmiotów znalezionych w grobowcu mumii.

ŻYW: 9

CHA: 6

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 12

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 4

Zachowanie równowagi: 8

Testy zdrowienia: 3

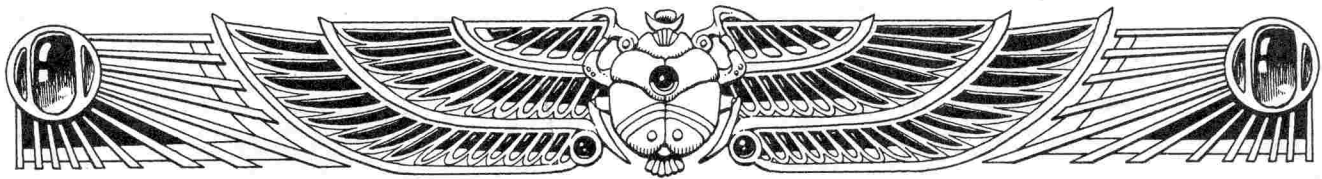
Szybkość w walce: 27

Szybkość: 54

SZAKALŌWCY

Szakalowcy wyglądają jak ludzie z głowami szakali. Ich ciała porasta też więcej włosów niż ciała ludzi. Istnieją zarówno kobiety, jak i mężczyźni tej rasy. Ci niezwykli Dawcy Imion żyją jedynie w Kreanie, ale nawet tam są nieliczną mniejszością. Inni mieszkańcy prowincji uważają ich za okrutnych i miłujących wojnę, a stereotyp ten wzmacniają jeszcze opowieści o legendarnych szakalowcach z przeszłości. Choć przedstawiciele tej rasy wychowywani są na dzikich wojowników, nie wszyscy są bezwzględni i okrutni. Wielu jest w stanie kontrolować swoje agresywne instynkty, kiedy to konieczne, folgując im jedynie podczas bitwy lub w samoobronie.





Kreanie boją się szakalowców również ze względu na ich kanibalistyczne praktyki. Zgodnie z tradycją tej rasy, zwycięzca musi zjeść ciało zabitego wroga, który okazał się godny w walce, aby w ten sposób go uhonorować. (Są przy tym wybitnie cywilizowani – jeśli zdecydują się ciebie zjeść, na pewno wcześniej cię ugotują, a może nawet jeszcze zamarynują wcześniej). Szakalowcy tylko w ten sposób spożywają mięso Dawców Imion, więc tak naprawdę kanibalizm to rzadkie zjawisko. Niestety, większość Kreań nie jest tego świadoma i oczekuje, że szakalowcy, przy pierwszej nadarzającej się okazji, spróbują ich zjeść.

Gracze, którzy zechcą zagrać szakalowcami, mogą zrobić to za pozwoleniem Mistrza Gry, wykorzystując następujące statystyki.

Modyfikatory rasowe

Zręczność: +0

Siła Fizyczna: +2

Żywotność: +1

Percepcja: -2

Siła Woli: +1

Charyzma: -2

Karma

Kostka: k8

Koszt w punktach legend: 8

Początkowa karma: 10

Maksymalna karma: 35

Modyfikator szybkości

Szybkość: Zręczność +1

Umiejętności i ograniczenia rasowe

Szakalowcy widzą w ciemnościach (PZ, str. 54). Mogą również gryźć, w walce wręcz używając potężnych szczęk jako broni. Test obrażeń w wyniku ugryzienia wykonuje się ze stopniem Siły Fizycznej plus 4.

Ograniczenia dyscyplin:

Szakalowcy nie mogą być Powietrznymi Łupieżcami, Powietrznymi Żeglarzami, Trubadurami i Zbrojmistrzami.

KREAŃSKI SŁOWNICZEK

bahj-nar rzecz. – handlarz lub kupiec; choć teoretycznie jest poddanym, posiada większą wolność (społeczną i ekonomiczną) niż większość kreańskich poddanych

Fekara rzecz. – kontynent, na którym znajduje się Kreana i Marak

khon-glas rzecz. – urzędnik rządowy mający władzę nad dużą liczbą poddanych

nomarcha rzecz. – administrator, mniejszy władca dużego obszaru Kreany lub podbitego terytorium, zwykle krewny faraona

nomarchia rzecz. – administrowany przez nomarchę obszar

faron rzecz. – główny władca Kreany, który co roku umiera i odradza się

sehf-el rzecz. – kapłan-skryba, a także cała biurokracja

tahn-el rzecz. – kapłan-skryba, który służy nomarsze

INDRISA

Tu znajdują się porady, dotyczące wykorzystywania w grze indrisańskich artefaktów oraz współczynniki *dhuna*.

INDRISAŃSKIE ARTEFAKTY

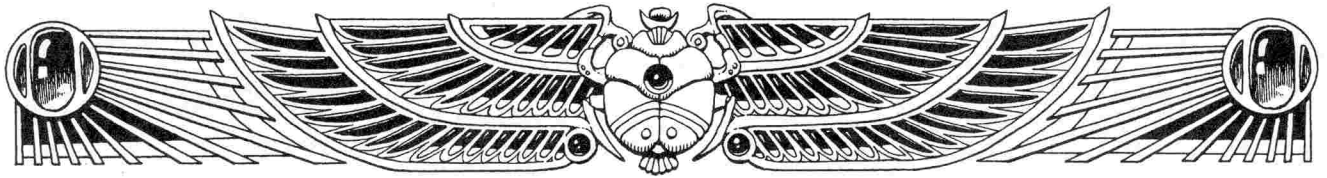
Indrisańskie artefakty to wyjątkowe, specyficzne dla Indrissy przedmioty, choć podobne do innych tego typu rzeczy. Osobom spoza Indrissy trudniej jednak jest ich używać niż rodowitym Indrisanom. Ta zwiększona trudność odzwierciedla wyższy niż normalnie poziom sukcesów, potrzebny do utknięcia wątków i dostrojenia się, oraz wyższy koszt w punktach legendy za dostrojenie wątku. Postać, która pragnie dostroić się do indrisańskiego artefaktu, musi osiągnąć dobry lub lepszy sukces w teście *tknięcia wątków*. Zakładając, że test się powiedzie, koszt każdego poziomu jest równy kosztowi następnego poziomu, zgodnie z **Tabelą kosztu zwiększania poziomu talentów** (PZ, str. 221).

Przykład: Barsawianin próbuje wpleść wątek 3 poziomu we wzorec indrisańskiego reliktu. Poziom trudności dostrojenia do tego przedmiotu wynosi 10 (patrz **Tabela trudności utknięcia**, PZ, str. 146). Wplecenie takiego wątku w standardowy przedmiot wątkowy wymaga przeciętnego lub lepszego sukcesu, a normalny koszt za poziom trzeci równy jest 300 punktów legend. Jednak w przypadku indrisańskiego artefaktu postać potrzebuje dużego lub lepszego sukcesu na teście *tknięcia wątków* (wynik 15 lub więcej), a koszt wynosi 500 punktów legend.

DHUNA

Dhuna to pomiot indrisańskiej Pasji, która karze Dawców Imion, nie przestrzegających pewnych indrisańskich zasad. Dlatego też istoty te krzywdzą jedynie tych Indrisan, którzy w jakiś sposób naruszyli prawa prowincji. Jednak patalenie, Theranie i inni cudzoziemcy również stają się łatwym łupem *dhuna*, lecz z zupełnie innych powodów. *Dhuna* są niezwykle sprytnie i mogą po prostu grozić bohaterom, żeby wydobyć od nich skarby lub usługi. Są również nieśmiertelne, więc nie da się ich tak naprawdę zabić. Pokonany *dhuna* jest w rzeczywistości zmuszony do ucieczki w przestrzeń astralną na sto jeden lat i jeden dzień. Wygnana w ten sposób istota po





powrocie jest w stanie wyczuć, czy osoby, które doprowadziły do jej śmierci, jeszcze żyją. Jeśli tak jest, nic nie powstrzyma *dhuna* przed zemstą za upokorzenie. Na szczęście dla poszukiwaczy przygód z innych krain, *dhuna* nie mogą opuścić Indrisy.

Podane współczynniki dotyczą typowych *dhuna* (patrz *Indrisa*, str. 81). Niektóre posiadające Imię istoty tego gatunku są jednak potężniejsze – mogą posiadać zdolności podobne do mocy wielkich smoków czy Horrorów.

DHUNA

ZR: 13	SF: 16	ŻYW: 18
PER: 16	SW: 17	CHA: 15
Inicjatywa: 16	Obrona fizyczna: 17	
Liczba ataków: 2-4	Obrona magiczna: 19	
Atak: 16	Obrona społeczna: 17	
Obrażenia: 22	Pancerz fizyczny: 20	
Liczba czarów: 2	Pancerz duchowy: 11	
Rzucanie czarów: 17	Zachowanie równowagi: 21	
Efekt: patrz moce	Testy zdrowienia: 7	
Próg życia: 100	Szybkość w walce: 120	
Próg ran: 19	Szybkość: 240	
Próg przytomności: 80		
Punkty karmy: 20	Stopień karmy: 10	
Moce: Zaklęcia (Ksenomanta 12. kręgu)		
Punkty legend: 10 000		
Wposażenie: Brak.		
Łup: Brak.		

INDRISAŃSKI SŁOWNICZEK

azachatch rzecz. – Pogrom

dhuna rzecz. – potężna, inteligentna istota, która karze łamiących prawa, a często też grozi cudzoziemcom

hachaza rzecz. – potężniejsza od Pasji bezosobowa siła, która raz na jakiś czas niszczy cywilizacje i porusza lądy

jaraput rzecz. – bandyta, kulturowo związany z Avani lub Uvasti

mirochali rzecz. – mistyczna zasada, zgodnie z którą siły dobra prowadzą odwieczną walkę z siłami zła

omathni rzecz. – warstwa mistycznej energii między światem, który znamy, a przestrzenią astralną; w niej odbijają się echa idei i zwyczajów dawnych cywilizacji

pasza rzecz. – władca państwa-miasta, który teoretycznie winien jest lojalność indrisańskiemu królowi; przed przybyciem Theran paszowie często byli lojalni jedynie samym sobie i swoim interesom; teraz są lojalni gubernatorowi

patalani nazw. wł. – bandyci z Indrisy, których kultura opiera się na łupiestwie; nie są ani Uvasti, ani Avani

puvontilan rzecz. – paszowie, którzy kontrolują jedynie mało znaczące terytoria lub wcale ich nie mają

runarup rzecz. – religijny artefakt, kiedyś w posiadaniu wielkiego bohatera lub *thibomata*

sathalunta rzecz. *l.mn.* – stu czterdziestu czterech świętych Dawców Imion, których medytacje uratowały większość Indrisan przed Pogromem

selemchona rzecz. – siedmiu paszów o znaczących wpływach w Indrisie; dosłownie „śmietanka”

thibomata rzecz. – duchy legendarnych bohaterów, które służą jako pośrednicy między Dawcami Imion a Pasjami; dlatego do nich kierowane są modlitwy i im składa się ofiary

vethanta rzecz. – metafizyczna doktryna, zgodnie z którą historia jest cykliczna

vimithrytan rzecz. – technika medytacyjna, stosowana przez *sathalunta*; wytwarza pozytywną energię, odstraszaając Horrorów

MARAK

Tu znajdują się: opis nowego talentu (*retoryki*) i jubruków oraz porady, dotyczące wykorzystania w grze duchów żywiołów zwanych *jinari*.

RETORYKA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak Umiejętność: tak

Karmy: nie Wyczerpanie: nie

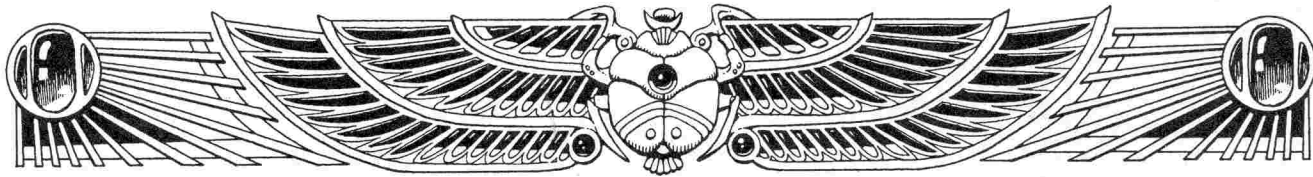
Talentu dyscyplinarny: nie

Ten talent pozwala poznać prawdziwe intencje Dawców Imion, z którymi rozmawia się przez co najmniej dziesięć minut. Z początku retoryka była tylko intelektualną rozrywką Marakan. Później jednak stała się talentem niektórych dyscyplin. Trubadurzy mogą nią dysponować na pierwszym kręgu, a Czarodzieje na piątym. Tylko marakańscy Trubadurzy i Czarodzieje mogą uczyć innych adeptów *retoryki*.

Mistrz Gry, słysząc, że postać wykorzystuje *retorykę*, robi w tajemnicy jej test o poziomie trudności równym obrobie społecznej ofiary. Jeśli będzie on udany, prowadzący ujawnia bohaterowi prawdziwe odczucia, jakie żywi ofiara względem omawianej sprawy. Możliwymi odpowiedziami są stwierdzenia: „Jeszcze nie wie, co myśleć na ten temat” lub „Jeszcze się nie zdecydował”. Jeśli jednak ofiara skłania się w jedną lub drugą stronę, Mistrz Gry powinien to zaznaczyć. Jeżeli test się nie uda, prowadzący powinien przekazać graczowi niedokładne informacje.

Mistrz Gry może zadecydować, że postaci graczy nie mogą używać względem siebie *retoryki*. Z kolei bohaterowie niezależni, używający *retoryki* względem postaci graczy, mogą zdobyć tylko najważniejsze informacje, dotyczące intencji śmiałków.





Posiadająca ten talent postać może zastąpić stopniem *retoryki* swoją obronę społeczną, jeśli ktoś używa przeciwko niej *retoryki* lub umiejętności **aktorstwa**, **flirtowania**, **przebrania** lub **uwodzenia**. Bohaterowie mogą używać *retoryki*, jako talentu (ale nie umiejętności) zastępującego inne talenty, działające na obronę społeczną, jeśli Mistrz Gry uzna, że takie zastosowanie może mieć miejsce.

W wypadku umiejętności **retoryka** obowiązują pewne modyfikatory trudności, jeżeli ofiara nie wychowała się w jednym z marakańskich miast. Należy więc dodać 2 do obrony społecznej sufików, 3 – Theran i 4 – obsydianów oraz Dawców Imion, wywodzących się z dowolnej innej kultury.

JINARI

Jinari to marakańskie duchy żywiołów, które mają szczególne związki z miejscowymi plemionami sufików. Istnieją jedynie w przestrzeni astralnej, choć mogą się objawić w realnym świecie przywódcom plemion sufików i jubrukom (patrz **Jubrukowie**, dalej). Wielu Marakan wierzy, że *jinari* mają fizyczne ciała i latają po pustyni w poszukiwaniu Dawców Imion, których mogłyby opętać, ale to jedynie przesąd. Najczęściej *jinari* ukazują się jako trzymetrowi mężczyźni, orkowie lub ludzie, ubrani w marakańskie odzienie, muskularni, o jaskrawej skórze, na przykład czerwonej, niebieskiej czy fioletowej. Ponieważ istnieją jedynie w przestrzeni astralnej, walczą z nimi wymaga przeniesienia się do tego wymiaru.

Jinari mają wiele mocy, którymi mogą wywierać wpływ na świat fizyczny, jeśli wpierv zostaną o to poproszone przez Dawcę Imion. Wydając punkt karmy, *jinari* może rozmnożyć czterokrotnie ilość jedzenia lub stworzyć schronienie dla maksimum czterdziestu osób, które może przetrwać osiem godzin i w pełni chronić przed żywiołami (marakański lud błędnie wierzy, że to *jinari* stają się schronieniem). Duch może również powołać do istnienia do 5 litrów czystej wody bądź też obdarzyć wierzchowca dodatkowym testem zdrowienia.

Wydając dwa punkty karmy, *jinari* może pozwolić każdemu Dawcy Imion na rzucenie dowolnego zaklęcia Mistrza Żywiołów, które duch zna. Postać rzuca czar, wykorzystując odpowiednie statystyki *jinari*. Bohater musi rzucić zaklęcie w ciągu tyłu minut, ile wynosi jego stopień Percepcji.

Poświęcenie trzech punktów karmy pozwala *jinari* na obdarzenie dowolnego Dawcy Imion mocą latania, przy zachowaniu normalnej szybkości postaci. Śmiałek może latać liczbę minut równą stopniowi swej Żywotności.

Jinari mogą również mentalnie kontrolować Horrory i ich konstrukty, jeśli tylko widzą istotę w przestrzeni astralnej. Duch wykonuje test *rzucania czarów* o trudności równej obronie społecznej Horrora. Jeśli się on powiedzie, *jinari* może psychicznie zmusić potwora do poddania się jego woli

na dzień i godzinę. Duży sukces pozwala *jinari* kontrolować istotę przez tydzień i dzień. Ogromny sukces wydłuża czas do miesiąca i dnia. W wypadku wyjątkowego sukcesu, *jinari* kontroluje Horrora przez rok i dzień. Duch może opanowywać tę samą bestię nieograniczoną liczbę razy. Kontrolowane Horrory i konstrukty nie mogą nic zrobić, żeby sprzeciwić się woli *jinari* i ich intencjom.

Jinari wytworzyły społeczeństwo, w którym często konkurują ze sobą o wpływ na zwyczaje, działania i przeznaczenie sufików. Ostatnio zareagowały na therańskie okrutne traktowanie ich rodzaju i zjednoczyły się, aby wygnać imperium z Maraku. Rebelia rozprzestrzeniła się daleko poza wędrownych sufików. Katalizatorem tego konfliktu była therańska metoda wiązania *jinari* z przedmiotem, dzięki czemu duch stawał się czymś w rodzaju magicznej baterii. Budowane przez Dom Heindari (patrz **Indrisa**, str. 105) *fabrica* to najbardziej wyrazisty przykład tych okrutnych praktyk

JINARI

ZR: 7 SF: 7

PER: 12 SW: 10

Inicjatywa: 7

Liczba ataków: 1

Atak: 10

Obrażenia: 10

Liczba czarów: 2

Rzucanie czarów: 17

Efekt: patrz moce

Próg życia: 140

Próg ran: 10

Próg przytomności: 120

Punkty Karmy: 30

Moce: Zaklęcia (Mistrz Żywiołów 8. kręgu)

Punkty legend: 5800

Wyposażenie: Brak.

Łup: Brak.

ŻYW: 7

CHA: 15

Obrona fizyczna: 10

Obrona magiczna: 15

Obrona społeczna: 17

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 15

Zachowanie równowagi: 10

Testy zdrowienia: 4

Szybkość w walce: 120

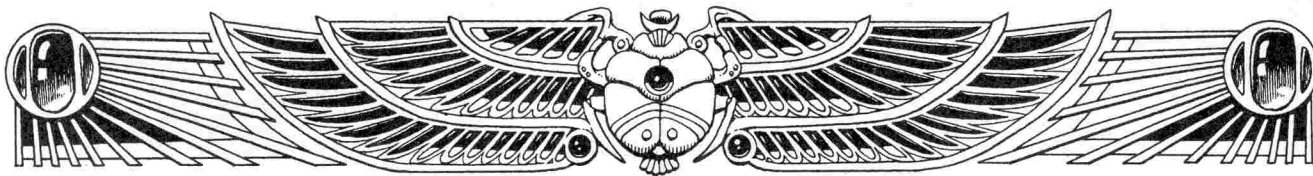
Szybkość: 240

Stopnie Karmy: 6

JUBRUKOWIE

Jubrukowie to w połowie Dawcy Imion, a w połowie *jinari*. Żyją jedynie wśród plemion sufików w Maraku. Spłodzeni przez ojców *jinari* z orczymi lub ludzkimi kobietami, przypominają źle odżywionych przedstawicieli rasy matki. Dziedzictwo *jinari* czyni z nich potężnych magów, więc sufikowie szanują ich i powierzają im ważne obowiązki w marakańskiej społeczności, choć często traktują przy okazji jak wyrzutków. Dlatego też jubrukowie zwykle uważają, że stoją ponad codziennymi zmartwieniami zwyczajnych członków plemion. Skłonni są do melancholii i użalania nad sobą, a poza obozami sufików czują się podwójnie wyalienowani, gdyż nie widzą celu swego życia.





Gracze, którzy chcą wcielić się w jubruków, mogą to zrobić za pozwoleniem Mistrza Gry, wykorzystując poniższe statystyki. Prowadzący powinien jednak przypomnieć, że jedynie bardzo dziwny jubruk przyłączy się do grupy poszukiwaczy przygód, nawet na krótki czas. Z drugiej jednak strony garstka tych dziwnych istot mogłaby zainteresować się wielkim światem i w związku z tym skłonna będzie tolerować dziwne zachowania obcych.

Modyfikatory rasowe

Zręczność: -1

Siła Fizyczna: -2

Żywotność: -1

Percepcja: +2*

Siła Woli: +1**

Charyzma: -1

* Dodaj premię +2 do Percepcji jubruka, obliczając stopnie talentów i zaklęć.

** Dodaj premię +1 do Siły Woli jubruka, obliczając stopnie talentów i zaklęć.

Karma

Kostka: k10

Koszt w punktach legend: 5

Początkowa karma: 15

Maksymalna karma: 70

Modyfikator szybkości

Szybkość: Zręczność -1

Umiejętności i ograniczenia rasowe

Jubrukowie to utalentowani magowie, dlatego otrzymują specjalne modyfikatory przy obliczaniu stopni czarów i talentów opartych na Percepcji oraz Sile Woli (Patrz **Modyfikatory rasowe**, powyżej). Kiedy stają się ofiarą mocy Horrorów, otrzymują również premię +2 do odpowiedniej obrony.

Jubrukowie łatwo się męczą, muszą więc odpoczywać przez godzinę po każdym większym wysiłku fizycznym, na przykład po walce, a także muszą spać dwanaście godzin na dobę. Jubruk, który tego nie zrobi, otrzymuje modyfikator -3 do wszystkich stopni, dopóki nie uda mu się wypocząć.

Ograniczenia dyscyplin

Jubrukowie mogą być Czarodziejami, Ksenomantami, Mistrzami Żywiółów lub Zabójcami Horrorów. Nie mogą wybierać innych dyscyplin.

MARAKAŃSKI SŁOWNICZEK

aalhar rzecz. – mieszkanie miasta; dotyczy dominującej kultury w Maraku

Akim-hanar rzecz. – dosłownie „silny w umyśle”; odnosi się do grupy uczonych, którzy rzekomo wymyślili alternatywę dla *Rytuałów ochrony i przetrwania*

jaraleh rzecz. – niewolnik trzymany dla przyjemności

sufikowie rzecz. – stoicy, ascetyczni nomadowie, którzy wędrują po pustyni Maraku

theraalhar rzecz. – Theranie, którzy pozostali w Maraku podczas Pogromu i ich potomkowie

TALEA

Informacje dotyczące politycznego bagna, jakim jest Talea, obejmują szkicowy opis sojuszków politycznych.

Taleańska polityka to kraina ruchomych piasków, gdzie wczorajszy wróg może być dzisiejszym sojusznikiem i odwrotnie. Tu informacje, kto jest czyim sojusznikiem czy przeciwnikiem, są na wagę złota, tym bardziej iż niełatwo je zdobyć. Poniższa tabela pokazuje obecne sojusze pomiędzy ważnymi osobistościami w Talei. Mistrzowie Gry powinni wykorzystywać ją jako punkt startowy taleańskich kampanii, ale muszą jednocześnie pamiętać, że nic w polityce tej prowincji nie pozostaje takie samo przez dłuższy czas.

SŁOWNICZEK TALEAŃSKI

consorto/consorta rzecz. – książę lub księżna honoru; tytuł ten otrzymuje się po zawarciu małżeństwa z księciem lub księżną, posiadającą Imię

Enici nazw. wł. – zakon walecznych głosicieli-wojowników oddanych taleańskiej Pasji Primie

erfani rzecz. – chłopci, którzy muszą płacić podatki właścicielom ziemskim, zgodnie z prawem *fedali*

fedali rzecz. – prawa regulujące zobowiązania chłopów wobec szlachty, która rządzi uprawianą przez nich ziemią

pader rzecz. – wyznawca Primy, podobny do głosiciela

signori rzecz. – członkowie oligarchii, która rządzi taleańskimi miastami

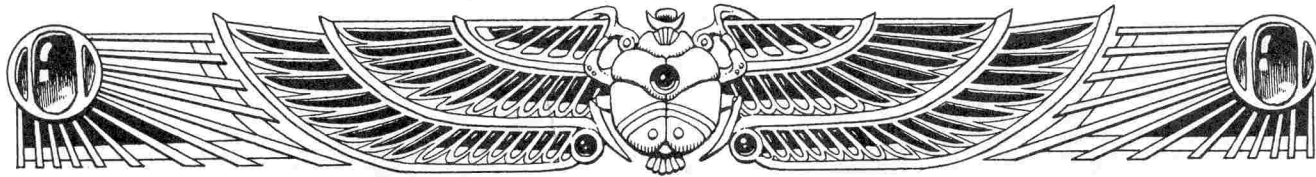
VASGOTIA

Te zasady obejmują wskazówki, dotyczące gry liściowcami i ulkmenami oraz wykorzystywania w vasgothiańskich kampaniach dziwnej magii Ciemnego Lasu.

LIŚCIOWCY

Liściowcy to humanoidalne rośliny, które mogą się poruszać. Długi opis liściowców na stronie 158 jest dość dokładny, choć poszczególni przedstawiciele tej rasy mogą się nieco od siebie różnić. Gracze, którzy chcą wcielić się w postać liściowca, mogą to robić za zgodą Mistrza Gry, wykorzystując poniższe statystyki.

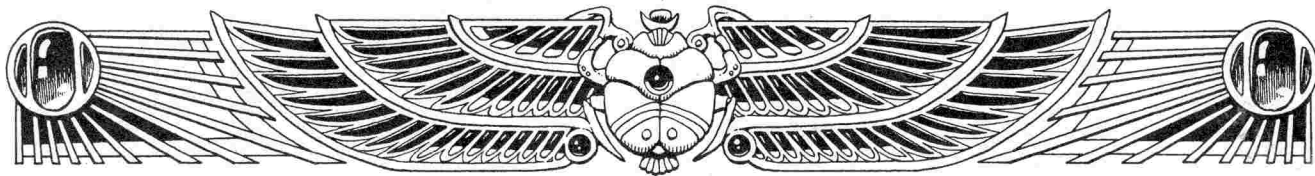




OBECNE SOJUSZE POLITYCZNE W TALEI

IMIE	TYTUŁ	SOJUSZNICY	WROGOWIE
Hezza Adanna	<i>signore</i> Uomonzy	Betadar / Dom Medari księżna Jonacolli dom Thaloss	książę Amalveti książę Malcovezzi Spokój IV
Giano Aldricho	<i>signore</i> Pallaty	Betedar	kanclerz Lograno książę Sercicii
Amalveti	książę	król Arancii Spokój IV	książę Crossetti księżna Frechetti
Berdew	gubernator	księżna Jonacolli książę Malcovezzi patriarcha Votanio	admiral Kebakki kanclerz Lograno książę Sercicii
Betedar	therański kupiec korzenny	<i>signor</i> Adanna <i>signor</i> Aldrichio książę Crossetti księżna Jonacolli <i>pader</i> Vivanoce	Spokój IV książę Malcovezzi <i>signora</i> Volla
Cezicci	<i>signora</i> Tavano	Dom Krand Dom Narlanth	Spokój IV książę Malcovezzi
Crossetti	książę	Betedar Povani Ogromny	książę Amalveti król Arancii księżna Frechetti Spokój IV
Cucciano	patriarcha Uomonzy	książę Amalveti książę Malcovezzi generał Ozfrak Spokój IV	<i>signor</i> Adanna Betedar książę Crossetti księżna Jonacolli patriarcha Votanio
Domartini III	król południa	księżna Romertazzi książę Sercicii	król Arancii Povani Ogromny
Ellieux VII	król Arancii	gubernator Berdew	książę Crossetti Domartini III
Frechetti	księżna	książę Sercicii	książę Amalveti kanclerz Lograno
Jonacolla	księżna	gubernator Berdew Betedar <i>signor</i> Adanna Dom Gascilium	Spokój IV książę Malcovezzi <i>signora</i> Volla
Kebakki	admiral Drugiej Floty	kanclerz Lograno	gubernator Berdew Yuglovian
Lograno	kanclerz Eziano	książę Sercicii patriarcha Votanio	księżna Frechetti Spokój IV
Malcovezzi	książę	gubernator Berdew Spokój IV	Betedar księżna Jonacolli książę Sercicii





IMIĘ	TYTUŁ	SOJUSZNICY	WROGOWIE
Ozfrak	generał Czwartego Legionu	Spokój IV	aktualnie brak
Povani Ogromny	król północy	książę Crossetti	książę Amalvetti
Romertazzi	księżna	Domartini III	książę Sercicii
Sercicia	książę	Domartini III kanclerz Lograno patriarcha Votanio	<i>signor</i> Aldrichio gubernator Berdew księżna Frechetti książę Malcovezzi
Spokój IV	<i>pompate</i>	książę Amalvetti patriarcha Cucciano książę Malcovezzi generał Ozfrak patriarcha Votanio	<i>signor</i> Adanna Betedar książę Crossetti księżna Jonaccolli kanclerz Lograno
Pader Vivanoce	dowódca Enici	książę Malcovezzi Spokój IV	Betedar
Votanio	patriarcha Uomonzy	kanclerz Lograno Spokój IV książę Sercicii gubernator Berdew	książę Amalvetti książę Malcovezzi generał Ozfrak
Gianna Volla	signora Apazzy	Spokój IV Dom Heindari	Betedar księżna Jonaccolli
Yuglovian	<i>akarenti</i> Pezzano	aktualnie brak	admirał Kebakki

Modyfikatory rasowe

Zręczność: -1
Siła Fizyczna: -1
Żywotność: +2
Percepcja: +0
Siła Woli: +0
Charyzma: -1

Karma

Kostka: k8
Koszt w punktach legend: 7
Początkowa karma: 5
Maksymalna karma: 35

Modyfikator szybkości

Szybkość: Zręczność -1

Umiejętności i ograniczenia rasy

Ponieważ liściowcy nie mają wrażliwych organów wewnętrznych, są odporni na efekty działania ran (patrz **PZ**, str. 203). Rany obniżają też skuteczność testów zdrowienia, ale w przypadku ранego liściowca należy założyć, że odniósł on o jedną ranę mniej niż naprawdę. Przedstawiciele tej rasy są rów-

nież odporni na tortury fizyczne i zmęczenie, gdyż nie odczuwają bólu jak inni Dawcy Imion, choć mają szczątkowy system nerwowy, który informuje ich, kiedy są rani.

Liściowiec, który nie zapuścił korzeni w żyznej ziemi i nie spał przez co najmniej siedem godzin dziennie, nie odzyskuje testów zdrowienia. Przedstawiciele tej rasy usypiają, a raczej tracą przytomność, gdy znajdują się w otoczeniu o temperaturze 5 stopni Celsjusza, a za każde dziesięć minut spędzonych w temperaturze zera stopni lub na mrozie otrzymują obrażenia ze stopniem 5. Tyle samo obrażeń otrzymują za każde dziesięć minut spędzonych na słońcu, w temperaturze powyżej 40 stopni Celsjusza. Przed tymi obrażeniami nie chroni żaden pancerz.

W ich żyłach zamiast krwi płynie sok, nie mogą zatem korzystać z żadnego rodzaju magii krwi.

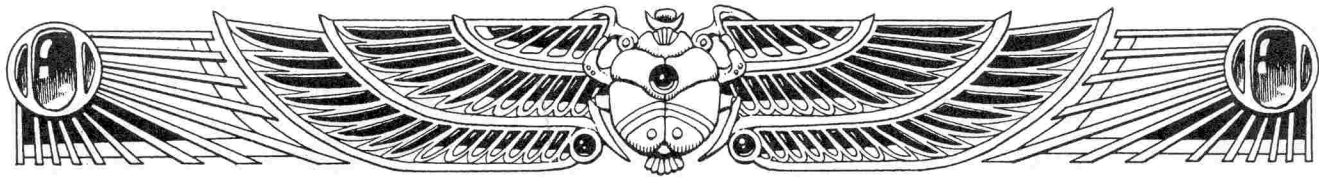
Ograniczenia dyscyplin

Liściowcy nie mogą być Powietrznymi Łupieżcami, Powietrznymi Żeglarzami i Zbrojmistrzami.

Worki liściowców

Uszkodzony worek liściowca wyrzuca w powietrze chmurę trujących zarodników, które rozprzestrzeniają się





w promieniu dwudziestu pięciu metrów. Każda znajdująca się w tym obszarze postać musi wykonać test Żywotności o trudności 7 lub przez trzy rundy pod rząd będzie odnosić obrażenia ze stopniem 13.

ULKMENI

Ulkmeni żyją tylko w Ciemnym Lesie Vasogethii. Zależnie od tego, w co wierzysz, mogą być nie rozumianymi przez nikogo monstrami albo pomiotem Horrorów, zamierzającym zniszczyć cywilizację. Mistrz Gry decyduje, która wersja jest prawdziwa.

Nawet jeśli prowadzący uzna, że ulkmeni są nierozumiani, to powinien się bardzo głęboko zastanowić, zanim pozwoli graczowi na stworzenie postaci, wywodzącej się z tej rasy. Trzeba pamiętać, że nawet najbardziej współczujący bohaterowie niezależni powitają ulkmenów podejrzliwie, jeśli nie z otwartą wrogością. Nawet tolerancyjni mieszkańcy Throalu nie pozwolą przedstawicielom tej rasy mieszkać w ich królestwie. Miejscowa ludność bardzo rzadko pozwoli zjeść lub przespać się w karczmie drużynie poszukiwaczy przygód, mającej w swoich szeregach ulkmena. Jeśli przedstawiciel tej rasy wejdzie do wioski lub miasta, miejscowi prawdopodobnie go zaatakują. Mówiąc krótko, gracz, który stworzył sobie postać ulkmena, będzie miał duże trudności.

Modyfikatory rasowe

Zręczność: -1

Siła Fizyczna: +2

Żywotność: +3

Percepcja: -1

Siła Woli: 0

Charyzma: -2

Karma

Kostka: k4

Koszt w punktach legend: 12

Początkowa karma: 5

Maksymalna karma: 20

Modyfikator szybkości

Szybkość: Zręczność -2

Umiejętności i ograniczenia rasowe

Ulkmeni mogą uzyskiwać niektóre moce Horrorów (patrz PZ, str. 291) jako talenty. Moce te, wyszczególnione w Tabeli mocy Horrorów, może otrzymać każdy ulkmen niezależnie od dyscypliny, a traktowane są one jako talenty odpowiedniego kręgu. Kiedy wykorzystywane są przez Horrorzy, wymagają testu rzucania czarów; gdy korzysta z nich ulkmen, aby określić potrzebny stopień, należy do-

dać poziom danego talentu i stopień Percepcji postaci, nawet jeśli ulkmen posiada rzucanie czarów. Koszt takiej mocy-talentu w punktach legend wynosi tyle samo, co zwykle talentu z odpowiedniego kręgu.

Ponieważ ulkmeni powstałi po części w wyniku działania magii Horrorów (patrz Vasogethia, str. 159), są oni wrażliwi na wszystkie zaklęcia i talenty, wymierzone w Horrorzy bądź ich konstrukty.

Ograniczenia dyscyplin

Ulkmeni nie mogą być Kawalerzystami, Powietrznymi Łupieżcami, Powietrznymi Żeglarzami, Trubadurami czy Zbrojmistrzami.

MAGIA VASOGETHIAŃSKICH LASÓW

Oto wskazówki ułatwiające opisanie efektów działania splugawionej przestrzeni astralnej Ciemnego Lasu, z uwzględnieniem surowej magii oraz owoców Pasji i owoców Horrorów.

TABELA MOCY HORRORÓW

Moc Horroru	Dostępne od kręgu
Spaczenie karmy	4
Ożywienie umarłego	6
Groza	8
Zły los	10

Efekty działania surowej magii

Skażenie przestrzeni astralnej Ciemnego Lasu nie rozkłada się jednolicie. Bezpieczne rejony leżą tuż obok skażonych czy nawet splugawionych stref. Z tego też powodu magowie, używający surowej magii w Ciemnym Lesie, nigdy nie mogą być pewni, w jakim rejonie się akurat znajdują. Wyjątkiem od tej zasady jest strefa otaczająca Wieżę (patrz Vasogethia, str. 155), która jest skażona w promieniu 5 kilometrów. Aby określić stan przestrzeni astralnej w danym miejscu, należy rzucić 2k6 i sprawdzić wynik w Tabeli surowej magii.

Z przyczyn, których nie udało się dotąd wyjaśnić żadnemu magowi, skażenie astralnej przestrzeni w Ciemnym Lesie działa nieco inaczej niż w innych miejscach. Zamiast otrzymywać zwykle obrażenia, postacie ryzykują niezwykłą przemianę. Kiedy postać używa surowej magii w Ciemnym Lesie, należy wykonać test spaczenia o trudności równej obronie magicznej maga według standardowych zasad surowej magii (patrz PZ, str. 156). Potem należy spojrzeć do Tabeli spaczenia i na podstawie liczby sukcesów określić, jak skomplikowana przemiana zaszła.

Przemiana wstydliva może wywoływać docinki i być przeszkodą w kontaktach. Przykładem może być tu inny ko-



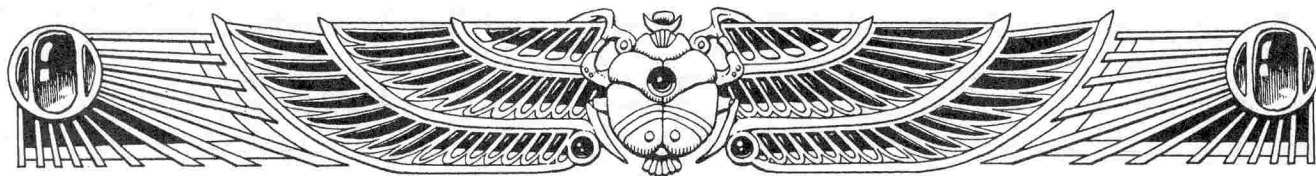


TABELA SUROWEJ MAGII

Wynik rzutu	Obszar przestrzeni
2	Bezpieczny
3-5	Otwarty
6-11	Skażony
12	Splugawiony

lor skóry i włosów, nie dający się usunąć zapach spoconego ciała, brzydkie blizny lub zmiany na skórze, tiki nerwowe, jakanie się lub przypadkowe używanie niewłaściwych słów.

Przemiana **niewygodna** niekiedy ogranicza możliwości bohatera. Postać może odczuwać irracjonalne napady lęku lub nerwice, które uniemożliwią jej wykonywanie pewnych czynności lub zmuszają do zachowywania się w niewłaściwy sposób. Śmielek może się też łatwo męczyć, potrzebować dwa razy więcej jedzenia, aby się nasycić, mieć problemy ze zwierzami itd.

Poważna strata oznacza permanentne zmniejszenie cechy lub stopnia talentu. Większość postaci traci punkt Percepcji, Siły Woli, Charyzmy lub traci poziom *rzucania czarów*, *tkania wątków* bądź *rytuału karmicznego*.

Kalectwo to rana lub nerwica, która poważnie odbija się na zdrowiu postaci: utrata wzroku lub mowy, uschnięcie kończyny, zniekształcenie tak potworne, że uniemożliwiające każdą próbę kontaktu z innymi lub coś naprawdę strasznego (jak niespodziewany zanik całego układu pokarmowego). Postać może też stracić 1k6 poziomów rozmaitych istotnych talentów, takich jak *rzucanie czarów*, *tkanie wątków* czy *rytuał karmiczny*. Gracze powinni wiedzieć, że takie rzeczy mogą ich spotkać, jeśli tylko będą na tyle głupi, że zdecydują się, by ich bohaterowie korzystali w Ciemnym Lesie z surowej magii. Jednak takie obrażenia powinny odnosić tylko postaci niezależne oraz bohaterowie pojedynczych przygód.

Znając ryzyko, jakie zwykle niesie ze sobą posługiwanie się surową magią, niewiele postaci graczy robi to regularnie. Jeśli weszło im już to w krew, lepiej niech MG ostrzeże ich ustami jakiegoś bohatera niezależnego o konsekwencjach używania surowej magii w Ciemnym Lesie, niż pozwoli postaciom odczuć to na własnej skórze.

OWOCE PASJI

Owoce Pasji to niezwykle magiczne skarby – pozostałości po Pasjach Vagothii, zabitych w wojnie z Horrorami. Owoc zapewnia k6 zdolności każdej postaci, która okaże się wystarczająco odważna, aby go zjeść. Mistrz Gry wybiera, jakie zdolności uzyska się po spożyciu konkretnego owocu; najczęściej są to talenty, ale mogą być to również umiejętności lub moce głosicieli (patrz **Księga wiedzy**, str. 85).

TABELA SPACZENIA

Wynik testu	Zmiana
Przeciętny	Wstydliva
Dobry	Niewygodna
Ogromny	Poważna strata
Wyjątkowy	Kalectwo

Postać, która wgrzyzła się w owoc, natychmiast zyskuje pierwszą zdolność, choć musi wydać połowę normalnej liczby punktów legend, które ta by kosztowała. Jeśli śmielek nie mógłby jej normalnie zdobyć, należy traktować ją jak umiejętność uzyskaną dzięki *wszechstronności*, nawet jeżeli postać nie jest człowiekiem, i dodać do jej kosztu 100 punktów legend (koszt *wszechstronności* poziomu 1). Przed podzieleniem liczby punktów legend na pół należy dodać 100 punktów za *wszechstronność*. Jeśli postać nie posiada odpowiedniej liczby punktów legend, należy odpisywać na konto nowej mocy wszystkie uzyskane od tego momentu punkty, aż do jej spłacenia.

Postać, która uzyskała pierwszą zdolność, może poprzez medytację zdobyć następną. Kiedy próbuje tego po raz pierwszy, Mistrz Gry mówi graczowi, ile punktów legend kosztuje następną zdolność, ale nie podaje jej nazwy. Gracz decyduje, kiedy wydać punkty legend, ale jaką umiejętność uzyskał, dowie się dopiero wtedy, gdy już je wyda.

Owoce Horrorów

Owoce Horrorów to przeklęte odpowiedniki owoców Pasji, od których trudno je odróżnić. Efekty ich spożycia są analogiczne do korzystania z surowej magii w skażonym rejonie lasu. Aby określić odpowiednik kręgu zaklęcia, należy dodać 2 do kręgu dyscypliny postaci (lub najwyższego kręgu w przypadku postaci, posiadających kilka dyscyplin). Dodatkowo, zależnie od decyzji MG, owoce innowymiarowych bestii mogą obdarzyć postać mocą Horroru o stopniu równym Sile Woli (lub *mocy woli*) postaci. W takim wypadku każdy owoc obdarza tylko jedną mocą.

VASGOTIAŃSKI SŁOWNICZEK

barrita nazw. wł. – członek nieprzychylnych Theranom vagothiańskich plemion sprzed Pogromu

imperialny nazw. wł. – popierający There, „cywilizowany” Vagothianin

fruelling rzecz. – imperialny, który uważa, że nie należy czcić obcych Pasji

hoemofoel rzecz. – liściowiec

nowy barrita nazw. wł. – Vagothianin, który po wizycie w Miejsu Ponownego Nazwania na powrót stał się barbarzyńcą

ulk rzecz. – vagothiańskie słowo oznaczające Horra





W TERAŃSKIM IMPERIUM CZEKAJĄ WAS NIEZWYKŁE PRZYGODY

Wielka Thera to serce potężnego i cudownego zarazem imperium o różnorodnych kulturach. Jego wpływy rozciągają się na cały świat Przebudzenia Ziemi, choć Barsawianie twierdzą coś innego. Thera zarządza kilkoma prowincjami, mniej i bardziej egzotycznymi.

- Kreana to kraina pełna magii, której większą część stanowią pustynie.
 - W Talei rządy sprawuje niezwykle, jeszcze nienarodzony bóg.
 - Porośniętą dżunglami Indrisę zamieszkują niezwykle i potężne istoty.
 - Marakanie wykorzystują Horrory w walce z Theranami.
 - Vagothia nosi ślady wyniszczającej walki Horrorów z Pasjami.
- Therańskie Imperium*** to podręcznik przeznaczony dla Mistrzów Gry i graczy, wypełniony teoretyczną i praktyczną wiedzą o najpotężniejszym państwie Przebudzenia Ziemi.



FASA
CORPORATION



#EDTIM

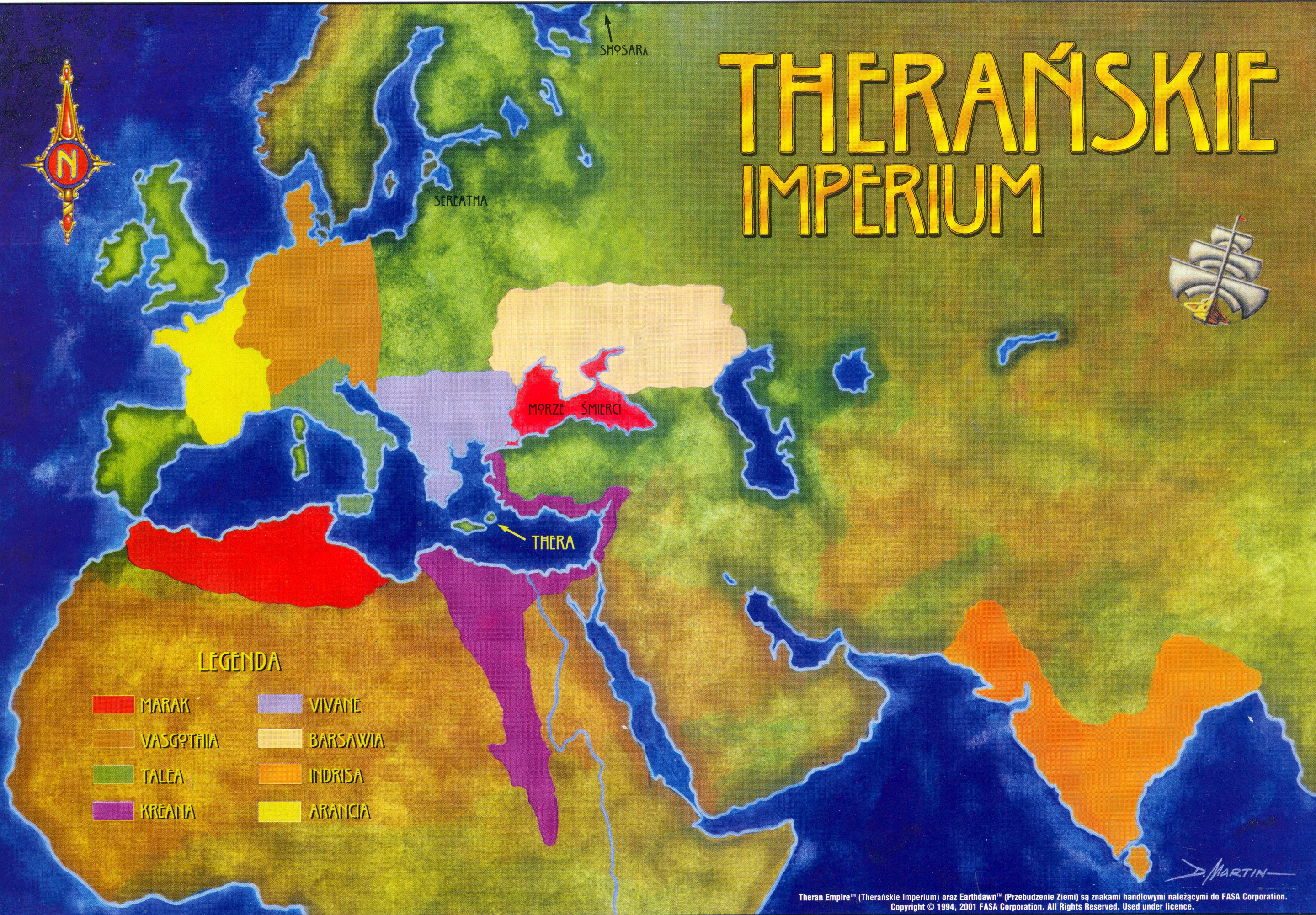
ISBN 83-87968-34-X



9 788387 968342

Theran Empire™ (Therańskie Imperium) oraz Earthdawn™ (Przebudzenie Ziemi) są znakami handlowymi należącymi do FASA Corporation.
Copyright © 1994, 2001 FASA Corporation. All Rights Reserved. Used under licence.

THERAŃSKIE IMPERIUM



LEGENDA

MARAK	VIVANE
VASGOTHIA	BARSAWIA
TALEA	INDRISA
KREANIA	ARANCIA

D. MARTIN