

Barsawia naszych czasów

Marcin AJFEL Zawiałak

„Więc wybierasz się do Barsawii? Wierz mi przyjacielu, czegokolwiek oczekujesz od tego kraju, przyjdzie Ci zmagać się z czymś zupełnie innym. Throalskie księgi oprowadzą Cię wprawdzie po cudownych, legendarnych miejscach, tętniących życiem osadach i wspaniałych plantacjach, dających zbiory dwa razy do roku. Zanim jednak postawisz swe stopy na tej ziemi, spójrz na Barsawię taką, jaka jest naprawdę – przez pryzmat jej krwawej, przepełnionej cierpieniem historii. Barsawia to kraj zniszczony, spustoszony i sprofanowany. Bezpowrotnie.”

Dla obywateli Imperium Therańskiego Barsawia jest dziką, barbarzyńską ziemią. Dla Throalu jest wspaniałą ojczyzną, która jednoczy mieszkających tu Dawców Imion. Jednak i jedni, i drudzy mają świadomość tego, że magicznie zalesiane pustkowia i imponujące, na nowo wznoszone osady nigdy nie usuną blizn, jakie zadał światu Pogrom.

Barsawia nie jest krajem tętniącym życiem. Podróżując tędy, drużyna skazana jest na marsz przez pustkowia, zapomnianą dzicz, gdzie kiedyś miało miejsce wiele doniosłych wydarzeń, lecz dziś pozostać po nich mogły tylko legendy. Na wielu obszarach nie zdążyła odrościć się roślinność. Nie tylko na Złoziemiu czeka adeptów marsz po kamienistym, nierównym gruncie; cała prowincja pełna jest bezdroży, gdzie jedyną roślinność stanowią niezdrowo powykręcane drzewa. Na każdym kroku można natknąć się na zgłiszcz i pokryte warstwą mchu ruiny. Tak wyglądają dziś miejsca Barsawii, w których kiedyś tętniło życie. Rany zadane przez Pogrom widać na każdym kroku.

Wydawało Ci się, że jest trochę inaczej? Jaka jest Barsawia, po której wędrują Twoi gracze? Uznałeś, że Pogrom to przeszłość, a jedyny po nim ślad to wypełnione skarbami kaery? Czego jest w Twojej Barsawii więcej: ponurych śladów Długiej Nocy i przygnębiających zgłiszcz czy rozkrzyczanych t'skrangów na wyładowanym przyprawami parostatku, w gigantycznym, pełnym kupców porcie, gdzie kwitnie handel, a nad miastem unoszą się dziesiątki statków powietrznych? Musisz się zdecydować na jedno z dwojga. Tutaj nie ma miejsca na złoty środek.

Proponuję podróż przez prawdziwą Barsawię – taką, jaką musiała się stać po tym, z czym przyszło jej się zmagać. Podróż przez krainę zmęczoną historią, na wpół uśpioną, gdzieś budzącą się, ale wszędzie usłaną ruinami starożytnych osad, pozostałościami po tym, co dziś istnieje tylko w legendach.

Wierz mi, warto spojrzeć na Barsawię w ten właśnie sposób. Jeżeli jeszcze tego nie zrobiłeś, wkrótce przekonasz się, że masz do czynienia z zupełnie innym, ciekawszym światem. Pokochasz go na nowo i zarazem znienawidzisz.

KAERY

W całej Barsawii jest mnóstwo kaerów. Jedne przetrwały i stoją dziś puste jako pamiątka po Długiej Nocy. Inne, które również nie ustąpiły Horrorom, lecz zapomniane przez świat wciąż pozostają zamknięte, zamieszkane przez lud od wieków żyjący w trwodze. Wreszcie znajdujemy kaery, których mieszkańcy nie mieli szczęścia. Zginęli wszyscy, zwykle po długich mękach. Często, na skutek opętania, sami zbiorowo odbierali sobie życie. Horror zaś karmił się ich strachem i bólem. Ale to już na szczęście przeszłość, w dodatku wszyscy ją znają... Po co się powtarzać?

Właśnie... ile razy, spacerując po zniszczonym kaerze Twoja drużyna pomyślała o tym, że włóczy się po zbiorowej mogile, że jest to miejsce wiecznego spoczynku kilkuset osób? Miejsce, w którym cała niezależna społeczność Dawców Imion żyła, pracowała, bawiła się – i w końcu została wymordowana w wyjątkowo okrutny sposób. Przecież eksplorując kaer, drużyna natrafia na dawne sypialnie, łazienki, sale zgromadzeń. Być może niektórzy z bohaterów pamiętają nawet swój rodzinny kaer, gdzie wraz z bliskimi spędzali dni, miesiące, lata...

Zniszczone kaery to naprawdę przygnębiające miejsca (choć równie często stanowią przy tym architektoniczne dzieło sztuki). Nawet najbardziej pozbawiony uczuć adept, znajdując się w takim miejscu, choć na chwilę ucieknie myślami do czasów, gdy był to dom, a nie grobowiec.

Zapomnij o kaerach jako nieskończonej ilości *dungeonów* z Horrorem lub przynajmniej bandą zombie na najniższym *levelu*. Niech będą tym, czym uczynił je los: pamiątką tragicznych wydarzeń; dla wielu Dawców Imion mniejszym niemalże świętym, a przynajmniej godnym szacunku. W końcu każdego mógł spotkać taki los. Niech panująca w nich cisza doprowadza do szaleństwa. Niech szczątki pomordowanych dają obraz temu, co się tu działo. Każdy kaer powinien zapadać w pamięć w inny sposób, a jednocześnie stanowić na tyle mocny „kopniak psychiczny”, by adepci po opuszczeniu schronienia nie chcieli nawet wspominać tego, co zobaczyli.

Od zakończenia Pogromu kaery stały się nieodłącznym elementem barsawiańskiego ponurego krajobrazu. Pamiętaj jednak, że nie jest to sterta ponumerowanych bunkrów. Każdy kaer jest legendą samą w sobie.

HORRORY

Absolutnie pewne jest to, że część Horrorów pozostała w Barsawii, choć wielu mieszkańców prowincji myśli inaczej. Poza tym nikt, zadając astralnej bestii ostateczny cios, nie może mieć pewności, czy właśnie nie uwolnił prowincji od ostatniego z Horrorów. Mimo, iż jest to skrajnie nieprawdopodobne, istnieje taka możliwość. Poza tym pospolicie mieszkańcy Barsawii (często również bohaterowie) mają bardzo skromną wiedzę na temat tych istot, co może potęgować zjawisko tworzenia różnych dziwacznych teorii. Warto, by drużyna odpowiednio długo poczekała na pierwsze spotkanie z Horrorem. Niech słyszą

wiele przydatnych wskazówek oraz wyssanych z palca bzdur o ich istnieniu, wyglądzie i możliwościach. Niech będzie tych informacji cała lawina, masa plotek, zalew opowieści itd. Jeżeli masz na to ochotę, nic nie stoi na przeszkodzie, by cały czas drużyna pozbawiona była dowodów na to, że te istoty wciąż są w Barsawii. Jeżeli któryś z BG powątpiewa, niech okoliczności mu sprzyjają! Najważniejsze, by spotkanie z Horrorem było zaskakujące pod każdym względem. Masz tutaj naprawdę ogromną swobodę. Wygląd i zdolności tych istot są za każdym razem niepowtarzalne!

Pamiętaj jednak, że nie są to zwykłe stwory, stanowiące kolejne ogniwo barsawiańskiego ekosystemu. Horrory są istotami astralnymi, potężnymi zarówno fizycznie, jak i umysłowo. Sprytne, podstępne, przebiegłe, a jednocześnie bardzo inteligentne i bezlitosne. Jeżeli drużyna wyobraża sobie Horrorra jako czterometrowego humanoida – w takim razie niech bohaterowie spotkają groteskowe, ślimakopodobne monstrum wysokości ok. 80 centymetrów. Niech jednak szokuje ono na każdym kroku. Nawet niewinnie wyglądający, pełzający stworek może eksplodować falą potężnej, ksenomanckiej magii.

Drużyna powinna bać się tych istot. Horrory muszą jednak nie tylko przerażać. Oprócz przyniatającego, koszmarnego głosu, którym Horror przemówi, oprócz obrzydliwego i potężnego wyglądu zewnętrznego oraz niemałych zdolności magicznych, powinno być coś jeszcze. Połącz bijącą z niego grozę z fizycznym i umysłowym cierpieniem, które musi znosić. Drużyna powinna to zauważyć. Pogrom okazał się okrutny nie tylko dla Dawców Imion. Wiele spośród szalejących w Barsawii Horrorów, na skutek spadku poziomu magii, jest dziś cieniem swet dawnej potęgi. Stwór będzie znacznie ciekawszy, gdy nie ukryjesz tych cech pod jego fizyczną powłoką, lecz przeciwnie, uwypuklisz je na tyle, by było wyraźnie widać, że Horror jest słaby. Spadek magii go stłamsił i zniszczył. Stwór cierpi. Nie brak mu dawnego okrucieństwa ani bezwzględności, jednak mimo iż dla adeptów pozostał trudnym przeciwnikiem, w porównaniu ze swą pogromową postacią jest jak dotknięty reumatyzmem starzec przy krzepkim młodzieńcu.

Horrorów nie spotyka się w Barsawii często. Znacznie więcej się o nich słyszy. Strach przed tymi istotami tak głęboko zakorzenił się w umysłach mieszkańców prowincji, że wszystko, co podejrzane bądź niezrozumiałe, na pewno ktoś skojarzy z bestią z innego wymiaru. Na skutek paranoicznych obaw wielu zupełnie niewinnych Dawców Imion zostało wygnanych z rodzinnej wioski. Jeżeli mieli mniej szczęścia – a sąsiedzi i rodzina nie byli na tyle miłośni – zaczynały płonąć stosy...

W dużych miastach sytuacja wygląda trochę lepiej, ale małe barsawiańskie wioski, leżące gdzieś na odludziu, nie należą do sympatycznych miejsc. Skoro na skutek najzwyklejszego strachu i samozachowawczego instynktu mieszkańcy mają ograniczone zaufanie do najbliższych, pomyśl, w jaki sposób przyjmować będą przyjezdnych? Jak zostaną przywitani zmęczeni wielodniową podróżą bohaterowie? Jeżeli ktoś oczekuje radosnych okrzyków i wspaniałej uczyty powitalnej, czeka go spore rozczarowanie. Z pewnością w wiosce zapanuje radość, ale dopiero wtedy, gdy drużyna zniknie za linią horyzontu.

MIASTA

Mamy już wykrystalizowany krajobraz Barsawii, wizję tutejszych kaerów i mieszkańców lokalnych wiosek. Prowadzisz więc drużynę przez świat mający za sobą apokalipsę. Jednak w tym bezmiarze pustki i dziczy pozostały miasta: ogromne kompleksy budowli, skupiska Dawców Imion, domy kupieckie, ośrodki władzy i nauki. Może tutaj jest szansa na ucieczkę od śladów koszarnej Długiej Nocy? Czy wizyta w którymś z barsawiańskich miast pozwoli uciec od prześladowających pozostałości po Pogromie?

Powiedziałem na początku, że rany zadane przez Pogrom widać w Barsawii na każdym kroku. Nie inaczej jest w miastach.

Wizyta w Kratas może tylko potęgować obraz zniszczeń i zagłady, która ogarnęła świat. W końcu Miasto Złodziei wzniesiono na ruinach wielkiej cytadeli, której szczątki miejscowi zdążyli splądrować wiele lat temu. Mamy więc zniszczone pozostałości po wspaniałych budynkach, popękane fragmenty posągów, tonące w stercie gruzu resztki dzieł sztuki. Na tych pozostałościach wspaniałego niegdyś miasta powstało Kratas: sklecone z przypadkowo dobranych desek, proste, brudne, drewniane domostwa, czasami wsparte na fragmentach starożytnych murów. Jeżeli chcesz uciec od śladów Pogromu, omijaj Kratas szerokim łukiem. To miasto może Cię tylko przygnębić.

Iopos i Travar to miasta, które przetrwały Pogrom właściwie bez szwanku. Teraz nie pasują jednak do spustoszonego otoczenia. Największą sławą okryty jest właśnie Travar – zawsze przedstawiany jako jedyne miasto, które w pełni zachowało przedpogromowe piękno białych wież i złotych iglic. Jednak kiedyś Travar był jednym z wielu Złotych Miast, natomiast dziś wznosi się w cieniu ponurego Złoziemia, przestając zupełnie pasować do tej prowincji. Mimo całej wspaniałości, Travar jedynie przypomina jak piękna była kiedyś Barsawia i jaka już nigdy nie będzie.

Urupa jest niewielkim portowym miastem wzniesionym po Pogromie. Nie szokuje wprowadzie wielkością, rozwija się jednak najszybciej spośród wszystkich osad w prowincji. Mimo wielu zalet, każdy przyzna, że Urupa nie grzeszy urodą i mieszkańcy pobliskich kaerów, którzy założyli miasto, jakby zapomnieli o całym kulturowym dziedzictwie swych przodków. Być może zlepek bardzo wielu odmiennych kultur, które wspólnie stworzyły miasto, uczynił Urupę paskudną papką skrajnego bezguścia.

Vivane nie potrzebuje śladów Pogromu, by przygnębiać swoimi powojennymi zgłiszczami, zwanymi obecnie Zniszczoną Dzielnica. Są to bodaj największe slumsy, jakie zna świat. Do tego na wpół zniszczone katakumby, w których ślady Pogromu i szalejących Horrorów są aż nadto widoczne.

Jerris odstrasza swym wyglądem już z daleka. Po Pogromie miasto przykryła warstwa dziwnego pyłu, który bynajmniej nie dodaje miastu uroku. Osadzone niejako w szponach Pustkowi i Zatrutego Lasu, za wszystkich stron przypomina o śladach Pogromu, których nikt nie potrafi usunąć.

Pozostaje wreszcie nietknięty przez Pogrom Throal. Mimo całej swej wspaniałości, trzeba otwarcie stwierdzić, że dzisiejszy Throal tuż przed Pogromem musiał zostać w znacznej mierze przebudowany, gdyż naturalna konstrukcja dawnej stolicy uniemożliwiała uczynienie z niej kaeru. Poza tym właśnie podczas Długiej Nocy Throal doświadczył bezpośrednio szaleństwa Pasji, kiedy to głosiciele Raggoka dokonali rzezi rodziny

królewskiej. Krasnoludy niezbyt chętnie wspominają także to, że kaer Throalu wcale nie był taki nietykalny, jak się powszechnie uważa. Za panowania Varulusa I część schronienia uległa zniszczeniu; poza tym, co istotniejsze – miała miejsce seria egzekucji na członkach domu Endour, który sprzymierzył się z Horrorami. Na szczęście kaer Throalu faktycznie utrzymał się, ale teksty throalskich fanatyków o sterylnej czystości krasnoludzkiego królestwa lepiej czytać z przymrużeniem oka.

SHIVOAM

Snując opowieść o zniszczonej, ponurej Barsawii, prowadząc drużynę przez jej krainy, nie sposób nie natknąć się na Wężową Rzekę, która płynie przez niemal wszystkie regiony prowincji. Informacji o niej masz sporo. Opisana została bardzo dokładnie i ciekawie. Uważaj jedynie, by nie potraktować spotkania z *Shivoam* zbyt krótkowzrocznie. Masz nagromadzone mnóstwo faktów, opisy *aropagoi*, nawet charakterystyki *shivalahal* poszczególnych Domów. Statki atrakcji, piraci, odwieczne konflikty na rzece i handel na gigantyczną skalę. Pytanie brzmi tylko, jak się ma głośna, energiczna *Shivoam* do posępnej Barsawii, o której snujesz opowieść?

Wężowa Rzeką jest ogroma – o tym wiedzą wszyscy. Jednak tylko na pierwszy rzut oka informacje o niej sugerują, iż zatłoczona jest parostatkami handlowymi i piratami. Faktycznie znajduje się tutaj wiele wiosek t'skrangów; większość towarów między Urupą a Travarem podróżuje właśnie tędy. Nie zmienia to jednak faktu, że ten pozornie najaktywniejszy południowy odcinek jest niebezpieczną dziczą. Szeroka na wiele kilometrów rzeka płynie skrajem dżungli i czasami trzeba kilku dni, by zobaczyć tutaj statek. Poza tym historia t'skrangów też nie jest sielankowa ani beztroska. Znakomita większość ich wiosek leżących w dopływie Serwos została zniszczona podczas Pogromu. Aż do ujścia Galangi mijamy tu niezliczoną liczbę podwodnych cmentarzysk z posębnymi, obrosniętymi mchem kamiennymi wieżami wystającymi z wody. Niewielu o tym pamięta, a jest to obecnie element najbardziej charakterystyczny dla tutejszego „popogromowego” krajobrazu.

Bardziej znana jest natomiast historia Domu T'kambras. O krwawych dziejach przypominają nie tylko Rozerwane Wieże w Górach Tylońskich – na całym żeglownym odcinku Tylonu znajdowały się wioski T'kambrasów i wszystkie zostały zniszczone. A więc znowu na naszej drodze pojawiają się ruiny i zgłiszcz. Oczywiście, pozostają cuda świata, takie jak Szesnaście Wież K'tenshin czy Pływające Miasto V'strimon. Powinieneś je jednak ukazać jako ostatnie perły pięknych czasów, które musiały przeminąć. Wspaniałe pamiątki cudem ocalałe wśród zgłiszcz.

Tak więc pamiętaj: na Wężowej dzieje się wiele, ale nie zmienia to faktu, że podobnie jak cała prowincja, również *Shivoam* otoczona jest dzikimi bezdrożami i adeptom stale przyjdzie potykać się tutaj o ślady innego świata sprzed Długiej Nocy. Rzeką często sprawia wrażenie opustoszałej i zapomnianej, podobnie jak wiele barsawiańskich ziem.

NA ROZCHODNE

Tutaj wypada zakończyć podróż przez „Barsawię naszych czasów”. Plugawa przemiana, jaka dotknęła ten świat, widoczna jest wszędzie – choć, rzecz jasna, nie

wspominałem o wszystkim, co w Earthdawnie może nas spotkać. Starłem się uwypuklić pewne elementy, moim zdaniem istotne, lecz niestety często zapominane. Nie spomniałem o regionach Barsawii, w których ślady Pogromu widoczne są aż nadto. Nie sądzę, by trzeba było po raz kolejny roztrząsać tragedię Krwawej Puszczy, Parlainth, Kara Fahd, Złoziemia czy Skawii.

Niestety, łatwo (czasem nieświadomie) usunąć wszelkie ślady Pogromu z codziennych obrazów Barsawii, jakie mają przed sobą bohaterowie. Nietrudno wypełnić wody Wężowej dziesiątkami parostatków, a niebo prowincji przyozdobić wspaniałymi flotami powietrznymi. Przrzeczne poletka zamienić w cudowne winnice, miejsce ulice oczyścić z tak charakterystycznego dla nich fetoru, rolę kaerów zdegradować do siedlisk paskudnych stworów, które trzeba doszczętnie wybić. Pytanie tylko, czy warto? Czy może lepiej koncentrować się wokół tego, co czyni Barsawię *neverlandem* jedynym w swoim rodzaju? Zniszczonym, ale nie martwym, mogącym odrodzić się tylko dzięki śladom dawnych dni – dzięki legendom.

Żyjemy w Wieku Legend. To one sprawiają, że zniszczona Barsawia wciąż żyje i powoli budzi się ze snu.

Tutaj nasz drogi się rozchodzą, przyjacielu. Ale podróż przez Barsawię dopiero się zaczyna. Smutny to kraj, przyznasz... Trudno się jednak dziwić. Ważne, że Barsawia wciąż żyje. Rany zadane przez Pogrom nadal krwawią, lecz ten kraj nie umarł. Żyje i cierpliwie czeka na lepsze dni...