

Nowa Thera

autor: Marcin "Puenta" Sokulski

Szlachetny J?role!

Zgodnie z Twoją prośbą zebrałem pewne wiadomości o Nowej Therze. Zastanawia mnie jednak Twoje zainteresowanie tym miastem. Jest to stolica Vasgothii ? prowincji pozbawionej, według naszych wiadomości większego znaczenia strategicznego. Wierzę, tym niemniej, że Twoje decyzje są, jak zawsze, przemyślane. Niestety czas, który mi daleś, był zdecydowanie zbyt krótki na rzetelne i własnoręczne zebranie informacji. Tom o Imperium Therańskim, przygotowany przez Merroxa po niedawnym sympozjum naukowym w Therze, nie zawierał niestety zbyt wielu informacji o tym mieście. Prawdopodobnie tylko dzięki opiece Pasji zdarzyło się coś, co znacznie przyspieszyło moją pracę. W Throalu pojawił się pewien młody przedstawiciel społeczności theraalhar z Maraku, który szukał kontaktu z nami. Oczywiście nie bezpośrednio z Okiem, ale z władzami królestwa.

Talib II Archimon w swoim dalekim kraju słyszał o pewnych stosunkach utrzymywanych w przeszłości między nami, a Górskim Cieniem i Lodoskrzydłym. W zamian za skontaktowanie go z którąś z tych bestii, podzielił się swymi wiadomościami o Nowej Therze, którą był opuścił bezpośrednio przed przybyciem do Barsawii. Nie znamy dobrze motywów jego postępowania. Podejrzewamy, że może się ono wiązać z toczącym się obecnie w Maraku powstaniem przeciwko therańskim okupantom. Ale trzeba się jeszcze o tym upewnić. Oczywiście nie zdradziliśmy mu nic więcej oprócz kilku niejasnych wskazówek. Skierowaliśmy go natomiast do pomocy pewnej grupce adeptów, w której są dwaj nasi agenci. To pozwoli nam mieć go cały czas na oku.

Pozwoliłem sobie na tematyczne posegregowanie informacji o mieście. Proszę, oto co nam przekazał Talib.

Ogólne informacje o mieście:

Spędziłem w Vasgothii niezbyt wiele czasu. Mój pobyt tam nie ograniczał się jednak wyłącznie do gościny u mojego gospodarza i do rozmów z nim. Poświęciłem również kilka chwil na zwiedzenie okolicy i zapoznanie się z miejscowymi ciekawostkami, w związku z czym mogę wam opisać Nową Therę, w stopniu, w jakim dane mi było ją poznać.

W momencie zbliżania się do miasta Dawca Imion odnosi wrażenie, że przybywa do podłej i zatęchłej dziury. Zwłaszcza jeśli wcześniej wychował się w Marakazarze i często bywał w innych z pozostałych Czterech Miast, a już w szczególności, jeśli leci właśnie statkiem powietrznym z samej Wielkiej Thery. Ale rozumiem, że mieszkańcy Barsawii mogliby się nim zachwycać. Zresztą przyznam, że po spędzeniu kilku tygodni w Nowej Therze zmieniłem odrobinę swoje zdanie. Ale wszystko po kolei...

Miasto położone jest na prawym brzegu Naetoedy - jednej z dwóch głównych rzek prowincji, wypływającej z gór Karalkspur. Przed Pogromem, oraz kiedy zostało przykryte chroniącą je kopułą z żywiołów, leżało o jakiś kilometr od niej. Po Długiej Nocy zdołało się trochę rozrosnąć i dotrzeć do jej brzegów, mimo problemów demograficznych związanych z tym, co miejscowi nazywają Straszliwym Pragnieniem. Rozrost nastąpił zresztą głównie w kierunku północnym, a reszta granic pozostała z grubsza taka sama jak setki lat temu. Ilość mieszkańców miasta aktualnie odrobinę przekracza trzydzieści tysięcy. Nie jest to zbyt zawrotna liczba. Słyszałem, że w Indrissie lub Kataju niektóre wioski mogą być tej wielkości. Thera zbudowana jest z kilku różniących się od siebie rejonów. Rozmieszczone są one jednak dosyć niestandardowo, gdyż w sposób pierścieniowy. Każda następna dzielnica otacza poprzednią. Oczywiście występują też pewne różnice wewnątrz poszczególnych sfer miasta,

w zależności od rodzaju i bogactwa Dawców Imion zamieszkujących daną okolice. Zresztą sam podział i nazewnictwo tych rejonów, czy też dzielnic jest nieformalne, i usłyszałem je dopiero od zaprzyjaźnionego na miejscu elfa Luciusa.

Dzielnica centralna i jej mieszkańcy:

Centralna dzielnica stolicy Vasgothii pozostała w większości taką, jaką wybudowali ją Therańcy jeszcze w zamierzonych czasach, kiedy miasto miało przede wszystkim wywierać wrażenie na barbarzyńskich plemionach zamieszkujących te ziemie. W samym jej środku znajduje się widoczna z daleka, ogromna iglica, mierząca znacznie ponad 100 metrów wysokości. Jej czubek stanowił niegdyś podparcie dla kopuły ochronnej skrywającej miasto przed Horrorami. Przyznam, że nie spotkałem się wcześniej z takim sposobem zabezpieczenia przed Pogromem ? ani w miastach Maraku, ani w Stolicy Imperium, ani nawet w żadnej z ksiąg poświęconych rytuałom chroniącym przed astralnymi bestiami.

Iglica została zrobiona z jednego fragmentu jasnej barwy kamienia, i wyrzeźbiona tak, by jej podstawą był pięciokąt, jaki powstanie po połączeniu ramion idealnie symetrycznego pentagramu. Bez wątpienia Therańscy magowie musieli użyć potężnych zaklęć by znaleźć i przetransportować tak duży blok skalny, oraz by go ukształtować bez najmniejszego błędu. Na każdej ścianie iglicy wyrzeźbione są runy ochronne, nadające moc kopule. Od wysokości około siedemdziesięciu metrów, tam gdzie słup zaczyna się zwężać, rozpoczyna się ciąg run pokrytych esencją żywiołów. Każda jego ściana pokryta jest esencją innego żywiołu. Najwyższe runy całe są pokryte orichalkiem. Według mojego gospodarza - Arcaniona iglica jest wciąż zupełnie sprawna i wystarczyłoby jedynie odprawić rytuał, by z znów przemienić miasto w cytadelę.

Obiekt ten okala niezwykle zaprojektowany park, będący dowodem na to, że nawet w takich rejonach, można zadbać o piękno. Stoją w nim marmurowe i spiżowe posągi przedstawiające Elianara Messiasa, Kearosa Navarima, oraz kilku Najwyższych Gubernatorów Thery i trzynastego Gubernatora Vasgothii ? orka Pulnietrala zwanego Sympatycznym. Ten ostatni pomnik wyjątkowo upodobało sobie miejscowe ptactwo jako obiekt nieustannych ataków. A wiecie chyba w jaki sposób ptaki atakują pomniki?

Wokół ogrodu rozciąga się właśnie to, co miejscowi nazywają dzielnicą centralną, bądź też dzielnicą bogaczy. Dwoma największymi obiektami tego sektora są stojące w pobliżu siebie therańskie piramidy schodkowe. Przez kilkaset lat były one pracownie rozbudowywane, tak, że nie wiadomo gdzie zaczyna się jedna, a kończy druga. Pierwsza to siedziba gubernatora Vasgothii. Sąsiaduje z nią zaś baza operacyjna Domu Gascilium, znajdująca się obok, gdyż od czasu podporządkowania sobie prowincji przez Gasciliumów niemal każdy Gubernator pochodził z tego therańskiego Domu Szlacheckiego. Nawet w trakcie Pogromu, kiedy niemal wszyscy Therańcy opuścili miasto, wierni zauszniccy Domu Gascilium zamieszkiwali te budowle i na swój sposób pomagali w zlewaniu się ich w jedną całość.

W siedzibie operacyjnej Gasciliumów mieszka faktyczna władczyni Vasgothii ? Pularva Grotuun. Widziałem raz tą orczycę i mógłbym przysiąc, że wyglądała jak żywotrup. Nie sądzę by jakkolwiek Horror budził taki postrach wśród średniozamożnych mieszkańców prowincji, co ona. Decyduje o niemal wszystkich istotnych sprawach politycznych i gospodarczych na terenie kraju. Ma też kilka dziwactw, takich jak niechęć do wszelkich form tego co rozumie za rozpustę, wstręt do przebywania na świeżym powietrzu, czy wyżywanie się na Dawcach Imion postawionych niżej od niej. Słyszałem, że kazała kiedyś wychłostać dwoje służących, których przyłapała na pocałunkach. Przypuszczam, że została mianowana na dyrektora operacyjnego Domu w prowincji dlatego, że ta funkcja zaspokajała jej ambicje i pozwalała umieścić ją z dala od stolicy Imperium i tamtejszej polityki

Innym ciekawym mieszkańcem piramidy jest podobno Ferguntz ? jeden w wielu synów

Pularvy. Piastuje on stanowisko szefa zaopatrzenia Domu tej prowincji. Faktycznie oznacza to, że nie ma żadnej władzy. I tak jego decyzje dowolnie zmienia matka. Tym niemniej, to on był najbardziej zainteresowany stanowiskiem gubernatora, po wypadku jaki spotkał poprzedniego. Na skutek typowych politycznych zagrań w Therze, został nim jednak jego brat Enzwintz. Ferguntz, nie mogąc się z tym pogodzić, przybył do miasta i zajął pierwsze wolne stanowisko. Arcanion wspominał, że ork buduje sieć zaufanych informatorów i chce doprowadzić do usunięcia brata. Dziwne więc, że do tej pory nie było żadnej próby zamachu. Widać sytuacja ma być rozegrana inaczej. Być może to kwestia powiązań rodzinnych, ale kto zrozumie politykę Theran w takich sprawach. W bazie przebywa jeszcze niemal nieustannie cała zgraja wszelkiej maści polityków i innych urzędników Domu Gascilium. Wiele miejsca zajmują tam właśnie pokoje mające pomieścić różnych tymczasowych mieszkańców. Podobno też gdzieś tam są poukrywane małe przedmioty z zamkniętymi w nich duchami, które mają za zadanie słuchać. Cóż... Jeszcze raz wspomnę, że to Theranie i ich polityka. Sami rozumiecie.

Gubernator Enzwintz w przeciwieństwie do swojego brata jest zaś podobno mało zainteresowany swoim urzędem. Jeśli musi przedsięwziąć coś we własnym zakresie, robi się rzekomo wielce niesympatyczny. Najbardziej odpowiadają mu zadania polegające na sporządzaniu raportów lub tworzeniu statystyk. Byłem świadkiem jednego z dorocznych przemówień gubernatora z okazji rocznicy zapieczętowania cytadel Vasgothii, i przyznam, że robił wrażenie takie, jak każdy urzędnik. Na pierwszy rzut porządny, nie przesadnie wystrojony i straszliwie nudny!

Aktualnie najistotniejszym mieszkańcem siedziby gubernatora, nie licząc jego samego, jest Akarenti Vasgothii ? ork zwany Klehowa. Ani odrobinę nie przypomina M?zyu z Maraku. Można by go wziąć za odbicie gubernatora, ale dodatkowo posiada jeszcze kilka niesympatycznych cech. By się wykazać przed Pularvą, która nie znosi jakichkolwiek złych wieści, a wręcz przeciwnie ? musi raz na jakiś czas dostać dobrą nowinę, rozwinął dosyć specyficzną działalność. Konfiskuje wszystkie znalezione przez jego ludzi sprośne historyjki i wiersze. Oczywiście dotyczy to wyłącznie zwykłych, nisko postawionych mieszkańców prowincji, a nie Dawców Imion mogących się bądź wykupić, bądź jawnie sprzeciwić jego nakazom. Po każdej takiej większej akcji, leci do Pularvy z wywieszonym językiem i składa raport. Następnie rozprowadza te prace na czarnym rynku. A po kilku miesiącach są one niejednokrotnie znów konfiskowane. Zgarnia on na tej działalności niemałą ilość srebrników. Ale dla wpływowych jednostek jest to najwidoczniej bez znaczenia, skoro nikt o tym jeszcze nie doniósł pomarszczonej orczycy.

Te informacje w większości można było wyczytać już z materiałów dostarczonych Wielkiej Bibliotece przez T?sanas V?shale, ale dobrze zyskać ich potwierdzenie z innego źródła.

Budowlą, która najbardziej mnie zaintrygowała na tle całego miasta, jest rezydencja mojego wspomnianego już parokrotnie gospodarza. Miałem zaszczyt i przyjemność mieszkać u elfiego maga Arcaniona. Być może doszły już do was jakieś słuchy o nim. Jeśli nie, to pokrótce go przedstawię. W całej Therze jeszcze do teraz mówi się o nim jako o najbardziej obiecującym Pasterzu Niebios wszechczasów. Oczywiście wygląda młodo jak większość elfów, ale podejrzewam, że nie przekroczył jeszcze połowy przeciętnej długości życia tej rasy. Nie są mi znane powody dla których opuścił stolicę imperium i wycofał się z życia publicznego. Pewne jest jednak, że Theranie stracili dużo na tym fakcie.

Posesja, której właścicielem jest Arcanion, mogłaby pomieścić na swoim terenie małe osiedle. Znajduje się na niej jednak jedynie względnie nieduży parterowy budynek zbudowany głównie z białego marmuru. Z daleka jego wygląd jest nieco zbyt ascetyczny jak na tą dzielnicę. Białe, pozornie nie zdobione niczym ściany, po zbliżeniu się do nich na jakiś

metr okazują się być pokryte dokładnie małutkimi płaskorzeźbami z motywami roślinnymi. Wokół budynku, w promieniu jakichś dwustu metrów, rozciąga się to, co Arcanion dumnie nazywa swoim ogrodem. Cóż... Powiem, że jest to najzwyczajniejszy w świecie trawnik. Nie rośnie na nim nawet jeden kwiatek, chwast, czy inna roślina z wyjątkiem trawy. Inna sprawa, że w ciągu mojego pobytu jej długość nie uległa najmniejszej zmianie. Tak, jakby ktoś codziennie ją kosił. Podczas gdy nikt tego nie robił. Jestem w każdym razie przekonany co do tego. Przez ten ?ogród? prowadzi jedynie wąska kamienista ścieżka od ulicy do drzwi, z którymi wiąże się kolejna ciekawostka. Nie mają one żadnych zamków i otwierają się same kiedy ktoś tylko do nich podejdzie. Oczywiście nie mam pojęcia czy tak się dzieje w każdym wypadku. Raczej niewielu złodziei jest na tyle głupich by chcieć się tam włamać, a i inni goście specjalnie często nie odwiedzają Arcaniona.

Przybyłem do Vasgothii głównie po to, by porozmawiać z nim na temat jego osławionego zwycięstwa nad smokiem. Oczywiście okazało, że sytuacja wyglądała odrobinę inaczej, niż to opisują therańskie księgi. Arcanion przygotowywał się do tej walki przez dwa lata. A też Twórca Imion, którego zaatakował, dopiero osiągnął wiek dorosły, więc jego potęga była daleka od legendarnej. No i elf wcale nie zabił go z zimną krwią, jak słyszałem wcześniej... ale to mogę wam opisać w zamian za inną przysługę. Wspomnę tylko, że po tej potyczce udało mu się zaprzyjaźnić z gadem i przez kilka lat utrzymywali kontakt. Nie sądzę jednak by wyjawiał mi wszystko odnośnie powiązań i kontaktów z tym stworem. Nie wiem także gdzie on się teraz podziewa.

Wracając do Arcaniona... Zaczynał on swoją karierę adepta jako Iluzjonista, ale porzucił tę dyscyplinę na rzecz magii czarodziejskiej i magii żywiołów. Fakt ten okazał się dla mnie szczęśliwy o tyle, że gdy wyjeżdżałem z Nowej Thery, mój gospodarz sprezentował mi jedną z relikwii, które zdobył lata temu w Indrissie. Ta błyskotka była podobno noszona przez jednego z tamtejszych thibomata i zwiększa znacząco możliwości Iluzjonistów. Arcanionowi najwidoczniej przestała być potrzebna. A ja jestem zaszczycony, że okazałem się godny takiego daru. Swoją drogą nie wiem, jak można było porzucić własną dyscyplinę i podjąć się dwóch nowych. Słyszałem, że jedynie obsydianie poza Marakiem potrafią być adeptami aż tylu, ale wy zapewne macie jakieś lepsze informacje o tym.

Elf w swoim czasie znany był z tworzenia wielce zmyślnych przedmiotów magicznych, ale przestał się tym zajmować. Zdołałem jedynie rzucić okiem na wzorec jego laski i już jedynie po stopniu jego skomplikowania mogę stwierdzić, że musi mieć niezwykłą moc. Ale też i jej wygląd świadczy o kunszcie twórcy. Surowe drzewo obite jest srebrem z wytłoczonymi w nim runami wypełnionymi orichalkiem. W dwóch trzecich długości srebro płynnie przechodzi w drewno. Nie mam pojęcia jak uzyskał taki efekt, ale jest oszałamiający! Samo drewno układa się w kształt gałęzi, której liście oplatają nieduży kryształ świetlny. Chciałbym zobaczyć pozostałe z niemal legendarnych już dawnych twórców Arcaniona, jeżeli choć w połowie są tak piękne.

Najbardziej zaciekał mnie jednak przyjaciel często towarzyszący elfowi. Mnie dane było zobaczyć go tylko dwa razy, ale zakładam, że o wiele częściej był obok. Wydaje się wam zapewne, że jedynie Dawcy Imion z naszej sfery egzystencji mają naturę badaczy. Otóż okazuje się, że i niektóre istoty o wiele bardziej dla nas egzotyczne są zaintrygowane światem. Albo raczej mógłbym powiedzieć ? różnymi światami. Pewien duch żywiołu powietrza okazał się równie ciekawską osobą jak skrybowie z Wiecznej Biblioteki Thery, albo waszej Wielkiej Biblioteki. Badając zagadki istnienia, przemierzył kilka sfer astralnych, aż dotarł do naszego świata. Tutaj natknął się właśnie na Arcaniona, który był pierwszą osobą potrafiącą go zrozumieć. Od tego czasu uzyskuje on od niego wyjaśnienia co do obserwowanych w naszym świecie zjawisk, a w zamian nauczył elfa wielu czarów i znacznie poszerzył jego zrozumienie wszechświata.

W Nowej Therze przebywa jeszcze zwykle kilkoro innych Pasterzy Niebios. Podobno na stałe mieszka tutaj jeszcze dwóch tych magów, a często przybywają także inni w jakimś, sobie tylko znanym, celu. Takie Vasgothiańskie tajemnice jak osławione Wieże albo Ciemny Las i znajdujące się w nim pozostałości rzekomej walki Pasji z Horrorami ściągają tutaj zainteresowanych nimi potężnych Dawców Imion. Akurat dzień przed moim wyjazdem z prowincji do Arcaniona przyjechał pewien T'skrang. Pasterz Niebios T'salnosthoup chciał prosić elfa o pomoc w odnalezieniu smoczy Twardej Skóry. Ten jednak stanowczo mu odmówił i nakazał opuszczenie rezydencji.

Wspominany Arcanion faktycznie jawi się jako potężny mag, z którym warto nawiązać jakiś kontakt. Specjalnie sugerowałem Talibowi by dokładniej go opisał. Ale koniecznie trzeba zachować ostrożność. Nie wiadomo czy rzeczywiście zerwał wszelkie kontakty z Therą. A nawet jeśli tak się stało, to ciekawe, jakie fakty za tym stoją. Szkoda, że nasz informator nie posiadał większej wiedzy o innych Pasterzach Niebios. Zwłaszcza tych którzy mieszkają w mieście na stałe.

Ostatnim wartym uwagi budynkiem w tej dzielnicy jest Biblioteka Vasgothii. Jej nazwa brzmi niezwykle dumnie, prawda? Mieści się w wysokim prostokątnym budynku pokrytym typowymi dla Theran zdobieniami. A wewnątrz? Niestety nie ma tutaj zbyt wielu oryginalnych woluminów. Najwidoczniej Naczelnicy Bibliotekarze Vasgothii nigdy nie przykładali się do swojej pracy. Zmieniło się to niedawno, kiedy funkcję tę przejął krasnolud powiązany z therzańskim Domem Thaloss ? Arganti Otwarta Księga. Postanowił zdecydowanie poszerzyć zbiory swojego przybytku. Zatrudnił skrybów do opisywania zwyczajów dzikich plemion prowincji, zbiera informacje o innych częściach świata, stara się skupywać księgi od podróżnych i z innych bibliotek. Jest to doskonały sposób by się wzbogacić, jeżeli jest się przybyszem z odległych stron, zaopatrzonym w jakieś obce materiały naukowe. Pozostaje pytanie jakim cudem w ostatnim czasie tak bardzo zwiększyły się fundusze Biblioteki. Ale nie mnie to wiedzieć.

Dzielnica Kupiecka:

Obszar znajdujący się wokół dzielnicy centralnej to dzielnica kupiecka. Mieści się tam większość ośrodków handlowych miasta i mieszkają bogatsi Dawcy Imion. Znaczna część tutejszych domów zbudowana jest już z drewna, a czasami ze zwykłego kamienia. Miejscem gdzie najlepiej jest zaopatrzyć się w towary są jednak nie sklepy, a targowisko miejskie. Można tu znaleźć mnóstwo rzeczy, poczynając od artykułów spożywczych pochodzących z bogatych farm prowincji, poprzez magiczne przedmioty wydobyte z Wież, aż do sporadycznie pojawiających się wyrobów luksusowych z innych krajów. Oczywiście kwitnie tam również handel niewolnikami. Rzecz jasna nie byłem zainteresowany takimi ?dobrami?, więc nie mogę nic na ten temat powiedzieć.

Byłbym sceptycznie nastawiony co do tego ostatniego stwierdzenia Il Archimona. O ile nam wiadomo, w Maraku niewolnictwo jest równie powszechną praktyką jak w Therze.

W pobliżu targowiska położony jest plac z dwoma słupami cumowniczymi przeznaczonymi dla statków powietrznych. Właśnie do jednego z nich przybił okręt, którym dotarłem do miasta. Te wzniesione z granitowych bloków budowle są wysokie na niemal pięćdziesiąt metrów, a ich średnica wynosi ponad dziesięć metrów. Na górze, przy wystających z brzegu słupów kładkach, cumują statki powietrzne, a można się tam dostać albo szerokimi biegnącymi wewnątrz schodami albo za pomocą wind towarowych zbudowanych na

zewnątrz. Przy jednym ze słupów jest mechaniczna winda pamiętająca jeszcze czasy sprzed Pogromu, a przy drugim, wybudowana po rozpadnięciu się swojej mechanicznej poprzedniczki ? działająca za pomocą magii żywiołów. Przybywają tutaj głównie statki handlowe Domów Gascilium i Medari oraz okazjonalnie ? okręty z Dawcami Imion.

Miejscem, w którym spędziłem dużo czasu, jest zajazd Smocza Puszcza, znajdujący się w tak zwanej lepszej części dzielnicy kupieckiej. Muszę przyznać, że atmosfera tego przybytku powinna odpowiadać każdemu Dawcy Imion na poziomie. Prowadzi go zawsze zadbany szarowłosy elf o imieniu Lucius. Bardzo interesujący osobnik. Urodził się w jednym z kaerów znajdujących się w pobliżu barsawiańskiego miasta Urupa na sto lat przed zakończeniem Pogromu. Jako, że jego rodzina schroniła się przed Długą Nocą zaopatrzona w pokaźną bibliotekę, Lucius już tam posiadał dosyć dużą wiedzę o świecie. Czytając o swojej ojczyźnie, z niecierpliwością czekał na koniec Pogromu i zamieszkanie w niej. Szok jaki przeżył gdy dowiedział się o przemianie Smoczej Puszczy, spowodował, że wyjechał jak mógł najdalej. Osiedliwszy się właśnie w Nowej Therze, założył zajazd, który szybko zaczął się cieszyć opinią najbardziej luksusowego w mieście. By utrzymać klimat pasujący do nazwy przybytku, Lucius stara się zbierać rzeczy przypominające o dawnym królestwie elfów. Ściany są pokryte obrazami przedstawiającymi puszcze, życie elfów, bądź dawne królowe. Za szynkiem można zobaczyć ozdobne naczynia, zaś w rogach pomieszczeń znajdują się rośliny, które Lucius odkupił od Dawców Imion. Zabrali je oni ze sobą do swoich schronień jako namiastki Smoczej Puszczy na czas Pogromu. Jest to jedno z nielicznych miejsc na świecie, gdzie płacąc ogromne pieniądze, można skosztować elfiego wina sprzed Pogromu. Powiadam wam, niezrównany smak, z którym nie mogą się równać napitki T?skrangów ani żadne therańskie specyfiki. Lucius jest gotów zapłacić duże pieniądze za wszystkie elfickie pamiątki jakie ktoś byłby w stanie mu dostarczyć.

Zdziwiłem się ogromnie wieścią, że w Nowej Therze mieszka także jeden z dawnych znajomych mojego ojca. Lessantos to bardzo wiekowy elf, który jest jednym z bardziej zasłużonych historyków Imperium. Ostatnio podjął się trudu opisanie wszelkich aspektów wiary w Pasje w państwie therańskim. Kilkanaście lat temu badając agnostyczne podejście do świata u aalhar oraz symbiozę sufików z jinari na terenie Maraku, dał się poznać mojej rodzinie. Od niemal dziesięciu lat ma dom właśnie w dzielnicy kupieckiej Nowej Thery. Okazało się, że rozdział poświęcony Pasjom Vasgothii sprawia mu ogromny problem. Szybko zdołał opisać wierzenia stherranizowanych Vasgothian. Udało mu się również nawiązać kontakt z wrogo nastawionymi plemionami dzikich i posegregować jakoś chaos ich przekonań. W każdym razie na tyle, na ile to było możliwe. Ale, jako że dla tak skrupulatnego naukowca praca nie zawierająca opisu dawnych Pasji byłaby niekompletna, postanowił kontynuować swoje badania. Niestety, kiedy potęgi te zostały zniszczone w walce z Horrorami, również większość informacji o nich zaginęło. Teraz Lessantos zbiera wszelkie dane na ten temat. Wynajmuje grupy poszukiwaczy przygód, wysyłając ich do opuszczonych kaerów, skupuje statuetki zachowane w innych prowincjach, stara się nawiązać kontakt z Obsydianami, przemierzającymi te tereny przez Długą Nocą. Chce skończyć pisać swoje dzieło póki jeszcze starcza mu na to sił. A czasu ma niewiele. Osiągnął już wiek trzystu pięćdziesięciu lat, co udaje się tylko nielicznym elfom.

Slumsy:

Zewnętrzna dzielnica miasta popularnie nazywana jest slumsami. Mieszkają tam najbiedniejsi mieszkańcy i uchodźcy przybywający ze zniszczonych przez barbarzyńców farm. Ale żyją tam również Dawcy Imion wcale nie znajdujący się w stanie nędzy. Po prostu ich domy

zostały tutaj zbudowane, a nazwę dla strefy stworzyli Theranie przybywając po Pogromie. Faktycznie, drewniane domostwa, z których liczne wyglądały, jakby zaraz miały się rozsypać, musiały zrobić na mieszkańcach Kamienia Probiereczego kiepskie wrażenie. Wąskie, kręte uliczki i brak kamiennego bruku w oczach Theran równają się siedlisku nędzy. Niezależnie od tego kto na nich mieszka.

To w tej części miasta znajduje się posterunek straży miejskiej. Z tego, co słyszałem, kieruje nią jakiś bezrogi troll, ale nie potrafię więcej o tym powiedzieć. Chyba nie mają większych problemów z przestępczością, bo nic o tym nie słyszałem. Ulice dzielnicy centralnej i kupieckiej są bardzo rzadko patrolowane, a mimo to panuje na nich spokój. Ale raczej nie spędzałem zbyt wiele czasu w tamtych okolicach, gdzie może być znacznie gorzej.

Północny kraniec miasta, jak już wspomniałem, dochodzi teraz do rzeki. Przed Pogromem miasto celowo zbudowano w oddaleniu od wody. Dzięki statkom powietrznym i tak miało zapewniony dobry kontakt z resztą prowincji, a z tego co zdradził mi Arcanion, nie można było mieć pewności, że kopuła zapewniałaby dostateczną ochronę poniżej tafli wody.

Aktualnie wybudowany jest tam port, który coraz prężniej się rozrasta. Jego okolice zamieszkują głównie T'skrangi różnego pochodzenia. Podobno przybyli tutaj ogoniaści Dawcy Imion z wszelkich stron świata. Da się znaleźć T'skrangi pochodzące z wszelkich Domów Szlacheckich Thery, członków jednego barsawiańskiego Domu współpracującego z Imperium, oraz potomków obywateli, którzy wybrali osłonę przed Pogromem w kaerach lub cytadelach. I wszyscy ci Dawcy Imion potrafią działać bez najmniejszych animozji, zupełnie jakby stworzyli jakąś nową społeczność. Po drugiej stronie rzeki zbudowana jest nawet mała wioska zamieszkała wyłącznie przez nich. W ciągu kilku ostatnich lat zdominowali oni handel na Naetoedzie i drugiej z głównych rzek prowincji ? Zheikuez. Zresztą, jak słyszałem, w każdym większym mieście Vagothii powstała ostatnio jakaś nadrzeczna baza zaopatrzeniowa tych T'skrangów. Pojawiły się także pierwsze, choć wciąż nieliczne, parowce. Nigdy nie miałem okazji widzieć tych statków, więc zrobiły na mnie ogromne wrażenie. I zupełnie nie mam pojęcia gdzie zostały wybudowane. Czy w prowincji powstała jakaś ukryta stocznia potrafiąca wytwarzać takie cuda, czy sprowadzane są z Barsawii, która jest bardziej znana z takich wyrobów? A jeśli tak, to w jaki sposób mogą być transportowane z zachowaniem pełnej tajemnicy? Inna ciekawa sprawa, to bardzo nikłe zainteresowanie tym faktem przez władze Thery. W każdym razie tak to wygląda z zewnątrz.

Ostatnią wartą wspomnienia rzeczą jest niegdysiejsza wisząca nad ziemią cieplarnia, zaopatrująca Nową Therę w jedzenie podczas Długiej Nocy. Wielopoziomowa, unosząca się dzięki mocy esencji żywności ziemnej platforma została przesunięta na odległość kilku kilometrów od miasta. Mimo tego, jest doskonale widoczna z każdego wyżej położonego miejsca w stolicy, jeśli się tylko spojrzy na południe. Aktualnie służy jako główny garnizon piątej floty, której część stacjonuje właśnie w jego okolicy. Zawsze w pobliżu unosi się kilka kil i bat. Na wierzchu platformy wybudowana jest rezydencja admirała. Nie jest ona zbyt okazała, w porównaniu z gmachem Gasciliumów, ale zapewnia większą wygodę niż komnaty, które mogłyby mieć w jednym z okrętów. Obok stoją kwatery zajmowane przez stacjonujących tam aktualnie oficerów floty i tych szczęśliwych żołnierzy, którzy akurat dostali tam przydział. Niższe poziomy, na których niegdyś uprawiano ziemię tymi samymi sposobami co w kaerach, teraz podobno mieszczą pozostałe pomieszczenia mieszkalne i magazyny. Ciekawe jest to, że Theranie zdecydowali się przestać uzupełniać esencję żywności powietrza, która utrzymywała konstrukcję w górze. Zastosowali kilka lat temu nową technikę i powiązali wzorzec platformy z wzorcem schwytanego w Maraku ducha jinari. Teraz to jego moc utrzymuje garnizon floty w powietrzu. Nie omieszkam poinformować o tym pewnych osób jak tylko wrócę do swojej prowincji.

Pozostała część rozmowy nie dotyczyła już niczego, co mogłoby Cię zainteresować. Opis typowych potraw Vagothii utwierdził mnie w przekonaniu, że mieszkanie w Throalu jest błogosławieństwem. Wszystkie te informacje są w razie czego zanotowane i dostępne u mnie. W każdym razie myślałem, że na tym zakończy się praca, którą mi zleciłeś... I nagle okazało się, że w Kratas od niedawna mieszka jeszcze jeden osobnik urodzony w Nowej Therze. Musieliśmy niestety posunąć się do jego porwania, gdyż aktualny pracodawca - Garlthik Jedooki, nie zezwolił mu na rozmowę z moim człowiekiem. Podanie mu specyfiku, nad którym nasi ludzie pracowali od dwóch lat, zdecydowanie zlikwidowało u niego małomówność. Przekazane ciekawostki rzuciły trochę światła na przestępczy półświatek Nowej Thery. Oto słowa Jaszczurczego Oka.

Gangi Nowej Thery:

Chcecie wiedzieć coś o przestępczości w moim wielkim i wspaniałym mieście? Pewnie... Czemu nie? Jak zapewne wiecie, byłem przez kilka lat członkiem jednego z dwóch gangów które utrzymują tam nad wszystkim kontrolę. No może nie do końca wszystkim, ale mają kontrolę nad wieloma istotnymi rzeczami.

Gang w którym do niedawna byłem istnieje od jakichś piętnastu lat. Szefuje mu Garda, troll będący kiedyś adeptem Łowcą Horrorów. To on wymyślił nazwę grupy ? Parszywe Horrory. Za młodu brał udział w wyprawie do Wież i jako jedyny z niej powrócił. Nigdy nie opowiadał co tam napotkał, ale cokolwiek to było, spowodowało u niego znaczną przemianę. Przestał podążać ścieżką swej dyscypliny, osiadł w slumsach i po jakimś czasie zaczął przyciągać do siebie młodych, przegranych Dawców Imion, którzy nie mieli co zrobić z własnym życiem. Przemienił ich dosyć zręcznie w mającą się nawzajem ochraniać grupę. Szybko jednak zwiększyli zakres swoich zainteresowań. Początkowe, głównie chuligańskie wygłupy przerodziły się w napady na Dawców Imion oraz rabunki domów i kramów.

Tak było kiedyś. Aktualnie Parszywe Horrory, oprócz aktywności w swojej dzielnicy, czyli sporadycznych napadów na obcych i wyłudzenia haraczy od głupców prowadzących tam interesy, działają niekiedy i w dzielnicy kupieckiej. Najciekawszą ich ofiarą jest jednak akarenti Klehowa. Garda doskonale wie o tym, że obślizgły drań zajmuje się po cichu dystrybucją świńskich wierszyków i innej tandety. Dał niegdyś cynk o tym, że duża ilość takich dóbr jest do skonfiskowania w pewnym domu, a akarenti i jego straż dzień później tam przybyli. Chłopaki z Gardą tylko na to czekali. Sprawnie załatwili większość ochrony orka i złożyli mu propozycję nie do odrzucenia. Zginiła Pularva miała się nie dowiedzieć o jego dorabianiu na boku, a Garda miał otrzymywać hojne, regularne podarki. No i straż miejska miała przemykać oko na małe psoty Parszywych Horrorów. Proste i wygodne, nie?

Drugi gang to frajerzy, nazywani po prostu gangiem Benta. Ich tak zwany przywódca, to Gentrun Bent. Nigdy go na oczy nie widziałem, ale słyszałem o nim sporo plotek. Jest albo wyjątkowo wysokim krasnoludem albo niezbyt dużym człowieczkiem. Trudno powiedzieć, bo nie ma na sobie ani jednego włoska... Wygląda jak robak. Choć mówili tak moi kumple Horrory, a trudno posądzać ich o obiektywizm. Rozumiecie? Podobno Bent chciał kiedyś zostać adeptem Wojownikiem, ale nie miał do tego predyspozycji. Ale są przecież inne sposoby, aby nauczyć się posługiwania talentami, co? Wyruszył na poszukiwanie Owoców Pasji, które umożliwiają poznanie magicznych sztuczek. Da się je znaleźć w Ciemnym Lesie. No i znalazł i zeżarł jeden z nich. Tyle, że jak powiadają, pomylił się i trafił na jeden z Owoców Horrorów. To od tego niby zmienił się jego wygląd zewnętrzny. Może w tym tkwić ziarno prawdy, bo z paru źródeł słyszałem, że samym spojrzeniem potrafi wywoływać gigantyczny, prowadzący nawet do śmierci ból. Podobno na ciele ofiary zostają ślady jak po jakimś dziwnym poparzeniu. Z drugiej strony, te plotki mogą być rozsiewane specjalnie przez niego. Wolałbym jednak nie sprawdzać na własnej skórze. Bent, oprócz tego, podobno jest

niezłym rębajłą. Zdarzało mu się położyć w życiu kilku Wojowników i Fechtmistrzów. Pewnie niezbyt doświadczonych, ale i tak robi to wrażenie.

Gnidy Benta, tak jak my, zajmują się zbieraniem haraczy od kupców na swoim terenie, rabunkami i innymi swojskimi działaniami. Poza tym rozwijają działalność przemytniczą na terenie Vasgothii. Podobno mają też po kilku swoich ludzi w niektórych innych miastach. Kilka miesięcy przed wyjazdem do Kratas, Garda dowiedział się o sojuszu Benta z którymś bratem gubernatora i jego organizacją. Ma mu pomagać w zdobywaniu informacji podkopujących dobre imię naszego drogiego Enzwintza. To pewnie ze względu na to, ja miałem prosić o pomoc Garlthika. Jakby on miał być zainteresowany sprawami naszego miasteczka...

W każdym razie wciąż utrzymuje się pewna równowaga między obiema grupami. Żadna stara się nie wchodzić w drogę drugiej, ale każda chce powiększyć swój wpływ i zyskać przewagę. Jakaś większa konfrontacja wisi w powietrzu, a jej skutki mogą wyjść poza granicę slumsów, mówię wam.

Pozostaje pytanie, jak na tą sytuację reaguje utworzona przed kilkoma laty straż miejska? Szefuje jej pewien podejrzaný troll, Tarp?urg. Podobno został wygnany z jakiegoś klanu w górach Karalkspur, ale nie mam pojęcia za co. Oznaką tego są ścięte rogi. Pewnie został powołany na swoje stanowisko z powodu znacznych zdolności bojowych. Mimo wygnania wciąż pozostał Powietrznym Łupieżcą, a takiemu trudno sprostać. Nie udało się nam go przekupić, ale dzięki hakowi na Klehowe, ten problem mamy załatwiony. Mimo, że wielkolud jest nieprzekupny, to zbytnio się nie poświęca zadaniu utrzymywania porządku. Widać, pozostały mu jedynie resztki jakichś dawnych zasad czy dumy. Robi tyle ile trzeba, by zachować pozory i niewiele więcej. Zresztą nawet jeśli on nie chce się sprzedawać, to sporo jego podwładnych nie ma takich oporów i siedzi w kieszeni u Benta. Biorąc jeszcze pod uwagę, że strażników jest raptem trochę ponad pięćdziesięciu, to nie można liczyć na jakąś większą skuteczność tej jednostki.

Niewolnictwo:

Wypytałem jeszcze Jaszczurcze Oko o kwestię niewolnictwa w Nowej Therze. Tak żeby mieć pełne informacje o ciemnych sprawach tego miasta.

Mamy w mieście niewolników, a jakże. Oczywiście większości obywateli na nich nie stać, ale gdzieś tam pracują w ogrodach co bogatszych Dawców Imion, albo nauczają ich dzieci. Oczywiście nawet jeśli zapotrzebowanie w mieście jest nieduże, to często pojawiają się tu nadzorcy gospodarstw z głębi prowincji, by uzupełnić ilość niewolników, często umierających od chorób, wyczerpania lub przy atakach dzikusów.

Dosyć dobrze znam jednego z miejskich handlarzy niewolników. Zertul jest raczej nietypowym orkiem mającym siedzibę w naszej części slumsów. Urodził się jako niewolnik i dzięki swojemu sprytowi, jak mawia, udało mu się wyzwolić. Stara się chodzić bez odzienia górnego, by każdy mógł widzieć jego poorane bliznami plecy. Sprawia mu chorą przyjemność to, że Dawcy Imion widzą jak były niewolnik niegodziwie traktuje innych pozbawionych szczęścia. Bo potrafi pobić do nieprzytomności któregoś, kiedy tylko najdzie go na to ochota. Nie wiem skąd ich bierze, ale ma ich zawsze dużo i w cenach niższych niż wszyscy inni handlarze, którzy próbowali rozkręcać swój interes w mieście. Jakoś żaden nigdy nie zdołał się utrzymać w Nowej Therze. Zawsze okazywało się to dla niego nieopłacalne, albo ktoś go przekonywał, że wyjazd może być dla niego korzystniejszy. Co ciekawe, Garda zakazał nękania Zertula i nigdy nikomu nie wytłumaczył dlaczego. To, że ork nie ma żadnej konkurencji w mieście, nie oznacza, że nie działa tam nikt inny zajmujący się sprzedażą niewolników. W dzielnicy kupieckiej swój przybytek posiada niejaki

Raknut. Ten krasnolud nie handluje Dawcami Imion do zwykłej pracy, tak jak Zertul. Wspecjalizował się w wynajdywaniu osób o specjalnych kwalifikacjach i jest najlepszym źródłem jaraleh w Vasgothii. Słowo to odnosi się do niewolników służących wyłącznie do rozrywki. Mogą to być zarówno śliczne niewiasty, utalentowani poeci, doskonali muzycy, jak i wykwalifikowani nauczyciele. Wyszukiwani są często w takich prowincjach jak Barsawia, stamtąd porywani i uznawani za winnych jakiegoś przestępstwa. A później da się ich znaleźć właśnie u takich wyspecjalizowanych handlarzy jak Raknut. Nie widziałem go na oczy, ale podobno lubi się obnosić z bogactwem. Kazał sobie rzekomo powyrywać wszystkie zęby i powstawić złote. Jeśli chce się znaleźć jakiś doskonały towar to właśnie u niego wypada szukać.

Aż źle mi się robiło, gdy słuchałem o traktowaniu Dawców Imion jak rzeczy. Zdecydujemy co zrobić z tą zaklą, Jaszczurczym Okiem, w najbliższym czasie. Mam nadzieję, że te dosyć skąpe informacje Ciebie zadowolą. Więcej nie byliśmy w stanie zrobić. Byłbym wdzięczny za powiadomienie mnie o Twoich planach i ewentualne wykorzystanie w nadchodzącej misji. Bo zakładam, że jakaś się szykuje w ciągu najbliższych dni, prawda?

Twój zaufany Eliot