

Posąg Raggoka

czyli opowieść o jednym z wielu kaerów Barsawii

Marcin AJFEL Zawiaślak

„Wybacz, że zawracam Ci głowę o tak późnej porze. Dopiero przybyłeś do naszej wioski i z pewnością zmęczony jesteś podróżą. Obiecuję nie zabierać Ci dużo czasu. Tylko chwilę. My, mieszkańcy Mallag jesteśmy prostymi ludźmi, a nasza wioska nie jest zbyt często odwiedzana przez podróżników. Nasi dziadowie opuścili kaer oddalony pół dnia drogi stąd. Nie chodzimy tam, bo to nie musi być bezpieczne. Zresztą.. wszystko co cenne, nasi dziadowie stamtąd zabrali, więc po co zaglądać w podziemne korytarze? A jednak kilka miesięcy temu przybył tutaj krasnolud z dwoma orkami. Bogato ubrany był i nie za dobrze po naszymu mówił. Zatrzymali się u mnie i rano ruszyli do kaeru. Nie zabrali ze sobą wszystkich rzeczy, a że już tyle czasu minęło, to pozwoliłem zobaczyć sobie, co pozostawili. Coś im się tam musiało stać, bo skoro nie zabrali całego bagażu, pewno planowali powrót. Chciałem Ci przekazać te zapiski. Nie znamy tego pisma, ponoć therańskie, bo i ten krasnolud pewno z Thery przybył. Ty jesteś adeptem, podróżujesz po świecie, pewnie i to obce pismo znasz – może jakieś ważne rzeczy tu wypisano? Na pewno bardziej będziesz wiedział co z tym zrobić, niż ktokolwiek z nas. Wygląda to jak pamiętnik jakiś. Zerknij na to proszę i wybacz raz jeszcze, że zakłóciłem Twój spokój.”

fragmenty dziennika Rufina, krasnoluda z Wielkiej Thery, znanego jako podróżnik i badacz Barsawii:

Kratas to podłe miasto. Bardziej podłe, niż cała ta barbarzyńska prowincja. Gdy przybyłem tutaj po raz pierwszy, wiele lat temu – obiecałem sobie, że nigdy tu nie wrócę. Od tego czasu los nieustannie mnie tu sprowadza, a ta niegościnna, zacofana Barsawia uczyniła mnie bardzo zamożnym krasnoludem. Zamożnym wedle therańskich standardów. Saradok, mój klient z Wielkiej Thery bardziej szalał na punkcie świecidełek, niż ta barsawiańska wiedźma Alachia na Elfim Dworze. Znacznie lepiej również był w stanie zapłacić. Zgromadził wiele starożytnych klejnotów o wątpliwej wartości, dostał w swoje ręce również kilka autentycznych, legendarnych przedmiotów. Płacił tyle, że byłbym głupcem zatrzymując je przy sobie. Tylko tępi, barsawiańscy awanturnicy, nazywający siebie niekiedy „poszukiwaczami przygód” uważają tego typu rzeczy za bezcenne i niechętnie się ich pozbywają.

Nadszedł w końcu dzień, gdy dotarła do mnie informacja o czymś zupełnie wyjątkowym. Jak to zwykle bywa wśród niedouczonej Barsawian, przedmiot przez lata okryty został całą litanią zabobonów, legend, przestroż i nie wiadomo czego jeszcze. Mnie jednak interesowało tylko jedno – gdzie się ten przedmiot znajduje i kto go strzeże. Kilka sakiewek srebrnych monet wystarczyło, by barbarzyńcy dali mi namiar na wiekowego elfa od pewnego czasu przebywającego w Kratas. Ponoć robił w okolicy za pośmiewisko, znane

z wyssanych z palca historii. Życie nauczyło mnie, że na wielu takich barsawiańskich „bajkach” nieźle można się wzbogacić. A stawka była na tyle wysoka, by odwiedzić tak plugawe miejsce, jak Kratas. Ulokowana w sercu spieczonych przez słońce bezdroży cuchnąca ruina, pełna ciemnych uliczek gdzie czają się dzieci szabrowników, gotowe za garść miedziaków poderżnąć ci gardło. Gangi w przerwach między ulicznymi walkami koczujące na tym ogromnym gruzowisku wegetują tu od lat, bez nadziei na lepsze jutro. Celem mej podróży do Miasta Złodziei były „Rozmaitości Jascona” – mordownia, w której na pierwszy rzut oka oferowane jest tylko ciepłe, rozwodnione piwo (ale po kilku wizytach przekonasz się, że można tam załatwić absolutnie wszystko). Elf z którym miałem się spotkać faktycznie sprawiał wrażenie obłąkanego. Starzec odziany w obdarte łachmany, zniszczony przez głód i starość. Sprawy układały się więc raczej dobrze. Obfity posiłek i dobry trunek jak zwykle w takich sytuacjach wystarczył, by stać się jego „przyjacielem, któremu można wszystko opowiedzieć”. Zresztą elf nie ukrywał swojej opowieści, tyle że najprawdopodobniej byłem pierwszą osobą, która traktowała ją poważnie. Teraz miało się okazać, czy dowiem się czegoś ciekawego, czy faktycznie naprzeciwko mnie siedzi obłąkany starzec, a moja podróż była stratą czasu i pieniędzy. Oto co usłyszałem od starca:

„W odległych nam czasach, wiele lat przed Pogromem istniał w Barsawii klan orkowych nomadów zwanych Krwawymi Szablami. Nie należał on do najliczniejszych, jednak zdobył niemałe terytoria i bogactwa i przez pewien czas siał spustoszenie w szeregach wrogów. Ten sprzyjający Krwawym Szablom okres nie trwał długo. Zaczniemy jednak od początku. Przywódcą klanu był Orhlok Wielki. Był on okrutnym, ale honorowym Wojownikiem, który jednak nie podejmował zwykle ważnych decyzji bez konsultacji ze swym starszym bratem Alrigiem Łysym. Ten zdolny Ksenomanta stworzył dla wodza wspaniały posążek, wykonany przede wszystkim z czystego orichalku. Wartość jego była niewyobrażalna nawet w czasach, gdy orichalk był częściej spotykany w Barsawii. Podobno Ksenomanta uwięził w posążku ducha Dawcy Imion, dawnego głosiciela Rashomona – Pasji Władzy. Wspomniany potężny duch miał czynić właściciela posągu doskonałym przywódcą. Faktycznie, od czasu stworzenia posągu okoliczności dziwnie sprzyjały Orhloкови w podbojach i rozszerzaniu swej władzy. Klan przeżywał okres świetności, bogacił się i rósł w siłę. Nadszedł jednak dzień, w którym Yness, ludzka adepthka złodziejskiej ścieżki ukradła coraz słynniejszy posążek. Niedługo później plemię Krwawych Szabli zostało zdziesiątkowane przez przymierze uciskanych dotąd innych orkowych klanów, zaś głowy Orhloka i Alriga utkwily na włóczniach nowych władców tutejszych ziem. Nomadzi szukali legendarnego posągu, jednak i on i sama Yness zapadli się pod ziemię, zaś impulsywne, krótkowieczne orki szybko o sprawie zapomniały. Na dalszy ciąg tej historii nie trzeba było jednak długo czekać, gdyż w innej części Barsawii, niewielkie miasteczko Mallag, wiecznie nękane przez spory tutejszych drwali i kupców przeszło intensywną przemianę. W nieznanых okolicznościach przywódcą miejscowych stała się przybyła nie wiadomo skąd kobieta. Była doskonałym mówcą i niezłym strategiem. Miała niesłychany talent do rozstrzygania wewnętrznych sporów, jak i do zapewniania osadzie bezpieczeństwa. Sprytna Złodziejka została głosicielem Rashomona i przez wiele lat sprawowała władzę nad rozrastającym się miasteczkiem. Z posągiem nie rozstawiała się na krok, jednak podczas specjalnych świąt był on wystawiany na zewnątrz jej domu i cieszył

oko mieszkańców Mallag. A było to prawdziwe arcydzieło. Bezcenne ilości orichalku w formie posągu stanowiły hipnotyzujące swym pięknem dzieło sztuki.

Umiejętne sprawowanie władzy przez Yness sprawiło, że przed Pogromem nie brakowało miastu środków na budowę wspaniałego kaeru, jednak stara już wówczas Yness nie doczekała dnia zapieczętowania schronienia. Po jej śmierci, władzę nad mieszkańcami sprawował elf Sorton, głosiciel Rashomona, który stał się przywódcą na życzenie Yness.

Podczas Pogromu posąg znajdował się w specjalnie do tego celu stworzonej komnacie sąsiadującej z kaplicą Garlen. Początkowo lata Długiej Nocy miały spokojnie, później jednak zaczęły się problemy. Sortona znaleziono martwego, siedzącego przed posągiem. Już kilka dni wcześniej zachowywał się dziwnie, by w końcu usiąść naprzeciw posągu i w bezruchu, z obłędem na twarzy – po prostu umrzeć. Mieszkańcy Mallagu uświadomili sobie wówczas, że kształt posągu uległ zmianie, bijące z niego piękno i bogactwo połączone było teraz także z goryczą i strachem. W niezrozumiały sposób orichalkowa figura zmieniła swój kształt. Przedstawiający Rashomona posąg był teraz stojącym w szerokim rozkroku, potężnie zbudowanym mężczyzną z głową barana, który ręce uniesione miał do góry i zaciśnięte w pięści – jakby w geście tryumfu. Po śmierci Sortona w kaerze zapanował chaos. Chętnych do objęcia stanowiska przywódcy było wielu. Wszystkimi rządziła niepokohamowana chęć posiadania posągu na własny użytek. Bijącą z niego grozę przyćmiła niewyobrażalna wartość. W takich właśnie okolicznościach w kaerze Mallag połała się krew. Symbol władzy stał się symbolem zazdrości, goryczy i zemsty. Rashomon stał się Raggokiem, co doprowadziło do śmierci jego wiernego głosiciela.

Te okrutne dzieje kaeru zdziesiątkowały jego ludność, która podzielona na stronnictwa, bez względu na wszystko nie wahała się prowadzić otwartej walki. Niewiele by brakowało, a kaer nie przetrwałby Pogromu, mimo teoretycznej bezradności Horrorów na zastosowane tutaj „Rytuały ochrony i przetrwania”. Sytuację opanowało jednak dwóch elfów, którzy zdołali uspokoić lud, a posąg – jako tajemnicze źródło niebezpiecznego zamieszania zamknąć w niewielkim pomieszczeniu i wejście do niego ukryć potężną iluzją.

Większość mieszkańców kaeru stanowili ludzie, jednak mieszkało też tutaj kilka rodzin elfów. Po krwawych zamieszkach z rodu elfów pozostali tylko ci dwaj: Czarodziej Vathamen oraz nie będący adeptem mędrzec Kalaaris. Dwa ludzkie pokolenia później niewielu mieszkańców znało szczegóły historii posągu, zaś z biegiem czasu zapomnieli o niej wszyscy. Elfy zaś strzegły tajemnicy wiedząc, czym groziłaby popularyzacja legendy. Posąg miał czekać w ukryciu przynajmniej do zakończenia Pogromu. Jeśli tylko kaer przetrwa Długą Noc, nie zabraknie czasu na rozwiązanie problemu bezcennej figury. W ten oto sposób mieszkańcy Mallag przetrwali Pogrom i dzisiejsi ich potomkowie nie wiedzą nic na temat tej legendy. Z pamiętających tamte czasy pozostał jedynie stary elf Kalaaris. Mieszkańcy dzisiejszego Mallag nie uświadamiają sobie nawet, że ten nieszkodliwy staruszek mieszkał w „ich kaerze”. Kalaaris po otwarciu kaeru postanowił opuścić założoną na nowo osadę Mallag (przed Pogromem było to całkiem spore miasteczko, zaś po Długiej Nocy na jego resztkach powstała malutka wioska). Elf wiedział, że sprawa posągu nie została zakończona. Nie wiadomo czy jakiegokolwiek moce nadal drzemały w jego wnętrzu. Oczywiście natomiast była jego wartość. Tym sposobem Kalaaris ruszył na północ i trafił do Kratas, a Ty przyjacielu jesteś pierwszą osobą, która potraktowała jego opowieść poważnie.”

Na tym kończy się opowieść tego dziadka. Zaraz gdy skończył, zasypałem go lawiną pytań. Wiele rzeczy mi nie pasowało w tej historii. Przede wszystkim, skoro ukrywał to przez mieszkańcami Mallag, to czemu teraz rozpowiada o posagu komukolwiek w Kratas? Bardziej jednak interesowało mnie, gdzie znajduje się osada i w jaki sposób szukać w kaerze miejsca, w którym ukryto posag. Nie wszystko było do końca jasne, Kalaaris był jednak chyba troszkę nie do końca świadomy otoczenia, no ale miał swoje lata – nawet jak na elfa. Opuszczając Mallag pewnie chciał sprowadzić do kaeru jakąś grupę mędrców, którzy przede wszystkim pomyślą o bezpieczeństwie, a nie wartości tego posagu. Stary ruszył na północ, trafił do Kratas, skończyły mu się pieniądze i siły – i utknął tutaj na dobre. Zadając mu pytania nie zdołałem doprowadzić do sytuacji, by zaprzeczył swoim wcześniejszym stwierdzeniom, więc chyba jednak nie zmyślił tego wszystkiego. Dokładnie również podał mi namiary na Mallag w zamian za obietnicę, że wezmę go tam ze sobą. Oczywiście chciałem to uczynić, bynajmniej nie ze względu na prośbę dziadka (znał kaer i miejsce, gdzie ukryto posag, więc mógł się przydać). Wioska Mallag faktycznie okazała się istnieć, ale dziadek zmarł podczas podróży przez ten dziki kraj. Na szczęście przez kilka dni podczas wędrówki poopowiadał mi trochę o kaerze i lokalizacji kryjówki, więc wierzę, że poradzę sobie bez niego. Jak zobaczyłem wioskę, to przestałem się staremu dziwić że nie zdradził im swojej opowieści. Kilka brudnych chałup zamieszkałych przez cuchnących prostaków, którzy powyrzynali by się pewnie na samą myśl o skarbie, zanim jeszcze by go odnaleźli. Wejście do kaeru nie jest zbyt oddalone – kamienne wrota w górskim stoku da się dostrzec z wioski, więc jutro przed południem zapewne tam dotrę. Nawet jeśli posag faktycznie posiada magiczne właściwości, to przekonany jestem że legenda je wyolbrzymia. Jeśli siedział w nim duch jakiegoś szaleńca, to pewnie już dawno nie siedzi. Zresztą.. nie ma się czym przejmować, zmagalem się już z potężniejszymi świecidełkami. Ale na niczym jeszcze nie zarobiłem takiego majątku, jaki dostanę za orichalkowy posag sprzed Pogromu!

Fragment książki „Mallag – jeden z wielu kaerów Barsawii”, autorstwa Vathamena, ostatniego Czarodzieja z Mallag:

Mallag rozpoczęło dość wcześnie budowę kaeru. Były najlepsze czasy tej osady, kiedy mieszkańcy bogacili się i rosło znaczenie miasta w okolicy. Nie brakowało środków na stworzenie imponującej i wygodnej siedziby dla wielu rodzin elfów i ludzi. Nie brakowało także czasu, by zaznajomieni z tajnikami magii mędracy znaleźli optymalne miejsce w okolicy na stworzenie schronienia. Mallag położone było wśród skalistych wzgórz i zalesionych dolin południowej Barsawii. Nie daleko od osady, w górskim stoku rozpoczęto wieloletnią budowę. Plany schronienia opracowano bardzo rzetelnie, niejednokrotnie konsultując się z mędrkami z różnych stron prowincji. W efekcie powstał kaer bezpieczny i wygodny. Nikt nie mógł przewidzieć, że - mimo iż do wnętrza podczas Długiej Nocy nie dostanie się ani jedna astralna bestia, w kaerze poleje się krew i śmierć zabierze ze sobą setki istnień.

Na Kaer Mallag składały się cztery rozległe poziomy, określane umownymi nazwami pochodzącymi z pewnej, dość egzotycznej odmiany *sperethiela*, wynikającymi z przeznaczenia każdego z nich. Jedyne wejście prowadziło do poziomemu drugiego od góry,

nazwanego „*Meraetrh-tesr*”, czyli „Poziomu obrońców”. Nad nim ulokowany był „*Beletre-tesr*”, niekiedy nazywany również „Poziomem Pasji” lub „Poziomem Opieki”. Pod „*Meraetrh-tesr*” stworzony został rozległy „*Tesrae-tesr*” nazywany czasami „Poziomem Wspólnoty”, najniżej natomiast „*Heron-tesr*”, czyli „Poziom Przetrwania”.

„Opieka, obrona, wspólnota, przetrwanie” - pojęcia te, towarzyszące głębokiej symbolice obecnej w niemal każdym miejscu kaeru, miały sprawiać, by żyjących tu przez lata Dawców Imion nie opuszczała nadzieja. Wiara w opiekę Pasji, pewne Rytuały Ochrony, siła wspólnoty - wszystko to miało implikować spokojne przetrwanie Pogromu i opuszczenie schronienia w dalekiej przyszłości.

Beletre-tesr poświęcony był Pasjom. Zbudowano tutaj dwa wielkie pomieszczenia. Jedno z nich poświęcone było Garlen, drugie Rashomonowi. Pasję ogniska domowego przedstawiono wysokim na kilkanaście metrów, kamiennym posągim, stojącym pośrodku okrągłej komnaty szerokiej na trzydzieści metrów. Ściany przechodzące w kuliste sklepienie w całości pokryte zostały płaskorzeźbami związanymi z ideami wszystkich pozostałych Pasji. Każdej Pasji odpowiadały po dwa świetlne kryształy: jeden duży, ulokowany w ścianie na wysokości głowy posągu Garlen i jeden mały, umieszczony w marmurowej posadzce wokół podestu. Wokół posągu, w złożonych naczyniach składano Garlen dary, przynoszone podczas różnych świąt z „*Heron-tesr*”. Przy wejściu do tego pomieszczenia zawsze stało dwóch strażników (ich rola była rzecz jasna symboliczna i wynikała raczej z tradycji osady, niż faktycznej potrzeby wystawiania tutaj straży). Warta zmieniana była dokładnie co osiem godzin. Każdy mieszkaniec kaeru mógł o dowolnej porze odwiedzać to pomieszczenie, ale prowadzenie rozmów ze strażnikami było zakazane. Szeroki korytarz łączył tę komnatę z pomieszczeniem podobnych rozmiarów, w którym stał orichalkowy posąg Rashomona. To miejsce mieszkańcy kaeru mogli odwiedzać tylko podczas największych uroczystości. Na codzień mógł tutaj przebywać Sorton (formalny przywódca kaeru) i kilku jego pomocników, podobnie jak on będących głosicielami Pasji Władzy. Dla innych pomieszczenie było zamknięte magią. Sala Rashomona miała nieco niższe sklepienie, niż sąsiednia. Ściany pokryte malowidłami i złoceniami. Przedstawiały one historię Mallag od czasu przybycia Yness, aż do zamknięcia kaeru. Malowidła ulokowane wokół posągu symbolizowały fakt, iż rozwój i świetność osady nie jest bez niego możliwa. Po śmierci Sortona, gdy kaer ogarnęły walki, posąg zabrano z tego pomieszczenia.

Korytarz łączący Salę Garlen z Salą Rashomona był przestronny, gdyż podczas świąt przychodziło tutaj wiele osób. Tędy również z dwóch stron szerokimi schodami można było zejść do *Meraetrh-tesr* i bezpośrednio do Poziomu Wspólnoty.

Meraetrh-tesr, jedyna część kaeru bezpośrednio połączona z wyjściem na zewnątrz, przeznaczona była przede wszystkim dla wojska. Kaer przez cały okres Długiej Nocy utrzymywał swoją małą armię. Szkolono tutaj młodych wojowników, urządzano turnieje, zorganizowano także służby porządkowe patrolujące kaer. Osoby zagrażające wspólnocie trafiały do tutejszego aresztu. Kilka razy przestępców skazano na śmierć, częściej jednak na jakiś czas trafiali do specjalnego sektora *Heron-tesr*, gdzie czekały ich ciężkie prace. O losie przestępców decydował przywódca kaeru, który zawsze otaczał się gronem doradców (głosicieli Rashomona). Po śmierci Sortona przestała jednak w kaerze panować zasada, w

świecie której tylko głosiciele tejże Pasji mogliby sprawować władzę, bądź też służyć przywódcy radą.

Meraetrh-tesr szkolił i utrzymywał więc służby porządkowe oraz wojsko. Tutejszą armię zasilala także grupa magów. Zawsze jeden z nich, wraz z małym oddziałem pełnił wartę w specjalnie wyznaczonym do tego miejscu, w okolicach zapieczętowanego wejścia do kaeru. Gdyby schronienie miało nie wytrzymać ataku Horrorów, wartownicy natychmiast mieli powiadomić cały poziom i magowie wraz z wojskiem mieli rozpocząć desperacką obronę kaeru. Na szczęście nigdy nie zaszła taka potrzeba, ale gdy kaer ogarnęły walki, nikt nie pełnił tutaj wart i mogło w każdej chwili dojść do tragedii. Zaraz za wejściem do schronienia, szeroki korytarz rozwidlał się i symetrycznie wiał się w różne strony napotykając dziesiątki magicznych zabezpieczeń, a do tego był pod ostrzałem kuszników na prawie całej swojej długości. Na szczęście jednak zabezpieczenia te nie zostały wystawione na próbę. Tuż za sektorem wartowników rozpoczynały się rozległe koszary połączone z salami treningowymi. Łączące je korytarze wykonano z nienaganną starannością i w wojskowym duchu. W wielu miejscach ściany przyozdobiono płaskorzeźbami przedstawiającymi sceny batalistyczne (na ogół zwycięskie potyczki Mallag z sąsiadami w czasach sprawowania władzy przez Yness). W kilku miejscach znalazły się również naturalnej wielkości posągi największych wojowników w historii osady. Wszyscy oni byli adeptami, najczęściej ścieżki Fehmistrza, Wojownika bądź Kawalerzysty, ale nie tylko. Posągi te stanowiły jeden z licznych dowodów na to, że Mallag było osadą mającą wielu wybitnych artystów.

Służba na *Meraetrh-tesr* wbrew pozorom nie była lekka. Osoby, które zdecydowały zostać obrońcą wspólnoty miały świadomość, że jeśli nie podołają twardym wymaganiom stawianym na szkoleniach - czeka ich śmierć. Żołnierze stale odbywali mordercze treningi. Żołd dostawali marny, a za najdrobniejsze przewinienia pozbawiani byli go na wiele miesięcy. Otrzymywane posiłki również pozostawiały wiele do życzenia. Tylko najtwardsi stawali się obrońcami kaeru, a większość ochotników dopadały choroby wynikające z przemęczenia, licznych kontuzji i spartańskich warunków w koszarach. Tacy „przegrani kadeci” wracali do wspólnoty *Tesrae-tesr*, gdzie musieli znaleźć sobie nowe zajęcie (o ile zdołali powrócić do zdrowia). Mimo to, co roku całe szeregi młodzików ruszały na rekrutację, wierząc we własne siły i z nadzieją, że przypadnie im elitarna rola we wspólnocie. Marzenia większości z nich szybko prysły, a wielu również było takich, których ta decyzja doprowadziła do śmierci.

Zdecydowanie największą powierzchnię zajmował Poziom wspólnoty - *Tesrae-tesr*, ulokowany od kilkunastu do ponad trzydziestu metrów pod *Meraetrh-tesr*. Prowadziły do niego szerokie schody z dwóch stron schodzące naprzeciw siebie z wyższych poziomów. Przejść do *Heron-tesr* – najniższego poziomu schronienia, była stąd niezliczona ilość. Centralną część *Tesrae-tesr* zajmowała sporych rozmiarów sala zgromadzeń. Było to miejsce narad, uroczystości, występów, sądów - innymi słowy pomieszczenie, w którym wspólnota miała idealne warunki by zgromadzić się przy jakiejś specjalnej okazji. Jej kuliste sklepienie sięgało poziomu *Meraetrh-tesr*, a ulokowane w nim kryształły światłne wyglądały niczym gwiazdy na niebie. Pomieszczenie otaczał korytarz oddzielony od sali zgromadzeń czterdziestoma kolumnami w kształcie posągów kobiet i mężczyzn stojących naprzemian i

wspólnie podtrzymujących sklepienie. Posągi miały po 10 metrów wysokości i każdy był inny (przedstawiały Dawców Imion różnych zawodów, w różnym wieku i różnych ras). Imponujący był fakt, że twórcy kolumn zdołali idealnie zachować proporcje pomiędzy rasami. Obsydianie i trolle musieli więc przykłęknąć i schylić się by podtrzymać sklepienie, podczas gdy krasnoludy wyciągały do góry ręce stojąc niemalże na palcach. Posągi przedstawiające wietrzników nie były w istocie kolumnami (wietrznik podtrzymywał sklepienie nie dotykając stopami ziemi, co wyraźnie odróżniało te posągi od pozostałych, tak jak zdolność latania wyróżnia tę rasę na tle innych Dawców Imion). Wokół centralnej części sali zgromadzeń były miejsca, na których mogli usiąść wszyscy zgromadzeni, a na środku były trzy podesty. Jeden był mównicą, na drugim spoczywała wielka, pięknie zdobiona Księga Jutra, zaś na trzecim unosiła się kula obrazująca aktualny poziom magii.

Od wielkiej, okrągłej sali zgromadzeń jak promienie od Słońca rozchodziło się sześć szerokich korytarzy, które wyznaczały sześć sektorów *Tesrae-tesr*. Licząc od najbardziej wysuniętego na północ (zakręcając na wschód) były to kolejno sektory *oziriagee*, *perest'aen*, *perritagee*, *faskitagee*, *sperenagee*, *eoera'aen* zwane również odpowiednio dzielnicami rzemieślników, kupców, szkół, urzędów, wypoczynku i zdrowia. Istnienie tych „dzielnic” mogłoby sugerować, że kaer był wielkim podziemnym miastem-państwem, ale wszystko odbywało się tutaj raczej na niewielką skalę. Dzielnica *oziriagee* była to po prostu grupa pomieszczeń mieszkalnych rzemieślników wraz z ich warsztatami pracy. Sąsiedował z nimi niewielki targ *perest'aen* (gdzie sprzedawali swoje dzieła artyści i rzemieślnicy). Dzielnica szkół, była to grupa pomieszczeń zamieszkiwanych przez uczonych, którzy udzielali lekcji wszystkim dzieciom i młodzieży kaeru. Kolejna dzielnica zajmowała się administracją. Cały czas dbano o to, by kaer miał odpowiednią produkcję żywności (mieszkańcy otrzymywali ją odpłatnie, dlatego każdy musiał pracować w celu utrzymania rodziny). Stosowne urzędy dbały o finansowanie uczonych (rodziny wysyłające dzieci do nauki, nie musiały opłacać podstawowych lekcji). Za naukę bardziej wyspecjalizowaną uczony pobierał już opłaty. Mimo, iż były niewielkie, niewiele rodzin było na to stać, zwykle rodzice woleli mieć w domu dodatkowe ręce do pracy, niż dodatkowy wydatek. Na dzielnicę urzędów składała się siedziba przywódcy kaeru oraz jego doradców. Oprócz finansowania podstawowej edukacji, dbali także o fundusze dla wojska (które musiało mieć finansowe wpływy, gdyż strzegło bezpieczeństwa i porządku. Większość funduszy szła na wyposażenie i szkolenia, natomiast na poprawienie warunków życia wojowników zawsze brakowało srebra). Rządzący ustanawiali również pewne nakazy i zakazy dotyczące całej wspólnoty (oraz kary za przestępstwa, gdyż nie wszyscy we wspólnocie mieli czyste sumienia).

Dzielnica wypoczynku, było to coś na kształt parku stworzonego ze świecących mchów i latarni z kryształami. Niekiedy występowali tam artyści, było to również miejsce do zabaw przy okazji świąt (po zakończeniu części „oficjalnej”). Zazwyczaj panowały tutaj pustki, gdyż mieszkańcy zajęci byli pracą, lub odpoczywali w domach. Młodsza część społeczności spotykała się jednak tutaj. Bycie artystą w kaerze często oznaczało także bycie żebrakiem. Występy chętnie były słuchane i nagradzane brawami, ale po pierwsze słuchaczy nigdy nie było wielu, a po drugie zwykle nie mieli pełnych sakiewek. Artyści, którzy sprzedawali dzieła swych rąk, zmuszeni byli żądać bardzo niskich cen, gdyż ich

wyroby nie były niezbędne do życia, a tylko nielicznych było stać na takie atrakcje. W kaerze żyło się skromnie, a to nie sprzyja artystom.

W dzielnicy zdrowia mieszkali rodziny magów, których członkowie poznali tajniki tworzenia leczniczych eliksirów, okładów, a także niemagiczne metody radzenia sobie z różnymi dolegliwościami. W tych sztucznych warunkach mieszkańcy dawali sobie radę z pielęgnowaniem i suszeniem ziół, chociaż zawsze ich brakowało. Za świadczenie usług mieszkańcom w kwestiach zdrowotnych, władze wspierały ich finansowo ale tworzenie medykamentów nie było tanie, a władze nigdy nie rozpieszczały żadnego z sektorów (przywódca kaeru również nie był zamożny). Dlatego członkowie wspólnoty, którzy poświęcili swe życie leczeniu innych, często żyli w jeszcze większej nędzy niż artyści.

Jak funkcjonował taki system? Odpowiedź brzmi: nie najlepiej, ale za to stabilnie. Oznacza to tyle, że mieszkańcy bez względu na to, czym się zajmowali - nie byli w stanie zdobyć majątku. Zarabiali tyle, że zwykle wystarczało to by przeżyć i czasami trochę się zabawić. Pieniądz miał tutaj symboliczne znaczenie – sakiewka ze srebrem była jak dokument potwierdzający, że dana osoba ciężko pracuje dla wspólnoty, należy się więc jej posiłek i możliwość zakupu kilku wyrobów z *perest'aen*. Koszty życia i ceny czegokolwiek nie mogły ulegać czynnikom zewnętrznym, więc zazwyczaj nie ulegały nawet drobnym zmianom. Rzemieślników nie było tak dużo, by ceny kształtowały się na zasadach konkurencji, raczej każdy specjalizował się w czym innym. Naturalną konsekwencją takiego stanu był brak rozwoju. Aby kaer mógł funkcjonować, mieszkańcy musieli pracować bardzo ciężko i na codzień nie było czasu na rozrywki. Jeśli jednak ktoś ciężko pracował, to nie przymierał głodem. Produkcja żywności w takich warunkach nie była lekka i opłacalna w stosunku do plonów, jakie otrzymywało się na zewnątrz. Dlatego życie mieszkańców kaeru wypełnione było pracą, a oni sami żyli skromnie i na dłuższy odpoczynek połączony z zabawą znajdowali czas wyłącznie podczas świąt. Dzieci po powrocie z lekcji również miały niewiele czasu na zabawę. Musiały pomagać rodzicom w ich pracy. Mieszkańcy dzielnicy zdrowia zawsze mieli zajęcie. Choroby wynikające z przepracowania i niedożywienia były niestety pospolite. Kaer ten faktycznie wyglądał pięknie i sprawiał wrażenie dość sympatycznego miejsca, ale gdyby życie w kaerach było lekkie, to nikt zaraz po Pogromie nie opuszczałby czym prędzej tych schronień, tylko mieszkalby w nich do dziś.

Oczywiście, nie wszyscy mieszkańcy kaeru potrafili funkcjonować na takiej zasadzie jak reszta wspólnoty. Znaleźli się tacy, którym nie odpowiadała codzienna ciężka praca. Zdarzały się napady, kradzieże, nawet morderstwa. Dlatego kaer miał służby porządkowe (szkolone i utrzymywane na *Meraetrh-tesr*), oraz system (prosty, by nie powiedzieć prymitywny) wymiaru sprawiedliwości. Nieliczne w historii kaeru przypadki zbrodni ukarano śmiercią, zwykle jednak przestępcy byli na pewien czas zsyłani do *Heron-tesr*, gdzie stworzony był specjalny sektor dla skazańców. Jak już było wspomniane, o karach decydował przywódca kaeru wraz z grupą doradców.

Najniżej położony poziom kaeru, zwany *Heron-tesr* był nieznacznie mniejszy od *Tesrae-tesr*. Na tym rozległym obszarze produkowana i sprzedawana była żywność. Tutaj również kaer miał podziemne źródło wody (dostępnej dla wszystkich i bez ograniczeń) oraz rozrastał się odizolowany sektor katakumb, przeznaczonych dla wszystkich zmarłych członków wspólnoty, bez względu na pozycję społeczną. Poziom ten był rozbudowywany

przez lata. Najcięższe i najniebezpieczniejsze prace pod nadzorem straży wykonywali skazańcy.

Członkowie wspólnoty, którzy nie sprawowali władzy, nie byli ani uczonymi, ani rzemieślnikami, ani artystami, ani wojskowymi - pracowali w kaerze przy produkcji żywności (i stanowili prawie połowę wspólnoty). Mimo ogromnych starań, tutejsze plony nigdy nie były imponujące i często zaczynało żywności brakować. Przy normalnym funkcjonowaniu kaeru nikogo jednak nie dopadał śmiertelny głód. Niekiedy jednak panowała nędzą.. w cieniu złożonych posągów, marmurów i klejnotów z których zbudowano kaer.

Po śmierci Sortona cały system, dzięki któremu funkcjonował kaer legł w gruzach. Wiele osób chciało objąć władzę, jednak poparcie większych grup wspólnoty mieli tylko dawni doradcy Sortona. Oni właśnie zaczęli się spierać, na stronnictwa podzieliła się armia i cała wspólnota kaeru. Do pierwszych walk doszło na poziomie *Meraetrh-tesr*, potem konflikt zszedł także do niższych poziomów. Nikt nie strzegł wyjścia z kaeru, co mogło zakończyć się tragicznie. Ale znacznie większym zagrożeniem okazał się fakt, iż zaprzestano produkcji żywności. Trudno określić jak długo trwały walki wśród sektorów *Tesrae-tesr*. Gdy jednak posąg „zniknął” (a raczej został ukryty), zdziesiątkowana ludność nie miała nie tylko o co walczyć, ale również nie miała już sił na walkę. Połowa z tych, którzy przetrwali ten bezsensowny konflikt, później zmarła z głodu, chorób i wyczerpania. Z trudem na nowo stworzono warunki do produkcji żywności i z czasem wszystko ponownie zaczęło funkcjonować. Nigdy jednak sytuacja kaeru nie powróciła do normy z czasów władzy Sortona. Dzielnice mieszkalne zostały opuszczone. Garstka Dawców Imion, którzy przetrwali mieszkała wspólnie w „Dzielnicy Zdrowia” i pracowała na poziomie *Heron-tesr*. Kilka osób pełniło warty na *Meraetrh-tesr*. Do *Beletre-tesr* - Poziomu Pasji nikt nie zaglądał. Konflikt pochłonął wiele istnień, zniszczył wiele komnat kaeru, legły w gruzach liczne dzieła sztuki.

Po wielu latach, nieliczna grupka pozostałych przy życiu ludzi zamieszkujących kaer, opuściła schronienie i stworzyła skromną wioskę na ruinach starożytnego, wspaniałego niegdyś Mallag. Orichalkowy posąg pozostał natomiast gdzieś w ukryciu, zapomniany wśród opuszczonych komnat, strzaskanych posągów, pogrążonych w mroku korytarzy.