

New RPG Order

Prezentuje

Gasnące Słońca - Lenna al-Malików



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: shohei
Skan.....: shohei
Edycja/składanie.....: shohei
Liczba stron.....: 37
Rozdzielczość...: 2400x3350
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u...: 2007.07.10

Opis:

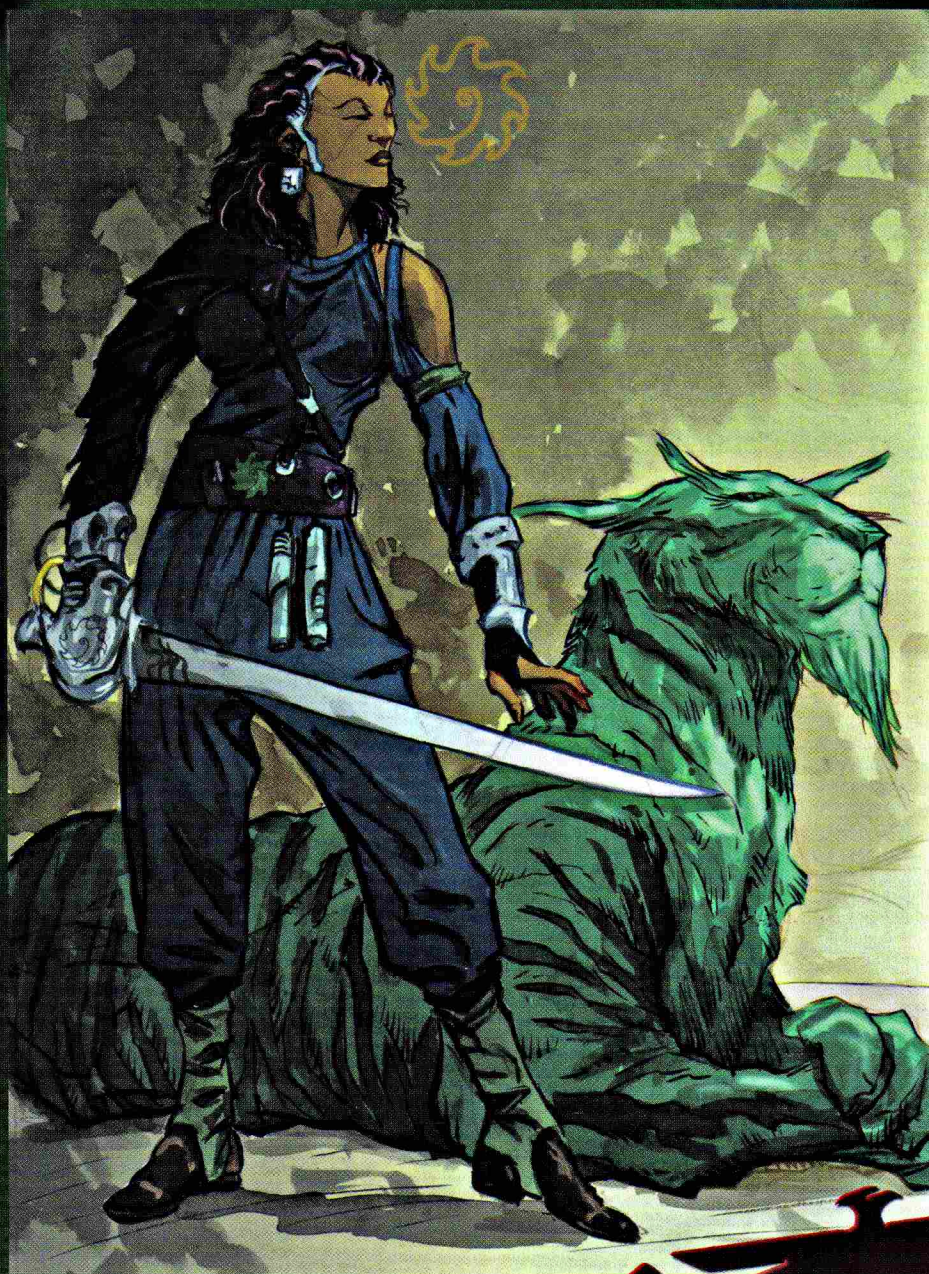
Podręcznik dodatkowy-rozszerzenie do gry Fading Suns:Gasnące Słońca. Jest to drugi tom przeglądu lenn należących do imperium Cesarza Alexiusa (pierwszy opisywał lenn rodu Hawkwoodów). Dotyczy on lenn al-Malików - bogatego rodu, sprzymierzeńca Ligi Kupieckiej i samego cesarza...

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.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

Lenna al-Malíków



CESARSKI PRZEGLĄD

2

Lenna al-Malików

Spis treści

Wspinając się na Trzy Szczyty	1
Criticorum	2
Shaprut	10
Aylon	18
Istakhr	25
Inne posiadłości	32

Wersja oryginalna

Tekst: Rustin Quaide
Opracowanie i projekt typograficzny: Bill Bridges
Projekt graficzny: John Bridges
Ilustracje: Leif Jones i Alex Sheikman
Mapy: Christopher Howard
Ilustracja na okładce: John Bridges



Wersja polska

Tłumaczenie: Tomek Kreczmar
Redakcja: Marcin „Seji” Segit
Redaktor linii: Tomek Kreczmar
Opacowanie grafiki: Jarosław Musiał
Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń



Produkcja: Wydawnictwo MAG
ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa
tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85,
fax. 642-80-20
e-mail: krzaku@mag.com.pl
<http://www.mag.com.pl>

ISBN 83-87968-84-6

Wydanie I

© 1999, 2001 by Holistic Design Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gasnące Słońca, Lenna al-Malików i Cesarski przegląd są zastrzeżonymi znakami towarowymi Holistic Design Inc.

Polska edycja gry na podstawie licencji.

© 1999, 2001 by Holistic Design Inc. All rights reserved. **Fading Suns**, **Al-Malik Fiefs** and **Imperial Survey** are trademarks and copyrights of Holistic Design Inc. Used under licence.

Copyright for Polish translation © 2001 by Wydawnictwo MAG.

*Kopiowanie w jakikolwiek sposób (elektronicznie, chemicznie, fotograficznie itp.)
w całości lub w części – bez zgody wydawcy zabronione.*

Wspinając się na Trzy Szczyty

Światło księżyca rozjaśnia nasze najśłodsze sny. Kiedy jednak jasny, złoty kwiat przebija chmury na wschodzie, nic z nich nie pozostaje. Poza porankiem w królewskich szatach i w cieniu cesarskiego splendoru. Przyjaciół czeka na dole, w ogrodzie. To jego płacz pchnął sennie marzenia ku oceanowi rozmyślań. Kiedy spacerowaliśmy – ja i Przyjaciel – siedł z nami Ten Trzeci. Zważaj na wyszeptane przez Przyjaciela słowa. Niech dotkną twego serca.

Do dostojnego cesarza Alexiusa I, Strażnika Pokoju. Pozdrowienia!

Jestem lady Sharifah al-Malik i należę do Rycerzy Poszukujących. Zostałam ostatnio odznaczona za dostarczenie informacji z barbarzyńskiego świata zwanego Hargardem. Bez wątpienia spodobał się Tobie, panie, mój raport, gdyż w innym wypadku zapewne nie zleciłbyś mi, panie, zadania opisania planet mego rodu. Poszerzanie wiedzy to szlachetny cel, z racji którego zwać Cię, panie, Przyjaciółem Mędrców i Nawigatorów oraz Ojcem Wiatru Kupców.

Chcę sprawić Ci przyjemność, panie, wspomnę słów kilka o mej skromnej osobie. Na Istakhr powiadają (przede wszystkim żyjący z dala od cywilizacji murrach), że cała osada raduje się z narodzin syna; kiedy zaś na świat przychodzi córka, milczenie całej rodziny przerywa jedynie płacz niemowlęcia. Mój ojciec uważa, iż miałam szczęście, gdyż obchody mych narodzin połączyły się ze świętowaniem urodzin mego brata bliźniaka – sir Abd al-Jabbara, dziś kapitana służącego pod dowództwem księcia Haki-ma w Piątym Mrocznym Legionie.

Ma służąca, Rahimateh, była zabobonnym, lecz dość miłym murrach. Opowiedziała mi, że podczas mych narodzin rozległo się wycie pustynnego demona – afret – który porzywa matkom niemowlęta płci żeńskiej. Ja jednak po przyjsciu na świat nie płakałam ze strachu, a to był dobry znak. Ponoć ojciec Hashim, zaprzysiężony z mą rodziną duchowny, odpędził demona, odprowadzając ortodoksyjny rytuał. Kapłan podsunął stworowi owiniętą jedwabiem lalkę. Afreet porwał ją, myśląc, że ma mnie. To było moje pierwsze zwycięstwo w życiu. Wiele lat później matka powiedziała, że mam dar – dar wygrywania negocjacji. Przez całą moją młodość słyszałam, jak – doprowadzona do rozpacz, powtarza stare przysłowie: „Przyływ zalewa wszystkie negocjacje. Uważaj, by nie zabrał cię ze sobą”.

Przyływem okazały się wojny o tron, który zabrały mnie aż tutaj. Służę teraz Tobie, Wielki Badaczu i Królu Królów. Niemniej obowiązkiem córki jest służenie jej domowi, a mój ród wojował z Decadosami i Hazatami. Tak

więc walczyłam z nimi wpierw na Criticorum, potem na Aylonie podczas buntu ukarów, a wreszcie – już w siłach Hawkwoodów – w trakcie batalii o Byzantium Secundus. Obowiązkiem córki jest również służenie dobroczyńcy domu (czyli naszemu wielkiemu przyjacielowi i obrońcy, cesarzowi), dlatego też po wojnach o tron wstąpiłam w szeregi Rycerzy Poszukujących, aby być na Twoje, panie, rozkazy.

Lewą rękę straciłam na Criticorum, gdy ciężka artyleria Decadosów ostrzelała nasze pozycje. Zastąpił ją cybernetyczny implant, którego wygląd wciąż podziwiam. Dzięki niemu stałam się panią miecza! Byłbyś zaskoczony, panie, odkrywając, ile małżeńskich propozycji otrzymałam od dnia, gdy wyposażono mnie w owo urządzenie. A požądania mężczyzn nie można nie doceniać. W polityce, jak w miłości, najważniejsze jest piękno oręża.

W Twoim imieniu, panie, dokonałam cesarskiego przeglądu światów i dziedzin rodu al-Malik. Liczę, iż w mej pracy znajdą się przydatne informacje i że uniknęłam – jak mawiają o tym w *Sug* – „żłudnych upiększeń, których dopuszczają się kupcy przed sprzedaniem towaru”. Wszak członkowie mego rodu lubują się w kwiecistej mowie, gdzie słabości stają się mocnymi stronami, te ostatnie zaś kryje się za zasłoną pięknych metafor. Mnie jednak nie zaślepiają rodzinne uprzedzenia. Koniec końców podczas Drogi na Trzy Szczyty uczymy się je widzieć – jasno, wyraźnie i obiektywnie. Odkrywamy wtedy także, jak używać słów, by nie powiedzieć całej prawdy. Uogólnienia i uprzedzenia, choć istnieją, posiadają niezwykle umiejętność unikania dogłębnych badań; są nad wyraz krnąbrne.

Każdy władca zasiada na mrówczym kopcu, dlatego też musi on wiedzieć o wszystkim co dzieje się w królestwie rozciągającym się u jego stóp – inaczej zapadnie się w ziemi co najmniej po szyję. Mogę tu podać, trafne mym zdaniem, przysłowie: „Małe termyty potrafią zawalić dach; mądry właściciel ogląda więc nie tylko swój dom, ale również dom sąsiadów”. Nasze domy, planety al-Malików, stoją otworem i czekają na inspekcję. A ten raport stanowi zachętę. Opisuję w nim szlachetne Istakhr, starożytne Criticorum, surowe Aylon, niezwykle Shaprut i inne, pomniejsze dziedziny rodu. Wszystko ku Twojej, panie, radości i ku wzbogaceniu wiedzy mieszkańców Znanych Światów. Powinniśmy wszak zbadać – niczym kupiec w *Sug* – wartość każdej planety.

Tobie, cesarzu Alexiusie, Panie Znanych Światów, Protektorze Obunów, Pierwszy Pośród Shantorów, Wielki Bracie

Ukarów, Obrońco Wiernych, Tarczo Gildii, Strażniku Pokoju, przedstawiam mą pracę.

Kan ma kan

Wszechstwórca yunsur a-cesarz.

Był i go nie było –

Wszechstwórca zesłał zwycięstwo cesarzowi.

Porzucić kwiecistą mowę to tak, jak rozpowiedzieć szepetaną tajemnicę Ukochanej osoby. Aby umieć się nią doskonale posługiwać, trzeba stanąć nagim przed Ukochanym i przyjąć odważnie szept sztormu tworzenia – nie broniąc się, a pragnąc całym sercem. Nawet najcichszy szept rozdziera nas na strzępy i wywołuje niekończącą się tęsknotę.

Criticorum

*Szczęście hrabiego końca dobiegło
Gdyż nie mógł spłacić długu książęcego.
Jutro przywiążą go do drzewa skazanego
I rozstrzelają – niczym więźnia zwykłego.*

– pieśń garnizonowa, śpiewana przez stacjonujących na Criticorum żołnierzy al-Malików; przyczyną jej powstania była egzekucja hrabiego Esfandiyara al-Malika, z rozkazu księcia Jabira al-Malika „Złotego” skazanego na śmierć za poważne przestępstwa przeciw mieszkańcom planety

Criticorum to najgęściej zaludnione i najbardziej niesforne ze wszystkich lenn al-Malików. W często powtarzanym powiedzeniu, iż nie powstały tutaj spisek ma niewielkie szanse powodzenia, jest, niestety, coś więcej niżli ziarno prawdy.

Na planecie dom znalazły tysiące frakcji – religijnych i politycznych – zepchniętych na margines przez władzę starej Urth. I choć nazwy oraz ideologie owych odłamów zmieniały się na przestrzeni wieków, ich liczba pozostawała bez zmian. Dziś pochodzenie z Criticorum oznacza pewną dojrzałość i niewątpliwe wyrobienie polityczne. Mieszkańcy tej planety patrzą z dezaprobatą na polityczną prostotę innych światów („Kolejny bunt pogan!” – krzyknął doprowadzony do rozpaczki pojedynekowicz i miłośnik spisków, baron Hamid al-Malik, usłyszawszy po raz setny o wiecznych problemach Gwyneth) i nie starają się nawet życzliwie przyjmować obcych ludzi. Wolą zostawić tych biedaków frakcjom, składającym ofiary z nieznanym.

Chyba nie przysłużyć się Criticorum powyższą opinią. Muszę jednak przyznać, że jest to piękny świat, o wspaniałej historii; dom wielkich artystów. Stąd pochodzili choćby malarz Pio Gamino (lata 4404?-4478) i poeta Kserkses (lata 4455-4551) – obaj związani z Kościołem – czy Ragnor Akren (lata 3844-3900), filozof i nihilista zadreżczanej Drugiej Republiki. To właśnie tego ostatniego Kserkses sportretował w swych „Pieśniach piekielnych”, opisując mękę Ka’rihmana.

Również architektura Criticorum to coś wspaniałego. Szczególnie miasto Ost (dawniej: Ostgard), szczycące się ruinami z czasów Drugiej Republiki, które powoli toną w Oceanie Ilahańskim. To niewątpliwie jedno z najpiękniejszych miejsc w Znanych Światach.

Historia

Pierwszą stałą osadą ludzi na Criticorum było Mazadarun (lata 2520-2600), stojące nad Morzem Tabaristańskim. Mieszkali tu członkowie różnych sekt religijnych, którzy zapragnęli uciec z przeludnionych Urth i Nowej Mekki. Podążyli za nimi przedstawiciele innych odłamów – wkrótce na planecie roilo się od osiedli, założonych przez orędowników wolności, demokratycznych anarchistów, libertyńskich

wolnomyślicieli, konstytucyjnych republikan i utopijnych socjalistów. Nic dziwnego, że Criticorum szybko stało się oazą wolnomyślicieli, ekscentryków i banitów, niemile widzianych w Znanych Światach. Przypominało Malignatiusa, tyle że pozbawionego niskich temperatur.

Zarządców Criticorum obierano, jednak wywołany przez wzrastające podatki Bunt Poego (2708? rok) zmusił ostatniego z nich do ucieczki z planety. Władzę przejęła Korporacja Bashshar – potężny konglomerat produkujący broń i urządzenia komunikacyjne. Wiele obszarów planety zachowało pewną autonomię, było jednak zależnych od korporacji.

W Bashshar zatrudniony był m.in. Munir Ibn Tarif, największy naukowiec tamtych czasów, który stworzył narkotyk luxdei-3. Ów przodek królewskiego rodu al-Malików uciekł na Istakhr. Jednak jego urodzona na Criticorum córka, Fatima, wyszła za mąż za Kansbara Caspiri, prezesa Korporacji Bashshar. Tak oto plotła się historia rodu. Mój ojciec powiedziałby, że z nasion Munira wyrósł piękny ogród al-Malików.

Nieco później miasta-państwa Ostgard i Larrane zbuntowały się przeciw władzy korporacji. Kiedy na planecie toczył się konflikt między metropoliami a Bashshar, świat bez ostrzeżenia zaatakowali ukarowie – wojownicza rasa, spokrewniona z filozoficznie nastawionymi do życia obunami. Najeźdźcy w kilka dni zniszczyli orbitalne linie obronne i zajęli najbardziej zaludnione miasta. Atak całkowicie zaskoczył Criticorum. I Korporację Bashshar, której szefem zależało przede wszystkim na władzy. Nie interesował ich również los mniejszych miast-państw. Korporacja Bashshar połączyła więc siły z ukarami i stłumiła nieliczne rebelie.

Na Criticorum ukarowie zyskali sobie reputację wyznawców demonów. Zasłużyli sobie na nią budując w Acheon Świątynię Anikrunta, w której – przed ogromnym posągiem jednookiego boga sprawiedliwości – zabijano osoby łamiące twarde wojskowe prawo. Miejscowi mówią, że duchy ofiar tej zbrodni wciąż zawodzą nad Torab Baree’a – Mogiłą Niewinnych.

Wreszcie patriarcha Palamedes zebrał ludzkność przeciw ukarom. Criticorum stało się pierwszym punktem kontr ofensywy ludzkości. Wpierz armii Kościoła nic nie mogło zatrzymać. Potem jednak rozpoczęło się długotrwałe oblężenie Acheonu. Miasto padło dopiero, gdy flota ludzi otoczyła Kordeth. Siły ukarów na Criticorum – pozbawione dostaw i uzupełnień – musiały wreszcie skapitulować.

Nie trzeba było długo czekać, by Korporacja Bashshar znów zaznaczyła swą obecność, tym razem tworząc Peltańską Oligarchię. A od roku 3200 ród Caspari tytułował swych członków książętami Criticorum. Kiedy zaś pochodzący z Istakhr polityczny wizjoner i mistyk, Arif Abdul Salam al-Malik zwany „Wiernym”, pojął za żonę panującą księżną Nawarę Caspari (3411 rok), mieszkańcy Criticorum wielce



się uradowali. Arif i Nawara przełamali monopol arystokratyczno-korporacyjnej władzy i stworzyli powszechną demokrację (Akt Powszechnego Prawa Głosu, 3422 rok). Od tego czasu al-Malikowie zarządzali Korporacją Bashshar.

Druga Republika

Lata rozwoju techniki, pokoju i postępu były również najlepszym czasem dla Criticorum, które nawet miało się stać stolicą nowej republiki. Moda, sztuka i rozrywka powstające na Acheon wyznaczały kierunki na wszystkich innych światach. Jednakże w ostatnim stuleciu Drugiej Republiki na Criticorum zakradł się dziwny pesymizm, który znaleźć go można było choćby „Wedach o życiu i śmierci, Hymnach do Sziwy” Ragnora Arkena. Górę brały surowość życia i brak sensu. Arken uważał, że elita kulturalna może stworzyć artystyczne środowisko warte zachodu, jednak ogólny pesymizm obecny w jego słowach prowadził większość uważnych myślicieli do uznania życia za pozbawione znaczenia. W tych czasach krążyło wiele anegdot, przypowieści i powiedzeń, a jednym ze słynniejszych było: „Zebulon to święty klaun, który pobieżnie doświadczył nieprzyzwoitego aktu entropii we wszechświatowym pep-show. Resztę swego żywota poświęcił na promowanie tego Wydarzenia z drugiej ręki, głosząc patetyczne słowa”.

Nowe Mroczne Wiek

Kiedy dziesięć domów szlacheckich opanowało Byzantium Secundus, niedobitki floty republiki i wielu ocalałych urzędników rządowych schroniło się na Criticorum, które pozostało w pro-republikańskich rękach. Prawa i instytucje przetrwały tu przez następne 200 lat niemal bez zmian, wreszcie jednak upadająca ekonomiczna infrastruktura Znanych Światów wpłynęła na giełdę papierów wartościowych Acheonu. W 4226 roku bessy opanowała całą planetę. Na dodatek w końcu zabrakło części zamiennych do produkujących jedzenie morskich farm i głód, który od tysięcy lat był jedynie mglistym wspomnieniem, pustoszył miasta. A potem Czerwona Gwardia (4238 rok) – partia utopijnych socjalistów – przejęła władzę po brutalnej wojnie domowej. Następne dwie dekady upłynęły pod dyktandem Ahmeta „Smoka” (przywódcy czerwonogwardystów), po której nastąpił podbój przez siły Decadosów i Li Halanów, rzekomo mający zakończyć anty-rojalistyczne zagrożenie, jakim była Czerwona Gwardia. Kiedy zaś książę Nobungana Li Halan zmarł (4262 rok), zaatakował generał Sorhab. Choć w pierw był on kapitanem w armii czerwonogwardystów, przyłączył się do jej arystokratycznych przeciwników. Gdy jego siły zatriumfowały, ogłosił się regentem Criticorum (lata 4268–4299). Dopiero po jego śmierci planeta powróciła we władanie al-Malików. Niestety, dziedzictwo tego pełnego brutalności stulecia – sieć szpiegów, nocne egzekucje i nagłe zdrady – już zawsze ciążyło na Criticorum.

Kiedy Rahimat al-Malik (lata 4322–4414; „powrócił” na lata 4414–4465) odebrał władzę nad Criticorum linii z Shaprut, wielu uważało go za uzurpatora. Rahimat, za swego panowania, powołał na większość biurokratycznych stanowisk lojalnych mu kawalerów-rycerzy. Z kolei moi przodkowie zyskali władzę na Criticorum dopiero podczas rządów Tahira Majnuna al-Malika, zwanego „Przeklętym” (lata 4530–4593). Ja’far ben Sihnijah zebrał swe siły i zaatakował Istakhr, w Bitwie pod Mu’tasim zmiatając z przestrzeni kosmosu wspieraną przez ukarów armię Tahira

(4593 rok). Tak oto moi kuzyni zapanowali na pewien czas nad światami al-Malików (lata 4593–4827). I w pierw na naszych planetach odrodziła się sztuka. Potem jednak – po czterech silnych władcach – nastąpił powolny upadek. Al-Malikowie, którzy pozostali na Criticorum, stali się niezwykle arogancy i bogacili się na rządowych kontraktach. Wreszcie planetą zaczęły rządzić pieniądze – za łapówki można było zdobyć wszystko, a publiczne fundusze sprzeniewierzano. W ostatnich latach osłabionej dynastii (lata 4810–4812) Afraisayab al-Malik, rządca Criticorum, spróbował podbić Gwyneth. Hawkwoodowie jednak bez problemu odbili świat, a nawet na krótko opanowali Criticorum, by wycofać się, wynegocjowawszy odpowiednie warunki pokoju.

W ostatnich latach

W 4827 roku wygnaniec ze starej, istakhrackiej linii rodu – Al-Abbasah „Klaudia” al-Malik – przybył na Aragonię. Towarzyszyli mu inny banici oraz najemnicy Hazatów. Al-Abbasah szybko zdetronizował ostatniego władcę z linii wywodzącej się z Criticorum – kapryśnego księcia Sufyana. W taki właśnie sposób criticorumska gałąź al-Malików, odarta z dawnej potęgi, popadła w stan ostatecznej dekadencji.

Kiedy rozpoczęły się wojny z symbiontami, uciekinierzy ze spustoszonych światów poszukiwali schronienia na Criticorum, wystawiając na poważną próbę lokalne usługi. Budowali oni również miasta, które raz po raz padały ofiarą skorumpowanej policji. Książę Jabir al-Malik „Złoty” starał się zakończyć te nieczne praktyki i zarządził śledztwo Mutasih. Zraził do siebie w ten sposób miejscowych al-Malików, szczególnie po egzekucji księcia Esfandiyara, oskarżonego o zbrodnie przeciw ludności (4911 rok).

W tych czasach obrona Criticorum i Aylonu niejednokrotnie niszczyła zwiadowcze statki symbiontów. I wciąż tak się dzieje. Al-Malikowie stoją w pierwszej linii, walcząc z przeciwnikiem o wiele niebezpieczniejszym niż wuldrokańscy najeźdźcy czy kalifat Kurga.

Garnizon na Criticorum uzupełniają żołnierze z Aylonu i Istakhr, przez co tamtejsza gałąź rodziny widziana jest raczej jako zdobywcy, a nie krewniacy. Sytuację pogarsza fakt, iż mówią oni o sobie jako o „prawdziwych” al-Malikach, co oczywiście wywołuje niepokój wśród członków mego rodu na Criticorum. Kiedy więc podczas wojen o tron rządców wybrano spośród przedstawicieli istakhrackiej linii, niektórzy wznieśli bunt. A Decadosi – których nosy wetknięte są w każdy kubeł na śmieci – oczywiście zaoferowali pomoc rebeliantom. Gdy zaś w trackie wojen o tron książę Hakim wspierał Alexiusa, hrabina Karmeta Decados zdobyła Criticorum, wykorzystując w tym celu garnizon ze Stygmatu. Książę Hakim zareagował, wysyłając na pomoc Piąty Mroczny Legion – jednostkę pro-al-malickich ukarów. W taki oto sposób na Criticorum po raz drugi rozpoczął się okres terroru przedstawicieli tej obcej rasy.

Piły Mroczny Legion utorował drogę ku zwycięstwu nad Decadosami i mymi zbuntowanymi krewniakami zwyciężając w Bitwie o Górę Rudaki (4991 rok). To właśnie wtedy, podczas ostrzału artyleryjskiego, straciłam rękę. Po wojnach o tron marzyłam o poduszkach, nie mogłam jednak na nich spać, gdyż wojskowy tryb życia wszedł mi w krew. Wybacz, panie, tą dygresję.

Dziś wyznaczony przez Istakhr rządcą – Yusef abn Rahim al-Malik – wybiera doradców spośród al-Malików żyjących na Criticorum. Jest łagodnym władcą, choć ponoć



Criticorum

Katedra: Ortodoksja (katedra pod wezwaniem św. Ignacjusza, Acheon)

Agora: Sędziowie (Droga Władymira, Acheon)

Garnizon: 8

Stolica: Acheon

Skoki: 1

Sąsiednie światy: Byzantium Secundus (strona dzienna), Cadavus (strona nocna), Gwyneth (strona nocna), Kish (strona nocna), Kordeth (strona nocna), Stos (strona nocna), Shaprut (strona nocna)

Układ gwiazdny: Apollo (słońce), Budh, Arystoteles, Criticorum (Ardella), Mehmet (Car, Sułtan), Klebnikow (1 księżyc), Ellylon (7 księżyców), Bhuta

Technologia: 8

Populacja ludzi: 2,6 miliarda

Populacja obcych: 10 milionów (szacunkowo)

Bogactwa naturalne: rudy, drewno, węgiel, rolnictwo

Eksport: oczyszczona ruda, technika wojskowa, rozrywka, chemia, maszyny, pojazdy, tekstylia, ubrania, bawełna, drewno, farmaceutyki, produkty rolnicze, żelazo, biżuteria, złoto

Krajobraz: Powierzchnię Criticorum w 64% pokrywa woda. Planeta jest nieco większa od Świętej Terry (ma 13 045 kilometrów średnicy), rok trwa na niej 348 dni. W oceanach znajduje się wiele dużych farm, zbierających plankton. Niemal wszędzie rozwija się również fauna, w tym gatunki niedawno jeszcze zagrożone wymarciem. W wielkich, południowych dziedzinach al-Malików znajduje się wiele ogrodów zoologicznych, łowieckich rezerwatów dzikiej zwierzyny i tanich obozów pracy (o których im mniej się mówi, tym lepiej). Niestabilność płyt tektonicznych jest przyczyną wstrząsów, od czasu do czasu niepokojących Salamandrę – południowy kontynent.

na Istakhr powiadają, iż posunął się za daleko. Na Criticorum zaś w wielu frakcjach mówi się, że nie posunął się wystarczająco daleko.

Układ gwiazdny

Budh: Planeta ukochana przez romantyków i wyświechtana przez wierszokletów. Jej masa wynosi 0,83 masy Criticorum. Jest na niej bardzo gorąco, a niewielka ilość atmosfery (według Przewoźników, są to mikroskopijne ilości helu i wodoru) sprawia, że nie nadaje się do zamieszkania. Ponieważ doskonale odbija światło słońca, nosi również miano Gwiazdy Porannej, przez co stała się tematem różnych banałów, w tym wyznań miłości.

Arystoteles: Jego masa stanowi 0,92 masy Criticorum. W czasach Drugiej Republiki planeta została poddana częściowej terraformacji. Dziś na Arystotelesie istnieje jedynie Herodot – przekłete górnicze miasto Kupieckiej Ligi. Planetę okrywa gruba warstwa chmur, w których skład wchodzi przede wszystkim dwutlenek węgla. W wyniku tego na powierzchni Arystoteles jest niezwykle gorąco.

Criticorum: Księżyc planety, Ardella, to baza wojskowa monitorująca przestrzeń w poszukiwaniu statków symbiontów lub Vuldroków. Dowodzi nią pułkownik „Krew i Splin” Mossadas, o którym między jednym a drugim drinkiem wiele usłyszysz od żołnierzy na przepustce.

Mehmet: Masa planety to 0,7 masy Criticorum. Mehmet jest bogaty w rudy, które wydobywa Liga. Dwa księżyce – Car i Sułtan – to tak naprawdę asteroidy pochwycone przez grawitację planety.

Klebnikow: Mała planeta o średnicy zaledwie 955 kilometrów. Służy za bazę wojskową.

Ellylon: Ta planeta o średnicy 41 318 kilometrów to tak naprawdę już prawie gazowy olbrzym, którego grawitacja przyciągnęła aż siedem księżyców. W górnych warstwach atmosfery Ellylonu istnieje życie; wiadomo o ogromnych balonopodobnych myrblu oraz latających drapieżnikach. Na planetach dwie rodziny Poszukiwaczy prowadzą kopalnie odkrywkowe metalicznego wodoru.

Bhuta: Najmniejsza planeta w układzie. Liczne aktywne wulkany nadają Bhucie czerwoną barwę. Leżąca się lawa nie jest tu niczym niezwykłym, choć planeta znajduje się daleko od Apolla. Masa Bhuty to 0,0019 masy Criticorum.

Ludzie i miejsca

Al-Malikowie i inni arystokraci to najwyższa warstwa populacji. Pod nimi znajdują się plutokraci, bogaci członkowie gildii i ludzie wolni – skupieni w miastach takich jak Acheon, Ost czy Tabrast. Oczywiście najwięcej jest poddanych. W wielkich majątkach i niektórych miastach praktykuje się nawet niewolnictwo.

Większość ukarów żyje w miastach. Są to potomkowie najeźdźców, zmuszonych do służby zwycięzcom – ludziom. Ich populacja to w przybliżeniu pięć milionów. Jeśli chodzi zaś o obunów, to około 220 000 mieszka w Ost.

Na Criticorum warunki mieszkalne nie są najlepsze. Standardem są zatłoczone miasta i niemal puste peryferia.

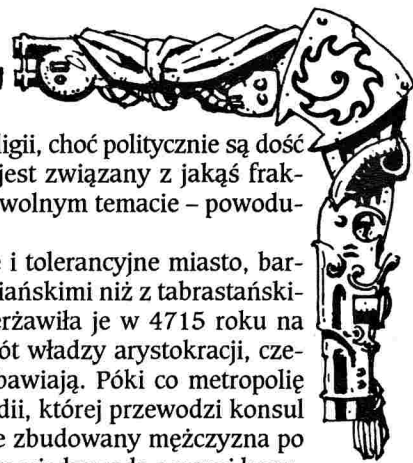
Perleria

Perleria to wyspa o bardzo różnorodnym krajobrazie. Stolicę – Larrane (tu stoi Pałac Orła i kościół św. Mai) – zbudowano na nieregularnym zachodnim wybrzeżu. Perleria to tak naprawdę zalesiony płaskowyż wznoszący się ku Góróm Wyeming, liczne polodowcowe jeziora oraz schodzące ku morzom klify. Zachodnie wybrzeże wyspy porastają iglaste lasy, wśród których żyją traperzy. Południowa Perleria to pola uprawne i pastwiska, na których pracują poddani i wolni. Na wyspie znajdują się ziemie niewielkiego domu Torenson oraz trzy majątki al-Malików, graniczące z dziedzinami rodu Jundaasta.

Gdy odwiedzałam wyspę, gorąco przywitała mnie malkiza Sabina al-Malik Jundaasta – głowa rodu. Powiedziała mi, że jej dom powoli przywraca równowagę rozchwianej przyrodzie. Dodała, iż Torensonowie, którym przewodzi sir Zachariasz, nie zdają sobie sprawy ze znaczenia ekologii i skarżą się na krwawilki.

Mój ród zwykł stawać po stronie Juandaastan – naszych dalekich krewniaków. Z Torensonami zaś wiąże nas jedynie starożytna waśń. Nic więc dziwnego, że majątki na Perlerii to jedyne dziedziny tego rodu na naszych światach. Nie jest też niczym zaskakującym rosnące napięcie między Juandaastanami a Torensonami. Szczególnie, gdy ci ostatni wyruszają polować na krwawilki – zwierzęta genetycznie wyhodowane z urtyjskich wilków, jeszcze w czasach republikańskich.

Perlerianie uważają się za moralnie wyżej stojących od reszty mieszkańców planety. Jest to wynik działań lokalnego Kościoła, który wychwala czystość rolniczego życia, jednocześnie krytykując plugawą technologię obecną w miastach. Zresztą Kościół posiada na wyspie znaczne majątki. Przewodzi mu zaś biskup Munus. Co ciekawe, kościelne miasta – takie jak Haliko i Tyrn – są liderami w handlu.



Miejscowi al-Malikowie twierdzą nawet, iż to właśnie Kościół ustala ceny na produkty rolnicze.

Zwyczaj Perelerian są dość niezwykle. Małżeństwa aranżuje się tuż po urodzinach, a rodzina obdarzona siedmiorgiem dzieci otrzymuje nagrodę – siódmy potomek zostaje uwolniony i uczy się wraz z synami i córkami miejscowego lorda. Niektórzy uważają, że tradycję tę zapoczątkowała św. Maya.

Władczynią wyspy jest baronowa Prajna Sofia, przywódczyni lojalistów. Przez tydzień gościłem w jej majątku w Lar-rane, miałam więc okazję przyrzeć się wielu rzeczom. Baronowa – podobnie jak baron Hamid – pragnie pełnej władzy rodu nad Criticorum. W odróżnieniu jednak od barona, opowiada się za zjednoczeniem rodziny. Baronowa odziedziczyła dobra i tytuł w wieku 14 lat, a także frakcję swej matki, której członkowie odwrócili się od niekompetentnego lorda Afrima. Niewątpliwie należy ją doceniać, choćby z racji jej rozległej sieci szpiegowskiej. Baronowa – a raczej jej majątki w południowej Perlerii – są również przyczyną narastającego napięcia i nielicznych starć z Tabrastem.

Północna Perleria jest skalista i wyludniona. Blisko granicy wiecznych lodów można natrafić na niewielkie osady Shimo – ludu przystosowanego do panujących tu niskich temperatur. Ludzie ci są świetnymi łowcami (najmują się nawet jako przewodnicy polowań), a praktykują niezwykłą mieszkankę Ortodoksji i szamanizmu.

Najsłynniejszymi mieszkańcami Północnej Perlerii są niezwykle silne sikkeeney, czyli drapieżna łasice. Zwykle ich futro jest ciemnoczerwone, lecz w zimie nabiera białej barwy. Sikkeeney mają przeciwstawne kciuki, które umożliwiają im otwieranie zamków, wiek, pokrywek czy drzwi. Stojąc na tylnych nogach, wzrostem dorównują człowiekowi. Zwykle żyją w stadach i często – szczególnie podczas ostrzejszych zim – atakują ludzi i ich siedziby.

Jeśli wierzyć legendom, w morzach Criticorum żyją lewiatany, w ludowych baśniach zwane daztlanshi. Wzmiankę o ich niesamowitym śpiewie można spotkać w opowieści niemal każdego marynarza. Rybacy mówią zaś, że lewiatany potrafią naśladować głos człowieka i dźwięki statków. W niektórych opowieściach istoty te zaprzyjaźniają się z ludźmi, w innych zaś są strażnikami tajemniczego, zatopionego i skrytego pod lodem miasta urów. Usłyszałam nawet historię o lewiantanach, które przybrały postać kobiety i wyszły za mąż za samotnego marynarza, obdarzając go magicznym dzieckiem potrafiącym nurkować w głębinach.

Salamandra

Salamandra – albo „matka kontynentów” – rozciąga się od północnej pustyni lodowej po południowe obszary polarne. Na kontynent ów składają się porośnięte lasami tereny, równiny, pustynie, równikowe dżungle i górskie łańcuchy. Mieszkańcy podzieliili ląd na dwie części: Shamal, czyli ziemie rozciągające się na północ od Morza Tabaristańskie, oraz Salamandrę właściwą, obejmującą tereny na południe od Acheon, której północnymi granicami jest pustynia Ahmar, południowo-wschodnimi – Góry Sierra Rojo, a zachodnimi – północne wybrzeża Morza Tabaristańskie.

Shamal

Ta część kontynentu obejmuje Las Nord i Góry Shamal; tędy płyną rzeki Ren i Howen; tu stoją miasta Ost, Rothitaka i Acheon. Dumni mieszkańcy tych ziem są pełni życia.

Mają liberalne podejście do religii, choć politycznie są dość ortodoksyjni i każdy z nich jest związany z jakąś frakcją. Bycie neutralnym – w dowolnym temacie – powoduje podejrzenia.

Ost to dość anarchistyczne i tolerancyjne miasto, bardziej związane raczej z perleriańskimi niż z tabрастаńskimi al-Malikami. Liga wydzierżawiła je w 4715 roku na 300 lat, zbliża się więc powrót władzy arystokracji, czego mieszkańcy bardzo się obawiają. Póki co metropolię kontroluje rada lokalnych gildii, której przewodzi konsul Polluks, Przewoźnik – dobrze zbudowany mężczyzna po pięćdziesiątce. Częste konflikty między radą a mymi krewniakami dotyczą zbiegłych niewolników, którzy spędzili siedem lat w Ost zyskując wolność.

Niektóre obszary Ost nie mają najlepszej reputacji – narkotyki i prostytutka są tam na porządku dziennym. Sytuację pogarsza nieudany eksperyment Ligi, pragnącej stworzyć rasę lojalnych strażników. Niestety, w wyniku prac powstali przemienieni ludzie-tygrysy, którzy niepokoją okolicę, zabijając i pożerając zwierzęta oraz ludzi. Jeszcze smutniejszy jest los wyhodowanych do pracy w kopalniach ludzi-kretów, którzy uciekli do kanałów i opuszczonych piwnic Ost. Krążą plotki, że oni również żywią się ludźmi. Oczywiście konsul Polluks twierdzi, że wszystko to jest nieprawdą i że przemienieni to niewielki problem. Jednocześnie w gorszych dzielnicach miasta pojawiły się znaki, ostrzegające mieszkańców przed nocnymi spacerami.

W Górach Shamal wydobywane jest złoto i rudy. Pełno tu miast-widm, a krążą też pogłoski o stojącej tu metropolii z czasów Drugiej Republiki, która ponoć przetrwała Upadek niemal nienaruszona. Zbudowana u podnóża gór Nowa Jerozolima to wyjątek potwierdzający regułę panującą w Shamal. Mieszkańcy miasta są prawdziwie pobożni, a miejscowa arystokracja (w tym też al-Malikowie) – zwana sayyids – porusza się konno, przywdziewając wspaniałe białe szaty.

Las Nord

Na zachód od Acheon i na południe od Morza Tabaristańskie, aż do granica koła podbiegunowego, rozciąga się Las Nord. Żyją w nim traperzy, myśliwi i drwale, którzy każdej wiosny wędrują w dół Renu i Howinu, by sprzedać futra oraz drewno na rynku Nowej Jerozolimy.

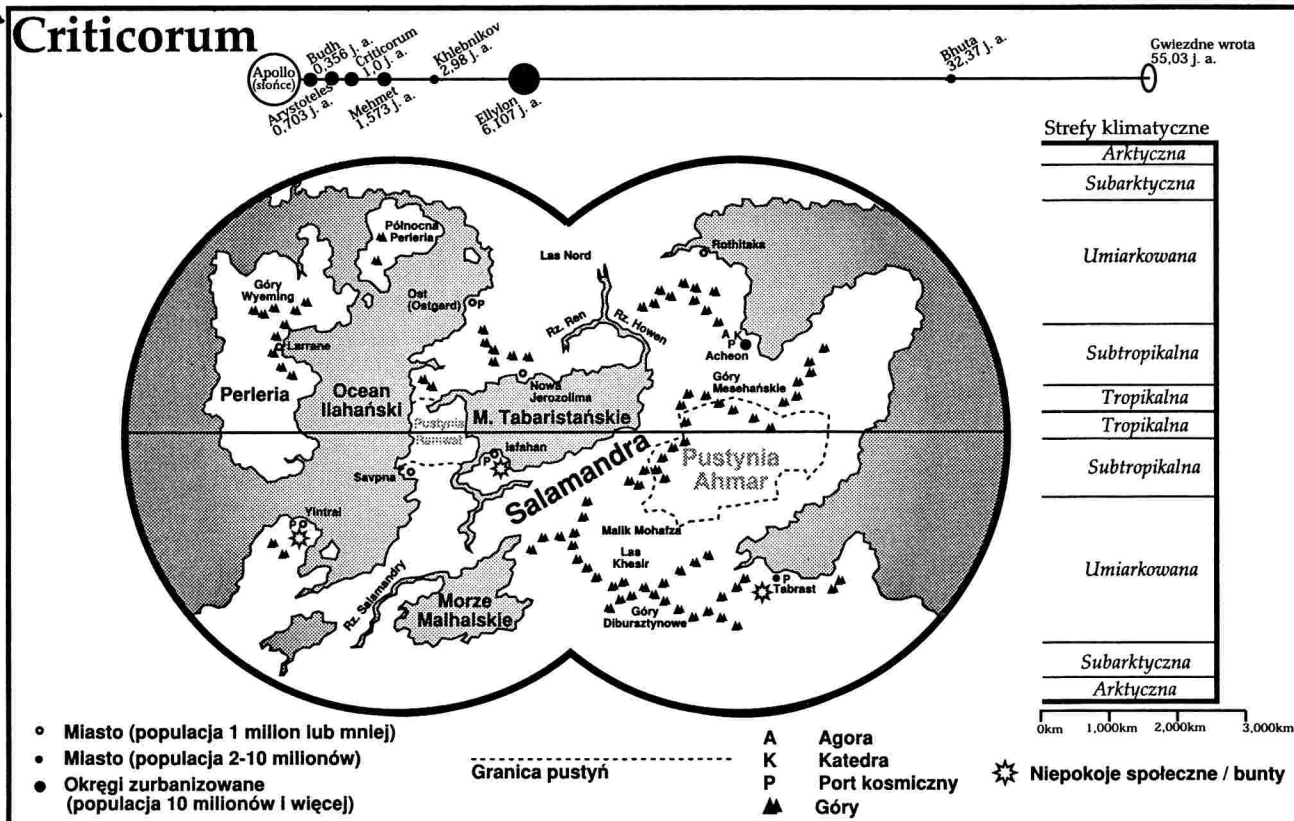
W czasach Drugiej Republiki na obszarach dzisiejszego Lasu Nord rozciągały się powstałe w wyniku terraformowania pola uprawne. Jednak podczas Nowych Mrocznych Wieków teren ten porośły knieje, dziś budzące zabobony strach. O Lesie Nord krąży wiele opowieści, wśród których najsłynniejsza mówi o żyjących w ostępach ludziach-kojotach, zwanych ghreeb. W odróżnieniu od wyhodowanych ostatnio ludzi-kretów i ludzi-tygrysów, powstał oni z połączonych w czasach Drugiej Republiki genów człowieka i zwierzęcia. Doszły mnie pogłoski, że ghreeb zrodzili się w wyniku modyfikacji DNA dokonanej przez neo-prymitywistycznych artystów, próbujących odtworzyć cuda opisywane w starożytnej mitologii. Ponoć nieliczni ludzie-kojoty służyli szlachcie, większość jednak pozostało w leśnych ostępach.

Acheon, Stolica Intryg

W toczonej zgnilizną moralną stolicy Criticorum mieszka 10 milionów osób. Ponad niskimi budynkami górują tu gigantyczne wieże powstałe w czasach Drugiej Republiki. W tych właśnie iglicach-pałacach mieszkają szlachetnie



Criticorum



urodzeni, podczas gdy biedni tłoczą się na przypominających kaniony ulicach. Wieże łączą ze sobą mosty, po których spacerują arystokraci i urzędnicy wysokiej rangi, trzymający się z dala od pospólstwa. Jedna z budowli – skonstruowana z terracytu i oparta na grawitacyjnych płytach Wieża Zebulona – jest drugim co do wysokości budynkiem Znanych Światów.

Metropolię na dzielnicę dzielą sympatie polityczne. Zielony Feniks zamieszkują zwolennicy cesarstwa (w Górnym Mieście), Stary Kodeks zaś znany jest z republikańskich elementów (skupionych przede wszystkim w centrum, w osiedlu dla klasy średniej). Przyjaciele rodu al-Malików spotykają się zwykle w „Spragnionym Demonie”, w Historycznym Dystrykcie Stare Suq. Z kolei zwolennicy księcia Hakima punktem zbornym uczynili „Istakhracką Chwilkę”. Natomiast ulubionym lokalem ukaryjskich robotników jest „Oko Anikrunta”. Nawet zwolennicy odłamu Kościoła – hinayaniści – mają swój bar: „Śpiącą Zakonnice”. Osobiście radzę unikać zaś „Przekleństwa Biskupa”, chyba że ktoś lubuje się w wysłuchiowaniu niekończących się przepowiedni hezychaty Vigo „Napiętnowanego”. Nie mogę nie wspomnieć, iż jedno z proroctw zakonnika (zapewne w wyniku szczęśliwego zbiegu okoliczności) się ziściło, kiedy na Criticorum wylądował statek symbiontów. Szacuje, iż prawdopodobieństwo spełnienia się przepowiedni Vigo wynosi 1 do 20. Niemniej w tych dniach wszelkie wiadomości rozchodzą się szybko, nic więc dziwnego, że ostatnimi czasy zakonnika otacza liczna świta. Niewiele trzeba, by wywrzeć wrażenie na niektórych...

Turyści winni unikać niczym ognia dzielnicy ukarów, zwanej Miasto Tada. Również warto trzymać się z daleka od Dolnego Miasta (Vugi, Małe Urth), w którym wszelkie przestępstwa – w tym morderstwa – zdarzają się aż w nadmiarze. Z kolei na południe od Parku Wolnych Ludzi, na obszarze pomiędzy ulicą Berlińską a aleją Schopenhauera, rywalizują ze sobą dwa gangi: Synowie Rilosa i Voroksańscy Jeźdźcy.

W Acheonie prostytucja jest zalegalizowana i każdy turysta może kupić tzw. „Purpurową księgę”, w której spisano cennik usług – poczynawszy od dam do towarzystwa dla arystokratów, a skończywszy na niedoświadczonych niewolnicach. Średnio zamożni wolni ludzie często odwiedzają „Gospody pod Czerwoną Lampą” – sieć niezbyt drogich przybytków casae de amore. Przy okazji muszę dodać, iż zawsze otrzymuję się tu to, za co się zapłaciło, o czym nie omieszkam poinformować mnie, z żalem, jeden z kuzynów. Cóż, przynajmniej dostał darmową miętówkę.

Miasto cieszy się również dobrodziejstwem teatru (stojącego przy ulicy Bawarskiej) i licznych restauracji, z których kilka zalicza się do najlepszych w Znanych Światach. Jest tu również wiele sklepów i targów, przede wszystkim wzdłuż Drogi Władymira.

Ponad miastem wznosi się posąg Amaltei, stojący na szczycie Góry Shada. Wielu ludzi odbywa pielgrzymki do owej rzeźby, w nadziei na uzdrowienie. Nic więc dziwnego, że w cieniu posągu amalteanie otworzyli szpital.

Wszelkie mechanizmy spalinowe i fabryki emitują liczne zanieczyszczenia, a ścieki przemysłowe powodują zniszczenia w samym Acheonie i w jego okolicach. Szlachetnie urodzeni mieszkańcy miasta posiadają w swych wieżach pompy i wiatraki, dzięki którym oddychają czystym powietrzem. Mechanizmy te wyrzucają i spychają w dół chmury zanieczyszczeń, przez które dolne miasto niemal zawsze skąpane jest we mgłę. Centra tlenowe nie są więc w Acheonie niczym niezwykłym, podobnie jak noszone przez mieszkańców dzień w dzień zdobne maski tlenowe, mające kształty mitycznych stworzeń. W niektórych dzielnicach miasta trzeba wyposażać się w taką OT (Ozdobę Twarzy).

Nie tak dawno trzy oczyszczalnie powietrza – powstałe jeszcze za Drugiej Republiki – przestały działać. Od tego czasu jedynie bogata północna część miasta cieszy się posiadaniem funkcjonującej „fabryki tlenu”. Dodatkowe kłopoty sprawia fakt, że na Criticorum trudno znaleźć wyszkolony

personel, niemniej prace prowadzące do wybawienia największej oczyszczalni już się rozpoczęły.

Odwiedziłam gubernatora, mego kuzyna w drugiej linii, w jego pałacu. Yusif abn Rahim to zdolny administrator w średnim wieku, który zdołał połączyć pod swymi rządami kilka różnych frakcji Criticorum. Jest bardziej tolerancyjny niż jego poprzednicy, choć jego sposób zarządzania i polityczne rozwiązania spotkały się z niechętną aprobatą mieszkańców miasta.

Yusif, stary druha księcia Hakima, powiedział mi, że mimo ostatnich wojen, wciąż napotyka przeszkody, takie jak choćby bunt pro-criticorumskich krewnych w Malik Mohafza czy działania anarchistycznych Rycerzy Ludu – grupy demokratycznych terrorystów. Z tymi ostatnimi gubernator poradził sobie, zwiększając wydatki na pomoc społeczną, czym zniechęcił ludzi do wspierania terrorystów. Mimo tych sukcesów, prywatnie i w tajemnicy Yusif radzi, by następnego rządu wybrać spośród lojalnych criticorumskich al-Malików.

Odwiedziłam również starego znajomego – arcybiskupa Paldena Gampopa. Tego skromnego, pełnego ironii męża spotkałam pierwszy raz podczas ślubu odległego kuzyna, a był on wtedy jeszcze biskupem Acheonu. Jego lekko drwiący sposób bycia jest niezwykle zaraźliwy. Wywołał wiele uśmiechów, określając nowożeńców mianem królewskich psów spuszczonej ze smyczy, by załatwiły się pod tym samym drzewem.

Arcybiskup Gampopa jest konserwatywny, ale dość łagodny. Władę kościołem Criticorum opierając się wszelkim wpływom, czym irytuje zarówno hierarchię hinayanistów, jak i mahayanistów. Prywatnie zaś opowiada się za tymi pierwszymi.

Palden Gampopa to niski mężczyzna o krótkich, srebrnych włosach i figlarnym uśmiechu. Kocha muzykę liturgiczną i niemal zawsze towarzyszy mu przynajmniej jeden zdolny chorał. Krytycy nazywają go patriarchą Criticorum. On zaś jest najbardziej przyjaźnie nastawionym wobec Li-gi Kupieckiej arcybiskupem w całych Znanych Światach.

Na pytanie, czy w Acheonie są jakieś bezpieczne miejsca, w których można się zatrzymać, odpowiem: tak. Jedno z nich to „Śniący Żebrak” – gościnny pałac mego kuzyna, oferujący przybyłom spoza planety wszelakie przyjemności, w tym oglądanie walk. Jest jeszcze rywalizująca ze wspomnianym przybytkiem „Zielona Wieża”. Dwie dekady temu była ona spokojnym miejscem, w którym arystokraci relaksowali się, oglądając walki gladiatorów-niewolników. Niestety, Yusif al-Malik zniedołężniał, a wraz z nim podupadł jego hotel. Kuzynka Fatima poinformowała mnie, że przybytek przejęło dwóch voroksów, którzy cały czas siedzą na pozłacanych krzesłach i puszczają bąki. Nie można ich w żaden sposób powstrzymać.

Salamandra

Tych, którzy podróżują morzem z Nowej Jerozolimy na Salamandrę, wita Isfahan, kontrolowane przez gildię Rybaków, posiadających niezwykle zaawansowaną technologicznie flotę. W mieście mieszkają przede wszystkim zwolennicy Ortodoksji. Miejscowi artyści i architekci budują piękne, okraszone mozaikami domy, tworząc tak zwane Zdobne Miasto.

Miedzy gildią Rybaków (wspieraną przez Pośredników) a zajmującymi się połowami włościanami oraz al-malickimi rybakami toczy się spór. Otóż Pośrednicy posiadają niedaleko miasta bazy szkoleniowe i garnizony, otrzymując także zapłatę za pracę najemną z rąk rządcy Isfahanu,

flotmistrza Astenzio. Jakby tego było mało, statki pod banderą Pośredników i Isfahanu ostrzeliwują „obce” łodzie, w ten sposób kontrolując rynek.

Erduwil, szef niezależnych rybaków, powiedział mi, że flota Isfahanu i Pośredników działa we wspomniany powyżej sposób z zupełnie innego powodu. Ponoć w wodach, w których najczęściej prowadzi się połów, odkryto zatopione miasto z czasów republiki. Pośrednicy i przywódcy miasta zamierzają zbadać znalezisko i podzielić łupy między siebie. Szczęśliwie ma rodzina – dzięki Mutasih – wie już o owym odkryciu. W Isfahanie napięcie jest więc coraz większe. Nie pozwolono mi wejść do miasta! Pośrednicy i milicja al-Malików patrzą na siebie podejrzliwie ponad ziemią niczyją, rozciągającą się na 75 kilometrów wokół Isfahanu. Miało miejsce nawet kilka potyczek – wojna wisi na włosku.

Ogromna pustynia Ahmar, rozdzielona Górami Mesehańskimi, kryje ruiny z czasów Diaspory oraz niewielkie miasto ukarów – Avgast. W okolicach ruin mają miejsce dziwne rzeczy, a lokalne władze obawiają się, że ich przyczyną jest kult antynomistów, którym przewodzi magus Malus. Kiedy te plotki powtórzyłam memu jedynemu kuzynowi żyjącemu w tej okolicy, Omarowi „Czerwonemu”, ten zaśmiał się głośno.

– Czyżbyśmy żyli w czasach poprzedzających Diasporę? – spytał, kręcąc z niedowierzaniem głową. – Z pewnością nikt tak naprawdę nie wierzy, że na Criticorum są szalenie kultysty i wyznawcy demonów. To przecież absurd!

Niemniej wielu chłopów zniknęło w tajemniczych okolicznościach. Kościół zlecił zbadanie sprawy awestianom, którzy rozpoczęli śledztwo.

– Nieoświecone diable kręcą się po mieście nieopodal mojego majątku – powiedział mi niezadowolony Omar. – Przepytyują me zaufane sługi. Wypytywali nawet moją żonę! A ja mam być następny! Choć zbyt zajmują mnie polowania, bym miał czas na przeprowadzenie jakiegokolwiek kultu miłośników demonów. To nie jest stary dwór Li Halanów.

Udałam się z Omarem na polowanie (jest on żarliwym miłośnikiem tego sportu), podczas którego jeden z jego sług niemal mnie nie zabił, myląc z jeleniem. A przynajmniej tak się tłumaczył. (Uwaga o modzie: Rogi – jako ozdoba głowy – nigdy nie były tu w modzie). Po tym wydarzeniu uznałam, że nadszedł najwyższy czas opuścić towarzystwo, co też uczyniłam.

Kuzyn Omar z podejrzliwością podszedł do zleconej mi przez cesarstwo misji, myśląc, iż jestem Mutasih. Wspominał jednak, iż martwi go fakt, że krewni nie chcą mu pomóc. Rozgoryczony oskarżał kuzynów, że w tajemnicy pożądamy jego ziemi i próbują go oszukać. Radzę więc do lenna Omara podchodzić z ostrożnością.

Na południu rozciąga się wielki las Khesir, w którym znajdują ogród al-Malików i parki zoologiczne. Na południowym-wschodzie zaś stoi Tabrast – stolica „criticorumskich” al-Malików. Przebywając tym mieście trzeba ubierać się z rozwagą. Kolory noszonego stroju informują, do jakiej pragnącej zdobyć lojalność Criticorum frakcji się przynależy.

Sikkeena (drapieżna łasica)

Ciało: Siła 4, Zręczność 8, Wytrzymałość 4

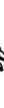
Umysł: Spryt 4, Percepcja 7, Technika 0

Umiejętności wrodzone: skradanie się 5, spostrzegawczość 7, uniki 6, walka wręcz 6, wigor 3.

Broń: pazury (2k), zęby (2k)

Żywotność: -4/-2/0/0/0/0





Południowa Salamandra to przede wszystkim Malik Mohafza – równiny i ogromne majątki. O pobliskich Górach Dibursztynowych mówi się, iż kryją ruiny urów. Z kolei Tirtha to ukochane przez poetów jezioro marzeń. Jeśli zaś

Ciało: Siła 15, Zręczność 10, Wytrzymałość 12
Umysł: Spryt 6, Percepcja 6, Technika 0
Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość 6, uniki 3, walka wręcz 7, wigor 6, wywieranie wrażenia 6.
Błogosławieństwo: olbrzymi (bieg bazowo 17 metrów)
Broń: dziób (7 obr.), szpony rąk (6 obr.), szpony nóg (7 obr.)
Pancerz: 5k
Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0

Chciałabym jeszcze ostrzec wszystkich przed lamikami – olbrzymimi ptakami nietotami, mierzącymi do 3,5 i więcej metra. Końce nieużywanych skrzydeł tych stworzeń przekształciły się w chwytne ręce. Lamiki mają też silne nogi, które pozwalają im poruszać się z prędkością nawet 95 kilometrów na godzinę. Jak na zwierzęta są bardzo inteligentne, a ostre zęby czynią je niebezpiecznymi drapieżnikami. Zwykle łączą się w liczące sześć sztuk stada, polujące na ssaki i różne latające zwierzęta, a nawet ludzi. Spotyka się je na obszarze rozciągającym się na zachód od Morza Malhalskiego i na południe od Tabrastu.

Miasto niemal nurza się w anarchii. Jedynie w dzielnicy Sześciu Wzgórz panuje jaki taki porządek. Miejscowe gangi walczą ze sobą, a plugawe stwory dokładają się do

panującego chaosu. Od czasu do czasu Kościół dokonuje rzutu żywności i innych produktów.

Po mieście krąży plotka, że w jego murach można znaleźć lekarstwo na powodującą mutacje plagę. Ponoć znajduje się w posiadaniu jednej z brutalniejszych frakcji Yintrai.

Osobliwości

Krwawe Żniwa

Krwawe Żniwa to jeden z osobliwych zwyczajów Criticorum, pozwalający różnym miastom płacić za przywilej publicznego trawienia przestępców. Cenę najwyżej windują szlachetnie urodzeni kryminaliści. Następni w kolejce są członkowie gildii, a potem wolni. Poddani i niewolnicy nie są „w cenie”, chyba że popełnili prawdziwie niezwykłe przestępstwo. Najwięcej widzów przyciągają zaś zbrodnie namiętności. Oczywiście w dniu egzekucji miasta wypełniają tłumy, uliczni sprzedawcy zarabiają krocie, a kieszonkowcy korzystają z okazji.

Ten zwyczaj narodził się w Nowych Mrocznych Wiekach i był sposobem na zdobycie dodatkowych pieniędzy. Dziś wielu uważa go za barbarzyński, choć Larrane, Acheon i Rothitaka rywalizują ze sobą o przywilej Krwawych Żniw. Są też miasta (takie jak Ost), które nie starają się o ów honor.

Gladiatorzy

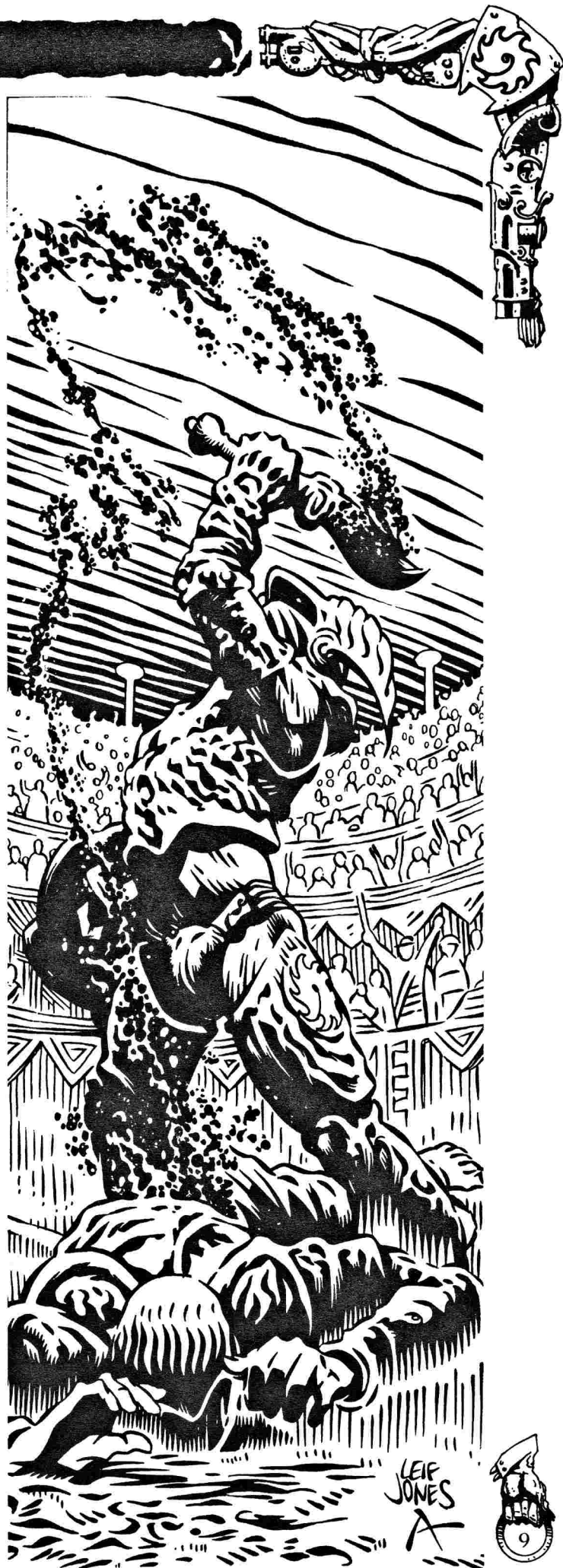
W Acheonie raz do roku organizowane są walki gladiatorów. Skazani więźniowie walczą ze sobą na śmierć i życie na Stadionie Rzezi, będącym częścią Koloseum Władymira. Kościół posiada prawo oszczędzenia 50 skazanych.

Wielu sprzeciwia się tej praktyce, szczególnie że ostatnio w ciągu pięciu dni brało w nich udział pięciuset gladiatorów. Krytycy wspomnianych walk (zwyczaj ów narodził się około 4550 roku) uważają je za nieludzkie i do cna barbarzyńskie. „Pokazy gladiatorów” mają jednak silne poparcie gildii, zarabiających olbrzymie pieniądze na przekazach holowizyjnych. Oczywiście Kościół potępia te walki. Ja zaś uznałam je za dowód, iż criticorumscy al-Malikowie zatoneśli po uszy w prowincjonalności.

Rady Sharifahy

1. Feniksy są na Criticorum walutą często spotykaną, a w większych miastach przyjmowane są również al-malickie iskiery, choć po niekorzystnym kursie. W metropoliach istnieje również ożywiony handel dewizami, zwykle nielegalny. Niemniej oficjalne stawki są niższe od tych, które da się uzyskać w nielegalnych kantorach.

2. Osobom aresztowanym przez porządkowe w oparciu o sfabrykowane oskarżenie radzę przygotować „datek” w wysokości 50 feniksów. W przypadku faktycznie zaistniałego przestępstwa należy stwierdzić: „Odwołuję się do ustawy 289:17 kodeksu Criticorum”, dzięki czemu oskarżony otrzymuje prawo do skorzystania z prawnego reprezentanta. Co by nie mówić, stare republikańskie kodeksy mają i dobre strony, choć niektóre kazania głoszą coś innego. Oczywiście najlepszych adwokatów mają Sędziowie, posiadający biura w każdym większym mieście. Ubezpieczenie tej gildii można otrzymać przez Izajasza Kazenzikasa z Acheonu, który wysokość stawki ustala w oparciu o reputację i wygląd. Osoby przyciągające niebezpieczeństwo płacą niewyobrażalne sumy. Działalność



Izajasza – niespotykana na żadnym innym świecie – to również dziedzictwo starych kodeksów republikańskich.

Cudowny sen w samym sercu nocy tajemnej jest również nierealny co poranna pobudka. Jak opanować pędzą-

cy umysł, gdy senne marzenia uciekają pamięci niczym liczne złote motyle niesione letnim wiatrem? Podmuchy namiętności nasilają się i opadają, a bogowie są li-tylko cieniami na murach.

Shaprut

– Och! Shaprut! – wykrzyknęła księżna, nagle rozumiejąc, czego dotyczyły słowa Arny. – Oczywiście. Planeta al-Malików, na której żyją ci dziwni shantorowie. Tamtejszy język uważam za archaiczny, dziwaczny i niezwykle śmieszny. Jest tak oryginalny i nietknięty przez inne mowy Znanych Światów, że dziwne wydaj mi się, iż w ogóle przetrwał, istniejąc tylko na tej planecie.

– Owszem – zgodziła się zamyślona Arna. – Język shantorów jest obcy przedstawicielom innych ras.

– Droga dziewczyno – fuknęła niezadowolona księżna – mówiłam o al-Malikach.

Z „Iluzji magików” Paulusa Pempinrylla,

wydawnictwo Brent, Byzantium Secundus, 4878 rok

Zanim zrodził się wszechświat, była jedynie Aesaepa – Kontemplująca w Samotności Nieskończoność. Aesaepa stworzyła duchy: Pierwsze Dzieci. One jednak opuściły Aesaepę i zapomniwały o Ungeboten. Pozostał tylko Niayniyadus, Potężny Wiatr, który pragnął własnych dzieci – biegaczy. Błagał więc Ungeboten o wielką lampę, by oświecić mroczne pola i wody świata, po którym jego dzieci mogłyby radośnie biegać, sprawdzając swą siłę. Tak oto narodziła się Tsa, słońce, która dała życie córce – Pierwszemu Świtowi. Potężny Wiatr od pierwszego wejrzenia zakochał się w Pierwszym Świcie i tańczył w jej ognistej grzywie. O tych wydarzeniach przypomina wiejący o świecie wiatr. Potężny Wiatr i Pierwszy Świt mieli dwójkę dzieci, pierwszych shantorów: Dprsha – Wiatr Poprzedzający Marzenia i Wynsann – Matkę Wszystkich Biegaczy.

Taką opowieść snują shantorowie, a raczej taką usłyszałam na Shaprut, w Pałacu Safara, w którym służba mego wuja Arima zapoznaje przybyszy z innych światów z prawdziwymi shantorskimi gawędziarzami i skąd wyruszają wycieczki po Wielkich Rezerwatach. W tym właśnie miejscu sir Sergiej Decados, rycerz i mój towarzysz, przegrał walkę z alkoholem, oświadczył się dwóm kelnerkom i oskarżył ochronę o szpiegowanie na rzecz cesarza, aby wreszcie obudzić się z twarzą w shantorskim korycie – niestety nie tym, z którego koniowaci piją. Cóż, uszczerbku doznał nie tylko honor Sergieja...

Shaprut jest spośród wszystkich światów mego rodu najbardziej rozwinięty jeśli chodzi o sztukę. Miejscowi al-Malikowie zawsze ubierają się staromodnie, mówią dialektem składającym się w większości z istakhrckich idiomów, przez co uchodzą za osoby szacowne i czarujące. Shaprut to również świat niezwykle uczonych debat i konkursów muzyki tradycyjnej – zawsze ciągnących się aż po złoty świt. To tu pragną osiedlić się wyedukowani duchowni i naukowcy na emeryturze, marzący o obitych aksamitem kanapach, oddychaniu powietrzem przesyconym zapachem sandałowych kadzideł, delektowaniu się rzadkimi raweńskimi winami oraz dyskusjach o metafizycznych wadach urtyjskich praprzodków.

Namalowany przeze mnie obraz spokojnych, leniwych, uczonych staruszków dyskutujących na różne tematy to

tylko część prawdy o Shaprut. Świat ów ma również swe ciemne strony. Piękno rozwija się tu na ziemi splamionej krwią i dzięki niewolniczej pracy. Rdzenni shantorowie zawsze rzucać będą cień wątpliwości na wspaniałości planety. Wszak obcy ci żyli tu na długo zanim przylecieli ludzie. Niektórzy powiadają, że shantorowie będą tu również wtedy, gdy pamięć o człowieku zaginie.

Historia

Shaprut jest młodsze niż Urth. Pozwolę tu sobie na cytat z zapomnianego już autora naukowego dzieła, powstałego w czasach Drugiej Republiki. Twórca nie był najlepszym pisarzem, ale powoływał się na istotne fakty.

„Przeszłość Shaprut pod wieloma względami przypomina ziemską: podobna ewolucja podążająca drabiną, mającą swój początek w oceanach. Kiedy zaś 35 milionów lat p.k.c. (przed kontaktem z człowiekiem) ogromne knieje ustąpiły miejsca równinom, przodkowie shantorów – niewielcy, żyjący w lasach roślinożercy – opanowali je, z pokolenia na pokolenie stając się coraz więksi i szybsi, unikając w ten sposób swych naturalnych wrogów”.

Inne zdanie ma biskup Tilo. Wyraża je w opublikowanych w 4391 roku „Tajemnicach Shaprut”.

„Wszechstwórca pobłogosławił shantorów odrobiną religijnych myśli, wywołując w nich pragnienie znalezienia mądrzejszych, doskonalszych nauczycieli. Szczęśliwie ludzkość, pobłogosławiona Prawdą Objawioną, przybyła, by wyrwać ich z oków zwierzęcości”.

Po czyjej stronie leży prawda? Nie mnie osądzać.

Historia shantorów

Shantorowie za miejsce pochodzenia swej rasy uznają Sa'Razz. Wspominają, że w odległej przeszłości między czterema rodami toczyła się wojna, opisana w „Sadze o Śmigającym Wietrze”, którą tradycyjnie nastawieni koniowaci wciąż recytują. Saga mówi o Ostrouchym Pędzącym Obłoku, którego zabił Szarżujący Świt, co doprowadziło do wybuchu walk i do zniszczenia rodziny Pienistego Śpiewu. Opowieść jest poruszająca i, jak wspominałam, dotyczy straszliwych wojen między stadami. Historycznie rzecz biorąc, umiejscowiona jest na obszarze Videhy, która niegdyś była najbogatszą w pastwiska ziemią. Rodzina, który ją kontrolowała, miała największy potencjał.

Nieco później (przyznam się, iż ustalanie dat, jak czytni to chociażby sir Eduardo de Rolas, nudzi mnie) rodziny wyparte z równin Videhy i Sa'Razz dotarły do Pamotu i Jambuvitty. Na 500 lat przed pierwszym kontaktem z człowiekiem południowe stada rozpoczęły marsz na północ, ku południowym równinom, których większość zresztą opanowały – po Bitwie Siedmiu Deszczów. W chwili

zaś lądowania statków ludzi najpotężniejszym rodziną były Dzieci Śnieżnej Mgły, naciskane ostatnio od wchodu przez Grzmot Równiny.

Historia ludzi

Shaprut w pierw nazwano imieniem zaczerpniętym z mitologii urtyjskich hindusów – Pasupati, czyli Pan Stad – gdyż wielu ówczesnych osadników pochodziło z ziemskich Indii.

Załoga jednego z licznych statków zwiadowczych dostrzegła bitwę między dwoma posługującymi się włóczyniami shantorskimi rodzinami. Owo niezwykle starcie zapisano na wideochipach, a następnie przekazano je ksenologom, którzy – dokonawszy dogłębnych badań – ustalili, iż obcy posiadają kulturę, są świadomi i korzystają z tzw. „ustnych dokumentów”. Te odkrycia nieco zaniepokoiły, a jednocześnie rozczarowały ludzi. Nikt nigdy nie przypuszczał, że pierwszy obca rasa z jaką ludzkość nawiąże kontakt będzie koniopodobna. Szczęśliwie następni byli przyjaźni oku i przyjemni obunowie. Piszę to żartem, bowiem ludzie często uprzedzają się po wyglądzie.

Pierwsze stulecie kontaktu ubiegło pod znakiem wątpliwości dotyczących świadomości i inteligencji shantorów. Wpierw korporacje i właściciele ziemscy utrzymywali, że używający narzędzi obcy to raczej urtyjskie szympansy posługujące się pałkami, a nie istoty rozumne. Dodawali oni jeszcze, że mowa wiatru shantorów to nic innego jak zbiór pozbawionych znaczenia dźwięków lub instynktowne odruchy, podobne śpiewowi ptaków. Jednak inteligencji obcych zaprzestano zaprzeczać dopiero wtedy, gdy naukowcy zdołali opracować dolomei (czyli translator tłumaczący język shantorów).

Na Shaprut odkryto wiele bogatych złóż, które oczywiście eksploatowano. W kopalniach pracowali więźniowie i tzw. CWSR, czyli czasowo wykorzystywana siła robocza. Ekonomicznie rzecz biorąc, nie było to najlepsze rozwiązanie. Wielu robotników się buntowało, liczne były też ucieczki w przepastny interior planety. Ludzi powoli zaczęto więc zastępować shantorami. Nadzorców od razu zaskoczyła siła i sprawność kopytnych. Szybko wprowadzono specjalny dekret, zezwalający na wykorzystanie obcych. Tak oto shantorowie trafili głęboko pod ziemię.

Rząd Shaprut, na który składali się podlegający Windsorom republikańscy właściciele ziemscy, był świadkiem rosnącej potęgi rodzin Pandava i Ramakriszna. Koniec końców, Pandavanie „zdymisjonowali” ostatniego windsorskiego gubernatora i ogłosili początek istnienia dynastii, a pierwszym królem został Makakala Pandava, władający w latach 2742-2768.

Podczas wojen ludzkości z ukarami trafiający na Shaprut uchodźcy mówili, że ludzkość straciła Criticorum, Aylon oraz Istakhr i że lada chwila padnie Nowy Istambuł. Planeta shantorów przez pewien czas była bezpieczna, potem jednak rozpoczęły się bombardowania. Jednocześnie ukarowie telepatycznie wpłynęli na shantorów, wywołując w nich pragnienie buntu. Wybuchła wojna domowa. Król Airavayya zginął, broniąc Kalanjary, stolicy, przed rozwścieczonymi koniowatymi. Mniej więcej w tym samym czasie Balahadra Ramakriszna, wspierany przez własnych żołnierzy i nieliczne oddziały milicji, wywołał Północną Rewolucję i pozbawił władzy Pandavan.

Syn króla Airavayya’i, książę Primyamkara, poprowadził ocalałe z rzezi oddziały ojca na południe i spotkał się z siłami Balahadry w miejscu zwanym Punktem Videha. Wyczerpane ponad 750-kilometrowym, forsownym mar-

szem jednostki Pandavan były skazane na porażkę. Przeważające siły Balahadry złamały wroga samym ostrzałem artyleryjskim. Książę Primyamkara zginął próbując zaprowadzić nad podwładnymi, zastrzelony przez snajpera. Rządy rodu Pandavan dobiegły końca.

Wkrótce potem Balahadra koronował się i błyskawicznie rozpoczął wokół ludzkich osad budowę ruchomych fortec, które wykorzystał do powolnego, acz skutecznego spychania zbuntowanych shantorów w głąb półwyspu Videhy. Wspomniane ogromne pojazdy poruszały się na potężnych kołach, miały niezwykle wytrzymały pancerz, a w ich środku czaiły się setki żołnierzy. Działa fortec wycelowane były nie tylko w ziemię, ale również w powietrze. Pozostałości tych ogromnych machin – puste, milczące skorupy – wciąż sterczą na równinach Videhy.

Przywódcą shantorów – Nocny Grzmot (lub, jeśli wolisz, Yiaa Isayn w mowie wiatru) – od razu zrozumiał, że nie odeprze ofensywy ludzi. Zwrócił się więc o pomoc do ukarów, ci jednak uważali koniowatych jedynie za użyteczne pionki. Na dodatek byli perfidni i – wykorzystując swe subtelne sztuczki umysłowe oraz Bogów Mroku – doprowadzili do kolejnego buntu. Niemniej stacjonująca na orbicie Criticorum armada ukarów odpowiedziała na wezwanie i zaatakowała Shaprut. Jednak niewielkie siły obrony powietrznej króla Balahadry zdołały zniszczyć wroga jednostki w dwudniowej bitwie, nazwanej później Cudem nad Shaprut. Szalę zwycięstwa przeważały zwrotne statki zwane yayusami.

W przeciągu roku, który nastąpił po Cudzie nad Shaprut król Balahadry pokonał shantorów. Nocnemu Grzmotowi zaoferował obszar ziemi, który zdoła obieć przez jeden dzień. Yiaa Isayn był szybki i silny; zdołał pokonać ponad 975 kilometrów i dotarł do miejsca startu tuż przed zachodem. W chwilę później padł martwy. Tak powstały rezerwat nazwany Asvemedha, co w starożytnym języku zwanym wedyjskim oznacza Poświęcenie się Konia.

Kulminacją dynastii Ramakriszna był Złoty Wiek królowej Arundhati Rama Ramakriszna (lata 3412-3512?). Królowa była czwartą córką króla Balahadry, w młodości uczyła się muzyki, a przygotowywano ją do roli miłośniczki sztuki. Kiedy jednak zmarła najstarsza pociecha władcy, a dwie średnie przejęły rządzą na wcześniej skolonizowanej planecie Rauhinie, korona Shaprut przypadła Arundhati. Królowa wykorzystwała władzę w walce z Korporacją Bashshar, uwolniła shantorskich robotników i zwiększyła nakładane na przedsiębiorstwa podatki. Rozszerzyła też granice rezerwatów (Asvemedha zajmował cały półwysep Videhy), a koniowatym dała prawa obywatelskie, zezwalając im nawet na posiadanie reprezentantów w parlamencie. Wreszcie, w 3460 roku, Arundhati założyła Akademię Girivaję, która przyciągnęła na Shaprut najwspanialszych muzyków i uczonych. Jednocześnie rozpoczął się wielki renesans bibliotek, dzięki czemu dziś na planecie tej znajdują się największe archiwa w Znanych Światach.

Za czasów Arundhati wpływy al-Malików na Istakhr, Criticorum i samym Shaprut rosły, a to za sprawą małżeństwa Arifa Abdula Salama al-Malika zwanego „Wiernym” z Nawarą Caspari, dziedziczki fortuny Bashshar. Królowa dostrzegła, że jej myśli podążają podobnymi torami co myśli Arifa. Kiedy jednak jej wnuczka, Sakuntala, zakochała się we wnuku Abdula Salama, Tahirze, Arundhati nie zgodziła się na ożenek. Obawiała się jeszcze większego wzrostu wpływów Bashshar na Shaprut. Kochankowie zaś wymieniali ze sobą zaszyfrowane wiadomości, pełne metafor i symboli; organizowali niebezpieczne schadzki i wybierali się na równie ryzykowne eskapady – to wszystko stało



Shaprut

Katedra: Ortodoksja (katedra p.w. św. Hombora, Tabriz)

Agora: Przewoźnicy (Targ Girivaja)

Garnizon: 7

Stolica: Tabriz

Skoki: 2

Sąsiednie światy: Criticorum (strona dzienna), Kordeth (strona nocna), Stygmat (strona nocna)

Układ gwiazdny: Surya (słońce), Vivasvat, Busiastra, Shaprut (Candra i Rahu), pas asteroidów Kanya Kumari, Prajapati, Kali (3 księżycy), Cakra, Fenris

Technologia: 7

Populacja ludzi: 350 000 000

Populacja obcych: 63 000 000 shantorowie (szacunkowo), 100 000 obunowie, 60 000 inni

Bogactwa naturalne: lasy, olej żelazowy, woda, ropa

Eksport: wełna, wyroby włókiennicze, maszyny myślące, usługi finansowe, diamenty, przetworzona stal i rudy, złoto, rozrywka (muzyka), przetworzona żywność (ogromne morskie farmy), siła robocza, woda, sól, chemikalia, nabiał; na Shaprut nie zdarza się głód, może więc eksportować żywność

Krajobraz: Niezwykle trwały i niezmienny, choć nad Morzem Nara szaleją huragany.

się świetną pożywką dla mieszkańców Znanych Światów. Do dziś bardowie tu i ówdzie śpiewają „Romanse Tahira i Sakuntali”. Nic też dziwnego, że królowa Arundhati wreszcie ustąpiła i Shaprut trafiło we władanie al-Malików.

Za czasów Drugiej Republiki al-Malikowie przenieśli swą główną siedzibę właśnie na Shaprut. W tamtych latach na planecie powstało wiele nowych osad, a status wcześniejszych kolonizatorów znacznie zmalał. Z kolei w dwieście lat po śmierci Drugiej Republiki mój dom stracił na znaczeniu, a na Shaprut pojawiły się nowe arystokratyczne rody, uzurpujące sobie prawo do władzy. Lenna powiększyli wtedy przede wszystkim Torensonowie i stali się dominującą siłą na planecie. Sprzedali jednak swe ziemie domowi Keddah, który mianował siebie szejkiem Shaprut (4299 rok).

W roku 4332 na świat przyszedł Rahimat al-Malik, Lew z Shaprut. W tych czasach mój ród niewiele znaczył na planecie, przytłoczony potęgą domów Ghajji i Dandin – pomniejszych rodzin, które zyskały władzę w dniach bezkrólewia. Rahimat stał się zaś uzurpatorem i mistykiem w jednej osobie, człowiekiem twardym jak stal. Jego ojcem był brat cioteczny rządcy domu, wysuszonego księcia Sorhaba al-Malika.

Będąc jeszcze młodzieńcem, Rahimat udał się na Istakhr. Tu zaś odkrył, że jego dalecy krewni raczej nie przywiązują wagi do swego szlacheckiego statusu, preferując mistyczną tradycję Munira ibn Tarifa. Rahimat poznał stare zwyczaje i wiele się nauczył, po czym wspiął się po Drodze na Trzy Szczyty – po *Bay'ho len Ikta Tu*; innymi słowy: pokonał trzy ścieżki wiodące ku oświeceniu, a dostarczające wiele doświadczenia. Z wyprawy powrócił, niosąc brzemień bogactwa nauki i nowych idei. Wierzył, iż wszelkie stworzenie to inkarnacja Wszechstworcy i że doświadczając każdego aspektu stworzenia można połączyć się z samą Jego esencją. Lotu motyla nie potrafią opisać słowa gaśienicy, podobnie jak Drogi na Trzy Szczyty nie pojmą ludzie, którzy ledwie dojrzel ich podnóża.

Rahimat powrócił na Shaprut, gdzie stał się ciężko pracującym, zdolnym szlachcicem, zarządzającym majątkami swych bogatszych krewnych. Oczywiście sam również spiął smietankę – i to tą najłżejszą – w tajemnicy dorabiając

się ogromnej fortuny. Potem poświęcił się nauczaniu nie-licznych wiernych, którym przekazał swe poglądy. Wreszcie pozyskał dla sprawy strażników księcia Sorhaba. A ponieważ wiara jest twardsza od stali, Sorhab musiał uciekać ze swego majątku. Rahimat tymczasem najął armię i – po kilku błyskotliwych zwycięstwach – przejął kontrolę na Shaprut. Niedługo potem odbyła się egzekucja Sorhaba, a Rahimat oznajmił, iż teraz on jest księciem (4634 rok).

W dwa lata po przejęciu władzy, Rahimat sprzymierzył się z rodziną Dandin w walce z Ghanji. Kiedy zaś połączone siły zatriumfowały, księżę zaskoczył swych sprzymierzeńców, atakując ich i wybijając do cna. Powiedział ponoć później, iż „wilk nie lubi, gdy koty wylegają się w jego leżu”. Potem, zaniepokojony wpływem Pozyskiwaczy na ekonomię planety, rozpętał przeciw nim kampanię terroru. Nie minęły następne dwa lata, a gildia wycofała się z Shaprut. Wreszcie – w wojnie błyskawicznej – przejął majątki Keddahów.

Stare przysłowie mówi, że lew zawsze szuka większej ofiary. Rahimat nie jest wyjątkiem. Sfinansował odbicie Istakhr, doprowadzając przy okazji do dewaluacji waluty Shaprut. Miejscowym al-Malikom ulżyło, gdy – po zwycięstwie – wraz z najbliższą rodziną przeniósł się na Istakhr.

Po Rahimacie Shaprut – zgodnie z tradycją – rządili rdzenni al-Malikowie, odpowiadający przed przywódcą domu i mianowani przez niego. Pozostali lojalni rodzinie i nie sprawiali wielu kłopotów książętom na Istakhr.

Ostatnie wydarzenia

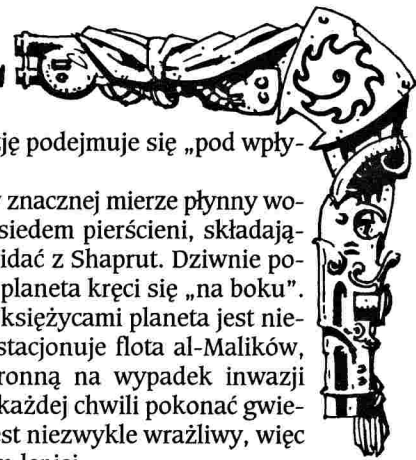
Symbionci na zawsze odmienili naturę spokojnego Shaprut. Najazdy rozpoczęły się od zaskakującego lądowania, mającego miejsce w 4907 roku. Z wielkim trudem planetarne siły zdołały odeprzeć atak. Niemal jednocześnie na Shaprut trafili uciekinierzy z planet zainfekowanych przez symbiontów. Opowiadali oni przerażające historie o przemienionych towarzyszach i zwierzętach, atakujących niczym jeden organizm, kierowany jedną wolą. W shaprucich al-Malikach zrodziła się obawa, że shantorowie mogą zostać zarażeni przez symbiontów. Koniowatych zapędzono więc z powrotem do rezerwatów, wzmocniono ochronę, a część obcych wysłano nawet na Criticorum i Istakhr. Oczywiście shantorowie nie byli zbyt chętni tym działaniom. W wielu rezerwatach wybuchły bunt.

Na szczęście gubernator, hrabia Zahid al-Malik, był mądrym władcą. Sięgnął po rezerwy budżetowe i natychmiast rozpoczął kształcenie. Niedługo później każde dziecko – szlachcica czy poddanego – miało możliwość edukacji, nie spotykanej od czasów Drugiej Republiki. Owe wykształcone umysły wynalazły broń – bomby wibracyjno-wysiedleńcze (BWiWy) – która wyparła symbiontów, interferując z ich synapsami. Obrona planety została wzmocniona w samą porę, zbliżał się bowiem wybuch wojen o tron.

Dodam przy okazji, że to właśnie al-Malikowie powstrzymali symbiontów, kiedy dowodzony przez Carmethę Decados garnizon Stygmatu się zbuntował. Synowie i córki Shaprut chwycili za broń i walczyli u boku księcia Hakima na Criticorum czy Aylonie, a nawet na Byzantium Secundus, dowodząc w ten sposób swej lojalności domowi i cesarzowi.

Układ gwiazdny

Ze wszystkich układów al-Malików Surya jest gwiazdą, na którą fenomen gasnących słońc miał najmniejszy wpływ.



Vivasvat: Powierzchnia planety odbija promienie słońca, przez co staje się ona gwiazdą wieczorną. Vivasvat ma jednak taką barwę, iż w folklorze Shaprut zyskuje wojowniczą, namiętą naturę. Jest to bliskie prawdy, bowiem ta niewielka planeta to w większości magma.

Busiastra: Nieco większa od Shaprut (1,2 jej masy) planeta obdarzona jest oceanami i życiem. Dziś gildie wydobywają z niej rudy, a niegdyś miały tu miejsce procesy teraformacyjne. Busiastrą zarządza z Shaprut mianowany przedstawiciel; aktualnie jest nim sir Fasil Mugahan, niegdyś rycerz zakonny Wojennego Bractwa. Istnieją tu dwa okryte kopułami miasta – Medyna i Nowa Mekka.

Shaprut: Na równiku średnica planety wynosi 12 537 kilometrów, co czyni ją nieco mniejszą od Urth. Rok trwa tu za to dłużej, bo 382 dni.

Wokół planety orbitują dwa księżyce. Candra porusza się bliżej Shaprut, a al-Malikowie i gildie posiadają na nim kopalnię. Dalszy Rahu jest mniejszy i służy za bazę wojсковą, chroniącą planetę przed niespodziewanym atakiem. Dwa księżyce sprawiają, że pływy na Shaprut trwają długo, nie są jednak zbyt intensywne (wpływ grawitacji Rahu zmniejsza odległość).

Pas asteroidów Kanya Kumari: Niegdyś pomiędzy Shaprut a Prajapati poruszała się planeta, jednak rozpadła się pod działaniem grawitacji Prajapati (lub – jak utrzymują ksenolodzy – została zniszczona podczas wojen anunnaki). Dziś z owego ciała niebieskiego pozostał widziany nocą z Shaprut pas asteroidów. Nawigatorzy opowiadają o nim dziwne opowieści, pełne upiornych obrazów i „głosów”, jakie można ujrzeć i usłyszeć w jego pobliżu. Niektórzy psychonicy wiążą nawet wizerunek płaczącej kobiety z duchem planety Kanya Kumari. Krążą również opowieści o znajdujących się gdzieś w pasie skarbach urów.

Prajapati: Grawitacja tej planety (9,7 masy Shaprut) ma dość znaczny wpływ na Shaprut. Dlatego też nieraz

słyszysz się, iż uroczystą decyzję podejmuje się „pod wpływem Prajapati”.

Prajapati to tak naprawdę w znacznej mierze płynny wodór. Planeta posiada słynne siedem pierścieni, składających się z lodu; trzy z nich widać z Shaprut. Dziwnie położona oś obrotu sprawia, że planeta kręci się „na boku”.

Kali: Ta obdarzona trzema księżycami planeta jest nieco większa niż Shaprut. Tu stacjonuje flota al-Malików, stanowiąca główną linię obronną na wypadek inwazji symbiontów, którzy mogą w każdej chwili pokonać gwiazdne wrota. Posterunek ów jest niezwykle wrażliwy, więc im mniej o nim się mówi, tym lepiej.

Cakra: Masa tej planety to 0,83 masy Shaprut. Skład chemiczny i czarna powierzchnia sprawiły, że nazywa się ją „Mroczną Planetą”. Powszechne jest przekonanie, że tak naprawdę nie należy do tego układu gwiazdowego. Złodzieje, szpiedzy i niewierni kochankowie przysięgają na nią, gdy chcą uniknąć odkrycia.

Fenris: Lodowa planeta (0,93 masy Shaprut) będąca domem kryształowych bytów zwanych talgami. Istoty te okazują się być opartymi na wodzie formami życia, kiedy podda się je działaniu wyższej temperatury. Nie uważa się ich za inteligentne byty, choć niektórzy eskatolicy twierdzą coś innego.

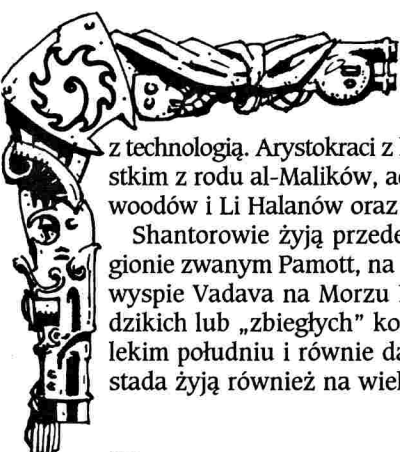
Ludzie i miejsca

Wolni i niewolni są – teoretycznie – chronieni przez stare republikańskie kodeksy oraz prawa. Podobnie ma się rzecz z shantorami, którzy posiadają prawo do zadośćuczynienia i skorzystania z adwokata z urzędu; jednakże niewiele ich spraw kończy się sprawiedliwym wyrokiem.

Wolni mieszkają przede wszystkim w miastach; większość z nich to uczeni i naukowcy lub pracownicy związani



LEIF JONES
A



z technologią. Arystokraci z kolei wywodzą się przede wszystkim z rodu al-Malików, aczkolwiek jest też nieco Hawkwoodów i Li Halanów oraz wiele pomniejszych rodzin.

Shantorowie żyją przede wszystkim w północnym regionie zwanym Pamott, na południu w Asvemdha oraz na wyspie Vadava na Morzu Nara. Spotkać można również dzikich lub „zbiegłych” koniowatych, którzy żyją na dalekim południu i równie dalekiej północy. Niezbyt liczne stada żyją również na wielkich równinach Uttaraku.

Rajputana

Na Shaprut składają się trzy połączone ze sobą kontynenty. Rajputana, zwana wcześniej Akupara, jest najmniejszym z nich. Na zachodzie graniczy ona z Morzem Nara, a na północy z Morzem Apas. Znajduje się tu zaś Pamott – wielki rezerwat, dom milionów shantorów.

Poza zajmującym ponad 5000 kilometrów kwadratowych rezerwatem na Rajputanie istnieją jeszcze niewielkie miasta. Osobiście odwiedziłam Kalanjarę i Bromodyę – metropolie leżące na dalekim zachodzie. Są niezwykle czyste i dobrze administrowane, choć ich mieszkańców wciąż cechuje typowe dla pierwszych osadników podejście do życia.

Północ i wschód Rajputany porastają sosnowe lasy. Z kolei na obszarze zwanym Sa'Razz wegetacja jest niezwykle bujna, a klimat niemal tropikalny.

Bromodya to stolica prowincji. Miastem zarządza baronowa Faridah Binte Nur – starsza kobieta, utrzymująca młodzieńczy wigor dzięki codziennym ćwiczeniom obunów i hezychatów. Lud baronowej kocha ją, jednak zapewne nie za jej ostry język i celne uwagi. Być może za fakt, iż stoi na czele wymiaru sprawiedliwości, którego siedziba znajduje się w starym budynku sądu, pamiętającym jeszcze czasy Drugiej Republiki. A raczej za to, iż jest niezwykle łagodna dla poddanych.

Co ciekawe, Faridah oskarżyła mnie o bycie pionkiem przesuwającym po szachownicy przez Hawkwoodów. Spisywanie przewodnika dla cesarza Alexiusa było w jej oczach zdradą. Kiedy zaś zapytałam o shantorów, odrzekła, że owszem, wielu z nich zbuntowało się podczas chaosu wojen o tron. Dodała, że twarda, uczciwa praca fizyczna jeszcze nigdy nikomu nie zaszkodziła, jednocześnie dając czas do namysłu nad popełnioną zdradą.

Chyba każdy wie o mającym miejsce nie tak dawno odkryciu znaleziska orbitującego na granicy układu gwiazdowego Shaprut. Był nim liczący sobie setki lat statek ukarów i znajdujący się na pokładzie, zamrożony shantor. Wszystko wskazuje na to, iż shantor, Pędziwiatr, przypadkowo podczas buntu swych braci odnalazł statek i uruchomił komorę kriogeniczną, której technologię datuje się na czasy Drugiej Republiki. Odmrożony powrócił do domu po upływie 2000 lat, a lud przywitał go jak bohatera. Pędziwiatr zdobył fortunę, przekazując ustną historię shantorów i bogate dziedzictwo przypowieści. Niestety, pieniądze zepsuły bohatera. Szybko stał się narzędziem reklamowym

niemal każdego produktu. Pojawiał się też na każdej uroczystości shantorów i mieszał w politykę. I tak oto wyrwany z innych czasów Pędziwiatr zaczął uważać swój lud za zafanę i śmierdzące zwierzęta, wołał zaś towarzystwo ludzi. Dziś żyje w rezydencji w Bromodii, otoczony tłumem ludzkich popleczników i pochlebców zastępujących mu rodzinę.

Rokana

Rokana ciągnie się na wschód od Mandras i graniczy z Videhą wzdłuż rezerwatu Sada, na południowym wschodzie zaś sięga aż do morza Uccaihravas. Ta ogromna pustynia oraz puszcza Jambuvita są wciąż niezbadanymi cudami. Osobiście radzę unikać Utturaku, zamieszkiwanego przez zamkniętych w sobie i nieufnych obcym potomków klanów Pamdawy. Ich religia to pre-wszechświatowe wierzenia. Obcują oni z duchami przodków, siedząc w świętych kręgach ozdobionych ludzkimi włosami i krwią. Modlą się siedem razy dziennie, padając na kolana, twarzami zwrócenymi na północny zachód, ku gwiazdzie Miciriusiem zwanej. Krążą też plotki, że składają pojmanych wędrowców w ofierze świętemu, ponoć w ten sposób zapewniając szczęście społeczności. Mimo usilnych prób Kościoła, nie zmieniają oni swych wierzeń. Przybyli ostatnio awestianscy spowiednicy doprowadzili jedynie do wybuchu buntu.

Delhi okazuje się być miłą odmianą. Pokonujące pustynię karawany znajdują w jego starożytnych murach chwilę wytchnienia i ulgę. Ciągąca się na zachód od miasta Jambuvita jest przyjaźniejsza niż Utturaku. Na jej terenie znajdują się duże rolnicze majątki al-Malików.

Wiara mieszkańców tych okolicy jest dość niezwykła. Uważają oni, że Zebulon – po zniknięciu w gwiazdnych wrotach vau – przybył do nich i nauczał ich. Jest to herezja, za którą wielu tubylców zapłaciło życiem, lecz trudną ją wyplenić. Wieśniacy raz w miesiącu, o północy, modlą się przy Ołtarzu Zebulona – kręgu kamieni, stojącego na szczycie góry Denat. Na jej zboczu przed laty zbudowano kaplicę, która nie przetrwała jednak próby czasu.

Na wschód od pustyni Rokana rozciągają się żyzne ziemie graniczące z Kanałem Aazeem, szczycące się licznymi gospodarstwami rolnymi.

Miałam szczęście spotkać tu interesujących ludzi. Wśród nich był Wilhelm „Kret” Musilari i wystawne zabawy w jego majątku na północ od kanału. Ten brodaty, postawny mężczyzna w średnim wieku jest szefem shapruckich Pozyskiwaczy. W niewytłumaczalny sposób wszystkie kopalnie na południu zdają się być związane właśnie z nim. Również handlujący niewolnikami Pośrednicy uważają go za swego najlepszego klienta. Oczywiście „Kret” oficjalnie zaprzecza wszelkim tego typu „pomówieniom”. Owszem, jak mi powiedział, lubi wspierać niewielkie firmy, jednak nie skalał się nigdy podpisaniem czegoś, co miało związek z niewolnictwem. Buntami pracujących w kopalniach niewolników przejmuję się zaś z pobudek czysto moralnych oraz w obawie, że w ich wyniku niewinni mogą zostać skrzywdzeni, a ustalony przez Wszechstworcę porządek – zachwiany.

„Kret” to osobnik dość sentymentalny; płacze, słuchając swej ukochanej opery („La Canta de Margaretta”); wzdycha ze smutkiem, gdy jeden z jego przeciwników ginie w tajemniczych okolicznościach; pomaga wdowom i sierotom. Jest niezwykle grzeczny, a jednocześnie bardzo, bardzo niebezpieczny – przede wszystkim dlatego, iż jego wspólnicy kontrolują wiele podejrzanych interesów, składających się na ekonomię Shaprut.

Dimark

Ciało: Siła 6, Zręczność 3, Wytrzymałość 8

Umysł: Spryt 3, Percepcja 4, Technika 0

Umiejętności wrodzone: walka wręcz 5, wigor 5.

Broń: pazury (4 obr.), zęby (3 obr.)

Pancerz: 5

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0

Videha

Według geografów, Videha ciągnie się od lasu Naisima i zatoczki Parvatti, graniczy zaś z Nowymi Himalajami i polarnymi obszarami dalekiego południa. Górskimi regionami kontynentu – a raczej wydobywaniem z nich cennych surowców – zainteresowani są al-Malikowie i Liga Kupiecka. Łańcuch gór nie jest więc miejscem, które polecam nieświadomym podróżnikom. Trzeba tu uważać choćby na bandy zdesperowanych zbiegłych niewolników. A także na Sędziów i Pośredników, którzy kontrolują wiele lokalnych, „niezależnych” kopalni. Gildie dzierżawią też wielkie połacie ziemi.

Niebezpieczne są również góry jako takie, będące niszą ekologiczną dla wielu drapieżników, w tym szagara. Owo przypominające hybrydę niedźwiedzia i małpy zwierzę ma brunatne futro latem, a białe zimą. Stojąc na tylnych łapach mierzy ponad 2 metry! Obdarzone jest potężnymi łapami uzbrojonymi w pazury. Tubylcy utrzymują, że szagary są inteligentne i że używają oręża, pilnują zaś antycznych sekretów ukrytych gdzieś w górach. Z pewnością opinia ta nie jest prawdziwa, niemniej stada tych stworów od czasu do czasu atakują odosobnione kopalnie.

Z kolei dimarki to wodne, ssakopodobne gady, żyjące u podnóża gór. Są mięsożercami i zwyczajami przypominają urtyjskie krokodyle. Od gadów Świętej Terry odróżniają je m.in. błony, którymi „chwytają” i „przetwarzają” promienie słoneczne, oraz zdobiące szyję wielobarwne grzebienie. Mierzą zaś prawie 2,5 metra długości, a ich zęby są ostre niczym brzytwy, szczęki zaś – zabójcze.

Odmiana dimarków żyje na Rokanie. Jej przedstawiciele są bardziej ruchliwi niż żyjący u podnóża gór kuzyni.

Zachód Videhy to – ponoć zaczarowana – Puszcza Termalna. Nikt, kto wkroczył w knieję, dotąd nie powrócił. Al-Malikowie otoczyli więc las posterunkami milicji.

Wśród miejscowych krążą różne legendy o puszczy. Najczęściej powtarza się opowieść o tym, jakoby w lesie duchy drzew przybierały fizyczną postać. Jeśli zaś wierzyć raportom i dokumentom, przed laty w puszczy znajdował się majątek szlachcica, lorda Cecila z wymarłego rodu Windsorów, który poświęcił swe życie na próbach zrozumienia istoty sathryzmu. Cecil pragnął połączyć ludzi oraz duchy z innych wymiarów i w ten sposób stworzyć byt zwany Nowym Człowiekiem. Powszechnie wiadomo z kolei, że Puszcza Termalna to ostoja genetycznie wyhodowanych gibblingów (goblinów), którzy również boją się serca kniei, gdzie ponoć mieszka Mroczna Królowa.

Wysłana ostatnio ekspedycja eskatoników miała wyjaśnić wszystkie powyższe tajemnice, jednak nikt z niej nie powrócił.

Przez Girivaję, byłą stolicę, płynie rzeka Madhu, słynąca z leczniczych właściwości. Sama Girivaja jest zaś centrum kulturalnym Shaprut – starszym, bardziej wyrafinowanym i rozwiniętym niż Tavriz. Można powiedzieć, że dawna stolica jest stolicą rozrywki, nowa zaś – uczonych debat.

Jedno z najsłynniejszych miejsc Girivaja to aleja Udgas, dom niemal wszystkich obunów żyjących na planecie. Aleja znana jest jednak nie z racji obcych, ale muzyki. W takiej czy innej postaci istnieje tu każdy rodzaj, każdy typ muzyki Znanych Światów. Osobiście polecam Teatr Eztez, będący własnością mego ojca i Nej Va Bahoosta. To jedno z najlepszych miejsc do słuchania muzyki. Koncertują w nim jednocześnie ludzie, obunowie, shantorowie oraz – czasami – również ukarowie i etyri, wspólnie tworząc niezapomnianą i przepiękną muzykę.

Wschodnia dzielnica znana jest przede wszystkim z racji uniwersytetu i pałacu Arundhati, w którym teraz znajdują się kościelne i rządowe biura. Na stoją tu pomnika Sakan-talai i Tahira – młodych, którzy połączyli dwa władające miastem domy – zgodnie z tradycją kochankowie rzucają kwiaty. Miejscowi powiadają, że jeśli dotkniesz sandała Sakan-talai, upragniony kochanek (lub kochanka) przyjdzie do ciebie. Jeżeli tak się nie stanie, dwie przecznice dalej znajduje się niesławny Dom Rozrywki Wszelakiej Vashai.

Girivaja nigdy nie zasypia. Zakazane są tu za to wszelkie pojazdy, mieszkańcy poruszają się więc pieszo, rowerami lub wierzchem. Nieliczni shantorowie prowadzą usługi przewozowe. Polecam „Biegaczy Płaczącego Wiatru”; wspominając o tym, iż informację o nich ma się ode mnie, otrzymasz rodzinną zniżkę.

Lordem-burmistrzem Girivaja jest sir Sahan Ramakriszna, który podczas wojen o tron mianowany został rycerzem. Sahan to nieodrodne dziecko swego rodu, więc utrzymuje – jak i reszta członków jego rodziny – iż jest potomkiem starożytnych władców Shaprut. Ostatnio zaangażował się zaś w reprezentowanie dużej firmy, zajmującej się rolnictwem i plantacjami oraz wyrobem cukru. Cały czas jednak marzy od odnalezienia dziś utraconego, a niegdyś skolonizowanego przez jego rodzinę świata Rauhina. Z myślą o ekspedycji odkłada już pieniądze.

Z rodziny Ramakriszna pochodzą znani shaprucy historycy, lekarze i uczeni. Ród jest też przykładem tego, jak pomniejsze domy szlacheckie powoli staczą się do klasy bogatych kupców.

Wrota Vivaldiego

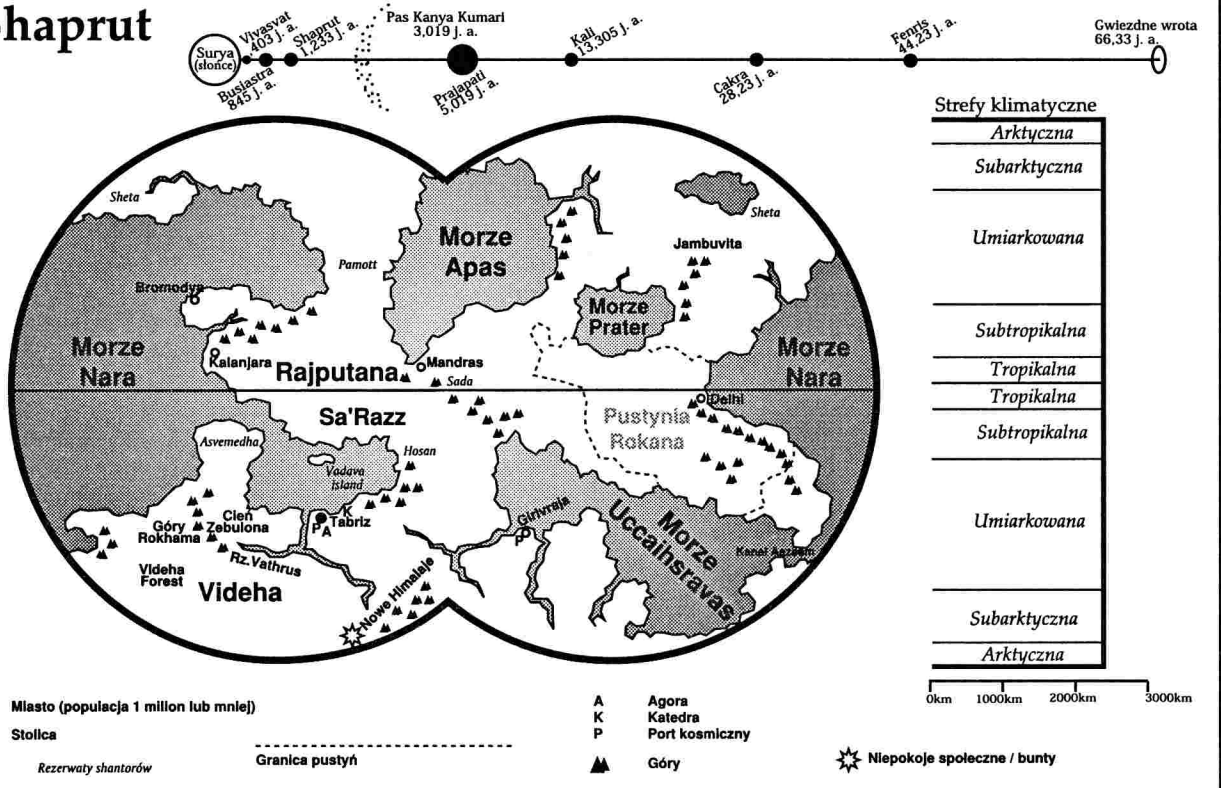
Na uniwersytecie Girivaja, za czasów Drugiej Republiki (3941 rok) miało miejsce wydarzenie zwane otwarciem Wrót Vivaldiego. Miałam przyjemność wysłuchać Inżyniera, wyjaśniającego owo wydarzenie. Wykorzystując teorie T-fizyki (tzw. transfizyki) otwarto przestrzeń przy użyciu minimalnych wibracji, zwanych „superstrunami”. Wpierw stworzono próżnię, wykorzystując wiązki Przestrzennego Bombardowania Przemieszczeniowego (PBP). Następnie wystrzelono do środka grupę „superstrun”. Wszyscy obecni do końca życia zapamiętali wydarzenia, które miały miejsce później...

Z próżni (przestrzeni nie większej niż przeciętne drzwi) rozległ się nieziemski dźwięk, wpierw niezwykle wysoki, powoli jednak opadający do poziomu słyszalności. Jeszcze bardziej zadziwiające było to, iż obecni podczas eksperymentu naukowcy i muzycy poczuli się zdrowsi, jakby zastosowano w ich przypadku przeróżne środki lecznicze. Wkrótce wibrujące dźwięki (rozchodzące się z nieznanego źródła nazwanego „P”) ułożyły się w muzykę. Nikt nie stwierdził, czy „próżnia” nie była przypadkiem wrotami do innego wymiaru, czy też losowym akumulatorem energii wibracyjnej, czy jeszcze czymś innym. Co jeszcze dziwniejsze, matematyczny zapis zmian wysokości wibracji odpowiadał wzorom opisującym fenomen gasnących słońc. Wypada może więc uznać owo doświadczenie za pierwszą przepowiednię wspomnianego fenomenu.

Rząd zebrał dane, ale ostrzeżenia związane ze fenomenem gasnących słońc uznał za „zbyt alarmujące i niepotrzebnie nerwowe”. Niewiele później Kościół potępił wrota, które niemal od razu opuszczono i pozostawiono swojemu losowi. Do dziś znajdują się w zalesionej dolinie odległej o jakieś 30 kilometrów na północ od Girivaja. Całą okolicę Kościół określił mianem zakazanej, jednak odważni śmiałkowicie przemykają się pod nosem straży, by



Shaprut



potem opowiadać różne historie. Z ruin, jakie pozostały po laboratorium, dochodzą ponoć dźwięki opętanej muzyki, a okolicę rozświetla błękitnozielona, migocząca poświata. O miejscu tym krążą różne plotki. Jedne opowiadają o złych duchach, które wrota przyciągają niczym płomień cmy. Jeżeli wierzyć innym, muzyka leczy nawet śmiertelnie chorych i obdarza wizjami.

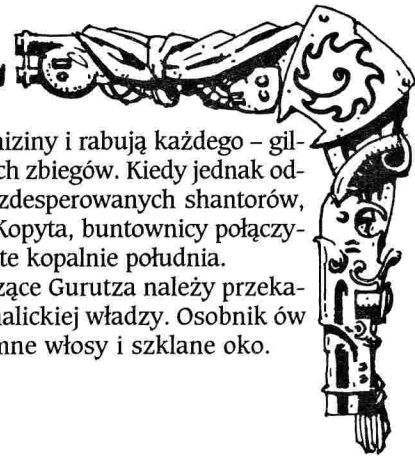
Tabriz

Nowa stolica przypomina starego więźnia grającego w szachy – daje do myślenia, lecz jest nudna. Zbudowano ją w latach 4467-4483, a dziś mieszka tu 1 000 000 ludzi i 300 000 shantorów. Miastem włada gubernator; aktualnie jest nim książę Kaldun al-Malik, który serdecznie mnie powitał w stolicy. Niewidomy książę ma łagodny, melodyjny głos, świadczący o rozsądku i budzący zaufanie. Zanim Kaldun stracił wzrok, nauczył się na pamięć słów wielkich poetów i filozofów, a dziś wykorzystuje swą ogromną wiedzę dokonując sądów i podejmując codzienne decyzje. Od lat walczy z niewolnictwem i pragnie ulepszyć system kształcenia, co krok jednak musi ścierać się z różnymi przeciwnikami w niekończącej się krucjacie. Nieraz już udało mu się wymanewrować oponentów, przez co zrodziło się słynne w Tabriz powiedzenie, że „Lepsze są oczy księcia Kalduna niż wzrok jego wrogów”. Gubernator jest więc osobą bardzo mądrą, wydającą isticie salomonowe wyroki. Starzeje się zaś łagodnie, cały czas wcielając w życie utopijne ideały ojca, Zahida. A Meriel, córka księcia, od wielu już lat jest jego oczami. Informuje rodzica o wszystkim, co ważne, najczęściej zaś o buntach niewolników na południu. A gubernator, będąc zwolennikiem globalnego ułaskawienia, musi walczyć z wojskowymi metodami tłumienia rebelii. Robi to, oczywiście, w typowy dla siebie sposób – spokojnie i z rozważą. Podobnie radzi sobie z innymi kryzysami politycznymi.

Stolicę zdobią wysokie, piękne wieże, wyrastające z licznych rezydencji al-Malików. Miasto roi się od kawiarni i kafejek, których goście toczą intelektualne spory. W Tabriz znajdują się również jedne z najlepszych księgarni i sklepów medialnych Znanych Światów. Natomiast obecność Ligi Kupieckiej widoczna jest przede wszystkim w bogatej Strefie Aareed. A wysoko nad ulicami miasta, na Wzgórzu Amar, stoi pałac gubernatora. Tabriz szczyci się także pięknymi ogrodami, upiększającymi pałacyki al-Malików. Muszę tu wspomnieć o słynnym Rehla, będącym spadkobiercą parkowych labiryntów, fontann i roślinności. W opozycji do tego piękna stoi najbardziej awanturnicza część miasta, czyli Mahalee, zwane też Małym Istakhr, gdzie odbywają się potańcówki, przyjmuje zakłady i uprawia sporty. Nad oceanem zaś rozciąga się dzielnica cygańska – Ahmarr – którą łatwo odróżnić dzięki budynkom o czerwonej barwie. Południowa część miasta, zwana Waha, to z kolei dzielnica przemysłowa i zarazem sypialnia dla robotników – podanych, shantorów i średnio-opłacanych wolnych.

W Tabriz Kościół ma duże wpływy i znaczenie. Arcybiskup Saladyn to jeden z najinteligentniejszych ludzi żyjących w Znanych Światach. Interesują go wielce zarówno teologia, jak i botanika, muzyka czy geologia. Mnie wydał się osobą przystępną, ciekawą wszechświata, w tym moich poglądów dotyczącą ostatnich odkryć dokonanych na Byzantium Secundus. Nie jest tajemnicą, że arcybiskup promuje eksplorację kosmosu w poszukiwaniu Utraconych Światów po to, by nawrócić ich mieszkańców. Sam pozostaje mahayanistą, choć znany jest z typowych hinyanistom poglądów na rozłamy w sektach. Pozostaje za to żarliwym przeciwnikiem Wcielonych, o czym można przeczytać w jego „Strażnikach refleksji”.

Tabriz stoi w prowincji Yathrib, na zachód od której wznoszą się pełne cudów natury góry Rokham. Tutaj – le-dwie siedem dni wędrówki od stolicy starożytną górską drogą – znajduje się wielka pieczara zwana Soora, zarządzana przez kilku hezychatów. Jaskinia zaś słynna jest za-



z jednego z cudów Znanych Światów: Cienia Zebulona. Nic więc dziwnego, że do pieczary ciągną pielgrzymi, poszukujący lekarstwa lub proroctw. Legendy zaś opowiadają, iż w jaskini medytował Zebulon, cały czas myśląc o nieustającej i boskiej miłości Wszechstworcy, by wreszcie – w jednej chwili – zjednoczyć się z Panem. Kiedy zaś połączenie dobiegło końca, na ścianie pozostał ogromny, niemal dziesięciometrowy cień. Powstał on w chwili zjednoczenia, gdy jaskinie wypełniło boskie światło, wypalając ludzkie słabości z Zebulona.

To, co teraz opiszę, trudno jest wytłumaczyć, choć załączam swym honorem, iż jest to prawda. Mnisi składają ofiary i modlą się do cienia, a ten odpowiada im odpowiedziami, przekazując przesłanie Zebulona, ale w przytłumionej postaci. Wszak cień to emanacja mrocznej strony Proroka. Mnisi utrzymują, że wszystko rozpoczęło się podczas wojen z ukarami. Psychonicy, wzniecając bunt shantorów, przebudzili również Cień Zebulona. Dlatego dziś oddaje się mu cześć i modli się do niego, karmi się go świętymi pismami, on zaś pozostaje wytłumiony. Mnisi twierdzą jednak, że cień przyciąga do siebie pewnego rodzaju duchy, a zimą próbują atakować go mroczne istoty z czystego mroku. Co roku eskatonicy walczą z nimi w dniu zimowego przesilenia.

Większość Videhy jest górzysta oraz dość chłodna, lecz mimo to poza miastami mieszka tu wielu ludzi, przede wszystkim w majątkach cesarza (posiada on tu prawie 250 kilometrów kwadratowych ziemi) i Li Halanów, w okolicy żyznych ziem doliny Dand. Owa dolina zwana jest również Królewskim Traktem, zarządzanym przez przywódcę wybranego przez szlachtę i spośród szlachty, choć każde lenno pozostaje niezależne. Aktualnie miejscowej arystokracji przewodzi książę Xan Zu z Li Halanów.

Na półwyspie Videhy znajduje się rezerwat Asvemedeha (ponad 5000 kilometrów kwadratowych), strzeżony przez Mur Aazeem, a obejmujący trawiaste równiny i wzgórza na południu. Miejscowi shantorowie – potomkowie największych buntowników – są bardziej dzicy niż ich kuzyni z Pamott. W obu rezerwatach dominują zaś starsi shantorowie. Młodszy dość często opuszczają teren rezerwatu i pracują w szlacheckich majątkach lub miastach. Jeśli zaś chodzi o idee Nowych Shantorów, to docierają one tu aż z Tabriz i poprzez niewolników zbiegłych z dalekiego południa.

Społeczeństwo Nowych Shantorów podzielone jest na frakcje. Puryści chcą wygnać ludzi ze świata, a rewolucjoniści pragną sprzymierzyć się z niewolnikami, poddać nimi i banitami, by razem stworzyć Nową Społeczność. Purystom udało się związać ze Śniącymi Przodkami – starą, konserwatywną rodziną, dziedziczącą chwałę z czasów, gdy ludzkość nie dotarła jeszcze na Shaprut.

Większość interioru Videhy to majątki al-Malików lub ziemie dzierżawione przez gildie. Na dalekim południu, w Nowych Himalajach, moi krewniacy i Liga posiadają kopalnie, w których pracują shantorowie i niewolnicy, wydobywając bogatą w żelazo rudę. Nowe Himalaje to nie tylko dom twardych górali, ale również obszar działania band zbiegłych niewolników i shantorów. Ostatnio te nieformalne oddziały zaczęły sabotować kopalnie Ligi i al-Malików, organizując szybkie i skuteczne ataki.

Największą bandą przewodzi Gurutz „Przeklęty”, za krzywdę byłby zesłany pod ziemię przez barona Tupala. To on właśnie odpowiada za bunt w Kopalni 19. Zamieszki musiały pacyfikować aż dwie dywizje Pośredników! Kiedy bunt został już stłumiony, okazało się, iż Gurutz i czternastu innych niewolników uciekło w góry. Zamieszkali w pieczarach,

z których wyprawiają się na niziny i rabują każdego – gildie, al-Malików, a nawet innych zbiegów. Kiedy jednak oddział Gurutza spotkał bandę zdesperowanych shantorów, którym przewodził Zabójcze Kopyta, buntownicy połączyli siły. Teraz terroryzują bogate kopalnie południa.

Wszelkie informacje dotyczące Gurutza należy przekazywać przedstawicielom al-malickiej władzy. Osobnik ów z wyglądu jest niski, ma ciemne włosy i szklane oko.

Wyspa Vadava

Na wyspę wyruszyłam w towarzystwie mego wuja. To niebezpieczne miejsce, na które zsyłani są najdzikszy shantorowie. Koniwaci walczą ze sobą na całej Vadavie, z wyjątkiem otoczonego wysokimi klifami, ufortyfikowanego portu Aazra.

W najszerzym miejscu wyspa liczy sobie prawie 1500 kilometrów średnicy. W większości są to zielone wzgórza, przecinane bystrzymi strumieniami.

Ucieczka z Vadavy jest bardzo trudna, a to ze względu na silne przypyły i dużą odległość dzielącą ją od innych lądów. Mimo to shantorowie nieraz próbowali (i zapewne będą próbować) zbiec z wyspy. Cóż, choć nikt głośno nie przyzna, że Vadava to więzienie, dziwnym zbiegiem okoliczności trafia tu każdy shantor o rewolucjonistycznych poglądach. Ba, niektórzy koniowaci znikają stąd w niewyjaśnionych okolicznościach. Starsi „rezydenci” twierdzą, że albo zabijają ich ludzie, albo są w tajemnicy zsyłani do najgorszych kopalni w Nowych Himalajach.

Uwagi o kulturze

Bakhshi

Bakhshi to śpiewający poeci Shaprut, sławni w każdym niemal zakątku Znanych Światów. Grają oni na vinaskich sitarach (spadkobiercach urtyjskich sitarów) i starają się osiągnąć duchowe uniesienia właśnie poprzez muzykę. Wielu chorałów wywodzi się spośród tych poetów. Zresztą obie grupy wzajemnie na siebie wpływają.

Bakhshi, którzy wykładają na akademii Girivaja, należą do grupy zwanej Bractwem Rishis. Jej członkowie twierdzą, iż celem ich życia jest duchowe przebudzenie wszystkich istot, które chcą osiągnąć poprzez muzykę.

Shantorowie uważają tych poetów za jedynych godnych zaufania ludzi na Shaprut. Zapewne miał na to wpływ fakt, iż hymny koniowatych został wplecione w muzykę bakhshi.

Wyścig

Co roku w letnie przesilenie najszybsi shantorowie zbiegają się w Dniu Wyścigu i organizują, jak łatwo się domyślić, zawody biegaczy. Zwycięzca otrzymuje z rąk gubernatora nagrodę w wysokości 500 feniksów, a bakhshi śpiewają na jego cześć pieśń, która czyni go nieśmiertelnym.

Trwający cały dzień wyścig obserwują widzowie przybyli z różnych zakątków Znanych Światów. Biegacze startują o świcie z północnej części Pamottu i ścigają się aż do zachodu słońca.

Podczas wyścigu zawieranych jest wiele zakładów, jednakże Radzie Shantorów udało się uwolnić zawody od wpływu ludzi, sięgających po korupcję oraz przekupstwo i tym sposobem zagrażających fair play.





Z Dniem Wyścigu wiąże się starożytna, uświęcona tradycja. Otóż zwycięzca zostaje oczyszczony ze wszystkich uczynionych wcześniej win i zbrodni, musi jednak służyć gubernatorowi jako doradca w sprawach shantorsko-ludzkich, będąc jednocześnie zakładnikiem. Niewątpliwie tradycja ta ma dobre strony, gdyż dzięki niej rządca zawsze może usłyszeć co o danej sprawie myślą koniowaci. Co ciekawe, ostatni, pochodzący z Asvemdeha mistrz (co zresztą przynosi ujmę shantorom z Pamott) – Alahad Pędzący Wśród Gwiazd – był znanym buntownikiem, którego winy również zapomniano. Co równie ciekawe, gubernator w ramach pojednania zwraca się do Pędzącego mianem, oznaczającym w języku shantorów „Powolnego Reformatora”.

Rady Sharifahy

1. Feniksy to najważniejsza waluta na Shaprut, choć w Tabriz używa się również iskielek, jednak mają one tylko 85% swej wartości.

2. Shantorów, z którymi prowadzi się transakcję, warto komplementować. Ponadto wypada pamiętać, że jeśli ty będziesz ich szanował, oni będą szanować ciebie. Jednak nie należy zbyt szybko się z nimi zaprzyjaźniać, gdyż

tradycjonalistyczni koniowaci potrzebują nieco czasu, by złamać kulturowe tabu i zadeklarować przyjaźń.

3. Wielkie biblioteki Shaprut to największe w Znanych Światach nietknięte źródła utraconej wiedzy (dzięki nim zresztą mogłam podać tak dokładne daty w historii planety). Są niezwykle silnie strzeżone, a badacze pragnący dostać się do nich muszą otrzymać przepustkę podpisaną przez samego gubernatora. Choć wydaje się to co najmniej zabawne, Mutasih stworzyli całą jednostkę policyjną zajmującą się przestępstwami bibliotecznymi.

Aby otrzymać przepustkę, trzeba przedstawić gubernatorowi temat, którego dotyczą nasze badania. W samej bibliotece zaś nie można zapomnieć o łapówce przeznaczonej dla archiwisty. Zdziwiałe jest, jak zaczynają być pomocni, gdy się ich nieco umotywuje. Jedna uwaga: archiwiści nie zawsze chcą pieniędzy czy innej materialnej zachęty; czasem wystarczy wieczór poświęcony zachwycaniu się ich kolekcji motyli lub pomoc w zdobyciu kontaktu wśród wydawców, „chętnych” do opublikowania ich poezji.

Kiedy ogród zarastają chwasty, a wyznaczone ścieżki ukrywają krzewy, tylko bezruch ruchu i wpatrywanie się w samotny liść unoszony podmuchami wiatru sprawi, iż ziarno wypuści promienie, które oświecą labirynt i wskażą drogę ku wyjściu.

Aylon

„Nie znam przyczyn, niemniej mogę potwierdzić, iż ukarowie z Aylonu czują silniejszy związek z żyjącymi na tej planecie ludźmi niż ze swymi kuzynami z Kordeth. A aylońscy al-Malikowie odwzajemniają owo uczucie, uznając mieszkających obok nich obcych za bliższych sobie niż ich istakhraccy, shapruccy czy criticorumscy krewniacy”.

spostrzeżenie sir Chamona Mazarina, skierowane do cesarza

Aylon to planeta rozmiarami odpowiadająca mniej więcej Urth, obdarzona jednym księżycem zwanym Dianą. W szczęśliwszych czasach często ją odwiedzałam, gdyż na jej powierzchni, pod okiem starego ukara, przechodziłam wojskowy trening. Mój nauczyciel, Gammak, nie najlepiej traktował głupków. Nieco się pod jego okiem wycierpiałam, muszę przyznać. Na Aylonie spotkałam również po raz pierwszy sir Aristida Justyniana. Tu też oświadczył się on mi, na pustyni, w noc rozświetloną nieskończoną liczbą gwiazd. Z Aylonom wiąże się więc wiele moich wspomnień – tych smutnych i tych radosnych. Jego mieszkańcy są szorstcy, twardzi i niezależni, dżungle – przepiękne i zabójcze (jakaż piękna metafora życia!). Ludzie naprawdę mogą się tu sprawdzić.

Miejscowi al-Malikowie zarzucili kwiecistą mowę. Życie w spartańskich warunkach skłoniło ich do uznania, iż są cnotliwsi od swych dalekich krewnych, których uważają za słabych i nieco dekadentkich. Niemniej respektowali me bliskie pokrewieństwo z księciem Hakimem (kuzynem w drugiej linii), choć źle ocenili motyw. Dlaczego chcę się czegoś od nich nauczyć? Jakże dzieło piszę? Dochodzę do wniosku, że mieszkańcy Aylonu chyba wszystko odczuwają intensywniej. Nie ma tu jednak miejsca i czasu na rozróżnianie dystynkcji i klas społecznych, na rozwlekłe przemowy czy dysputy. Uznałam to nawet za dość odświeżające...

Ach, szkoda, że za każdą ideą kryje się rzeczywistość. I tu nie wszystko okazuje się tak piękne, jak się wydaje.

Aylon dzieli między siebie ludzkie i ukarowie, sytuacja jest więc nieco napięta. Śmierć może przyjść w każdej niemal chwili.

Prehistoria

Daleka przeszłość Aylonu znacznie odróżnia tę planetę od innych światów. Niemal wszystkie żyjące tu stworzenia łączą w sobie typową zwierzęcą zdolność do poruszania się i cechującą rośliny możliwość przeprowadzania fotosyntezy. Bardziej przypominają one przez to kordeczki *galisp* niż istoty z innych światów. Biologiczna przeszłość tych stworzeń jest tajemnicą, a badający ją naukowcy trafiają jedynie na same zagadki; wyjątek stanowi aylońska Enklawa Rzadkich Dziej.

Wiele wskazuje na to, iż świat ten przed eonami skolonizowali anunnaki. I to najpewniej właśnie oni wytworzyli gatunki, będące hybrydą zwierząt i roślin. Nowy świat porosły trawy i drzewa, a miejscowe życie wycofało się na gorętsze tereny lub wymarło. Wszystko są to jednak tylko przypuszczenia. Anunnaki zaginęli, pozostawiając po sobie niewiele śladów, więc prehistoria Aylonu pozostaje tajemnicą.

Historia

Ukaryjskie statki zwiadowcze z Kordeth wylądowały na Aylonie (konkretnie na pustyni Navrajji) w XXIV wieku. Ponieważ planeta okazała się wprost idealna do skolonizowania, osiedliły się tu dwa mniejsze klany – Vorwed i Bathkasada – których członkowie nazwali nowy świat Sada, czyli woda. Ukarowie zbudowali tylko jedno miasto: Sajik. Później kolonizację zatrzymała usturakańska



wojna domowa. W jej trackie przywódcy klanów wezwali na pomoc żołnierzy właśnie z Aylonu oraz z Istakhr. Nieliczni ukarowie nie posłuchali rozkazu i pozostali w swych nowych domach. Na dalekiej północy nieliczni członkowie klanu Vorwed dalej rozwijali kopalnie i powoli powracali do podziemnego trybu życia swych przodków. Wykonania rozkazu odmówił również nieliczny klan łowców, mieszkających na Navrajji. Niemniej usturakańska wojna domowa na wieki zatrzymała kolonizację kosmosu.

W XXVI wieku (obawiam się, że dokładana data zagięła) na Aylonie wylądowali urtyjscy osadnicy. Wielu z nich podchodziło z Północnej Ameryki; nazwali oni planetę El Dorado, nawiązując do legendarnego miasta ze złota. Osiedlili się w północnej części strefy równikowej, budując Navarrę i Nowe Seattle (dzisiaj zwane Nowe Seatul). Wybrali też prezydenta, który zasiadał w Pałacu Ludu, stojącym w drugim ze wspomnianych miast. Na przełomie XXVIII i XXIX wieku populacja ludzi liczyła ledwie milion osób, a planeta wciąż była światem granicznym.

To na Aylonie znajduje się słynne Wzgórze Proroka, na które wspiął się Zebulon, by obwieścić pierwsze przesłanie Znanym Światom i wygłosić kazanie o Świętym Płomieniu, jaki miał dane ujrzeć na Yathrib, dziś utraconym świecie. Mieszkańcy planety słuchali jego słów z szacunkiem i zafascynowaniem. Wszak Zebulon pokazał im już wcześniej drogę, będąc jeszcze chrześcijańskim mnichem, wyruszającym do odległych światów. A potem powrócił, doświadczony wcześniej boskich wizji i ujrzawszy świętą prawdę. Aylon był więc planetą, na której narodzili się pierwsi wyznawcy głoszonej przez Zebulona religii. Owi pierwsi wierni zwani byli wtedy Synami Ognia, choć później bez wahania wstąpili w szeregi Kościoła Palamedesa.

Czy ukarowie i ludzie spotkali się ze sobą przed ponownym podbojem planety przez obcych? Trudno powiedzieć, choć wśród żyjących na północy osadników krążyły opowieści o Nocnym Ludzie i wytatuowanych upiorkach. Historie te sugerują, iż jakiś kontakt miał miejsce. Tym bardziej, że ukarowie najpewniej zdawali sobie sprawę z obecności człowieka na planecie. Obserwując z daleka działania niecierpliwych osadników, obcy nazwali ich „Niespokojnymi Ludźmi”.

Wiele lat później z Kordeth przybyli ukaryjscy zwiadowcy i powiedzieli swym krewniakom, że oto następuje ponowny podbój świata. Członkowie małych klanów uzbroili się więc i rozpoczęli obserwowanie osad. A potem nadszedł ten dzień. Statki ukarów zaatakowały Aylon z zaskoczenia. Prezydent Walker wzmocnił obronę planety przed atakiem z kosmosu, jednak niemal w tym samym momencie zaatakowały klany. Walker musiał podzielić siły. Planetarna Gwardia ruszyła odeprzeć nadchodzące z północy zagrożenia, a ochotnicy pociągnęli na północ, ku posterunkom, w okolicy których dostrzeżono upiory, jak nazywano ukarów.

Navarra padła, przyparta do muru przez flotę, a Planetarna Gwardia została związana w brutalnych walkach w dorzeczu Idaho. Klan Vorwed, wspierany przez wysłane ze zdobytego miasta jednostki, zdobywał jedna po drugiej większe osiedla ludzi. Orbitalna obrona Aylonu wkrótce została zaś doszczętnie zniszczona. Na planecie wylądowały liczne oddziały ukarów, które szybko złamały opór ludzi. Prezydent Walker, pojmany po przegranej Bitwie o Trzy Rzeki, skapitulował.

Odzyskanie Aylonu zajęło ludzkości 50 lat. Umożliwił to dopiero napływ armii z innych światów. Choć żołnierze walczyli pod różnymi sztandarami i wieloma dowódcami, zdołali odbić planetę. Niemniej zdobycie Sajik zajęło ludziom

aż 30 lat, a przez 20 następnych trzeba było prowadzić z ukarami wojnę partyzancką, dopóki wreszcie się nie poddali. Po złożeniu broni obcy trafili do rezerwatów, do których zesłano też wielu ich krewniaków z Kordeth.

Zwyczajcy arystokraci zajęli ogromne połacie ziemi Aylonu, choć koloniści nie chcieli ich widzieć na swojej planecie. Szybko utarło się powiedzenie „przed wojną”, oznaczające „w dobrych czasach” – szczególnie pośród rodzin pierwszych pionierów. Stwierdzenie „po wojnie” miało nienajlepsze konotacje: tani luksus, społeczny snobizm i okrutne żądania szlachty.

W międzyczasie z Criticorum przybył dom Torenson i kościelna flota. Rodowi darowano ziemie u wybrzeży morza Alfheim, a głowa domu w 3308 roku (za czasów Bjorna „Berserker”) otrzymała dziedziczny tytuł księcia Aylonu. Władza rodu rozciągała się na całą niemalże północ. Z kolei na południe od wybrzeży Alfheim aż po wschodnie granice Nimericy rozciągała się republika ze stolicą w Navarrze. Rezerваты ur-ukarów podzielono na północne i południowe, a pomiędzy nimi powstawał pas ludzkich miast. Cały czas niegdyś niewielkie Sunval (oryginalnie: Sunvale) się rozrastało.

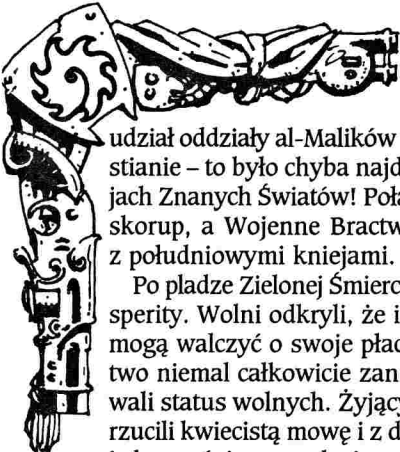
Za czasów Drugiej Republiki Aylon było odświeżającym nieskażonym miejscem, ulubionym przez turystów, myśliwych i zoologów. Dzięki rezerwatom oraz parkom fauna i flora planety nie ulegała zmianom. Kiedy zaś republika upadła, Aylon przejęli Torensonowie. Nie obyło się bez rozlewu krwi. Miały miejsce pro-republikańskie bunty (lata 4077-4116), w których ród Torensonów stracił wielu swych godnych członków. Książę Raganvard zginął z rąk ukarów u wrót Vancuvyr (4080 rok). Księżniczka Brynja została zamordowana, a książę Kordan stracił życie w trakcie buntu w Navarrze. Wreszcie książę Stefan – widząc, jak słabnie jego władza na planecie – w 4119 roku sprzedał Aylon Keddahom. W umowie znalazł się aneks, który zmuszał nabywców do wsparcia Torensonów, gdyby ci ostatni toczyli wojnę z al-Malikami. Szejk Azzam Keddah, podpisawszy papier, wszedł w posiadanie Aylonu i od razu zmienił nazwę świata.

W roku 4438 wśród Keddahów wybuchły spory, które w krótkim czasie przerodziły się w wewnętrzną wojnę. Dom powoli tracił na znaczeniu. Przestraszony szejek Sahar Keddah poprosił Rahimata al-Malika o pomoc, a książę w odpowiedzi wysłał armię. W zamian za wsparcie szejek obiecał mym przodkom liczne ziemie na Aylonie. Oddziały Rahimata odzyskały bogactwa Sahara.

W 4487 roku Torensonowie – naciskani przez dom Masseri – wywołali wojnę al-Malikom. Keddahowie zaś, związani tradycyjnym już przymierzem, również do niej przystąpili. W trackie wojny nasi przeciwnicy zbombardowali z orbity Istakhr, zagrażając samemu Targowi. Al-Malikowie nie pozostali dłużni. W rok po agresji książę Asim al-Malik, „Miecz Istakhr”, poprowadził inwazję armady i odebrał Aylon ostatniemu keddackiemu gubernatorowi, Fadilowi. Od tego czasu moja rodzina włada tym światem.

Zielona Śmierć, która spadła na Znane Światy (lata 4616-4623), w pierw zaatakowała Aylon, docierając tu skądś z przestrzeni vau. W trakcie zarazy życie straciła 1/3 populacja ludzi i ukarów. Al-Malikowie zostali zmuszeni do przeniesienia stolicy planety z Ryoko do Sunval.

Niektórzy twierdzą, że Zielona Śmierć była przyczyną powstania skorup, czyli nieumarłych. Powód był prosty. Mniej więcej w trakcie trwania plagi z puszczy południa wychynęli ożywieńcy, atakując ludzkie osiedla. Gubernator od razu poprosił Kościół o pomoc. Rozpoczęła się krucjata przeciw nieumarłym (lata 4677-4681), w której brali



udział oddziały al-Malików i Wojennego Bractwa oraz avestianie – to było chyba najdziwniejsze przymierze w dziejach Znanych Światów! Połączone siły rozwiązały problem skorup, a Wojenne Bractwo zyskało ziemie sąsiadujące z południowymi kniejami.

Po pładze Zielonej Śmierci na Aylonie nadszedł czas prosperity. Wolni odkryli, że ich usługi są poszukiwane i że mogą walczyć o swoje płace i warunki pracy. Niewolnictwo niemal całkowicie zanikło, a poddani często uzyskiwali status wolnych. Żyjący na planecie al-Malikowie zarzucili kwiecistą mowę i z dumą używali zwykłego języka, jednocześnie sprawdzając, czy potrafią tu przetrwać. W ten sposób moi aylonscy kuzyni mają wojskową tradycję i są najlepszymi żołnierzami naszego rodu. Dziś istakhraccy władcy sięgają po oddziały ukarów i aylonskich al-Malików, by poprzeć swe słowa siłą oręża.

W roku 4883 wielki ukaryjski wojownik Dyn'dran Oed Nata doświadczył wizji i porzucił żołnierskie życie, występując z armii al-Malików. Zamiast walczyć, głosił kazania o pokoju między wszystkimi myślącymi rasami. Podróżował od świata do świata, aż wreszcie spotkał się z obunem Virtą Han Loaj, z którym stworzył na Criticorum Parlament Mówców. Wkrótce potem Dyn'dran zginął (4911 rok) w niewyjaśnionych okolicznościach, w dwa tygodnie po wygłoszeniu swej najwspanialszej mowy: Wezwania do Wszechświatowego Braterstwa. Ukarowie utrzymują, że został zamordowany przez agentów regencji w swym domu niedaleko Sajik.

Nauki Dyn'drana wbiły klin między tradycyjnie nastawione a pro-al-Malickie klany ukarów. Te pierwsze, komplementując wezwania o uniwersalne dostojeństwo, parły do przodu, zdobywając w Radzie Ukarów coraz więcej miejsc, aż wreszcie zdominowały swych pobratymców, przyjaznych memu rodowi. Na początku niewielu obcych słuchało tradycjonalistów, ci jednak się organizowali, sprzymierzyli z frakcją z Kordeth i terrorystami z grupy Bava!, by wspólnie stworzyć Ruch Wyzwolenia Ukarów.

Podczas wojen o tron przedstawiciele RWU zwrócili się o pomoc do Decadosów. Dom zgodził się wesprzeć organizację. Hrabia Ruryk Dimitri Decados w tajemnicy dostał

się na Aylon, by przeprowadzić tu Jakovianom. Organizował przemysł broni dla ukarów, a nawet przyłączył się do nich otwarcie, wraz z niewielkim oddziałem własnych żołnierzy. Hrabia zginął podczas Bitwy o Sunval (4992 rok), w której siły ukarów zostały pokonane, choć jego sprzymierzeńcy utrzymują, iż zabili go opłaceni przez al-Malików szpiedzy lub rozgniewani tradycjoniści. Po śmierci hrabiego Ruryka wśród tradycjonalistów wybuchły wewnętrzne walki, które doprowadziły do ich powrotu do rezerwatów (4994 rok).

Hrabina Nudara była łagodną zwyciężczynią. Pozwoliła tradycjonalistom zachować licznych przedstawicieli i dała im wystarczająco wiele przestrzeni, by mogli wylewać swe żale. Wielu zaskoczyła jej dobroć. Mnie nie. Nudara po prostu pragnie politycznej jedności Aylonu.

Wkrótce po zakończeniu wojen o tron, młody al-Malik rozpoczął poszukiwania tradycjonalistów, pragnął bowiem rozpocząć szkolenie – wojskowe i w sztuce przetrwania. Dzięki temu powstało niezwykle połączenie umiejętności bojowych al-Malików i ukarów. Jednak mójród zajmuje się tu nie tylko wojskowym szkoleniem. Pobiera również opłaty od pielgrzymów udających się na Wzgórze Proroka. Stara się również znaleźć sposób na ponowne otwarcie wrót prowadzących do Yathrib – planety, na której Zebulon pierwszy raz doświadczył błogosławionego Świętego Płomienia.

Układ gwiazdny

Pecos: Skalista, pozbawiona życia planeta o masie równej 0,83 masy Aylonu. Obszary polarnych czap Pecos zostały poddane terraformacji, a wolni, których jest tu mniej więcej 5600 i którzy płacą daninę al-Malikom, stworzyli tu pastwiska.

Aylon: Planeta niewiele różniąca się od Świętej Terry (0,98 jej masy) posiada małe księżyc, Dianę (średnica 654 kilometry). Przez stulecia wydobywano z niego różne bogactwa kopalne. Dziś służy za bazę, w której stacjonują małe siły obronne.

Ottawa: Planeta o masie równej 3,7 masy Aylonu. Jej skalistą powierzchnię przecinają kaniony i koryta rzek. Niegdyś na Ottawie istniało życie. Dziś prowadzone są tu nieliczne prace wydobywcze. Ottawa powoli odbudowuje się po ataku Decadosów, który miał miejsce podczas wojen o tron.

Bunyon: Ten gazowy gigant ma średnicę 13 razy większą niż średnica Aylonu. W skład jego „atmosfera” wchodzi przede wszystkim ciekły wodór i hel. Otaczająca planetę gruba warstwa wiecznie ruchomych chmur przywodzi na myśl Jowisza z układu Urth.

Cronos: W atmosferze tej nieco większej od Bunyona planety przeważa metan, nadający niebieskawą barwę chmurom. Cronosa otaczają ciemne pierścienie, dzięki którym zawdzięcza on złowrogą reputację, potwierdzaną w folklorze. Jedną z najsłynniejszych historii o planecie opowiada o decadoskim statku rozrywkowym „Bachusie”, który uwięziła, a potem zniszczyła, pułapka grawitacyjna gazowego giganta. Wydarzenie to odbiło się głośnym echem zarówno w przemyśle rozrywkowym, jak i wśród moralistów wszelkiej maści.

Uldra: Planeta o masie 0,73 masy Aylonu. Znaczną część jej powierzchni pokrywa zamrożona woda. Po orbicie Uldry krążą satelity obserwacyjne, zwrócone w kierunku gwiazdnych wrót układu. Na orbicie stacjonuje również lotu do akcji flota.

Aylon

Katedra: Ortodoksja (katedra p.w. św. Mantiusa, Ryoko)

Agora: Pozyskiwacze (Sunval Zielony Trakt)

Garnizon: 7

Stolica: Sunval

Skoki: 3

Sąsiednie światy: Kordeth (strona dzienna), Leminkainen (strona dzienna), De Moley (strona nocna), Istakhr (strona nocna)

Układ gwiazdny: Genesis (słońce), Pecos, Aylon, (Diana), Ottawa (1 księżyc), Bunyon (13 księżyców), Cronos (4 księżyce), Uldra (1 księżyc)

Technologia: 6

Populacja ludzi: 500 milionów

Populacja obcych: 54 miliony (ukarowie), 1 milion (reszta)

Bogactwa naturalne: minerały, rudy, lasy, woda, lecznicze rośliny

Eksport: przemysł lekki, broń, przetworzona żywność, złoto, stal, elektronika, wełna, kawa, cukier, niewielkie pojazdy kosmiczne, aluminium, diamenty, leki

Krajobraz: Wybrzeżami Alfheim często wstrząsają trzęsienia, a tropikalne burze są zagrożeniem ziem północy.

Ludzie i miejsca

Co zapewne wielu zaskoczy, na Aylonie nie ma niewolnictwa, a poddani zyskali znaczne praw oraz przychód, o których mogą pomarzyć wolni na wielu światach. Niewątpliwie wpływ miały na to otwarte przestrzenie planety, na których trudno utrzymać surowe i skodyfikowane zasady społeczne. Dziwne jednak, że za twardymi regułami nie przemówiło napięcie między ludźmi a ukarami.

Aylon posiada jeden ogromny ląd, przez cztery oceny podzielony na trzy części: Nimerikę, Wertandi i Gjallnar.

Nimerika

Ten ląd rozciąga się pomiędzy Morzem Witarskim i Oceanem Reańskim. Porastają go gęste lasy, a ozdabiają niemiennie słynne góry, takie jak Mwerriid T'kwor czy Sierra Noche. W tych ostatnich znajduje się rezerwat ukarów, nazywany Sajik Naga. Miejsce Sajik jest największym znajdującym się ponad ziemią miastem ukarów w Znanych Światach. Jego mieszkańcy są osobami otwartymi – także w stosunku do ludzi, gdyż wywodzą się z pro-al-malickich klanów. Architektura Sajik cechuje się obuńskimi wpływami, które szczególnie widać w ogromnych, zawile rzeźbionych wieżach i domach.

Przywódca rządzących Sprzymierzonych Klanów (pro-al-malickich), Gathra, włada ukaryjskim miastem Sajik. Ten dumny, wspaniały wojownik i taktyk sprawił, że podczas ostatniego buntu tradycjonalistów klany nic nie straciły. Potwierdza to moje spostrzeżenie: Gathra posiada niezwykle zmysł polityczny, nieco jedynie zachwiany przez objawiające się od niedawna skłonności ku rebeliantom. Niemniej informuje on księcia Hakima o wszystkim, co dzieje się na Aylonie. W zamian książę chroni Gathrę przed jego politycznymi wrogami.

Nimerika to również siedziba ludzkich miast – Algeimu, Nowego Seatul i Ryoko. Kontynent zaś ograniczają: Kanał Mari, leżący na zachód od Ryoko, Miasta Ogrodów, oraz Góry Mitgardzkie, rozciągające się na północ od Navarry.

Podczas mych podróży zauważyłam, że mieszkańcy Nimeriki są niezwykle przyjaźnie nastawieni do obcych spoza Sunval. Cechują ich również dość niezależne poglądy. Co ciekawe, wielu wolnych poluje w wielkich lasach Myrd i Vathkal.

Na południe od Vathkal rozciąga się lenno Wojennego Bractwa, którym zarządza mistrz Redgrieve – weteran wojen o tron. Podczas obiadu opowiedział kilka niezwykle ciekawych historii, dotyczących się jego osiągnięć w obronie świętych miejsc Aylonu. Owych wielkich czynów dokonał w trakcie ostatnich niepokojów. Wszystko to z powodu, iż Aylon to jedna z planet, na które najchętniej kierują się pielgrzymi, a to z racji Wzgórza Proroka. Wojenne Bractwo zaś ochrania miejscowe szlaki. Zresztą, na Aylonie każdy odłam Kościoła posiada swych przedstawicieli. Z kolei sprzedaż artefaktów napchała złotem niejedną kabzę.

W stolicy – przede wszystkim w ulepszonym w tym wieku porcie kosmicznym – obecni są Przewoźnicy. To tu nieustannie napływają pielgrzymi, by potem rozlać się po całej niemalże planecie. Wielu z nich pragnie zdobyć jakąś pamiątkę z Aylonu. Niejeden wywiózł ze sobą kamień ze Wzgórza Proroka. Ba, przez te wszystkie lata wzgórze znacznie „zmałało”. Dlatego też dziś cały kontyngent rycerzy zakonnych Wojennego Bractwa pilnuje tego świętego miejsca, by nie uczyniono mu już więcej szkód.

Nieco ponad 200 kilometrów na południe od Alfheim rozciąga się górski region zwany Mwerriid T'lkil. Przez 500 lat ziemiami tymi władał klan Tontha. Kiedy ukarowie osiedlali się na nim, był całkowicie wyludniony. Jednak odkryte ostatnio w górach złoża złota stały się przyczyną napływu całej fali kolonistów – ludzi i członków sprzymierzonego z nimi klanu Siddir. Nie zniechęcają ich nawet toczące się w Mwerriid T'lkil walki. Podczas buntu ukarów klan Tontha wsparł rebeliantów. I choć zapanował rozejm, w tych górzystych regionach wciąż mają miejsce starcia. Klan Tontha prowadzi wojnę partyzancką z ludźmi i klanem Siddir. Nie tak dawno, po bitwie w Dolinie Cieni, siły ludzi rozpoczęły odwrót. Oddziały al-Malików próbowały zmienić sytuację, ale zbuntowani ukarowie zbyt dobrze znają okolice i zbudowali wystarczająco wiele schronień, by uniemożliwić ich wyparcie. Wszystko wskazuje na to, że ta wojna partyzancka będzie trwać naprawdę długo.

Rezydujący w Ryoko arcybiskup Cormac Smythe spotkał się ze mną z radością. Jest on potomkiem jednego z pierwszych szlacheckich rodów. Utrzymuje, iż jego przodkowie wywodzą się z Idhayo i Saskatchewan – nieistniejących już państw starej Urth.

Arcybiskup jest konserwatywnym hinayanistą, zaskakująco jednak liberalnie podchodzącym do sprawy ukarów. Niestety, al-Malikami gardzi, uznając ich za ostatnio przybyłych na Aylon prymitywów. Od dawna zaś rozpatruje kwestię nawrócenia ukarów, wierząc, iż są oni jedynymi istotami zdolnymi do stopniowego doznawania oświecenia błogosławionym światłem.

– Oboje jesteśmy związani z sektami – powiedział z uśmiechem, kiedy się spotkaliśmy – bardziej lojalnymi Wszzechstworcy, niż jakikolwiek odłam Kościoła czy jakikolwiek ród.

Smythe zachował doskonałą kondycję. Ma krótko przycięte włosy i błękitne oczy. Powszechnie wiadomo zaś, że posiada syna – bękart imieniem Gregory. Niemniej najślawniejsza jest jego przysłowiowa mądrość w stosunkach z ukarami. Podczas rebelii buntownicy pozostawili majątki arcybiskupa nietknięte! Może z racji niezwykle czujnych, nawróconych ukarów, służących Smythe'owi za przyboczną gwardię? Żołnierze ci są przerażającymi fanatykami.

Wertandi

Wertandi to ląd na południowym wschodzie, otoczony przez Góry Mitgardzkie i Nowe Góry Skaliste. Na jego obszarze znajduje się Dżungla Ganoob i Pustynia Navraji oraz rezerwat Mwerriid Apada. W Wertandi znajdują się również ludzkie miasta: Navarra, Lofar i Nitha. Ląd słynie jednak z ogromnych majątków al-Malików oraz lasów (Embla i Verde Alto), w które wyprawiają się liczne ekspedycje.

Jedynie Navarra reprezentuje jaki taki poziom cywilizacyjny. Reszta lądu pozostaje dość prymitywna. Dlatego też bardziej wymagającym podróżnikom radzę zakupić zapasy – w tym literaturę – w Navarrze. Cóż, Lofar i Nitha nie należą do kulturalnych miast. Warto też wiedzieć, że Mwerriid Apada, a szczególnie Dżungla Ganoob nie są bezpiecznymi miejscami dla samotnych lub nieprzygotowanych wędrowców.

To właśnie tu mój ród genetycznie wyhodował z urtyjskich tygrysów wielkie kotowate skerry – doskonałych łowców i wspaniałe zwierzęta domowe w jednym. Wiele z nich zdziczało, można je więc spotkać pośród starych ruin.

Wolni są tu – podobnie jak w Nimerice – samowystarczalni. Z kolei lokalni ukarowie są większymi ksenofobami





Takie portrety często spotyka się w kwaterach ukarów. Przedstawiciele władzy – gdy tylko mogą – zdzierają je bez skrępułów.

niż ich północni kuzyni. Trzymają się z dala od nielicznych faktorii handlowych i kryją przed wzrokiem ludzi. Zachowali jednak klanowe lojalności. Wśród nich patriarchowie klanu rozsądzą spory i wzywają do boju, kiedy taka jest potrzeba.

Na Pustyni Navaraji znajduje się ogromna, tajemnicza twarz humanoida. Widać ją z orbity planety! Kiedy ukarowie wylądowali na Aylonie, bardzo ucieszył ich widok owej twarzy. Wierzyli oni, iż przedstawia ona Syna Rillosa, boga-wojownika z mitologii obunów i ukarów. Przed eonami wyrzeźbili ją anunnaki, zapewne na podobieństwo przodków ur-obunów i ur-ukarów.

Twarz rozciąga się na ponad 300 kilometrów. Jest tak naprawdę ruinami, nazwanymi Ur-miastem Navraji. Ksenolodzy uznali to miejsce za antyczne centrum transportowe. Ruiny znajdujące się ponad ziemią zostały w znacznym stopniu zbadane, ale pod powierzchnią zapewne kryją się liczne skarby. Nic więc dziwnego, że mójród – wspierany przez przyjaźnie nastawionych ukarów – prowadzi wykopaliska.

Ukarowie cały czas uważają to miejsce za święte, ofiarowane bogom. Niektórzy z nich twierdzą, że głęboko pod ziemią uwieczono tu szalonego ducha, określanego mianem Tlak-Tlakin. Powiadają, że duch ów próbował stworzyć świadome istoty na swoje podobieństwo, za co został ukarany w taki właśnie, okrutny sposób.

W Ganoob rozwija się rdzenne życie Aylonu. Ludzkie osady rozrzucone są na granicy dżungli, nikt jednak w niej nie mieszka, gdyż nie jest to bezpieczne. Niemniej od czasu do czasu niebezpieczni mieszkańcy Ganoob atakują pobliskie ludzkie osady.

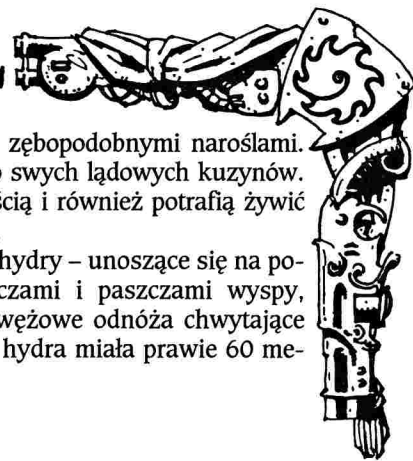
Na zachód od Ganoob stoją trzy klasztory Wojennego Bractwa oraz rozciąga się lenno tej sekty, zwane Św. Abernathy. Służy ono za miejsce treningowe rycerzy zakonnych bractwa.

Lennem i znajdującym się na jego terenie obozem zarządza komandor Moriarty – weteran, doświadczony w wielu bitwach. Podczas naszego spotkania, narzekał, że ochrona nieprzygotowanych pielgrzymów i turystów przed miejscowymi drapieżnikami i biradialnymi kosztuje wiele wysiłku i pieniędzy. Wspomniał, że w dżunglach Aylonu napotkać można choćby niezwykle drapieżne, poruszające się drzewa, kryjące się wśród innych roślin. Jeśli wierzyć jego słowom, Ganoob to jedno z najniebezpieczniejszych miejsc w Znanych Światach.

Dżungla Ganoob ma długość 1600 kilometrów, a szerokość 750. Mimo kryjących niebezpieczeństw, pozostaje ulubionym miejscem łowów bogatych szlachciców i turystów. Myśliwych nie odstrasza nawet opowieści o świetnie wyposażonych grupach, które nigdy nie powróciły. Słynnym Złotym Safari, zajmującym się obsługą myśliwych, zarządza hrabia Dabir ibn Dawud.

Z Ganoob wypływa rzeka Natara, tocząca swe wody aż do Morza Północnego. W miejscu, w którym opuszcza ona dżunglę, stoi przybytek amaltean, badających lecznicze właściwości niektórych okazów lokalnej fauny i flory. Nic w tym dziwnego – wszak Ganoob to dom jednych z najdziwniejszych istot Znanych Świata.

Siostra Aranka z amaltean i hrabia Dabir ibn Dawud (należący do mego rodu) opowiedzieli mi co nieco o miejscowej faunie i florze w zoo Złotego Safari. Na własne oczy zobaczyłam kulistego, jednookiego slekkera, który jednym skokiem potrafi pokonać ponad 50 metrów i który wysysa krew. Zwierzę to przypomina nieco urtyjskiego długonogiego pajaka, z tą różnicą, iż posiada ono jedno oko, w samym centrum kulistego korpusu. Ponadto slekkery potrafią



przeprowadzać proces fotosyntezy, wykorzystując do tego słońce, wodę i dwutlenek węgla. Może dlatego wielu badaczy uznawało te zielone, wiszące przedmioty za liście? Pomyłkę odkrywali oni dopiero wtedy, gdy zwierzę zaatakowało. Niektóre gatunki sleekerów – choćby sławny, zdobyty w czarne łaty sleeker-łowca – wydzielają trującą jad. Na dodatek podróżują one w rojach, pożerając wszystko na swej drodze. Taki rój potrafi w 20 minut oczyścić wioskę!

Z kolei rozpruwacze przypominają prymitywne drzewa. Te mierzące do 12 metrów stworzenia potrafią się poruszać. Kiedy stoją, zapuszczają w ziemi korzenie, żywiąc się wodą i słonecznymi promieniami. Mogą jednak wyciągnąć z gleby korzenie i przemieszczać się przy ich pomocy w inne miejsce. Ich skórzaste, pokręcone zielone ramiona-gałęzie chwytają poruszające się ofiary i wypychają je do licznych, przypominających dziuple paszcz, które rozrzucone są po pniu. Te ramiona-gałęzie (ochrzczone mianem meduz) rozciągają się nawet na długość 15-16 metrów! Na owych meduzach znajdują się niewielkie oczy, dzięki którym rozpruwacze widzą swe ofiary. Jeśli wierzyć opowieściom miejscowych, lasy rozpruwaczy spustoszyły niejedną osadę. Ponoć niejedna wyprawa myśliwych zaginęła w niewyjaśnionych okolicznościach, przed zniknięciem przesyłając radiem wiadomość, że zbliżają się do nich setki drzew.

Opisane przez mnie istoty to raczej zwierzęta niż rośliny, choć zdolne są do odżywiania się poprzez fotosyntezę. Posiadają szczątkowy centralny układ nerwowy umiejscowiony w najgrubszej części pnia. Ich mięśnie najprawdopodobniej również są unerwione. Przynależność rozpruwaczy do królestwa fauny potwierdza z kolei zwierzęcy sposób rozmnażania. Młode istoty tego gatunku przypominają zdolną do poruszania się po ziemi rozgwiazdę. Niemniej ksenolodzy stworzyli na potrzebę rozpruwaczy nowe królestwo – biradialne.

Prawdziwą groźbę wywołują jednak torgony. One również żyją w dżungli, osiągają za to rozmiary urtyjskich słoni. Posiadają dwanaście skórzastych nóg wyrastających z kulistego cielska, pokrytego oczami patrzącymi we wszystkich kierunkach. Z tego swoistego tułowia wystrzeliwiają w każdą stronę odnóża, przypominające z kolei odnóża urtyjskich ośmiornic. Kończyny te chwytają ofiary i przyciągają je do licznych paszcz, umiejscowionych pod kulistym cielskiem, między nogami. A torgony są wszystkożerne. Poruszają się zaś z prędkością dochodzącą do 65 kilometrów na godzinę. Co grosza, potrafią nie zmniejszając szybkości, zmienić kierunek, w którym biegną.

Podobnie jak rozpruwacze, ich zielone odnóża posiadają zdolność przemiany słońca w pożywienie. Natomiast nogi torgonów posiadają tak egzo-, jak i endoskielet, zbudowany z substancji przypominającej kalcyt. Najciekawszy jest jednak fakt, iż torgony posiadają siedem niewielkich mózgów, umiejscowionych w kulistym centrum. Chroni je twarda zewnętrzna skorupa, której większość rodzajów broni nie jest w stanie przebić.

Niektórzy ksenolodzy twierdzą, że w trakcie największego nasłonecznienia (w okolicach południa) można nawiązać dość pokojowe kontakty z torgonami. Kiedy jednak chmury przez dłuższy czas zasłaniają słońce lub w przypadku głodu, zwierzę przemienia się w straszliwie niebezpiecznego łowcę, którego powstrzymać może tylko broń o dużej mocy.

Oceany Aylonu również roją się od biradialnych, spośród których najniebezpieczniejszym jest węzopodobna istota zwana taga. Największe widziane okazy mierzyły do 30 metrów długości. Ciało tagi także pokrywają oczy i niewielkie paszcze. Te zwierzęta posiadają jednak jedną główną

paszczę wypełnioną ostrymi, zębopodobnymi naroślami. Ewolowały one podobnie do swych lądowych kuzynów. Atakują z niezwykłą szybkością i również potrafią żywić się dzięki promieniom słońca.

Dalekimi kuzynami tag są hydry – unoszące się na powierzchni wody, pokryte oczami i paszczami wyspy, z których wyrastają liczne, węzowe odnóża chwytające ofiary. Największa widziana hydra miała prawie 60 metrów obwodu.

Gjallnar

Gjallnar od Wertandi oddzielają Nowe Góry Skaliste. Tu znajduje się największy rezerwat ukarów na Aylonie – Mwerrid Mokta – zamieszkały głównie przez tradycyjne klany. Odwiedzając te tereny lepiej zapewnić sobie towarzystwo ukaryjskiego przewodnika.

Jeśli chodzi o mieszkających w Gjallnar ludzi, to są to przede wszystkim pasterze, ranczerzy i rolnicy (zarówno wolni, jak i niewolnicy), żyjący w niewielkich, odosobnionych osadach. Wyjątek stanowią Vancuvyr i Sunval. O Gjallnarczykach mogą powiedzieć tyle, iż potrzebują dużo czasu, by przekonać się do obcych. Jeżeli jednak wykażesz się cierpliwością, zdobędziesz ich zaufanie.

Vancuvyr to szalone miasto. Ukaryjscy handlarze i ludzcy kupcy tworzą tu niesamowitą mieszkankę, a miejscowa nieliczna policja ma pełne ręce roboty. Podczas ostatniego buntu miasto zdobyli tradycjoniści. Dopiero pod koniec starć zdołano je odbić z ich rąk.

Z kolei Sunval – zbudowana na półwyspie Itha stolica planety – jest zielonym miastem stojącym na poddanym terraformowaniu obszarze otoczonym przez pustynię. Tu znajdują się jedne z największych kasyn w Znanych Światach, a także wszystko to, co wiąże się z hazardem, wliczając podziemne organizacje przestępcze. W Sunval najsilniej odczuwa się zaś fakt, iż mieszkańcy Aylonu tworzą jedną wielką rodzinę – zaakceptują cię, gdy do nich dołączysz; w innym przypadku na zawsze będziesz *agnabee*, czyli obcym.

Sunval to siedziba gubernatora, którego rezydencją jest Pałac Tawell. Miasto szczyti się nie tylko jego osobą, ale również słynną Zieloną Aleją, konkurującą z targami Ryoko pod względem liczby sklepów i dobijanych targów.

Rozpruwacz

Ciało: Siła 15, Zręczność 6, Wytrzymałość 10

Umysł: Spryt 1, Percepcja 4, Technika 0

Umiejętności wrodzone: skradanie się 4, spostrzegawczość 8, uniki 2, walka wręcz 8, wigor 10.

Broń: meduzy (przypominające pałki ramiona-gałęzie; 3 obr.), paszcze (ślina traktowana jak kwas: 4k na turę przez trzy туры), zęby (3 obr.)

Pancerz: 4

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0

Torgon

Ciało: Siła 19, Zręczność 5, Wytrzymałość 12

Umysł: Spryt 2, Percepcja 4, Technika 0

Umiejętności wrodzone: spostrzegawczość 5, uniki 2, walka wręcz 7, wigor 8.

Broń: odnóża (4 obr.), zęby (7 obr.)

Pancerz: 7

Żywotność: -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0

Populację stolicy szacuje się na 800 000. Pośród mieszkańców wielu jest ukarów, skupiających się przede wszystkim w dzielnicy Maga. Co zaś do przedstawicieli gildii, biura mają tu przede wszystkim Pozyskiwacze, Sędziowie i Pośrednicy.

Gubernator Nudara zgodziła się spotkać ze mną tuż po moim przylocie na Aylon. Z początku nie dowierzała kierującym mną motywom. Dopiero gdy wyjaśniła wszystko z przedstawicielami cesarza, otworzyła się przede mną. Baronowa Nudara okazała się być pewną siebie władczynią o niezależnych poglądach. Wstąpiła się zaś podczas buntu ukarów. Jak zapewne wielu z czytelników wie, w owych dniach nie było wielkich sił na planecie, jako że Aylon walczył za cesarza. Mimo to Nudarze udało się w pełni wykorzystać nieliczne pozostałe pod jej komendą oddziały, wykazując się niezwykłym zmysłem taktycznym. Siły baronowej unikały większych bitew; śledziły za to ruchy rebeliantów i niszczyły ich bazy dostawcze, znajdujące się w rezerwatach. Kiedy zaś oddziały Nudary przegrywały, zawsze udawało im się uniknąć całkowitej dezintegracji, w porę przeprowadzając udane odwroty. Nic dziwnego, że po wojnie pani gubernator podwoiła ukaryjskie szkolenie, które przechodzą jej żołnierze.

Krążą pogłoski, że baronowa Nudara jest zwolenniczką Trzeciej Republiki i że próbuje stworzyć armię przeznaczoną dla własnych celów. Jej mąż, sir Jonathan Hawkwood, zginął podczas Oblężenia Jerycha, podobnie jak mój narzeczon, Astrid Justynian.

Bash'ir Vorwed to matriarchini największego ukaryskiego klanu tradycjonalistów. Została przywódczynią po śmierci brata, Tawała, który zginął w Bitwie o Sunval. Dziś Bash'ir żyje w luksusie i splendorze w Mwerid Mokta, otoczona dworem, w którego skład wchodzi pomniejsze klany. Każdy musi na własne oczy zobaczyć tych szamanów, gwardzystów i tradycjonalistów, bo to widok iście niezwykły.

Bash'ir Vorwed przywitała mnie po królewsku, wiedząc już, jakie dzieło piszę.

– Oto co winnaś napisać w swej księdze – powiedziała. – Mimo różnic, które nas dzieliły, spotykamy się z panią gubernator w cztery oczy. Zwiększyła ona w radzie liczbę tradycjonalistycznie nastawionych reprezentantów, pozostając lojalnym poddanym cesarza.

Jak widać, Bash'ir Vorwed nie wspomniała ani słowem o księciu Hakimie.

Morza i oceany

Morze Witarskie znajduje się na północy. Pływają po nim statki przewożące drewno i ryby. Można tu spotkać nie tylko łodzie ludzi, ale również ukarów. Na południowych wybrzeżach Morza Witarskiego znajdują się wsłaniające winnice i gospodarstwa rolne al-Malików.

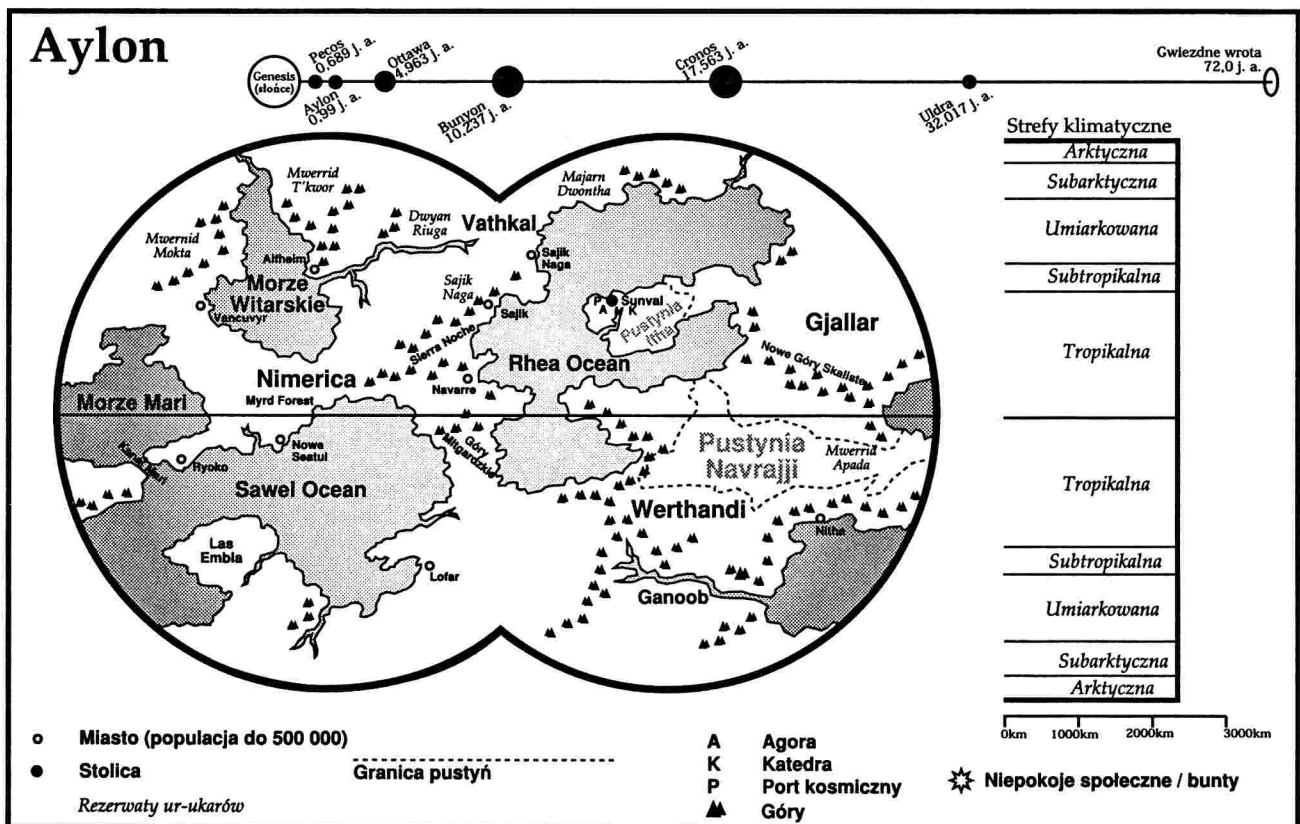
Morze Mari otaczają najlepsze pola uprawne na Aylonie, na których pracuje wielu poddanych. Z kolei nieliczni wolni rybacy próbują wykraść wodzie jej bogactwa.

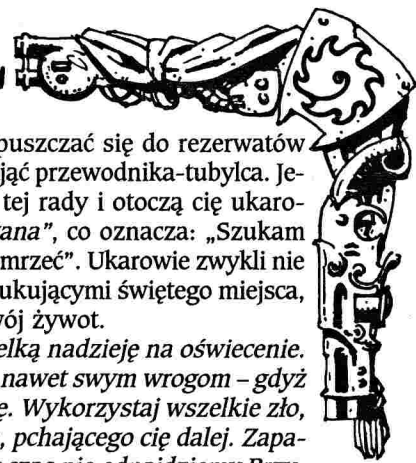
Kanał Mari łączy Morze Mari z Oceanem Sawelskim, którego swoistymi wrotami jest Ryoko. Mieszkańcy Aylonu Ocean Sawelski zwą Morzem Słonecznym, a w jego wodach dominują formy życia typowe dla tej planety. Na północy morze przemienia się w spokojny ocean, jednak wzdłuż południowych wybrzeży, szaleją sztormy.

Największy zbiornikiem wodnym Aylonu jest Ocean Reański, zamieszany zarówno przez rdzenne formy życia, jak i „przybyszy” z Urth. Te pierwsze dominują przede wszystkim w obszarach równikowych i na północy. Warto wspomnieć, że u wybrzeży Wertandi można spotkać ludzkich piratów, polujących na kupieckie statki.

Rady Sharifahy

1. Al-malicka iskerka to najpopularniejszy pieniądz Aylonu, choć oczywiście feniksy oraz waluta Li Halanów czy





Decadosów również są akceptowane – przede wszystkim w Sunval i po nieco niższym kursie. W kasynach stolicy – w których można podziwiać wszelkie niemal cuda Drugiej Republiki, poczynawszy od fontann, a skończywszy na cyrkach – nie ma chronometrów. Osoby, które wygrały, otrzymują zwykle ochronę. Ostrzegam zaś przed ulicznymi grami, w których łatwo paść ofiarą oszustów.

3. Żadne prawo Aylonu nie zakazuje noszenia broni, można więc ujrzyć nawet uzbrojonych poddanych. Cóż, niebezpieczeństwa planety są powszechnie znane. Broń musi jednak zostać zarejestrowana przez al-maliką władzę.

4. Polując w północnych dżunglach, warto zapewnić sobie usługi doświadczonego przewodnika i poruszać w większych grupach.

5. Nie należy samotnie zapuszczać się do rezerwatów ukarów. Trzeba wpięć przewodnika-tubylca. Jeśli jednak nie zaakceptujesz tej rady i otoczą cię ukarowie, powiedz: „*Adim amog tana*”, co oznacza: „Szukam miejsca, w którym mógłbym umrzeć”. Ukarowie zwykli nie interesować się osobami poszukującymi świętego miejsca, w którym chcą zakończyć swój żywot.

Poza Ogrodem porzuć wszelką nadzieję na oświecenie. Bądź wdzięczny wszystkim – nawet swym wrogom – gdyż każdy kierował cię na Ścieżkę. Wykorzystaj wszelkie zło, by zdławić głód swego ducha, pchającego cię dalej. Zapadły ciemności i przez dłuższy czas nie odnajdziemy Przyjaciela.

Istakhr

*Cicho niczym morza w głębinach toni
Łękliwie dotknąłem Proroka Dłoni.
Lecz dotyk sekundę tylko trwał w łonie czasu,
Niszczącym w pustyniach – istakhrckiej broni.
Czymże jest bowiem życie dla wydm wiecznych,
Które zmienia wiatr w chwilach dogodnych?
Wielki Władymir na tronie i Rahimata pragnienie -
Wszystko rodzi się i umiera, odchodząc do Rozpruwanych.
Piaski Istakhr drgają pod silnymi wiatru falami.
Piaski Istakhr nie są ni nadziejami, ni zgubami.
Rozlano Proroka wino i wreszcie
Piaski Istakhr staną się Rozpruwca grobami.*

„Miyit” Tahira Majnura al-Malika,
zwanego „Zgubionym”

Mój dom to pustynny świat. Niegdyś był jednak zupełnie inny. Mimo to ludzie wciąż tu żyją, a z Targu Istakhr – jednej z największych agor Znanych Światów – do skarbcza al-Malików napływają ogromne bogactwa.

Historia

Piaskowe wydmy rzucają cienie i połykają samotnych, wędrujących pośród oceanu pustynnych fal. Ostre słońce i błękitne niebo, ciągnące się po horyzont – w nieskończoność. Oto wizytówka Istakhr. Tu samotni wędrowcy gubią się, marnieją lub tracą zmysły, stając *magnoon*, jak mówią miejscowi. Widok niekończących się piasków jest silniejszy niż jaźń małej istoty, poruszającej się po zmieniających się wzorach pustyni. Po śmierci, jej kości staną się jednością z wydmami. Wpierw wiatr oczyści je z resztek mięsa, wybieli i wyrzeźbi, a później rozpadną się, a pustynia przyjmie je niczym utraconego kochanka. Przeszłość, teraźniejszość i przyszłość spotykają się tu w jednym miejscu i czasie. Tu wszystkie osiągnięcia świadomych istot zatoną w otchłani piasków, ulegną zapomnieniu lub przemienią się w miraż nieskończonych możliwości, by na chwili zabłysnąć i po chwili zblednąć, gdy wiatr osłabnie. Nomadowie mówią „*Fee es sahara*”, co oznacza „Na pustyni”. W tych trzech słowach próbują ująć potęgę piasków.

Jak opowiedzieć historię tak zmiennego bytu, kuzyna samego czasu? Poprzez obrazy: kobietę z wężem, przybitą do pentagramu; demona wiatru, trzymającego pochodnię płodności ponad klęczącą parą dzierzącą puchar; śpiącą na tronie cesarżową, u której stóp laszą się wyjące psy. Tak

właśnie wygląda historia Istakhr. To labirynt, w którym – by sprawdzić się intruza – zrzuca się starą skórę.

Rozpocznijmy od przodka licznych bajek – od kobiety z wężem. Taka właśnie wizja przywiodła na planetę urukarów, którzy wylądowali na północnym kontynencie, skrywającym jakoby tajemnicę wieczności. Tu spotkali oni ostatniego przedstawiciela Ludzi Cienia, Mwatę, którą nazwali Duchem Istakhr. Szamani ukarów próbowali pokonać ją, wzywając potęgę Anikrunta, ale Mwatta zrzuciła skórą i odpędziła w bezmiar pustyni. Rozgniewani psychonicy postanowili uwięzić ducha w pentagramie – i powiodło się im! Ona zaś przepowiedziała ukarom ostateczną zagładę, jaka spotka ich na pustynnym świecie.

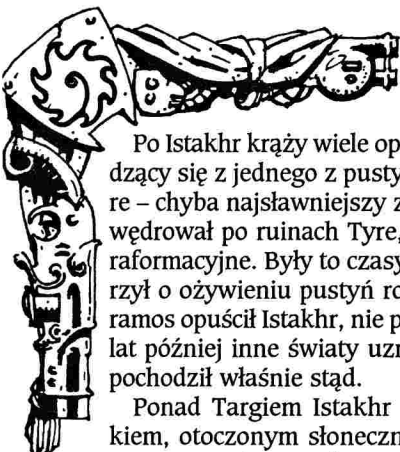
Większość ukarów opuściła Istakhr, by wziąć udział w wojnie domowej, toczącej się na ich rodzinnym świecie. Nieliczni pozostali na granicach kręgu polarnego, prowadzący życie łowców i rolników, a mieszkając w głębokich pieczarach.

Na piaskach pustyni pojawiły się nowe tropy – ślady ludzkich stóp. Zostawili je koloniści i badacze z Aylonu i Stygmatu. Ich pierwsze osady zasypały piaski; utraciono wszelkie zapiski i notatki. Ocalał jedynie fragment mapy z okresy Diaspory, na której dzisiejsze Istakhr nosi nazwę Reha. Znalezione ją w wykopanym, starożytnym statku kosmicznym, w którym napisy były w języku arabskim.

W tych czasach Istakhr było marzeniem, snem; dawno utraconym domem lub mirażem mającym się dopiero ziścić.

Pewnego razu ojciec zaprowadził mnie do wielkiej biblioteki Samarkandy i pokazał starożytne księgi, zapisane w antycznych urtyjskich językach. W nich znalazłam informacje, że pierwsi osadnicy pochodzili ze Świętej Ter-ry, z Bliskiego Wschodu i Afryki. Pierwsze wielkie miasto, Tyre, zbudowano w latach 2745-2759. Wpierw kontrolowała je wywodząca się z Libanu rodzina Shar al-Din, a potem przeszło w ręce dynastii afrykańskich arystokratów, zwanej Dunama. W krótkim czasie Tyre stało się istną Wieżą Babel. Tu znajdował się jedyny port kosmiczny na planecie i centra komunikacyjne.

W latach 2833-2847 klany Hashin, Jamasheed i Jawhar zjednoczyły się, by złupić i zniszczyć Wieżę Babel, co im się udało. Kontakty z innymi światami niemal się urwały. Zakończyły się również czasy scentralizowanych rządów. A ocalali przedstawiciele dynastii Dunama i ich wierni poddani uciekli na północ, by zbudować miasta Kanem i Brian.



Po Istakhr krąży wiele opowieści, podług których wywodzący się z jednego z pustynnych plemion Doramos z Tyre – chyba najstarszy z ludzkich architektów – często wędrował po ruinach Tyre, badając stare urządzenia terraformacyjne. Były to czasy jego młodości, w których marzył o ożywieniu pustyni rodzinnej planety. Niestety, Doramos opuścił Istakhr, nie poddając go terraformacji. Wiele lat później inne światy uznawały go za swojego, lecz on pochodził właśnie stąd.

Ponad Targiem Istakhr powiewa sztandar z człowiekiem, otoczonym słoneczną aureolą. To cesarz Alexius, unoszący miecz. Pod postacią znajduje się wypisane słowo: „Maadanaya”, co oznacza „woda mineralna”. Łatwo zrozumieć implikację – napij się naszej wody, a podzielisz szczęście cesarza. Cóż, twarz Alexiusa pojawia się na każdym towarze, poczynawszy od toników do włosów, a skończywszy na stymulantach seksualnych czy ochronnych pokrowcach na broń. Istakhrcki targ wchłania wszystko – kradnie obrazy, umieszcza je na tysiącu różnych rzeczy, a potem porzuca w piaskach pustyni.

Targ to najśłynniejszy bazar Znanych Światów, który rozpoczął swe istnienie jako faktoria handlowa założona nad brzegiem zasilanego podziemnymi strumieniami Jeziora Medyna. W tym miejscu pustynne klany rozpoczęły wymianę towarów z osadnikami z Najran. Targ z roku na rok się rozrastał. Po pewnym czasie cały teren opanował klan Hashin (rok 2950). Jego członkowie – chcąc utrzymać kontrolę nad bogactwami targu – zbudowali Samarkandę, która wprawdzie była jedynie otoczoną murem osadą, w skład której wchodził bazar. Dziś można tu znaleźć wszystko.

Na Targu Istakhr, w części zwanej Nowym Targiem, znajduje się sklep ma mojej ciotki – *Dakhal Dahab*. Można w nim kupić wszystko: od ubrań po broń. Każdy towar jest najwyższej jakości. A ponieważ moja ciotka sprzedaje tylko objęte prawem autorskim „obrazy” cesarza, Alexius otrzymuje procent ze sprzedaży owych licencjonowanych produktów.

Para dzierzająca puchar. To wczesnoal-malicki obraz symbolizujący zjednoczenie kobiety i mężczyzny z Ukochanym (czyli Wszechstworcą). Rysunek ma związek z korzeniami mego rodu. Al-Malikowie byli niegdyś rodziną sprzedawców wełny (zwanych *suf*) i międzygwiazdnych kupców, która osiedliła się na wschodzie Es-Sahary. Protoplastami rodu byli Hamale, rodzina należąca do jednego z licznych klanów pustyni. Wyróżniła się ona dopiero małżeństwem z Munir ibn Tarif, wnuczki Wielkiego Naukowca, Almira, z Saqrem al-Malikiem.

Almir ibn Tarif uciekł z Criticorum i osiadł na Istakhr. Pragnął on oświecenia ludzkości i doprowadzenia jej na następny poziom ewolucyjny, który nazywał *Nehaya*, czyli Punkt Końcowy. Zmienił on swój kod genetyczny, by dać swym potomkom większe szansę na dokonanie ewolucyjnego skoku. Powiadał, że Almir ujrzał przyszłość, w tym gasnące słońca, i pragnął stworzyć kod genetyczny, który pozwoliłby ludzkości przetrwać. Jeśli wierzyć legendom, Wielki Naukowiec udał się stoczyć bitwę z demonami pożerającymi gwiazdy; do walki wyruszył na skrzydłach straszliwej burzy. Inni twierdzą, że porwała go jakaś nagła, dziwaczna powódź. Miejsce, w którym to – czymkolwiek by było – ponoć się stało, wciąż można oglądać. Zwie się *Hagar Tarif*, czyli Skała Tarifa.

Jaka jest jednak prawda? Kości Almira ibn Tarifa dawno pożarła pustynia...

Kiedy ukarowie powrócili, na targ spadł cień. Kryjący się na północy obcy wsparli przybyłych z gwiazd kuzynów. Ukarowie podbili planetę, zniszczyli klan Hashid

i założyli klan al-Amar, który sprawował władzę w miejsce pokonanych. Nie udało im się jednak nigdy podporządkować klanów interioru – pustynne walki uznano za rozrzućność, a podbój za coś sztucznego. W ich władaniu znajdowały się więc obszary wokół Samarkandy, podczas gdy ludów pustyni nic nie ograniczało.

Niedługo później ukarowie sprzymierzili się z Korporacją Bashshar, której pracownicy rozwinęli komunikacyjną sieć obcych. Wreszcie ukarowie przegrali wojnę i zostali zamknięci w niewielkich rezerwach na północy. Korporacja przetrwała, za to klan al-Amar, pozbawiony wsparcia obcych, stracił na znaczeniu. Istakhr zaś w krótkim czasie przemieniło się w ekonomiczną kolonię Criticorum.

Dwoje kochanków trzymających puchar kłęczy pod demonem wiatru, afrytem z pustyni. Mężczyzna to wyzłomiciel Istakhr, Arif al-Malik zwany „Wiernym” (lata 3390-3480). Wyruszył on na pustynię i doświadczył wizji, w której poznał wolę Munir ibn Tafir. Kiedy powrócił na Targ Istakhr, zaczął głosić kazania, nakazując ludziom otworzyć serca na słowa Wszechstworcy i odrzucić stare zwyczaje i poglądy. Jego zwolennicy nadali sobie miano *Malwa*, czyli Biali Tancerze.

Arif studiował na Shaprut, gdzie napisał wiele prac o idealizmie i demokratycznych rządach. Kiedy powrócił na Istakhr, sprzymierzył się z Ikhwa („braćmi”) – niezłomnym pustynnym plemieniem, które stało w opozycji względem Nawar Caspiri, szefa Bashsharu. Braciom udało się pokonać korporacyjnych najemników i Arif poprowadził rzesze niezadowolonych na Samarkandę.

Kobieta na rysunku to Nawar Caspiri, która wysłała dwóch zabójców z rozkazem zamordowania Arifa. Nawrócili się oni jednak, usłyszawszy jego słowa. Widząc, co się święci, Nawar przybyła na Istakhr, by osobiście zająć się wszystkim. Arif jednak bez problemów dotarł do stolicy i ogłosił się Pierwszym Reprezentantem Wszechświatowej Republiki, co tłum przyjął okrzykami radości. Planeta była jego. A jej mieszkańcy nazwali Arifa księciem Istakhr.

Caspiri spodziewała się, że zwycięzca rozkaże ją zabić. Kiedy jednak ujrzała Arifa na własne oczy, załona się uniosła. W jednej chwili Nawar zrozumiała jego przesłanie i zakochała się w nim. Wkrótce potem wrogiwie się pobrali. W taki oto sposób potęgą Korporacji Bashshar znalazła się w rękach al-Malików. Demon wiatru Istakhr, okiełznany przez kochanków.

Bogactwo al-Malików powstało dzięki związkowi Arifa z Nawar. Skarbiec rodu zaś znacznie zyskał, kiedy ich wnuk ożenił się z panną z rodu Ramakriszna. Te dwa strategiczne mariaże sprawiły, że rodzina sprzedawców wełny zdobyła Istakhr, Criticorum i Shaprut. Dopiero później powstały słynne drzewa genealogiczne, wykazujące, że ród powiązany jest z królami Persji, władcami Arabii i starożytnym Domem Dawida. Bogactwo pozwala kupić szlachectwo – tej lekcji nauczyl się też Decados i Hazatowie.

Za czasów Drugiej Republiki moi przodkowie przenieśli się na Shaprut i Criticorum. Na Istakhr pozostały niewielkie lenna i pomniejsza szlachta. Władza na planecie przeszła w ręce rodu Cestmir – bankierów, którzy wykroili sobie własne królestwo u zarania Nowych Mrocznych Wieków.

Moja rodzina powróciła, gdy Rahimat, Lew z Shaprut, najechał planetę (rok 4460), potrzebując bogactw Targu Istakhr. Ogłosił on, iż Istakhr będzie jego narzeczoną, a targ – posagiem. Oddziały Rahimata zmiotły armię Cestmirów w wojnie trwającej ledwie dwa miesiące. Zwycięzca zabił wszystkich członków pokonanej rodziny; oszczędził jedynie poetę imieniem Lysander.



Brutalna siła Rahimata tchnęła w Istakhr energię. Samarkanda pozostała stolicą, jako że Lew z Shaprut pragnął być blisko targu, rozciągającego się teraz w cieniu jego pałacu. Cóż, wciąż pozostajemy w jego cieniu.

Co ciekawe, najwspanialsze dzieła Lysandera powstały po inwazji. Zapadający w pamięć „Kwitnący labirynt” zmagają się z pytaniami o znaczenie kultury i świadomego życia.

Reszta jest historią. Asim al-Malik próbował odbudować republikę, ale został pokonany w bitwie o Byzantium Secundus (rok 4490). Potem pojawiła się słynna, melancholiczna postać – Tahir Majnun al-Malik, zwany „Przeklętym” (lata 4530-4593). Ów uzurpator na początku był dość popularny na Istakhr, a to z racji ustanowionych podatków i hojności względem biednych. To on stworzył służby wewnętrzne rodu, Mutasih, łącząc w jedno kilka policyjnych agencji Targu Istakhr. Był również pierwszym al-Malikiem, który powiększył armię rodu o ukaryjskie oddziały. Oba jego dzieła przetrwały po dziś dzień.

Niestety, Tahir ożenił się z własną siostrą i oddawał część siły, którą uważał za boginię próżni (al-Mannat). Im więcej ludzi wiedziało o jego religijnych zapatrywaniach, tym głośniejsze stawały się wrogie mu plotki. Wreszcie na Istakhr przybył Ja'far ben Sinhiyah al-Malik z Criticorum. Na Polu Mu'tasim starły się dwie armie. Ukarowie Tahira wdarli się w szeregi wroga. Jednakże jeden z ludzkich oficerów uzurpatora okazał się zdrajcą i w krytycznym momencie – wraz z podwładnymi – przeszedł na stronę Ja'fara.

Siły Tahira popadły w rozsypkę. Sam uzurpator zdołał umknąć przez Ja'farem. Zginął w gwiazdnych wrotach, poszukując swej al-Mannat pośród próżni.

Pierwsze dni panowania Criticorum były wspaniałe. Aktorzy, myśliciele, tancerze i inni przedstawiciele kultury przybywali na Istakhr z wszystkich stron. Samarkanda stała się prawdziwe kosmopolityczna. Rozpoczęły się prace terraformacyjne, mające na celu okiełznanie srogich pia-

sków. To były czasy nadziei... Niestety, wraz z Rustamem, criticorumska linia rodu umarła.

A potem Nabil al-Malik, daleki kuzyn rządzącej rodziny, został wygnany za krytykowanie systemu podatkowego. Wraz ze swą urodzoną na Shaprut żoną, Atalią, znaleźli schronienie na Aragonii. Ich córka, Claudia Al-Abassah, dorastała poznając hazacką sztukę wojenną. Kiedy miała 24 lata (rok 4827), zebrała armię, w skład której weszli Hazatowie, wygnani al-Malikowie i najemnicy. Pozorując atak na Aylon, wymknęła się wrogom i wyładowała na Istakhr. Potrzebowała tylko siedmiu miesięcy, by pokonać siły księcia Sufyna i zmusić go do ucieczki z planety, samemu przejmując jego ziemię i władzę. Jej syn, Jabir al-Malik „Złoty” (lata 4850-4940), wprowadził *Diwan*, czyli podatek gruntowy, zmniejszający zobowiązania biednych względem skarbcza. Był naprawdę wspaniałym, wykształconym mężem; zbudował uniwersytety i przywrócił liczne stare republikańskie prawa. Niestety, wojna z symbiontami uniemożliwiła mu spełnienie wszystkich zamierzeń, pochłaniając większość pieniędzy.

Dzisiaj planetą włada jego wnuk, książę Hakim, Orzeł z Istakhr. Orzeł, gdyż ptak ten z daleka rozpoznaje wrogów i lata wysoko nad nimi. Taki właśnie jest książę Hakim. W trakcie ostatnich wojen sprzymierzył się on z cesarzem Alexiusem. Po latach walk, w których mój ród wykrwawiał się na Aylonie, Criticorum i Byzantium Secundus, przyszedł czas radości z wiktorii. A sprzymierzeńcy Hawkwoodów zasiedli do rokowań po stronie zwycięzców. Książę Hakim al-Malik, w zamian za swą wierną służbę, otrzymał prawa handlowe na wszystkie światach cesarstwa i każdą nową planetę, która zostanie odnaleziona. W taki oto sposób mój ród wzbogacił się, popierając cesarza Alexiusa. A zarazem stał się również głównym kołem napędowym poszukiwań, badań i eksploracji.

Istakhr

Katedra: Ortodoksja (św. Horacy)

Agora: al-Malikowie/Liga Kupiecka (Targ Istakhr)

Garnizon: 9

Stolica: Samarkanda

Skoki: 4

Sąsiednie światy: Aylon (strona dzienna), Malignatius (strona dzienna), Stygmat (strona nocna)

Układ gwiazdny: Shams (słońce), Hareera, Metarrb (2 księżycy), Orroba, Istakhr (Waha), Dahab (2 księżycy), Harb (7 księżyców), Malik (13 księżyców), Sifr

Technologia: 6

Populacja ludzi: 225 000 000 (szacunkowo)

Populacja obcych: 4 000 000 (ukarowie w rezerwach i obcy w Samarkandzie oraz na targu)

Bogactwa naturalne: żelazo, aluminium, paliwa kopalne, złoto, diamenty, srebro

Eksport: bogactwa mineralne (diamenty, złoto, srebro), produkty rolnictwa, paliwa kopalne, stal, zaawansowane technologicznie urządzenia domowego użytku, broń, statki kosmiczne, konwertery solarne, robotyka

Krajobraz: Większość planety to pustynie lub góry. Rozpoczęte na północy prace terraformacyjne powiększyły obszar umiarkowanej strefy klimatycznej. Góry Gharb Gabel są aktywne wulkanicznie.

Powróćmy jednak na Istakhr i do naszych obrazów. Do kobiety na tronie. To leniwa cesarzowa u szczytu potęgi. Bogactwa nadwątlili jej zapał. Psy wyją do księżycy, próbując obudzić swą panią. Jaką groźbę niesie ze sobą twarz księżycy? Księżyc symbolizuje noc, odbija światło i sny, jest przyczynkiem przyptyków i odpływów historii. Jego światło rozjaśnia przybitą do pentagramu kobietę i towarzyszącego jej węża, granicę mądrości i nieśmiertelności. Gdzieś obok połączeni na wieki kochankowie szepczą przysięgi, oczekując na przybycie afreta, demona piasku, który przybędzie na skrzydłach pustynnego wiatru. Słuchaj, psy przeczuwają jego nadejście, a wąż otwiera troje oczu. Kobieta musi wstać i objąć tego zwiniętego w krąg demona, protoplastę historii. Tak czy inaczej i prędzej czy później piasek wszystko przysypie. Nawet śmierć zniknie, kiedy wszyscy już odejdą. A wtedy na polach wibrującej energii wykiełkuje nowe życie. Odpowiedź znaleźć można w szaradzie niesionej przez *Shams Reef*, pustynny wiatr, dmący z szaloną siłą. Słuchaj – oto on; oto oddech entropii. Czy znasz odpowiedź na zagadkę?

Układ gwiazdny

Hareera: Niewielka planeta blisko Shams. Ma zbyt gorącą powierzchnię, by nadawała się do zamieszkania.

Metarrb: Atmosfera składająca się w większości z dwutlenku węgla sprawia, że niebo planety wiecznie skrywa ją chmury. Niewielki Metarrb (0,72 masy Istakhr) w nocy świeci niczym gwiazda.

Orroba: Na tej planecie (0,89 masy Istakhr) odnaleziono wiekowe ślady życia, zniszczonego przez deszcz meteorów. Część Orroby poddano terraformowaniu; znajduje się ona we władaniu al-Malików.

Istakhr: Planeta starsza i nieco większa niż Urth. Jej średnica wynosi 13 320 kilometrów. Na księżycu zwanym Waha znajdują się bazy wojskowe, chroniące rodzinną planetę al-Malików.

Dahab: Skalista planeta, posiadająca cienką atmosferę, składającą się głównie z dwutlenku węgla. Dahab jest nieco mniejsza od Istakhr. Na jej powierzchni zbudowano kopuły, pod którymi prowadzi się prace górnicze. Planetę zdobią również centra nasłuchowe. Tu znajduje się również okryte złą sławą więzienie Hagz.

Harb: Jeden z największych gazowych olbrzymów Znanych Światów. Ma 160 230 kilometrów średnicy.

Malik: Z kosmosu planeta wygląda przepięknie – widać zielone pierścienie, unoszące się ponad błękitnymi, metanowymi chmurami. Dwa księżycy Malika – Babilon i Medyna – przemieniono w bazy wojskowe, pilnujące gwiazdnych wrót, orbitujących za Sifr.

Sifr: Zimna, niewielka planeta o zadziwiającej historii geologicznej. Skład Sifr i jej ukształtowanie sugeruje, że to ciało niebieskie powstało w innym układzie gwiazdowym. Na powierzchni panują warunki uniemożliwiające życie, a także działanie większości nieprzystosowanego specjalnie sprzętu.

Ludzie i miejsca

Istakhr cieszy się zaledwie jednym kontynentem, noszącym tę samą nazwę, co cała planeta. Łąć dzieli na części pustynie i obszary zieleni, wśród których wiele jest interesujących miejsc. Oczywiście każda pustynia posiada nazwę – np. Es-Sahara, Gamid, Ramal czy Afid – a o ich znaczeniu szepcze przesypujący piasek wiatr. Połacie zieleni – zwane Meseehee Ahkdar, Eswida, Njaran i Harat znajdują się na brzegach polarnych mórz – na północy Laly i Shamal oraz Fada na południu. Największe morze – słonowodne Bahr El Azoma – jest tak wielkie, że widać je z kosmosu. Słodkowodne zbiorniki to z kolei jeziora Medyna i Harat.

Najran

Graniczące z Laly, czyli Nocnym Morzem, Najran to leżąca na północy „oaza” na tyle duża, że mieszkają w niej potomkowie urtyjskich Persów. Znajdujące się tu miasto Baran słynie z bardów, rzemieślników i rybaków. Jego mieszkańcy są bardzo gościnni i rozgarnięci. Samo miasto otaczają wielkie gospodarstwa, które nie są jednak w stanie wykarmić całego Istakhr, dlatego też żywność sprowadza się z Shaprut i Aylonu.

Najran włada syn księcia Hakima, Amir, sprawujący rządy z wspaniałego pałacu. Jest on istnym geizerem energii oraz znanym myśliwym, sportowcem i mistrzem sztuk walki. Uważam go za dość zabawnego, nieco zbyt zabawnego, a z pewnością nieco pobłażliwie podchodzącego do obowiązków władcy. Mówiąc po żołniersku: Amir to playboy, zaplątany w romanse z co najmniej pięcioma damami z różnych rodów. Aktualnie jego „towarzyszką” jest lady Shiao Li Halan.

Ojciec Amira, książę Hakim, ma nadzieję, że sprawowanie władzy będzie dobrą szkołą odpowiedzialności dla syna. Czas pokaże, czy Amir się sprawdzi.

Harat i Mwerid Usdid

Na wschodzie Najran graniczy z Mwerid Usdid, rezerwatem ukarów, którym przewodzi Dwanind Sijgayek. Obcy są niezwykle grzeczni, ale trzymają się swoich. Rezerwatu pilnują połączone siły al-Malików i ukarów.

Na Mwerriid Usdid składa się zarówno pustynia, jak i obszar zieleni. Mieszkańcy rezerwatu żyją w niewielkich osadach lub połączonych ze sobą podziemnych miastach.

Wielu istakhrackich ukarów uważa, że zostali opuszczeni przez kuzynów z Kordeth i Aylonu. Dlatego też wstępują oni do armii al-Malików, w ten sposób próbując uciec przed biedą i zacofaniem.

Na wschodzie, nad morzem Shamal, wyrosło pełne chaosu rybacko-górnictwo miasto Shiraz. Miejscowi rybacy regularnie całymi flotami wyprawiają się na koralowe wieloryby. Co ciekawe, w Shiraz żyje więcej mężczyzn niż kobiet. Nic dziwnego, że podczas mego dwudniowego pobytu otrzymałam dziewięć małżeńskich propozycji. Mężczyzn nie odstraszało ani królewskie pochodzenie, ani umiejętności posługiwania się bronią. Cała ta sytuacja przypomniła mi, niestety, skutego lodem Malignatiusa.

Es-Sahara

Na południe od Harat rozciąga się Es-Sahara – niezwykle trudna do przebycia pustynia, którą władają straszliwe burze piaskowe i niekończące się wydmy. Od pustyni Afrid oddzielają ją wschodnie brzegi Bahr El Aozma.

Es-Saharę przemierzają tylko najwytrwalsze karawany. Z pewnością nie tylko z powodu niebezpiecznej natury, ale również z racji żyjących na Es-Saharze bandytów oraz genetycznych mutantów – Sekander. Choć okolicę patrolują żołnierze al-Malików, zwykle jednak zanim zdołają oni zareagować na przesłaną drogą radiową prośbę o pomoc, jest już po wszystkim.

Najwyższym szczytem Istakhr jest wyrastająca z gór Tawel Mekka. U jej podnóża znajdują się ruiny pierwszej stolicy planety – miasta Tyre.

Muszę powiedzieć kilka słów o Sekander, którego historia krąży po Znanych Światach, będąc swego rodzaju ostrzeżeniem. Jeszcze za czasów Drugiej Republiki bogaci plutokraci zbudowali unoszące się ponad ziemią miasto, które ochrzczili Sekander. To cudo inżynierii dryfowało ponad chmurami, będąc estetycznym rajem dla klasy wyższej, której przedstawiciele wreszcie mogli mieszkać z dala od brudnych obcych. Do roku 3810 miasto się rozwijało, przemieniając w krainę cudownych prochów, przedłużającej życie nauki i rzeźbiarstwa ludzkich ciał. Jego mieszkańcy żyli w idealnym świecie, z którego bogowie byłiby dumni. Niestety, wraz z upadkiem Drugiej Republiki zaginęła wiedza, która pozwalała miastu dryfować ponad chmurami. Jeszcze przez 400 lat Sekander unosiło się w przestworzach, jednak jego mieszkańcy byli zmuszeni do endogamii. Nauka, która niegdyś uczyniła sekanderczyków pięknymi, stała się przyczyną ich upadku – przemieniła w nieszczęśliwe potwory. Służący klasie wyższej ludzie podnieśli bunt i strącili z piedestałów władców miasta. Sekander zaś – wraz ze swymi panami – spadło w piaski Es-Sahary.

Teraz ruiny miasta zamieszkują przedstawiciele plugawej rasy, wrogo nastawionej do wszystkich obcych i zazdrośnie broniącej swego terytorium. Jeśli wierzyć opowieściom, dzisiejsi sekanderczykowie wierzą, iż pośród zniszczonych budowli kryje się konwerter materii, który pozwoli przemienić pustynię w oazę zieleni.

Zmutowanym istotom żyjącym w ruinach miasta przewodzi wódz, wywodzący się z kasty sług, którzy zajęli miejsce swych panów. Stanowisko to jest dziedziczne.

Sekanderczykowie, których ludzie pustyni określają mianem *Morif*, napadają na karawany. Mimo dwóch prób wojkowego odwetu (lata 4788 i 4955), nie udało się ich zniszczyć.

Es-Saharę zamieszkuje również istakhracki skorpion – keeber aa'rab. Jest to wijopodobny bezkręgowiec, opancerzony chitynowymi płytkami. Uzbrojony jest w jadowe żądło w ogonie oraz ostre, potężne szczypce, przywodzące na myśl krabie. Mierzą ponad 2 metry długości, choć pojawiły się niepotwierdzone raporty o okazach mających nawet 6 metrów!

Do czasu przybycia ukarów i ludzi, istakhrackie skorpiony żywiły się piaskowymi skoczками. Szybko jednak przestawiły się na nową dietę. A że są świetnymi łowcami, nie mają problemów ze zdobywaniem pożywienia. Potrafią poruszać się tuż pod powierzchnią piasku, z prędkością dochodzącą do 45 kilometrów na godzinę. Atakują z niewiarygodną wprost szybkością spod ziemi, wbijając żądło w ofiarę. Jad keeber aa'rab jest bardzo niebezpieczny, zdarzyły się jednak przypadki ludzi, którzy oparli się jego działaniu i których organizmy stały się później całkowicie na niego odporne. Sparaliżowaną trucizną ofiarę skorpion albo od razu zjada, jeśli jest mała, albo w pierwszej kolejności na kawałki. Czasem pozostawia ją przy życiu, tylko jednak po to, by złożyć w jej ciele larwy.

Afid

Góry Ashia dają pustyni Afid pewną ochronę przed wiatrami, dzięki czemu rozwija się na niej skromna roślinność. Na roślinność ma również wpływ znajdujące się nieopodal jezioro Medyna – zasilane podwodnymi strumieniami i rzeką Zawiya – odtworzone dzięki terraformacyjnemu staraniom księcia Hakima. To właśnie na północno-zachodnim brzegu jeziora stoi Samarkanda oraz Targ Istakhr, najniezwyklejszy bazar Znanych Światów.

Na północno-wschodnim brzegu Bahr El Azoma stoi miasto Faraon, którym zarządzają wspólnie Liga Kupiecka i al-Malikowie. W jego dokach buduje się zaawansowane technologicznie statki, a w fabryki sektora przemysłowego pracują pełną parą. Na wybrzeżu wpadającej do Wielkiego Morza rzeki Tiklimaisha znajdują się zielone majątki mego ojca – raj otoczony przez pustynię.

Samarkanda to lśniąca stolica światów al-Malików, w której cieniu rozwija się ogromny Targ Istakhr. Miasto liczy sobie prawie 4 miliony mieszkańców, a jego olbrzymi budynek parlamentu i równie wspaniałe królewskie pałace wzbudzają zachwyty bogactwem zdobień i niezwykłością wielokolorowego szkła. Najstojniejsza ulica miasta to Królewski Trakt, wzdłuż której znajdują się muzea, ambasady, instytucje rządowe oraz najlepsze w Istakhr restauracje i przybytki rozrywki.

Nowa dzielnica Samarkandy nazywa się Gadeed. Mieszkają w niej pracownicy rządowi oraz kupcy. Natomiast

Keeper aa'rab, istakhracki skorpion

Ciało: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 4

Umysł: Spryt 2, Percepcja 3, Technika 0

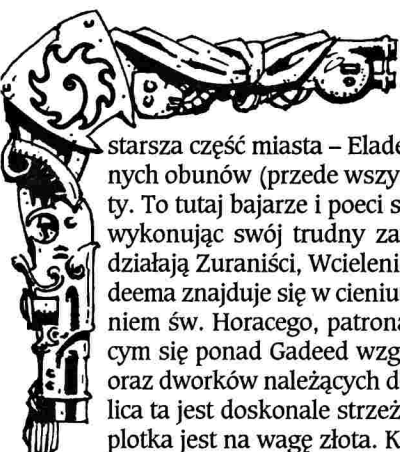
Umiejętności wrodzone: skradanie się 9, spostrzegawczość 5, uniki 4, walka wręcz 3, wigor 4.

Broń: Szczypce (5 obr.), trucizna (3 obr. plus paraliż – test Wytrzymałość + wigor w każdej turze: sukces pozwala na tą turę oprzeć się działaniu jadu; uzyskanie 12 punktów zwycięstwa oznacza uzyskanie odporności na truciznę; sparaliżowaną ofiarę skorpion może zjeść lub złożyć w niej jaję)

Pancerz: 5k

Żywotność: -9/-6/-3/-1/0/0/0/0





starsza część miasta – Eladeema – to dom ukarów, nielicznych obunów (przede wszystkim ulica Ameer) oraz biedoty. To tutaj bazarze i poeci starają się zarobić nieco grosza, wykonując swój trudny zawód. Tutaj również bez obaw działają Zuranisci, Wcieleni i inne tajemne sekty, choć Eladeema znajduje się w cieniu wielkiego kościoła pod wezwaniem św. Horacego, patrona Istakhr. Z kolei na wznoszącym się ponad Gadeed wzgórzu Aolow stoi wiele pałaców oraz dworów należących do gildii i rodu al-Malików. Okolica ta jest doskonale strzeżona, a każda docierająca z niej plotka jest na wagę złota. Kiedy więc otrzymasz zaproszenie na Aolow, udaj się tam niezwłocznie.

W Samarkandzie mieszka arcybiskup Taraleng, metropolita i głowa Kościoła Aylonu, Criticorum, Istakhr, Shaprut i Kordeth. Uderzająco królewska pani arcybiskup urodziła się jako córka zwykłego sługi, zdołała jednak wspiąć się na szczyty kościelnej hierarchii.

Arcybiskup Taraleng nie jest zbyt zadowolona z liberalnego podejścia księcia Hakima do spraw wiary. Trzeba jednak docenić, iż nie stara się walczyć z jego poglądami siłą, ale słowem, wypowiedzianym w mahayanistycznej tradycji. Jeśli wierzyć plotkom, arcybiskup jest jedną z kandydatek do zastąpienia niedomagającego patriarchy Hezekiaha. Niewątpliwie zdobyła sobie wielu znaczących sprzymierzeńców, a to z racji niezwyklej charyzmy i osobowości.

Poznałam arcybiskup Taraleng jako dziecko. Niestety, tym razem – przy okazji tej właśnie wizyty w rodzinnych stornach – nie miałam okazji jej zobaczyć. Przeszkodziły nam ważne sprawy kościelne, które miały miejsce na Byzantium Secundus.

Odwiedzając Samarkandę, zdołałam natomiast zobaczyć się z księciem Hakimem i jego małżonką – księżną Yusarą al-Malik – znaną patronką sztuki. Jak już mówiłam, książę to mądry człowiek, raczej polityczny praktyk, nie wizjoner. Udało mu się utrzymać Targ Istakhr „przy życiu” nawet w najgorszych chwilach wojen o tron. Posiada dwóch żyjących synów; Amir jest spadkobiercą tronu.

Jako osoba niezwykle tolerancyjna, książę akceptuje wszelkie religie. Kościołowi oczywiście nie przypadły do gustu liberalne podejście do wiary. Jednakże pozycja Hakima jest na tyle silna, że potrafi z tolerancją czerpać dodatkowe zyski. Ponoć przesładowani ludzie pracują ciężiej, gdy da im się szansę. Okazują się również niezwykle lojalni, jeżeli znajdzie im się miejsce.

Hakim miał ledwie 22 lata, kiedy zasiadł na tronie Samarkandy. Był jednak władcą mądrzejszym, niż sądzili jego wrogowie. Potrzebował ledwie dwóch dni, by poradzić sobie z zamachem stanu, rozpętanym przez kuzyna, Ra'ida. Od zawsze będąc realistą, widząc jak Alexius zdobywa coraz większą potęgę, szybko sprzymierzył się z Hawkwoodami. Wrodzona elokwencja i królewskie maniery sprawiły, iż stał się niekwestionowanym przywódcą rodu. Nie minęło wiele czasu od przejęcia władzy, a jego pozycja była bezpieczna. Nie spoczął jednak na laurach. Zawsze dostrzega nowe możliwości i wieloaspektowe cele polityczne. Bacznie przygląda się swej rodzinie, rozwiązując wszelkie kłopoty w załączku. Nie spuszcza również oka z cesarskiego dworu. Dziś księciu nie daje spokoju tylko jedna sprawa – cesarz najwyraźniej nie zamierza pojąć za żonę kobiety z jego rodu, Theafany al-Malik.

sto Mostabul, leżące na trasie karawan jadących z Samarkandy do Biran. Tym leżącym u stóp gór Gharb Geleb miastem włada wuj księcia Hakima, hrabia Rashidi. W pobliskich wzgórzach żyją nieliczni pasterze, znajdują się tam również cenne sady. Wyżej, pod szczytami gór, rozciąga się natomiast kraina genetycznie wyhodowanych voroksańskich psów. Spotkałam się z jedną z tych bestii. Uszłam z życiem tylko dlatego, iż zdołałam oślepić stworzą flarą. Doświadczenie to było niewiele przyjemniejsze niż ewentualna strata dłoni.

Voroksańskie psy wyhodowano z urtyjskich psowatych, aby chroniły osadników na Ungavorox przed niebezpieczeństwami tego okrutnego świata. Gatunek ów szybko stał się niezwykle popularny wśród szlachty i wkrótce pojawił się na innych planetach, w tym na Istakhr.

Te bestie polują w stadach, posługując się świetnie rozwiniętym zmysłem węchu. Są w stanie odgryźć rękę dorosłemu mężczyźnie. Powiadają, że mogłyby nawet zabić voroksa.

Na Gharbshar można spotkać z kolei gedmale, jedne z nielicznych rdzennych ssaków. Wyglądem przypominają one urtyjskie wielbłądy, z tym że mają silniejsze nogi oraz trąbę, którą wykorzystują do wydobywania wody spod piasku. Natura wyposażyla je również w trzy garby, w których magazynują wilgoć, oraz długie nogi i grubą skórę, dzięki czemu nie padają łatwym łupem istakhrackich skorpionów. Potrafią się przed nimi nawet bronić, instynktownie trątuąc wszystko, co trafi im pod nogi.

Niegdyś gedmale swobodnie poruszały się po pustyni, potem jednak ludzie je oswoiili. Było to dość łatwe, gdyż ssaki te są niezwykle inteligentne.

Ramal

Gharb Gebel oddzielają Gharbshar od Ramal – pustynie o niezwyklej krajobrazach i widokach, a to dzięki czerwonemu piaskowi. Liga prowadzi tu intensywne prace górnicze, więc wszyscy podróżnicy są uważnie obserwowani. Miejscowi to ludzie twardzi. W większości są to wolni górnicy i myśliwi, żyjący w tradycyjnych, niewielkich społecznościach. Mieszkają w namiotach, prowadząc życie nomadów.

Krązą plotki, jakoby gdzieś wśród piasków Ramal kryły się zrujnowane konstrukcje urów. Inne opowieści mówią o tajemniczych, przerażających obrazach, które nocą nawiedzają wędrujących przez pustynię.

Gamid

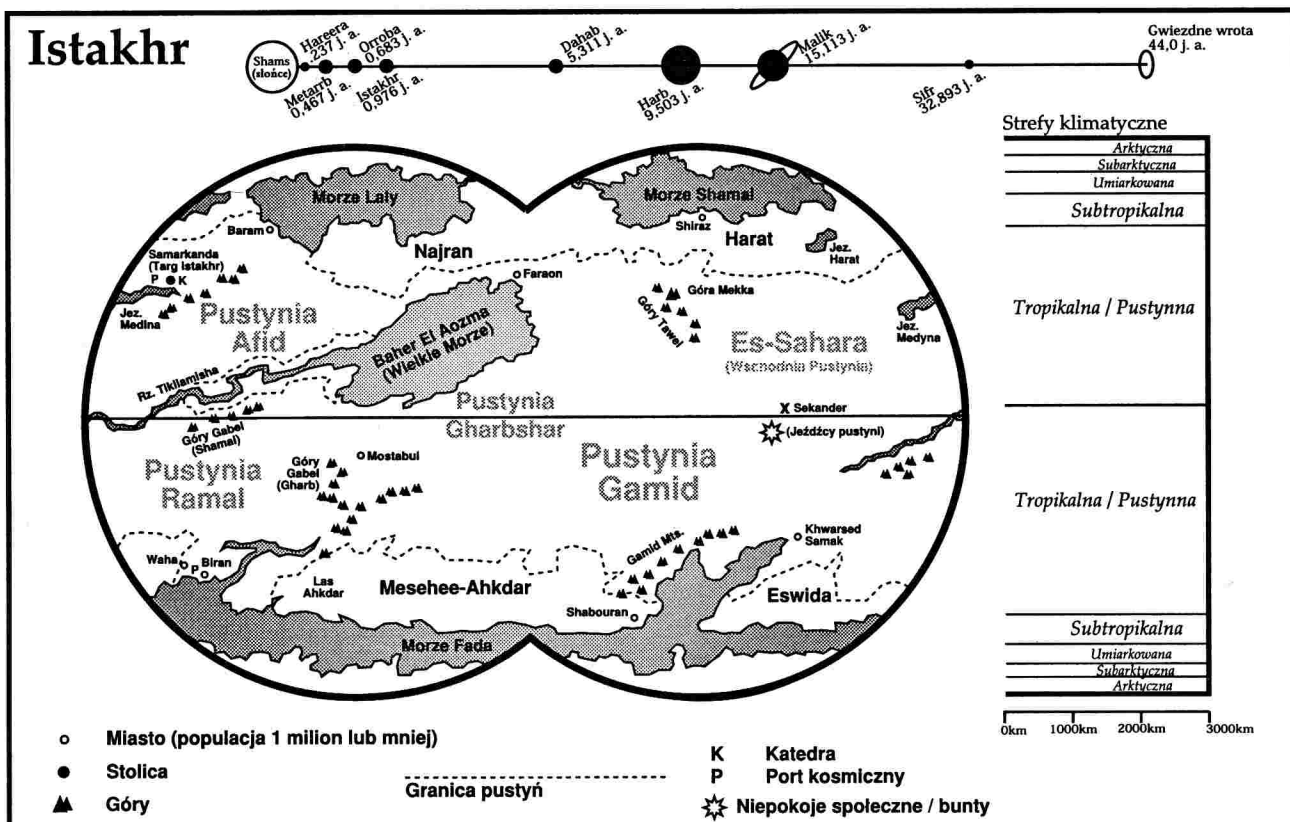
Ta pustynia na północy graniczy z górami Gamid, a na zachodzie – z górami Gharb Gabel. Nie ma ona najlepszej sławy. Mówi się, że złe duchy przemierzają piaski Gamid. Ponoć sam św. Mantius rzucił kłutwę na tą ziemię, kiedy miejscowy lud wezwał afreta, demona pustyni, aby zabił posłańca Proroka.

Z moich obserwacji wynika tyle tylko, że na Gamid żyje plemię Omah, z którego wywodzą się świetni zwiadowcy. Mogę jeszcze dodać, że zbudowane nad brzegiem morza Fada miasto Khwarsed Samak to zasłużone miejsce odpoczynku dla zmęczonego wędrowca. Jego mieszkańcy są szczodrzy i gościnni. Samo miasto ma postać ośmiu koncentrycznych kręgów, z których każdy następny jest wyższy od poprzedniego. Rozciąga się z niego piękny widok na morze Fada.



Gharbshar

Na tej nieprzyjaznej pustyni szaleją burze piaskowe i trzęsienia ziemi. Jedyną oazą spokoju zdaje się być mia-



Eswida

Tam, gdzie na Istakhr rozwija choć odrobina zieleni, mieszkańcy planety uprawiają ziemię. Eswida nie jest tu wyjątkiem. Naukowo rozwinięte gospodarstwa dają rekordowe zbiory. Ponad uprawianą ziemią wznoszą się Bani-ko i Biran – miasta-państwa zarządzane przez pomniejszych rody sprzymierzone z al-Malikami, będące pomnikami ku czci afrykańskich przodków, którzy zbudowali Tyre. Istnienie obu miast zależy od pasterstwa, rolnictwa oraz produkcji broni i statków. Jego mieszkańcy wciąż noszą ślady afrykańskiego pochodzenia i z pewnością nie można ich zaliczyć do poliglotów.

Zbudowano na brzegu Morza Fada miastem Biran włada książę Musa Dunama, który odziedziczył je po zabitym podczas wojen o tron ojcu, i niemal od razu zmienił wiele feudalnych praw. Ten pewny siebie, inteligentny, niezwykle odważny młodzieniec jest jednym z największych mistrzów szermierki w Znanym Światach. Na nowego cesarza Musa patrzy z nadzieją i dumą, a pozostaje bliskim sprzymierzeńcem księcia Hakima. Posiada zaś jedno z najżyźniejszych ziem na północnym Istakhr. Korzysta również z terraformacji, by dodatkowo zwiększyć produkcję rolną.

Podczas mych odwiedzin książę Musa pokazał mi niezwykłą architekturę miasta (charakterystyczne białe mury) oraz Uniwersytet Brian, w którym Przewoźnicy i badacze uczą przyszłych nawigatorów eksploracji przestrzeni kosmicznej rozciągającej się poza Znanymi Światami. Zapewne dlatego Przewoźników posiada w tej okolicy znaczne ziemie, choć książę i gildia ostatnio nie żyją ze sobą najlepiej. Panuje między nimi napięty pokój.

Mieszkańcy Eswidy toczą wojnę z żyjącym na wzgórzach plemieniem Shun, którego członkowie są potomkami dawnych pustynnych szczepów. Plemię to jest niewątpliwie wojowniczo nastawione do świata. Jego członkowie utrzymują, iż są potomkami Władymira Alecto, któremu

oddają część niczym jakiemuś bogu wojny. Na ich niezwykłą wiarę ma niewątpliwie wpływ fakt, iż teologia Kościoła raczej nie dotarła na wzgórza. Cóż, Shun to plemię wrogo nastawione do obcych. I mimo że al-Malikowie oraz książę Brian walczą z nimi dłuższy czas (ponoć starcia toczą się od stuleci), udało nam się tylko podbić podnóża wzgórz. Barbarzyńskich górali nigdy nie rzucono na kolana. Bronią się dzielnie, posiadają bowiem tajemniczy dostęp do dość dobrej broni, a wszystko wskazuje też na to, że sami wyrabiają oręż.

Ostatnio plemię Shun nawiedziło dwóch proroków, którymi – jak się powszechnie uważa – są ukar i obun, pracujący ramieniem przy ramieniu. Raporty są dość okrojone, ale jasno z nich widać, iż górale otrzymali znaczną psychoniczną pomoc. Wspomniana dwójka zdaje się wywodzić z jakiejś dziwnej obuńsko-ukarskiej sekty, opowiadającej się za zjednoczeniem ras Dzieci Urów.

W Biran Suq można spotkać największych bazarzy Znanego Świata. To dzięki nim legendy ze starej Urth nie odchodzą w zapomnienie, a przekazywane są z pokolenia na pokolenie. Pośrednicy rekrutują tam również swych najemników. Z Biran wywodzą się też żołnierze najbardziej przerażającego kontyngentu w siłach al-Malików.

Wśród mieszkańców Biran krąży pogłoski o „Przedwiecznych”, kryjących się ponoć w pobliskich wzgórzach. W nich żyją też ludzie wciąż praktykujący stare urtyjskie religie – chrześcijaństwo i islam. Co ciekawe, z punktu widzenia podatków, mieszkańców wzgórz traktuje się jak wyznawców Kościoła Wszechświatowego.

Miejscowa religia to ciekawa mieszanka tradycji pochodzących sprzed powstania Kościoła Wszechświatowego z teraźniejszą wiarą. Niektórzy tutejsi kłaniają się pięć razy dziennie, kierując się twarzami ku starej Urth. Inni noszą biżuterię z symbolami ryb lub krzyżami. Oczywiście Kościół stara się od dawna wykorzenić te praktyki – bezskutecznie. Ba, w oku 4800 rozpoczął się proces łączenia wspomnianych praktyk pochodzących sprzed objawienia,

by stworzyć jedną lokalną tradycję religijną. Tak powstały barwne obrzędy, które wprawiają w zakłopotanie typowych wyznawców Kościoła.

Mesehee Ahdar

Ten żyzny region – dziedzina al-Malików – obejmuje las Ankdar i Shabooran, a także Miasto Marzeń. Shabooran słynie ze zbierania owoców morza. Władą nim hrabia Najar Demai, którego wywodzący się z Shaprut ojciec otrzymał to miasto w nagrodę za odwagę okazaną podczas wojen o tron. Większości przybyłych tu do gustu przypadają ciężkie mgły i chłodny klimat Shabooran oraz barwne dzielnice miasta, otwarte na obcych. O dzień drogi jazdy od miasta znajdują się słynne winnice oraz klasztory.

Krązą opowieści, że tu zmarła św. Maya – na szczycie wzgórza, które dziś nosi jej imię.

Rady Sharifahy

1. Tym, którzy chcą odwiedzić Targ Istakhr i Samarkandę, radzę wziąć miejscowego przewodnika, dobrze ukryć cenne przedmioty i unikać kupowania „wspaniałych wakacji” od licznych złodziei. Radzę też być grzecznym, zarówno

w zwykłych rozmowach, jak i podczas handlu – żyją tu obcy, osobnicy wszelkiej maści, również członkowie różnych sekt (tak, tak: Wcieleni i Zuraniści też). Dodam jeszcze, że w Starym Targu znajduje się kwatery główna Mutasih, którzy między innymi patrolują targ.

2. Na wędrowkę po pustyni trzeba się odpowiednio ubrać. Radzę przyłączać się do większych karawan, za-inwestować w pojemniki na wodę, substancje chłodzące, ekrany słoneczne i urządzenia oświetlające. Podróże powietrzne są bezpieczniejsze, ale też znacznie droższe.

3. Wymiana walut nie jest na Targu Istakhr niczym niezwykłym, niemniej głównie używa się tu iskielek al-Malików. Pieniądze Hawkwoodów, Decadosów i Li Halanów mają zmienną wartość (ta ostatnia waluta jest niezwykle stabilna i łatwo przewidzieć wahania jej kursu), a – z racji odległości – monety Hazatów nie są zbyt cenne.

Arktycznego jastrzębia nie widać wśród śniegów. Kiedy Góra się zbliży, Ukochany wesprze się na otoczonych chmurami wzgórze i zniknie. Wspinając się za nim coraz wyżej i wyżej, zagubimy się wśród mgieł i chmur, a potem stracimy ognisty dech. Wreszcie pozostanie z nas tylko wypalony duch. Spotkamy się z Ukochanym pośród chmur. W naszych ciałach bić będzie tylko jedno serce, a śnieżne czapy przemienią się w jedwabne obłoki. Powróciwszy do bazarów i ogrodów, odczujemy porządek serc, zarośniętych chwastami i niepokojem.

Inne posiadłości

Kordeth (ukarowie)

Po upadku Drugiej Republiki al-Malikowie pilnowali świata ur-ukarów w identyczny sposób, co Hawkwoodowie „chronili” rodzinną planetę ur-obunów. Uczciwie mówiąc, muszę przyznać, że mój ród był pryncypialnym zarządcą. Moi krewniacy pozwolili ukarom zachować liczne republikańskie instytucje.

Z czasem jednak koszty pilnowania planety stały się zbyt wysokie i w roku 4414 Rahimat sprzedał ją Lidze Kupieckiej, zachowując jednakże tamtejsze liczne lenna rodu. Po transakcji sprzedawca – wykorzystując techniki Prana Bindu do powstrzymania oddechu – „zmarł”, by przebudzić się na własnym pogrzebie. Wyskoczył z wielkiej trumny, a ślepy arcybiskup Cyrus nawet tego nie zauważył i ciągnął litanie. Rahimat zaklaskał trzy razy i z ukrycia wyszli gwardziści, którzy szybko pozbyli jego wrogów. Ponieważ zaś w międzyczasie arcybiskup ogłosił go martwym, do końca życia nie miał nad sobą władzy Kościoła.

Główne lenna mego rodu to zamknięte miasto Saramago (po ukaryjsku zwane Guntlin), znajdujące się na północnej półkuli oraz liczące prawie 1000 kilometrów kwadratowych ziemie w północnym kręgu polarnym. Otoczone kopułą Saramago zbudowano w czasach Drugiej Republiki, kiedy procesy terraformacyjne powoli zmieniały atmosferę planety w zdatną do oddychania. Miasto zachowało wiele ze swego początkowego piękna. Promienie słońca przebijają się pod kopułą poprzez specjalną ochronną szybę, oświetlając drzewa i starożytne wodospady. Mój ród włada z Topazowego Pałacu, leżącego w Górnym Mieście, w którym żyją prawdziwi bogacze.

Poniżej, w cieniu Górnego Miasta, znajduje się skupisko biedoty i poddanych. W Dolnym Mieście, zakopanym w ziemi, mieszkają ukarowie, wykonujący wiele najcięższych prac związanych z monitorowaniem zamkniętego środowiska Saramago. W samym zaś centrum miasta znajdują się Ogrody Marzeń, których kwiaty wydzielają silnie działające pyłki i gdzie ludzie śpią, zamroczeni sennymi marzeniami.

Saramago włada – z pompą i fasonem – hrabina Zafirah al-Malik. Robi ona wszystko w odpowiednim, ekstrawaganckim stylu – dotyczy to również rządzenia – a lud kocha ją za to. Nawet jej polityczne zapatrywania są sezonowe, niczym moda. Niemniej większość spraw dotyczących ekonomii miasta spoczywa w rękach doradcy Zafirah, Sędziego Aegnusa Makio, dzięki któremu Saramago znajduje się na szczycie.

Zafirah trzyma rękę na pulsie wszystkich plotek rodzących się na Byzantium Secundus. Jej córka, Raja, jest ponoć efektem młodzieńczej fascynacji księciem Maximinem Li Halanem.

Innym naszym lennem jest podziemna Dalma, leżąca na południowej półkuli. Niegdyś wydawało się ono nic nie warte, dziś jednak przynosi rodowi bogactwa dzięki złożom niklu i rudy żelaza. Dzięki tutejszym kopalniom wzbogacił się mój dziad. A przynoszą one pieniądze po dziś dzień.

Z punktu widzenia administracyjnego i prawnego Kordeth jest istnym koszmarem. Niestety, prawa Sprzymierzonych Klanów i Ligi Kupieckiej nie obowiązują w lennach al-Malików – i odwrotnie – przestępcy przenoszą się często z jednej strefy wpływów do drugiej, by w ten sposób uniknąć kary.

Madok

Ten wodny świat znajduje się w posiadaniu Ligi, ale zachowaliśmy na nim kilka lenn, z których największym są Wyspy Feshsham – siedem wysepek na północnej półkuli. Odkupiliśmy je od Pozyskiwaczy w 4489 roku. Wyspy Samar, Sorya, Torkaya, Masr, Gezeera el Mook, Aayn i Miya są małe. Największa – Torkaya – liczy ledwie 16 kilometrów w najszerszym miejscu. Niemniej przynoszą one niezłe zyski dzięki produkcji cukru. Niestety, na plantacjach pracują niewolnicy, mimo iż raz po raz publicznie się temu zaprzecza.

Rządca Torkayi – sir Adil al-Malik – to człowiek kulturalny, istny mól książkowy. Ostatnie wydarzenia zmusiły tego samotnika i myśliciela do stanięcia na czele partii zaniepokojonych plantatorów, których przestraszyła anarchia panująca na wyspie Masr. Sir Adil czeka na odpowiedni „incydent”, który pozwoli uzasadnić interwencję al-Malików i zakończyć „anarchistyczną wolność podsyconą przez kryminalistów” – o czym nie omieszkął wspomnieć dwa razy podczas obiadu.

Muszę wspomnieć, iż książę Hakim zdaje się popierać sir Adila. Ponoć zamierza wysłać żołnierzy, którzy wzmocnią władzę rodu i pozwolą ją rozszerzyć na cały archipelag. Jest to temat licznych, czasem nieprawdopodobnych plotek. Ich źródła należy szukać jeszcze w roku 4965, kiedy to wybuchły powstania niewolników na Miyi, Masr i Soryi. Spanikowani al-Malikowie wezwali wtedy Pośredników, którzy – po sześciu miesiącach ciężkich walk – zdusili rewoltę. Nie zdołali jedynie opanować sytuacji na Masr, której wysokie klify i gęste dżungle uniemożliwiały skuteczną akcję. Dziś na wyspie nie ma już niewolnictwa. Przemieniła się ona w raj dla piratów i zbiegłych więźniów. Co ciekawe, Masr – którym władza wybierany przez ludzi i shantorów „król” – płaci daninę księciu Hakimowi, „Protektorowi Masr”.

W przeciągu ostatnich 20 lat wyspa Aayn przemieniła się w jeden z najważniejszych portów wodnych planety, a to z powodu handlu z ziemnowodnymi oro'ymami. Nagły napływ ludzi stał się przyczynkiem nadejścia „złotych czasów”, intensywnej wymiany towarów i spekulacji.

Z kolei Gazeera el Mook wycierpiała znacznie w 4989 roku, podczas Plagi Skorup. Sprytni miejscowi uratowali się, płacąc oro'ymom, by ci pozbyli się zagrożenia. W zamian ludzie zobowiązali się chronić gniazda ziemnowodnych.

Wojownicy oro'ymów wywiązali się ze zobowiązania, choć narzekali na dziwne uczucie, które towarzyszyło im w dżunglach i górach wyspy.

Ligheim

W zamian za pomoc, jaką Liga Kupiecka otrzymała od mego rodu na początku Mrocznych Wieków, otrzymaliśmy lenna na Ligheim, dzięki czemu al-Malikowie mają dostęp do zaawansowanej technologii. Najważniejszym z lenn jest miasto Sahab, w którym produkuje się urządzenia elektroniczne, transmittersy i myślące maszyny. W centrum tej metropolii stoją błyszczące drapacze chmur (wśród nich Pałac Gubernatora), obok których wznoszą się gotyckie i neo-imperialne budynki powstałe w Nowych Mrocznych Wiekach. Styl nowocesarzski – łuki, reliefy i kolumnady wspierające kopuły budowli – łatwo dostrzec w skonstruowanych ostatnio domach.

W Sahab prawa gildii, al-Malików i drugiej Republiki egzekwuje Sąd Sprawiedliwości. Władzę w mieście sprawuje zaś sir Priam Fahd – jeden z największych militarnych geniuszy mego rodu. Żołnierz ten przekroczył już sześćdziesiątkę, ma śnieżnobiałe włosy i także brodę. Zasiada w radzie ufundowanego przez siebie na Ligheim uniwersytetu. Jest synem hrabiego Fahda Sayyida al-Malika i lady Faith Hawkwood, a wychował się na Rawennie, gdzie został bliskim przyjacielem cesarza. Studiował sztukę wojenną Hawkwoodów, kiedy jednak domy rodziców walczyły ze sobą na początku wojen o tron, otrzymał zgodę na opuszczenie szeregów rodu matki. Pozostał lojalny dziedzictwu ojca.

Po wojnie książę Hakim darował sir Priamowi lenno do zarządzania – Net-het Sahab. W ten sposób książę przesłał gildiom informację, iż al-Malikowie są gotowi do obrony swych dziedzin na Ligheim.

Cesarstwo to odbicie księżyca w spokojnych wodach jeziora. Można je dojrzeć i poczuć całym sercem tylko w zdyscyplinowanej ciszy. Zbudować cesarstwo na fundamentach Ukochanego, połączyć wszystkie wysiłki w Wielkiej Nieskończoności to władać wiecznie. Zbudować na fundamentach strachu i siły, a wiatr rozwieje księżyc na tysiąc kawałków mrocznych fal, a iluzja szybko ulegnie zapomnieniu w nocnej zabawie na brzegu jeziora.



LENNA AL-MALIKÓW

Cesarz Alexius wysłał Rycerzy Poszukujących, by przygotowali raporty o wszystkich zakątkach Znanych Światów, należących do jego imperium.

Drugi tom tego przeglądu dotyczy lenn al-Malików — bogatego rodu, sprzymierzeńca Ligi Kupieckiej i samego cesarza. Sposób życia al-Malików obecny jest na gwarnych ulicach metropolii Criticorum, w rezerwatach shantorów na Shaprut, na Wzgórzu Proroka na Aylonie i na Wielkim Targu pośród pustyń Istakhr.

Każdy tom przeglądu napisał inny Rycerz Poszukujący.
Wszystkie zaś przeznaczone są zarówno dla graczy, jak i prowadzących.



#FSCP2

© 2001 Fading Suns™ (Gasnące Słońca) is a trademark of Holistic Design, Inc.
Used under licence.



GASNĄCE SŁOŃCA

