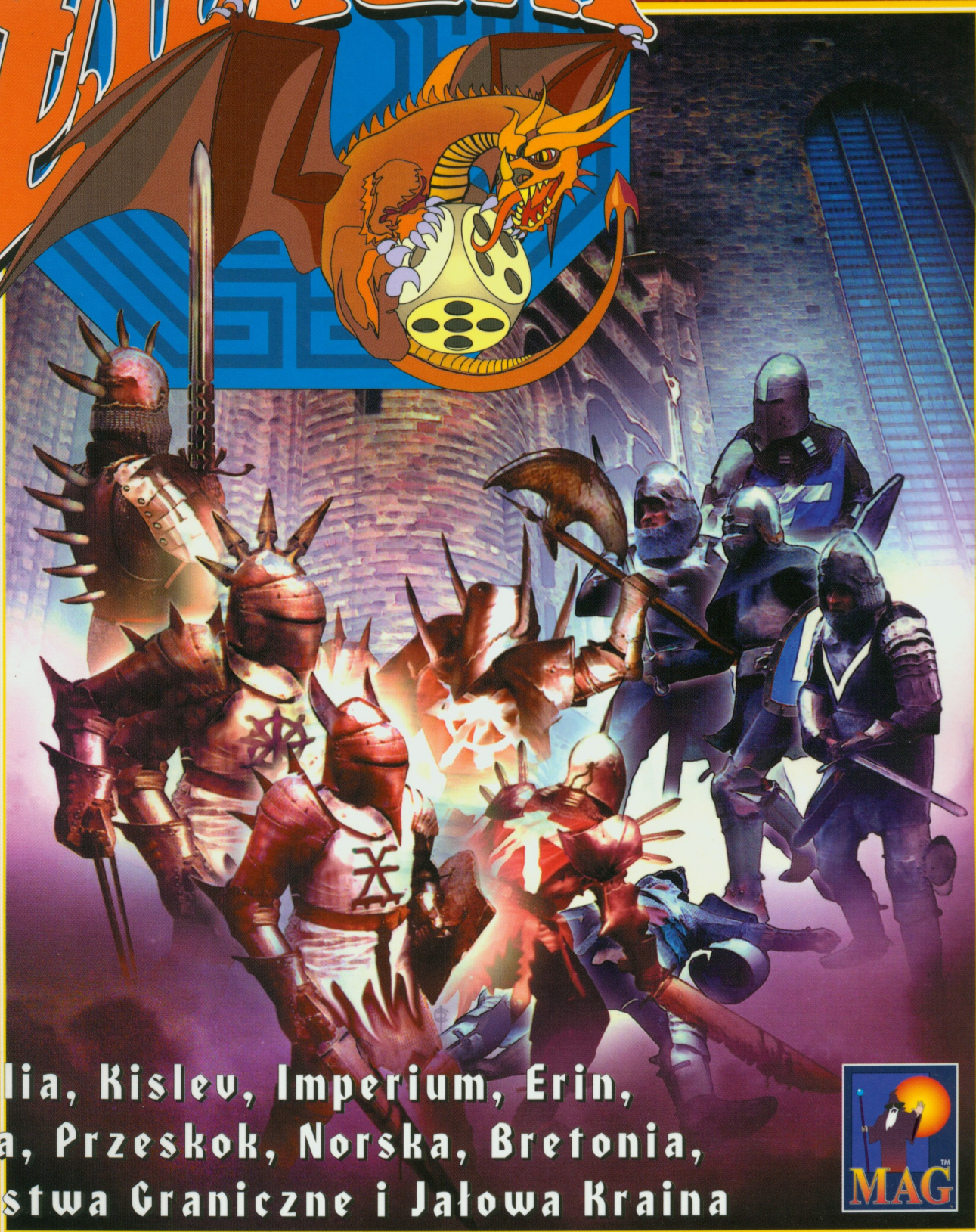


LABIRYNT

Nr 7

PRZEWODNIK PO
STARYM ŚWIECIE

ISBN 83-87968-13-7



Estalia, Kislev, Imperium, Erin,
Tilea, Przeskok, Norska, Bretonia,
Księstwa Graniczne i Jałowa Kraina



AVE. DRODZY WARHAMMEROWCY!

Mam przyjemność przedstawić Wam „Przewodnik po Starym Świecie” siódme, tym razem absolutnie wyjątkowe wydanie Labiryntu.

Wyjątkowe, bowiem jest ono zarówno pierwszym stworzonym (przede wszystkim) przez Polaków dodatkiem do WFRP, oraz wypełnieniem rażącej luki w opisie warhammerowej rzeczywistości, która to od lat spędzała sen z powiek graczom i Mistrzom, chcącym wreszcie wyrwać się ze „standardowego” Imperium. Jest czymś, czego na polu role-playingu nie zrobili chyba nawet sami angielscy twórcy gry.

Materiały zawarte w tym podręczniku są różnorodne pod względem i treści, i formy, tak jak różnorodny jest sam Stary Świat. Nie chcieliśmy nudzić Was masą jednakowych opisów przypominających wypełnione formularze, dlatego znajdziecie tu eseje, quasi-opowiadania, relacje samych mieszkańców Starego Świata - oraz bardziej tradycyjne materiały, przedstawiające ów kontynent z punktu widzenia zwykłego Ziemianina. Słowem, dla każdego coś miłego...

„Przewodnik” jest podręcznikiem nieautoryzowanym i nieoficjalnym, jednak chcąc, by zaakceptowało go jak najwięcej polskich graczy, teksty w nim zawarte oparliśmy na dostępnych w księgarniach oraz Internecie materiałach do WFB i WFRP. Nie są one jednak przepisane z tychże książek oraz artykułów. Autorzy wykorzystując je do zachowania spójności świata, szeroko rozwinęli skrzydła własnej wyobraźni, wspomagając się także wiedzą z zakresu historii, kulturoznawstwa, architektury... Starali się także usunąć rażące rozbieżności istniejące między wizją bitewnego, a fabularnego Warhammera. Stworzyli coś nowego, nie burząc starego. Coś oryginalnego, co zawiera znane, bliskie sercu elementy. Mam nadzieję, że efekt ich pracy przypadnie Wam to do gustu. Wszak zrobili to wszystko specjalnie dla Was...

Życzę miłej lektury i jeszcze miłszej zabawy w bardziej kompletnym, lecz nadal pełnym ponurego piękna Starym Świecie!

Vale,

Maciej Nowak-Kreyer

ISBN 83-87968-13-7

Redakcja: Maciej Nowak-Kreyer

Korekta: Noe i jego arka

Redaktor linii: Tomek Kreczmar

Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał

Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń

Produkcja: Wydawnictwo MAG

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa

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

e-mail: krzaku@mag.com.pl

WWW: www.mag.com.pl

SPIS TREŚCI

Grzegorz Barski

KRÓLESTWA ESTALII.....1

Ilustracje: Paweł Świeżak

Mapa: Jarosław Musiał

Dominik (ENIGMA'n) Głowacki

KISLEV.....5

Ilustracje: GAJ

Krzysztof Andrzej Ksiński,

Beata „Słoń” Urniaż

IMPERIUM.....13

Ilustracje: Paweł Moszczyński

Maciej R. Nowak-Kreyer

ERIN.....25

Ilustracje i mapa: Jarosław Musiał

Marcin Oracki

WSPOMNIENIA Z PODRÓŻY

DO TILEI ODBYTEJ PRZEZ

MIESZKAŃCA CESARSTWA

I JEGO REKĄ SPISANE.....39

Ilustracje: Jarosław Musiał

Igor Sieradzki

PRZESKOK.....47

Ilustracje: Magdalena Jędrzejczak

Łukasz „Klocek” Sikorski

NORSKA.....50

Ilustracje i mapa: Jarosław Musiał

Maciej Szaleniec

LA BELLE BRETONE.....62

Ilustracje i mapa: Jarosław Musiał

Przemysław Szymczak

KSIĘSTWA GRANICZNE.....75

Ilustracje: Przemysław Szymczak

Toread

JAŁOWA KRAINA.....90

Ilustracje: Tomasz Łaz

Grzegorz Barski

KRÓLESTWA ESTALII

UWAGA! W tekście, przy zapisie nazw własnych, zastosowano zasady transkrypcji, zaczerpnięte z języka hiszpańskiego. Zgodnie z nimi w nazwach estalijskich obowiązuje następująca wymowa: *ch* = *cz* (*Sanchez* = *Sanczez*); *j* = *h* (*Guadalajara* = *Guadalahara*); *c* = *k* (*Alcaraz* = *Alkaraz*); *h* jest nieme (*Huelva* = *_UeIva*)

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA

Opis Estalii (gospodarka, klimat itp.) każdy zainteresowany może znaleźć w podręczniku do systemu, dlatego nie widzę powodu, aby szerzej nad tym się rozwodzić. Natomiast w poniższym tekście i tabelach znaleźć można to, co twórcy systemu pominęli (ma się rozumieć nie wszystko). Zaznaczam, iż miejscowości, trakty, kopalnie, które tam znajdziecie są wyłącznie dziełem mojej wyobraźni. Najwyczajniej w świecie pozwoliłem sobie wypełnić mapę. Mam nadzieję, że gracze ją zaakceptują i przyda się na coś ma praca.

KRÓTKA HISTORIA

Obecny wygląd mapy politycznej Półwyspu Estalijskiego, ukształtował się jakieś sto pięćdziesiąt lat temu. Wtedy to właśnie jedno wielkie królestwo na skutek wojny domowej podzieliło się na dwa mniejsze. Obecni władcy są renegatami, a prawowity monarcha umarł bezpotomnie w lochach więzienia Alcaraz.

Jeszcze dziewięć lat temu obszary królestw były wielkimi księstwami, gdyż odebrać władzę królowi to nie grzech, a przynajmniej nie taki, jak koronowanie się samemu. Ktoś zapyta: skąd więc biorą się ci

królowie? Z nieszczęśliwego wypadku - odpowiem. W rzeczy samej omyłka biednego klechy dokonała tej przemiany. Otóż podczas święceń na najwyższego kapłana kultu Vereny w Santa Verena, na znak podziału obowiązków (król włada ciałami, kapłan duszami) jednocześnie władcy nakłada się koronę, a kapłanowi tiarę. Tym razem jednak insygnia władzy świeckiej miały spoczywać na poduszce. Niestety ku zaskoczeniu wszystkich obecnych, a najbardziej arcyksięcia Hugona Gonzagi, przejęty rolą kleryk - sługa nałożył powyższemu koronę na głowę. Co było robić, rzecz dokonana. Sprawcę niefortunnego zajścia nazajutrz ścięto, jednak nic już tego nie mogło odmienić. Kilka dni później Dominik Ramirez de Barbaroza, dowiedziawszy się o przypadkowej koronacji, również obwołał się królem. Tak oto ślepemu, a może raczej niezręcznemu, losowi zawdzięczamy obecny wygląd mapy politycznej Estalii.

KRÓLESTWO BILBALI

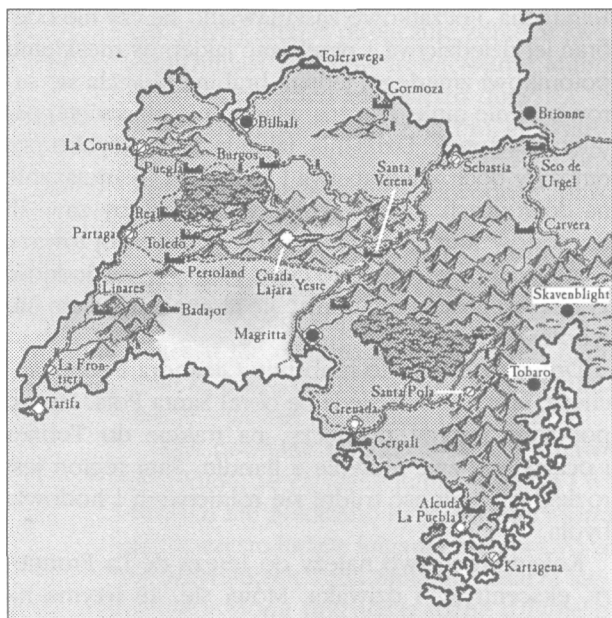
Krainy półwyspu można podzielić na trzy części: Górną, Środkową i Dolną Estalię. Zaczniemy od góry.

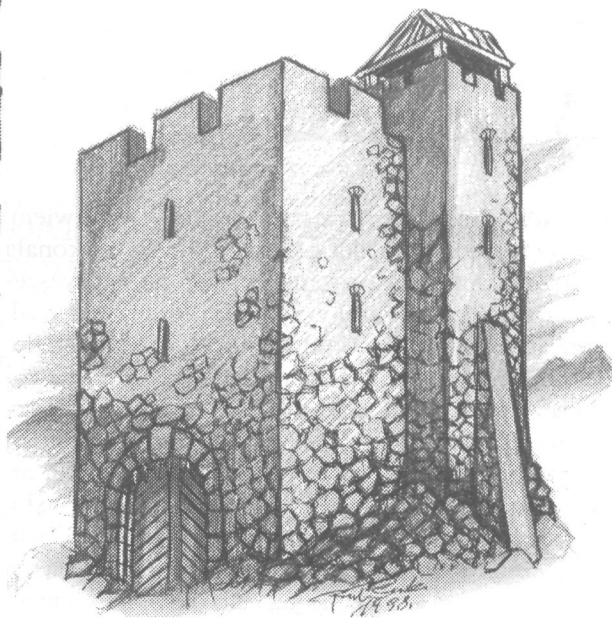
Królem tu jest Hugon Gonzaga I, zwany w pewnych kręgach „*Doboszem*” z racji niebawiającej pasji do blichtru, parad, a w szczególności dźwięków werbli i wszelkiego rodzaju bębnow. Rządzi rozsądnie i mądrze. Na swym dworze w Bilbali utrzymuje sporą grupę tzw. darmozjadów - artystów wszelkiej maści. Samemu nie posiadając zdolności twórczych uznał, iż godnie być mentorem sztuki, szczególnie, że ostatnio na dworach jest to w dobrym tonie.

Królestwo podzielił na cztery części. Trzy z nich są zarządzane przez trzech podległych mu arystokratów, czwartym opiekuje się osobiście. Najbardziej wpływowym jest, ulubieniec króla, książę Aldo de Sebastia, osobnik o niezwykłej smykałce do interesów. Dlatego też pod jego władzą kwitnie kupiectwo i handel, głównie płodami rolnymi (są tam najżyźniejsze tereny w całej Estalii) oraz rolnictwo. Sebastia słynie również z wyrobu wybornych win, znanych na całym kontynencie.

Kolejnym pośród możnowładców Estalii jest hrabia Sanchez Felipe Warra rezydujący w Partadze. Można by powiedzieć: *pierwsza pięć królestwa*. Militarysta z powołania, zawołany strateg. Cierpi na chroniczny brak wojen, co odbija sobie na Maurach i piratach - na jego nieszczęście jedni i drudzy rzadko wchodzi mu w drogę. Rządzi surowo, tzw. twardą ręką. To właśnie na jego terenach powstała słynna gra z bykiem - *korrida*.

Trzecim i ostatnim wielmożą jest hrabia Enrico de La Coruna. Jest dalekim krewnym Warry i choć ma podobne zapędy militarne, równie daleko mu w tej sztuce do kuzyna. Ma natomiast ciężki charakter, przez





co nie jest lubiany we wszystkich warstwach społecznych. On sam mało kogo darzy sympatią. Może właśnie dlatego większość czasu spędza na dworze w Bretonii, nie troszcząc się o swe włości.

AUTONOMIE

Środkowa część Estalii to autonomie - obszary nie podlegające władzy żadnego z samozwańczych królów. Są nimi: opactwo Santa Verena wraz ze strażnicą Morela oraz teren zajmowany przez tzw. buntowników. Obydwe mieszczą się na terenie gór w centrum kraju. Opactwo położone jest nad jeziorem, przez które prowadzi szlak kupiecki. Sam klasztor i strażnica po drugiej stronie wody - to budowle doskonale ufortyfikowane z wyborną załogą składającą się z braci zakonnych - ten fakt może zdziwić, bo ideą im przyświecającą jest kontemplacja, zdobywanie i pogłębianie wiedzy. Zbrojni są koniecznością, zważywszy na bliskie sąsiedztwo buntowników oraz częste napady band rozbójników (czytaj poszukiwaczy przygód). Mówi się również, że Santa Verena skrywa w swych murach wielkie skarby, czy to prawda? Wiadome jest jednak, iż braciszkwowie udzielają pożyczek wielu możliwym na ich kosztowne przedsięwzięcia. Oficjalnie zakonnicy żyją z przewozu towarów karawan przez jezioro i dwóch pobliskich wiosek leżących na ich terenach. Władzę naczelną sprawuje obecnie Enrico de Ortega, niezwykle mądry i światobliwy jegomość, zgodnie z tradycją dziedziczący tytuł doradcy królewskiego (w tych okolicznościach obydwu królestw).

Drugą krainą cieszącą się autonomią są góry położone na zachód od opactwa. Władzę sprawuje tam *Komendante* Barnaba. Stoi on na czele licznej grupy buntowników, ludzi nie chcących podporządkować się żadnemu z monarchów. Guadalajara była przed laty ostatnim miejscem obrony prawowitego władcy. Potężna twierdza nigdy się nie poddała - mimo iż sam król wpadł w ręce prześladowców, jej mieszkańcy i okoliczna ludność do dziś pozostała mu wierna. Obydwa księstwa wielokrotnie próbowały skruszyć

krnąbrnych górali, ale póki co, jedynie kruszyli swe miecze na grubych murach warowni. Natomiast królestwa nie występowały dotychczas zbrojnie przeciw Barnabie, nie licząc niewielkich działań wojennych, jakoby mających na celu zabezpieczenie spokojnego żywota ich poddanym, zamieszkującym w okolicach gór centralnych.

KRÓLESTWO MAGRITTY

Południowa część półwyspu to królestwo Magritty, włada nim Dominik Ramirez de Barbaroza, mężczyzna w sile wieku, przedsiębiorczy, obdarzony zmysłem organizacyjnym, nie uznający kompromisu, co najlepiej można zauważyć na przykładzie handlu morskiego (patrz podręcznik). Wprowadził prawo zabraniające noszenia broni wszystkim z wyjątkiem: szlachty, wojska oraz ludzi parających się rzemiosłem wojennym, ale tylko tych, którzy noszą barwy jakiegoś arystokraty. Łatwo się domyślić, że świetnie rozwija się interes odnajmowania zbrojnych. Prawo to nie obowiązuje na terenach położonych na zachód od stolicy, na pustyni nie ma komu go egzekwować, a władca Frontiery nigdy nie wprowadził go w życie, tłumacząc się stałym zagrożeniem, spowodowanym bliskim sąsiedztwem Maurów. Uzasadnienie wzbudza niejakie kontrowersje, bo kto jak kto, ale Frontiera najmniej obawia się pustynnych jeźdźców, po prostu robi z nimi interesy, a oni, jak wiadomo, niechętnie rozstają się ze swym orężem. W praktyce przepis egzekwowany jest tylko w większych miastach, gdzie za noszenie broni grozi kara grzywny lub więzienia. Podróżując po drogach Magritty lepiej ukryć oręż w jukach lub na wozie, ponieważ przemierzający cały kraj nadgorliwi „egzekutorzy” mogą wymierzyć krnąbrnym wojakom surową karę - czasem kończy się to nawet śmiercią delikwenta.

Barbaroza swe ziemie podzielił na cztery części, jedną z nich sam zarządza, inne zaś oddał pod jurysdykcję seniorom największych rodzin szlacheckich. I tak na wschodzie władzę sprawuje hrabina Katerina Henryka Kartagena, wdowa po niedawno zmarłym Vito Kartagena. Początkowo zastanawiano się czy nie odebrać jej dziedzictwa i przekazać jakiemuś męskiemu potomkowi zmarłego, jednak hrabina okazała się surowszą i nie mniej zręczną władczynią niż świętej pamięci małżonek. Działania, jakie podjęła, szybko pomnożyły dochody hrabstwa i królestwa (wymuszenie na dowódcach statków kupieckich tego, by zawiłali do portów Kartageny i tam sprzedawali swój towar). Dlatego, choć jej włości to cypel i kilka wysp, ludność żyje raczej dostatnio, trudniąc się głównie handlem lub rybołówstwem.

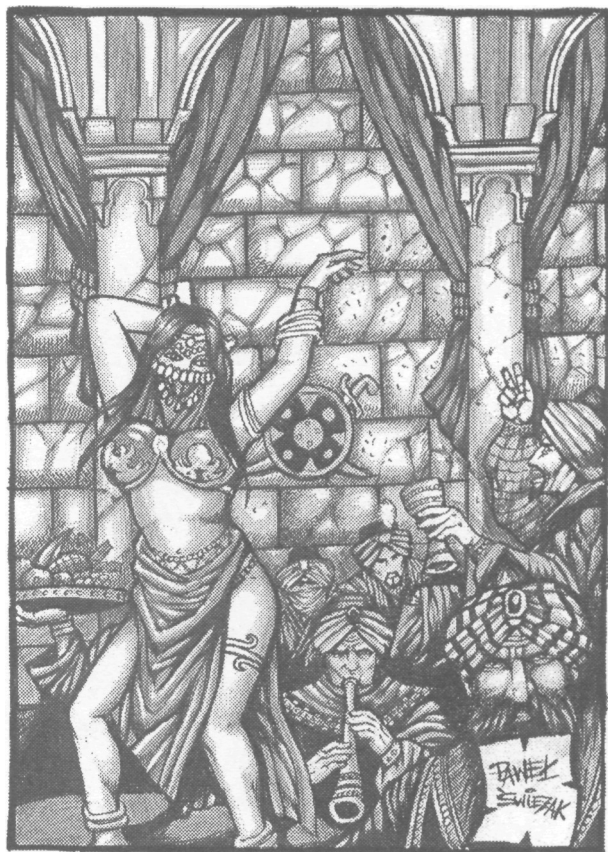
Druga dziedzina to hrabstwo Oleandra Pedra Sancheza, który za swą siedzibę obrał Santa Pola. Miasto położone jest na przełęczy, na traktach do Tobaro i oczywiście żyje głównie z handlu. Sam region jest rozległy, a ludność trudni się rolnictwem i hodowlą bydła.

Kolejne hrabstwo należy do Jereza de La Frontiery, ekscentryka i dziwaka. Mówi się, że trzyma na

dworze maga rodem z Arabii, a także, że sam para się czarnoksięstwem. Pogłoski te, są nie sprawdzone, jednak zastanawia jego długowieczność, gdyż ma przeszło dziewięćdziesiąt lat i póki co, nie zamierza umierać. Jego domena nie jest wielka: tylko niewielki półwysep na zachodzie, jednak nieoficjalnie zwykło się mówić, iż pustynia (dobrze ponad trzecia część królestwa) również znajduje się pod jego władzą, ale lepiej nie rozmawiać o tym głośno przy Maurach. Hrabia prowadzi politykę proarabską, prowadząc z nimi regularną wymianę towarów. Utrzymuje potężną flotę, skutecznie blokującą, a nawet eliminującą, ewentualnych konkurentów do tego przynoszącego krocie interesu.

PUSTYNIA

Odrębną częścią Królestwa Magritty jest pustynia. To wyjątkowo niegościnny region. Nie sprzyjające człowiekowi warunki klimatyczne, oraz na wpół dzikie plemiona Maurów są główną przyczyną braku siedzib ludzkich na - bądź co bądź - rozległym terenie. Krajobraz pustyni jest zróżnicowany, od strony morza jest piaszczysta, w centralnej części żwirowa i kamienista, by na północnym krańcu zmienić się w skalistą. Jak już wcześniej wspomniałem zamieszkują ją grupy ludzi pochodzenia arabskiego. Zwykło się przyjmować, iż są to potomkowie pierwszych osadników na półwyspie, teraz będących jedynie cieniem dawnej świetności. Wiele wewnętrznych wojen oraz agresywna i zaborcza polityka państw z głębi kontynentu sprowadziła ich do rangi zdegenerowanej mniejszości rasowej. Obecna całkowita liczba ludności w plemionach wynosi około trzech tysięcy,



z czego znakomita większość, mieszka w grotach i jamach pustynnych gór na północy królestwa - oczywiście nie brakuje też jurt na południu. Nie zawsze tak było, do dziś można oglądać ruiny miast, które kiedyś zamieszkiwali. Najbardziej znane to Badajoz w górach na granicy z hrabstwem Frontiera, niegdysiejsza stolica regionu, teraz niemal całkowicie opuszczona - niemal, bo wiadome jest, iż można tam spotkać mędrca, nazywanego Starcem z Gór. Raz do roku przybywają tu głowy plemion pytać o wróżby i prosić o rady. Drugie, cieszące się dla odmiany złą sławą ruiny to Huelva. Jeszcze nie całe pół wieku temu zamieszkane przez plemię, które dopuszczało się najohydniejszych zbrodni, oddając cześć bogom mordu i składając im ofiary z ludzi. Na swoje nieszczęście, najczęściej byli to poddani Jereza. Ten w końcu zrobił tam porządek, równając Huelwę z ziemią, a kultystów wycinając niemal do nogi. Mieszkańcy tego regionu powiadają, że hrabia zabił ludzi, lecz zło zostało i czeka na odpowiedni moment by znów przerażać i zabijać.

Maurowie żyją z tego, co zagrabią kupcom i poszukiwaczom przygód, kierując się tylko jednym, świętym prawem, które uznają i zwykli często powtarzać: *Wszystko to, co znajduje się na pustyni należy do nas*. Swe łupy sprzedają Frontierze lub buntownikom bądź też wymieniają na potrzebne artykuły. Tylko tam cieszą się szacunkiem i poważaniem.

Na uwagę z pośród wielu miejscowości Estalii zasługuje Alcaraz, strażnica - więzienie, położone na zboczu gór, na szlaku z Magritty do Santa Vereny. Wszyscy mieszkańcy, poza wojskiem i milicją, są więźniami lub niegdyś nimi byli. Jest to chyba pierwsze w Starym Świecie miejsce resocjalizacji przestępców. Jak łatwo domyślić się, to jeden z wielu pomysłów zaradnego Dominika R. de Barbaroza. Doszedł do wniosku, iż zabijanie skazańców jest marnotrawstwem (nie dotyczy piratów, ci nadal uśmierceni są publicznie i okrutnie, ku ucieście gawiedzi), odpowiednio spożytkowani mogą przysporzyć nie małych dochodów. Tak więc Alcaraz jest prężnie działającą machiną prawa. Mieszkańcy żyją razem z przestępcami, są tam kobiety, dzieci... Niech nikt jednak nie myśli sobie, że wszystkim tam jest tak wspaniale. Na przywiłaje trzeba zasłużyć, najczęściej ciężką pracą w kopalni, a dla szczególnie nieposłusznych i niebezpiecznych zakład ma imponujące lochy, z których zasadniczo się nie wychodzi.

POSŁOWIE

Zdaję sobie sprawę, iż powyższy tekst nie wyczerpuje tematu, można by jeszcze poruszyć wiele spraw i pisać bez końca. Jednak zadaniem, które postawiłem przed sobą i chyba wypełniłem, było zrobienie wprowadzenia i pobudzenie wyobraźni odbiorcy, który, jak przypuszczam, resztę może sobie sam dośpiewać, i pewnie wiele zmieni. Sądję, że mogę zdać się na Waszą pomysłowość.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI KRÓLESTW ESTALII

Miejscowość	Rodzaj	Władca	Ludność	Zamożność i jej źródła	Garnizon/milicja	Uwagi
Magritta	MT		13000	5 rząd, port, handel	1000a/500b	stolica królestwa
Granada	MT		5570	3 rząd, port, handel	650a/250b	
Villajerde	T	Król	200	2 -	100a/100b	
Aronjuez	T	Dominik	150	2 -	100a/70c	
Yeste	Z	Ramirez	1360	3 wyrąb lasu, rząd, uprawy	70b/200c	
Caravaka	S	de	630	2 wyrąb lasu, uprawy	20b/30c	
Alcaraz	S	Barbaroza	720	3 handel, kopalnia złota i kamienia	70a/50a	więzienie
Orhuela	S		630	3 wyrąb lasu, rybołówstwo, uprawy	50c/50c	
Totana	S		390	4 handel, uprawy	20b/20c	
Santa Pola	M	Hrabia	3880	5 rząd, handel, kopalnia żelaza	200a/350b	stolica hrabstwa
Gergal	Z	Oleandra	1120	3 rząd, handel, uprawy	160b/100b	
Vera	S	Pedro	50	2 rybołówstwo	50b/-	
Altea	S	Sanchez	590	3 kopalnia żelaza	70a/20c	
La Frontiera	M	Hrabia	7300	4 rząd, handel, port	500b/200b	stolica hrabstwa
Tarifa	T	Jerez	900	3 magazyny, port	300a/200a	
Linares	Z	de	2480	4 handel, rząd, dwie kopalnie miedzi	250a/100c	
Puentę	S	la Frontiera	760	3 handel, uprawy	100b/20c	
Kartagena	ZM		4050	5 rząd, handel, port	200a/400b	stolica hrabstwa
La Puebla	M	Hrabina	5300	4 handel, rząd, port	300b/200c	
Alcudá	Z	Katerina	1250	3 kopalnia żelaza	200b/100c	
Soler	S	Henryka	520	3 rybołówstwo, port	-/100a	
Inca	S	Kartagena	150	2 rybołówstwo	-/30b	
Uluchmajor	S		600	3 rybołówstwo	70a/50a	

AUTONOMIE

Santa Verena	T	opat	280	3 myto za przewóz	100a/-	klasztor
Morela	S	opat	150	2 rybołówstwo	30a/10b	
Guadalajara	T	<i>komendante</i>	1340	3 wypas bydła, kopalnia żelaza, rozbój	300b/120c	

KRÓLESTWO BILBALI

Bilbalia	MT		12500	5 rząd, port, handel	1000b/700b	stolica królestwa
Zaragoza	M		5350	5 rząd, handel, kopalnia złota	300a/150a	
Puegla	Z		1120	4 rząd, wyrąb lasu, handel	140a/100c	
Burgos	Z	Król	1360	4 rząd, rolnictwo, handel	70b/200b	
Torelawega	Z		1140	4 rząd, handel, rolnictwo, rybołówstwo	110b/50b	
Gormoza	Z	Hugon	1290	4 rząd, handel, port	200b/100b	
Benawente	S		760	2 wyrąb lasu	20c/30c	
Lerma	S	Gonzaga	960	3 wypas bydła, kopalnia żelaza	70b/60c	
Alfaro	S		480	3 rolnictwo	50b/30c	
Camargo	S		150	2 rybołówstwo	30b/30b	
Wargara	S		480	2 kopalnia srebra	40c/20c	
Pampeluna	S		520	3 rolnictwo	50b/50c	
La Coruna	MT	Hrabia	6540	5 rząd, handel, port	800b/200a	stolica hrabstwa
La Robla	Z	Enriko	1230	3 rząd, handel	300b/140c	
Gijon	S	de La Coruna	550	2 rolnictwo	50b/60c	
Sebastia	M	Książę	6740	5 rząd, handel, port, rolnictwo	500b/500b	stolica księstwa
Seo De Urgel	ZM	Aldo	5020	4 rząd, handel, port, rolnictwo	450a/250c	
Carvera	Z	de	530	3 rząd, handel, wypas bydła	100b/20c	
Luna	S	Sebastia	500	3 kopalnia złota i żelaza	60a/50c	
Partaga	MT	Hrabia	6110	5 rząd, handel, port	630b/400c	stolica hrabstwa
Real	Z	Sancez	1050	4 rząd, handel, rolnictwo	200b/100b	
Toledo	Z	Felippe	1500	3 rząd, wypas bydła, handel	200b/100c	
Pertolano	Z	Warra	1700	3 handel, rząd	250a/100b	

Rodzaj: M - miasto, T - twierdza, 2 - zamek, S - strażnica; Władca to suzeren prowincji; Zamożność: od 1 (nędza) do 5 (przepych); Żołnierze/milicja: a (doskonała) b (przeciętna) c (słaba)

Dominik (ENIGMA) Głowacki

KISLEV

- A zatem chcecie, abym opowiedział wam o Kislevie, co? - Krępy mężczyzna w średnim wieku, o szpakowatych włosach i pokrytej bliznami twarzy rozsiadł się wygodnie na ławie za stołem, podrapał się po zarosniętym podbródku i uśmiechnął z niedowierzaniem. - Już się wam znudziły „spokojne” podróże po Imperium? Za ciepło tu i zbyt bezpiecznie, he? - W jego oczach pojawił się szelmowski błysk, a głos nabrał tonu ironii i szyderstwa. - Może i tam rzeczywiście jest... ciekawiej. - To mówiąc, nachylił się tak, że można było zajrzeć mu głęboko w oczy i niemal dostrzec w nich ciężar doświadczeń zdobytych podczas niezliczonych wypraw. Potem roześmiał się ochryple, uwydatniając głębokie bruzdy na twarzy i odstawiając mocno przedzione zęby. - Rzetelnie opowiedzieć o Kislevie nie jest rzeczą łatwą, lecz jeszcze trudniej jest przebyć tę krainę i zobaczyć wszystko na własne oczy. Ja poświęciłem na to połowę mojego życia i jeszcze drugie tyle mógłbym tam spędzić i nie poznałbym wszystkiego, ale skoro koniecznie chcecie wysłuchać mej opowieści i kupicie mi dzban miodu... To zobaczę co da się zrobić. Oto, co wam rzeknę...

O GRANICACH KISLEWU

Kislev jest niezwykłą krainą, niezwykle barwną i różnorodną, niestety także rozrywaną konfliktami wynikającymi z nakładających się na siebie interesów różnych grup i nacji. Kraina ta rozciąga się na północny wschód od Imperium. Faktyczny jej obszar zawiera się mniej więcej między rzeką Lynsk na północy, rzeką Urskoj na południu, wschodnimi granicami Wielkiego Lasu i Lasu Cieni na zachodzie - których część uznawana jest już za ziemię Kislevu - oraz Górami Krańca Świata na wschodzie. Wprawdzie do kislewskiego kraju zalicza się też obszary tajgi i tundry na północ od rzeki Lynsk, północną część Gór Krańca Świata, a nawet bezkresne stepy na wschód od tychże gór, są to tereny, gdzie spotkać można jedynie nielicznych traperów i poszukiwaczy przygód, takich jak wy. Mówię tu oczywiście o osobnikach choć trochę cywilizowanych, po których można się spodziewać przyjacielskiego nastawienia. Nie radzę im jednak ufać jeśli wam życie miłe. Poza owymi nielicznymi, nazwijmy ich „swoimi”, roi się tam od rozmaitych odmian goblinoidów i sług Chaosu. Spotkać można z rzadka krasnoludów żyjących w zapomnieniu pośród gór, a w stepie mieszkają też półdzikie, koczownicze plemiona Dolgan. Na tych rzezimieszków też lepiej uważać. Obszary, które można uznać za objęte cywilizacją i władzą cara, zamykają się między miastami Erengard na zachodzie u ujścia rzeki Lynsk, Praag na północnym wschodzie i Kislev na południu. Są to największe miasta w tym kraju. Stolicą jest oczywiście

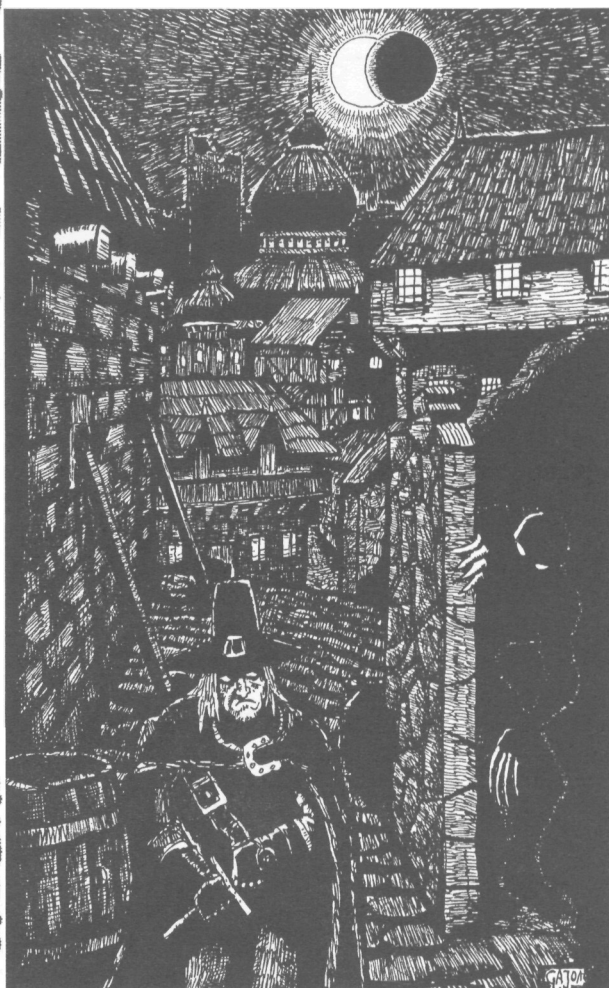
miasto Kislev, w którym mieszka Jego Wysokość Car Radii Bokha. Car ten nie cieszy się miłością swoich poddanych, przynajmniej nie wszystkich. Władzę zdobył przy wsparciu wojska i arystokracji. Nie lubią go za to kapłani. Oskarżają go o to, że niedostatecznie chroni swych poddanych przed najazdami Chaosu. Nikt nie chce aby powtórzyła się makabra sprzed niemal dwustu lat, kiedy to prawie cały Kislev został zajęty przez plugawe hordy. To jednak jest temat na oddzielną opowieść...

O TYM JAK WYGLĄDA KISLEVSKA KRAINA

DOBRYRION

Kislev kraj olbrzymich przestrzeni, na których rzadko spotkasz człowieka, z wyjątkiem być może Dobryrionu, dość małej części Kislevu, w której żyje za to większa część jego mieszkańców. Region ten rozciąga się od Praag i rzeki Lynsk do stolicy i rzeki Urskoj. Jest to teren rolniczy, ziemie są tam żyzne i urodzajne, a i klimat znośny. Najwięcej osad znajduje się wzdłuż rzek, nieco mniej w głębi łąd. Równie dużo jest ich na szlaku między Praag a Kislevem. Są to właściwie jedyne tereny, na których uprawa roli daje jakieś zyski. Rośnie tam żyto, jęczmień, owies, czasem pszenica, jednak dla niej jest już trochę za zimno. Dobrze udają się ziemniaki, nie wymagające dużo słońca, lubiące zaś wilgoć. Lato tam wprawdzie upalne, lecz krótkie, szybko przychodzi słotna jesień a po niej długa i mroźna zima. Wiosna jest bardzo piękna i kolorowa, od rozmaitych kwiatów pokrywających całe pola, choć często towarzyszą jej powodzie spowodowane roztopami i wodą spływającą z gór. Mimo to, ludność zamieszkująca ten region, żyje raczej dostatnio, wiosenne powodzie nie czynią ogromnych strat, użyźniają glebę. Bardzo częstym widokiem wiosną w Dobryrionie są podmokłe pola, umajone przepięknymi kwiatami. Miedze i brzegi dróg porośnięte są zwykle wierzbami.

Mimo rozwoju rolnictwa i dużej gęstości zaludnienia, w Dobryrionie rośnie jeszcze trochę lasów. Są to w większości lasy liściaste i mieszane, pełne zwierzyzny, jagód i grzybów. Niewielu ludzi utrzymuje się tam z myślistwa, jest ono raczej rozrywką wyższych sfer. Wzdłuż rzek sporo też osad rybackich. Wiosną spławia się tam drewno aż do Morza Szponów. Zresztą, w całym Kislevie do transportu towarów używa się przede wszystkim wodnych szlaków. Zimą łądzie zastępuje się saniami. Oczywiście, istnieje też wiele szlaków lądowych, lecz są one niskiej jakości, często, szczególnie wiosną i jesienią grząskie i prawie nieprzejezdne,



poza tym nawiedzają je zbrojcy i złe stwory. W lasach grasuje ostatnimi czasy sporo zwierzoludzi, wywołując zrozumiwały niepokój wśród okolicznych mieszkańców. W tych regionach zwierzoludzie w lasach zawsze byli, lecz trudno było ich spotkać, ukrywali się głęboko w matecznikach, no i nie było ich aż tak wielu. Od jakiegoś czasu, bestie są coraz zuchwalsze, pojawiają się w pobliżu ludzkich osad i szlaków, napadają na ludzi i bydło. Nawet łodzie na rzekach nie są całkiem bezpieczne. Ponoć wszystko to zwiastuje te rychłe nadejście kolejnej nawały Chaosu.

Słudzy Chaosu mieszkają też wśród mieszkańców Dobryrionu. Istnieją tacy zarówno w miastach jak i na wsiach. Często są to ludzie dotknięci tylko w niewielkim stopniu piętnem Chaosu. Tacy osobnicy nie stanowią bezpośredniego zagrożenia i nie zwracają na siebie uwagi, ale w ich otoczeniu dzieją się zwykle dziwne, niepokojące rzeczy. W Dobryrionie, władza Cara i Cerkwi jest mocna, zatem słudzy Chaosu muszą tu działać w ukryciu, nie mniej jednak znajdzie się tu praca dla niejednego łowcy czarownic. Słyszałem kiedyś o kowalu w niewielkiej wiosce, który w swej kuźni potajemnie czcił Khoma. Nawet miał tam sprytnie zakamuflowany ołtarz - używał do tego swego kowadła. Nie czynił dużego zła... Chociaż przez niego miejscowy kapłan nie mógł się porozumieć ze swym bóstwem, a pewna dusza została zaklęta w wierzbie nad jeziorem. Kowal został wreszcie zabity przez jakiegoś łowcę czarownic, któremu mieszkańcy

spuścili w podzięcie tęgie lanie - he, he - bo odtąd ich konie zaczęły biegać bez podków i nie miał kto naprawiać narzędzi...

TRANSLINSK

Na północ od Dobryrionu leży kraina zwana Translinskiem. Wiele tam lasów. Drzewa liściaste ustępują pola iglastym i zaczyna już robić się zimniej. Ziemia są tam w dość urodzajne, można jeszcze żyć z uprawy roli. Jednak więcej osób woli zajmować się myślistwem i handlować mięsem oraz skórą. Większość z tamtejszych osiedli została założona po ostatniej wielkiej wojnie przeciw Chaosowi. Miały zabezpieczać rubieże i stanowić pierwszą linię obrony. Dziś, choć osady te są narażone na coraz groźniejsze ataki plugawych stworów, władze zdają się tym w ogóle nie przejmować.

Tamtejsze gęste lasy dostarczają też ogromnej ilości drewna i dają pracę rzeszy drwali oraz smolarzy. Ci ostatni to ludzie zajmujący się wypalaniem węgla drzewnego i wytwarzaniem smoły z sadzy i łożu. Żyją zwykle po lasach w kilkuosobowych grupach. Na polanach kopią głębokie jamy w których układają pocięte kawały drewna, podpalają je i gdy ogień się solidnie rozpali, zasypują by drewno wypalało się bez dostępu powietrza. Dosyć rzadko widują oni wspaniałą cywilizację, stykają się z nią tylko, gdy jadą sprzedać owoce swej pracy. Zwykle chodzą w nędznych łachach lub futrach, są umorusani od stóp do głów sadzą, las w miejscu ich pracy jest okrutnie zadymiony, wszędzie unosi się smród spalenizny. Co bardziej płochliwym podróżnym spotkanie z nimi napędzić może tęgiego stracha, spotęgowanego tym, że brak im zwykle ogłady. Nie ma się co zresztą dziwić. Jak się spotka o zmroku kilku uczernionych obwiesiów, można ich pomylić ze zwierzoludźmi, których też w lasach Translinsku nie brakuje. Smolarze są jednak przeważnie życzliwi podróżnym, chętnie przyjmą ich na noc

Starożytne ruiny zdążyły się przez wieki tak „wtopić” w otoczenie, że ich odnalezienie może następczać nie lada problemów. Z kolei, podanie ich graczom „na dłoni” byłoby karygodnym brakiem realizmu, no chyba że właśnie niedawno zostały one odnalezione i zasiedlone, na przykład przez Wojowników Chaosu. Lepiej jednak naprowadzić graczy na ślad ruin, ukazując ich oczom nienaturalne twory z kamienia, na przykład monolityczne kręgi. Miejsce emanujące magiczną energią w samym środku puszczy też powinno zaintrygować. Może to być ulubione miejsce medytacji wioskowych szamanów i druidów, lub odwrotnie - uważane przez nich za przeklęte. Nienaturalne pagórki często okazują się prastarymi kurhanami. I oczywiście, pozostałości dawnych budowli mogą być znane prostym ludziom jako miejsca nawiedzane przez duchy (choćby nieszczęśników złożonych tam w ofierze).

i poczęstują wędzonym mięsem, radzi też będą posłuchać nowin z wielkiego świata, a i sami mogą wiele opowiedzieć. Na przykład wskazać ukryte miejsca, bezpieczną drogę albo kryjówkę bandytów. Pamiętać należy, że ludzie ci w lasach spędzają większość swego życia i wiedzą o nim wszystko.

Cóż to za „ukryte miejsca” mogą pokazać smolarze, pytacie? Może to być po prostu polana na której rosną największe prawdziwki, lecz pamiętać należy, że regiony te w pradawnych czasach zamieszkane były przez elfy i krasnoludy. Było to dobrych parę tysięcy lat temu, lecz wciąż można znaleźć nader interesujące ślady tejsze bytności. Elfich ruin raczej się nie znajdzie, gdyż elfy zazwyczaj budowały swe siedziby z żywych drzew. Przetrwały jednak krasnoludzkie budowle z kamienia. O ukrytych tam skarbach krążą legendy po całym Kislevie.

Za odkrycie takich ruin, ich zbadanie i sporządzenie map wielu uczonych jest skłonnych wypłacić pokazną sumkę - a zatem warto się rozglądać. Zresztą nie trzeba szukać aż tak starych ruin, wszak na przestrzeni wieków nie brakowało pionierów zakładających w tamtych okolicach osady i kupieckie faktorie. Kolonizacja nie była wcale łatwa, wiele wiosek zostało opuszczonych i zapomnianych, mówią, że i tam można coś znaleźć. Sam wiele czasu spędziłem na sprawdzaniu wiarygodności legend o zaginionych kupieckich fortunach, jednak przeważnie znajdowałem tylko zrujnowane budynki, lub co gorsza bandę mutantów.

TAJGA

Jeśli zechcecie powędrować jeszcze dalej na północ, dotrzecie do tajgi. Te obszary są już raczej nieprzyjazne człowiekowi. Rosną tam tylko lasy iglaste, jest bardzo chłodno, zimy są długie i mroźne, lata słoneczne i krótkie. Nie spotkacie wielu ludzi, tajgę zamieszkują jedynie traperzy (zajmujący się polowaniem na zwierzęta futerkowe), poszukiwacze przygód i różnej maści łowcy, którzy właściwie są tam, jak i wszędzie, „przejazdem”. No i rzecz jasna istoty Chaosu, których wszędzie pod dostatkiem. Niegdyś próbowano kolonizować te tereny, lecz szybko tego zaniechano. Ziemia te nie są w stanie wyżywić większych grup ludzi przez dłuższy czas. Do jedzenia nadaje się tylko łowna zwierzyna. Paskudny klimat, naturalne zagrożenia, wilki, niedźwiedzie, wszędobylski Chaos. Obrzydlistwo... Nigdy nie zabraknie tam zajęć dla łowców czarownic, pogromców demonów i innych takich szaleńców. Przyciągają ich pogłoski o ukrytych głęboko w puszczy warowniach Chaosu. Wielkich enklawach pełnych plugastwa, z których rozłazi się ono sięgając spustoszenie na południu. Gdyby wystawić całą armię łowców, to może by i coś wskórali, ale w pojedynkę nie mają tam szans. W Tajdze żyją również Kamienne Trolle. Można na nie polować. Spotkać można je w rejonach, gdzie są skały i groty, w których się gnieźdzą. Jak wiadomo trolle lubią pożerać różne rzeczy, na przykład napotkanych awanturników, więc jeśli uda się takiego gagatka usieć, można w jego żołądku znaleźć ciekawe rzeczy, należy jednak mieć baczenie, aby

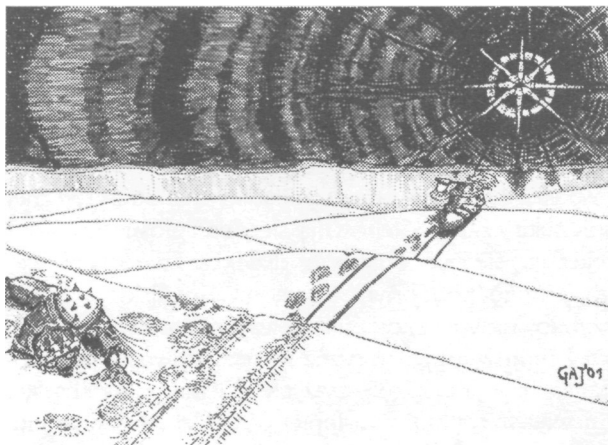
wcześniej nie zostać obrzyganym. A to, do czorta, ich ulubiony sposób obrony. Gdy taki troll żyje, jego wymiociny przepalają każdy pancerz.

Jak komuś jeszcze mało i za ciepło, to może zwiedzić sobie tundrę. Jest to ogromna równina z rzadka porośnięta krzakami i karłowatymi drzewami, można się też natknąć na przedziwne rośliny dotknięte skażą Chaosu, nie radzę ich dotykać. Ciągłe jest tam mroz, a w słońce prawie nie wychyla się zza horyzontu. Łatwo tam za to o ślady bytności Chaosu, na przykład zwarte oddziały zwierzolidzi...

Co jest dalej? Dalej jest lodowa pustynia, Północne Pustkowia Chaosu. Czy tam byłem? O nie! Jeszcze nie zwariowałem!

Do Kislevu należy też północna część Gór Krańca Świata. Na wschód od Dobryrionu są one nieco niższe i porośnięte lasami. Prawie nikt tam nie mieszka. Kilka osiedli wciąż odpiera ataki goblinów z wyższych gór. Gobasy przybywają w te rejony ze wschodu, ze stepów i z południowych części Gór Krańca Świata. Dalej na północ nie ma już w górach żadnych ludzi. Góry są wyższe i bardziej skaliste. Mieszkańcy Kislevu nazywają je Goromadny. Mieszka tam za to sporo goblinów, czort wie, co skłania je go migracji w te nieprzyjazne okolice. Górąi tymi władały kiedyś krasnoludy, lecz opuściły swe siedziby wieki temu. Pozostałości po ich warowniach i kopalniach są teraz doskonałym schronieniem dla gobasów. Oczywiście miejsca takie są interesujące same w sobie i wszelkie wieści o ich położeniu będą mile widziane. Szczególnie krasnoludy są zainteresowane śladami swych przodków. Wiele z takich ruin mogło oprzeć się goblinom dzięki starannemu zamaskowaniu, lub potężnym runom chroniącym do nich dostępu. A podobno głęboko w górach żyją jeszcze rody krasnoludów, które przez wieki nie miały kontaktu ze swymi pobratymcami z innych stron świata...

W górskich jaskiniach i prastarych sztolniach znaleźć można jeszcze jedną ciekawostkę... Mieszkają tam squigi, śmieszne stwory składające się ze łba o wielkiej paszczy pełnej zębów, osadzonego na dwóch krótkich łapach. Z tyłu squiga, oprócz rzyci, znajduje się ogon, a na czubku głowy rogi, w różnej ilości. Cielska squigów mają zwykle kolor czerwony. Ich posiadacze to bestie dzikie, silne i złośliwe, co gorsza diablo zwinne. Poruszają się szybko, długimi susami.



Stwory te zwykle unikają towarzystwa i gnieżdżą się w skalnych zakamarkach. Można na nie zapolować, co ponoć jest świetną rozrywką - choć ze złowionego squiga zwykły człek niewielki ma pożytek. Jaskiniowe squigi są za to regularnie odławiane przez gobliny. Te zielone cwaniaki organizują w tym celu całe wyprawy z hałaśliwe nagonkami. Squigi przerażone zgiełkiem chowają się, gdzie tylko mogą. Gobasy osaczają biedaczyska w grotach, wykurzają dymem i łapią w sieci. Potem osławiają squigi, to znaczy głodzą i tłuką niemiłosiernie sękatymi kijami. Zieloni używają tych stworzonek jako bojowych wierzchowców. Zanim ich jednak dosiądą, muszą się nieźle otumanić jakimiś podejrzanymi grzybkami. Trzeźwy na squigu daleko nie pojedziesz....

Spokojnie, nawet jeśli nie natraficie na squigi, to i tak nie braknie wam rozrywek. Niedźwiedzie i wilki, zwłaszcza te naprawdę spore okazy, sprawiają, iż szybko przestaniecie się nudzić.

STĘPY

Kislev to jedyne państwo Starego Świata, które sięga za Góry Krańca Świata. Oczywiście, mam tu na myśli stępy. Bezkresne łąki porośnięte wysokimi trawami, czasem sięgającymi aż do brody. Oczywiście, ludzkiej... Osadników wabi w tamte strony żyzna gleba, doskonale nadająca się pod uprawę. Niestety, te kilka tamtejszych kolonii, ciągle nękają goblinoidzi i Dolganie. Oczywiście, nasz ukochany Car Samodzierzca ma gdzieś tamtejsze sprawy. Czasami, kolonistom udaje się zawrzeć rozejm, jednak zwykle nie trwa on długo. Zarówno hobgobliny, jak i Dolganie uważają stępy za swoje pradawne ziemie. My uważamy je za nasze - no i kołowrót trwa... Cóż jednak poradzić, skoro najbliższym sąsiadem jest Hegemonia Hobgoblinów, której wielu mieszkańców wędruje ostatnio na zachód. Inną sprawą są Dolganie. Na tę nację składa się mnóstwo koczowniczych plemion, często wzajemnie się zwalczających. Mieszkały na tych ziemiach od wieków, a teraz dostali się między napierających z obu stron kolonistów z Kislevu i hobgobasów. Trudno się więc dziwić ich zjadłości i uporowi w walce..

O KISLEVSKICH LUDACH

DOLGANIE

O samych Dolganach warto zresztą powiedzieć więcej. Jest to lud rosły, raczej szczupłej budowy ciała, ciemnowłosa i ciemnooki. Mężczyźni prawie nie mają zarostu. Mimo to często noszą rzadkie, długie wąsy i przyszyżone w szpic bródki. Ubrania szyją z wełny, skór i futer, na głowy zakładają charakterystyczne, spiczaste czapy. Zachowują się dość głośno, porozumiewają się we własnym dialekcie staroświatowego, bardzo podobnym do mowy ungolskiej. Mówią szybko, prawie krzycząc. Są zwinni i nerwowi, ciężko z nimi wytrzymać przez ich jazgotliwość oraz arogancję. Utrzymują się przy życiu dzięki hodowli bydła.. Im większe stado, tym lepiej powodzi się plemieniu.

Dolgańskich szamanów, na potrzeby mechaniki gry, można traktować tak samo jak druidów. Znają zaklęcia magii prostej, mogą też znać kilka czarów magii iluzyjnej, elementarnej oraz oczywiście druidycznej. Jakie to będą dokładnie zaklęcia, zależy wyłącznie od MG. Pamiętać jedynie należy, że są to prości ludzie, a zatem i czary nie powinny być przesadnie skomplikowane. Mistrz Gry może też decydować z jakimi duchami szaman utrzymuje kontakt (tu też mile widziana inwencja twórcza) i jaki to ma wpływ na jego możliwości. Niewykluczone wszak, iż od czasu do czasu duchy przybędą na jego wezwanie i udzielą mu pomocy...

Zwierzęta są dla nich źródłem mięsa, mleka, z którego kobiety przygotowują sery, a także skór służących do wyrobu ubrań i namiotów, zwanych jurkami. Dolganie stale wędrują ze swymi stadami w poszukiwaniu nowych pastwisk. Często praktyką jest kradzież bydła z stad innego plemienia, co nierzadko jest przyczyną krwawych waśni. Pół biedy, jeśli inwentarz zostanie zagarnięty innym Dolganom, poszkodowani zwykle odwdzięczą się tym samym, uważając takie rabunki za tradycyjny sposób rywalizacji. Jeżeli jednak stado jest kradzione hobgoblinom lub kolonistom, sprawa staje się znacznie poważniejsza.

Jak już wspomniałem, Dolganie mieszkają w jurkach - okrągłych namiotach szytych ze skór i rozstawianych na szkieletach z drewnianych żerdzi. Namiot taki może mieć do sześciu metrów średnicy i jest zwykle domem dla całej, kilkupokoleniowej rodziny. Na obozowisko składa się wiele namiotów ustawionych w krąg. Pośrodku stoją zagrody dla kóz oraz koni, jest też miejsce na ognisko. Mężczyźni przez większość czasu doglądają stad, kobiety zaś przygotowują posiłki, nierzadko ze znalezionych w stepie dzikich zbóż, korzonków i owoców. Poza tym doją kozy, tkają, szyją ubrania i oczywiście opiekują się dziećmi. Najważniejszą umiejętnością każdego Dolgana jest jeździectwo. Już od najmłodszych lat chłopcy uczą się tej sztuki, zdarza się również, że i kobiety są świetnymi jeźdźcami. Wodzem plemienia przeważnie zostaje najlepszy wojownik, wybrany przez plemienne zgromadzenie. Inną bardzo ważną osobą jest szaman. Wszyscy członkowie plemienia bardzo go poważają, często proszą o radę. Szaman pośredniczy też w kontaktach z czczonymi przez Dolgan duchami natury



i przodków. Prosi je, aby opiekowały się ludźmi i zwierzętami oraz oddalały zły los.

Dolganie nie prowadzą wielkich wojen, choć kiedyś podobno drżały przed nimi liczne kraje. Ci mieszkający stepów wywodzą się od wojowniczych plemion ungolskich! Dolganie zawsze walczą na koniach. Ich oddziały są niezwykle szybkie i sprawnie manewrują wśród wysokich traw stepu, jednak nie próbują oskrzydlać przeciwnika. Zwykle ustawiają się tworząc kocioł, po czym wysyłają najszybszych jeźdźców na „wabia”, licząc, że wrogowie zaatakują pierwsi, sprowokowani gradem strzał i wyzwisk. Jeśli to im się nie uda, ruszają do szarży. Zawsze jednak poprzedzają ją „zmiękczeniem” szeregów nieprzyjaciela strzałami z łuków. Najchętniej jednak Dolganie występują jako strona broniąca się, gdyż to pozwala im na pełne wykorzystanie doskonałych umiejętności strzeleckich. Poza tym, mają też brzydki zwyczaj ukrywania się wśród traw i łapania wojowników nieprzyjaciela na arkan.

Dolganie walczą zazwyczaj w luźnym szyku, są szybcy i prawie nieludzko zwinni. Nie wiadomo kiedy pojawiają się, atakują i błyskawicznie wycofują. Jeśli ktoś zaatakuje ich podczas podróży, ustawiają wozy w koło i rażą wroga strzałami a jeśli nadarzy się sposobność, dokonują zuchwałych wypadów.

To wszystko brzmi bardzo groźnie, lecz Dolganie nie są z natury skorzy do walki. Plemiona żyjące w zachodniej części stepu są raczej życzliwie nastawione do innych ludów. Mimo podejrzliwości i braku zaufania do obcych, ich członkowie atakują dopiero, gdy poczują się zagrożeni. Bywa, iż ramię w ramię z kolonistami walczą przeciw goblinoidom i służą za przewodników.

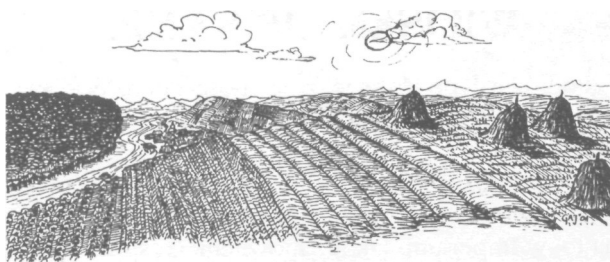
Niewielu Dolgan żyje w zachodnim Kislevie. Ci nieliczni, to zwykle awanturnicy, którzy opuścili plemię w poszukiwaniu przygód. Są cenieni jako najemnicy, choć zwykle przysparzają mnóstwa kłopotów.

UNGOŁCIE

Jak już wspominałem, Dolganie prawdopodobnie wywodzą się od Ungołów. Ta nacja niegdyś panowała na stepach, jak długie i szerokie. Niestety, a może i na szczęście, czasy wielkich chanów dowodzących potężnymi armiami półdzikich wojowników, przeminęły dawno temu. Taktyka tych armii była podobna do dolgańskiej. Zwinne zagony lekkiej jazdy niezwykle sprawnie rażące przeciwnika strzałami, a potem dorzynujące go krótkimi mieczami. Ten sposób walki już

Do Dolgan żyjących w zachodnich częściach Kislevu, najbardziej pasują następujące profesje: bandyta, banita, gwardzista, łowca, najemnik, ochroniarz, przemytnik, traper, wojownik, złodziej, żołnierz (łucznik konny).

Mieszkaniec stepów może też zostać zielarzem, znachorem, druidem lub uczniem alchemika. Bardzo rzadko, prawie nigdy, Dolganie zostają czarodziejami lub kapłanami.



porzucono, jednak umiejętności jeździeckie i strzeleckie oraz wielka odwaga pozostały. Dzisiaj, Ungołowie są w zachodnim Kislevie całkiem liczni. Często służą w oddziałach jazdy, gdzie wysoko ich się ceni, mimo tego że choć obecnie wśród konnych przeważają raczej ciężkozbrojni.

Ungołowie to lud prosty. Wielu z nich staje się traperami, najemnymi ochroniarzami, myśliwymi, lub awanturnikami. Choć żyją wspólnie z Kislevczykami, zachowali poczucie własnej odrębności, swą kulturę i zwyczaje. Ungoł to człowiek wolny i podąża tam gdzie chce, nie przywiązując się do żadnego miejsca.

Ungołowie, choć przesadni, nie wyznają bogów. Mimo starań rzesz misjonarzy, odrzucili wszystkie kultury i religie Starego Świata.

Z wyglądu, Ungołowie przypominają Dolgan, są jednak od nich drobniejsi i niżsi. Mają ciemną karnację, rzadki zarost i charakterystyczne, wystające kości policzkowe.

GOSPODAROWIE

Za rodowitych Kislevczyków uznać można Gospodarów, najliczniejszy lud tej krainy. Przed wiekami także prowadzili koczowniczy tryb życia, jednak kiedy w swych wędrówkach trafili na ziemie nie nadające się do włóczęgi, zaczęli budować stałe osiedla. Dziś są chłopami i mieszczanami, są źle traktowani przez swych panów i twierdzą, iż możnowładcy okrutnie ich wyzyskują - prawda jest zaś taka, że z natury są leniwi i oporni wobec wszelkiej władzy. Znani są też z nieuczciwości i zdradliwej natury. Oczywiście, sami Gospodarowie twierdzą, że biernym oporem przeciwstawiają się tyranii i zniewoleniu. Gospodarowie są średniego wzrostu, mają ciemne włosy i rzadki zarost. Posługują się swym własnym narzeczem języka staroświatowego, można ich łatwo poznać po miękkiej i śpiewnej wymowie.

NORSMENI

W Kislevie, a szczególnie w jego północno-zachodniej części, żyje spora mniejszość norsmeńska. Zdominowała ona arystokrację i klasę rządzącą. To właśnie ich Gospodarowie najbardziej nie lubią, uznając za swoich głównych ciemieżycieli. Przybysze z północy dzięki bitnemu wojsku i wrodzonemu sprytowi przejęli władzę nad Gospodarami i Ungołami, tworząc coś na kształt oligarchii. Najlepsze oddziały w kislevskiej armii składają się z Norsmenów, kislevscy Norsowie stale rzesztą czują się lepszymi od innych ludów, za równych sobie uważają tylko krewniaków z Norski.

WIOSEK OPISANIE

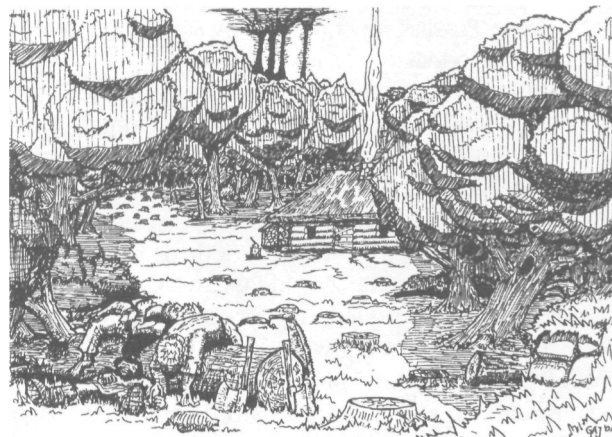
Podróżując po Kislevie, z pewnością będziecie częstymi gośćmi mieszkańców tamtejszych wiosek, opowiem wam więc, jak wygląda chłopskie życie. Ogólnie to nie różni się ono od żywota pędzonego przez innych włóścian. Wsie są jednak uboższe niż, dajmy na to, w Imperium. Jak już mówiłem, Gospodarowie, którzy stanowią większość chłopstwa w Kislevie, są raczej dość leniwi, a surowy klimat i niebezpieczeństwo ze strony zwierzolutzi nie ułatwiają im pracy. Zresztą, jak ktoś ciągle się boi, to trudno mu się skupić na robocie.

Chłopi budują swe chaty z drewnianych bali i kryją strzechą. Domki są zwykle jednoizbowe, z glinianym piecem usytuowanym pośrodku. Wokół niego znajdują się gliniane nisze, w których ścieli się pościelnia. Gлина nagrzewa się od ognia w piecu, przez co „łóżo” robi się przyjemnie ciepłe, co ważne jest szczególnie zimą.

Wieśniacy chadzają w długich koszulach i spodniach z płótna (kobiety w długich spódnicach) oraz butach z łyka lub filcu. Filcowe buty, tak zwane walonki, są bardzo ciepłe, dobre nawet na najcięższe mrozy, lecz łatwo przesiąkają. Kiedy namokną, nadają się już tylko do wyrzucenia. W chłodniejsze dni chłopi odzieżają się w owcze i niedźwiedzie skóry. Stosunkowo krótkie okresy, kiedy na polach nie zalegają śniegi, wieśniacy spędzają na pracach polowych. Zapytacie pewnie, co z ich lenistwem... Tak, są leniwi, ale nie głupi. Wiedzą jak straszny bywa głód i ze wszystkich sił starają się go uniknąć. Podczas krótkiego lata roboty pali im się w rękach. Zboże dojrzewa późno, a trzeba je zebrać zanim nadejdą jesienne deszcze.

Chłopi muszą obrabiać nie tylko własne pole, ale też ziemię lokalnego włodarza, czyli szlachcica, pod którego opieką znajduje się wieś. I tu objawia się krnąbrna natura Gospodarów... Utyskują na pańszczyznę i robią wszystko, by się od niej wymigać, pracując zaś czynią to bardzo niedbale, chyba że ktoś stale patrzy im na ręce. Tylko pan dobry, szczodry i troszczący się o swoich ludzi, może liczyć na porządną robotę. Wieczorami, kmiecie spotykają się w chatkach lub karczmach i rozprawiają o swych problemach, spożywając posiłki składające się głównie z warzyw, rozmaitych gatunków kaszy i podkłomyków. Ze sfermentowanego ciasta chlebowego otrzymuje się kwas, dosyć słaby napój alkoholowy, którym czasem raczą się wieśniacy. Trunek to raczej podły, lecz pozwala zapomnieć o troskach, albo rozgrzać oziębłą babę. Jeżeli chłopom lepiej się powodzi, piją jęczmienne piwo lub zbożową okowitę (mętną i białą jak mleko - wszak nikt tam nie zna nawet słowa „destylacja”).

Chłopi nie są zbyt religijni, chociaż w każdej chałupie jeden kąt poświęcony jest bóstwom, przeważnie znajduje się tam skromna kapliczka Taala i Rhyi. Ostatnimi czasy, kiedy zło panoszy się po lasach coraz bardziej, chłopi jakby chętniej oddają cześć bogom, jednak w rzeczywistości robią to tylko „na wszelki wypadek”.



Chłop zapytany, czy boi się zwierzolutzi, często ironicznie odpowie: „A czego tu się bać, przecież Taal i Rhyia uchronią swe biedne owieczki. Kapłani tak mówią...”. Pod tym płaszczykiem bez troski kryje się jednak lęk. Mało kto już dziś pamięta dawne wierzenia kmieci. Niedawno oddawali cześć starożytnym duchom, później jednak kapłanom Taala i Rhyi, Ulryka i innych potężnych bogów udało się wypłenić te lokalne wierzenia. Starożytne duchy nadal mieszkają w pobliżu ludzkich osad i są bardzo złe na tych, którzy je porzucili. Wraz z kultem duchów zanikła też prawie zupełnie profesja wioskowego szamana, którą obecnie z rzadka parają się sędziwi starcy, pamiętający jeszcze dawną wiarę.

Jeśli zwiedzać będziecie wioski, to z pewnością zawitacie też do niejednego dworku. Jeśli nie jesteście prostakami, chętnie was tam ugoszczą. Dwory na kislevskiej prowincji są skromniejsze niż w Imperium. Buduje je się z bali stawianych na kamiennych fundamentach. Domy kryje się strzechą lub gontami. Wystrój wewnątrz również jest dość skromny: ciężkie drewniane stoły i ławy, skóry na podłodze i ścianach, kamienny kominek, na ścianach broń. Mieszkańcy dworu jadają niemal równie skromnie co wieśniacy, z tą różnicą, że

Duchy, takie jak na przykład Domownik - chroniący domostwa i ich mieszkańców i ostrzegający przed niebezpiecznymi gośćmi - mogą być wykorzystane w przygodzie jako źródło informacji, lub pomocy dla postaci graczy. Cztery z nich, w tym wspomniany Domownik, opisane są szczegółowo w kampanii pt. „Żle się dzieje w Kislevie”, lecz MG wolno kreować własne duchy wedle uznania. Mogą one mieszkać w gospodarstwach, na polach, w lasach, słowem - gdziekolwiek. Mogą też przybierać dowolną postać, charakter i umiejętności. Wedle potrzeb... Podczas „tworzenia” duchów pomocne mogą być istoty znane z literatury, szczególnie romantycznej, na przykład Świtezianka. W ludowych polskich legendach też roi się od dziwożon, nimf, diablików, feru, wiciaków, odmieńców i innych tajemniczych stworów. Na pewno o nich słyszeliście - a jeśli nie, to czytać, czytać, czytać!

częściej na stołach pojawia się mięso. Ja sam, najlepiej wspominam te wizyty w kislevskich dworach, podczas których częstowano mnie pierogami z kapustą i grzybami, albo ziemniakami okraszonymi słoniną - a do popicia dawano zsiadłe mleko. Wieczorami, mieszkający dworu piją i rozmawiają. Czasem plotkują o sąsiadach, szczególnie bogatszych, którzy lubią otaczać się zbytkami: drogimi tkaninami, meblami z Tilei i złotem. Zwykle jednak czynią to całkiem bez gustu. Często też bogactwa obchodzą ich bardziej niż los podda-nych, przez co nie są zbyt lubiani.

TO. CZEGO WSZYSCY MIESZKAŃCY KISLEWU BOJĄ SIĘ NAJBARDZIEJ...

Mówią, że to co jednoczy wszystkie ludy zamieszkujące Kislev, to Car, Cerkiew i zagrożenia z zewnątrz. Główną bolączką mieszkańców Kislevu, bez względu na rasę i pozycję społeczną, jest teraz wzmagająca się na nowo aktywność Chaosu. Umarli już ostatni świadkowie najazdu plugawych hord sprzed dwóch stuleci, lecz nadal można bez trudu znaleźć ślady tamtych wydarzeń, choćby nadtopione w wielu miejscach mury miasta Kislev.

W latach 2302-03, według kalendarza Imperium, hordy Chaosu zajęły niemal cały obszar Kislevu. Dotarły aż do stolicy i obieły ją, na szczęście zostały odparte. Obronił się też Erengard, dzięki pomocy zaprzyjaźnionych książąt z Norski. Uległo Praag, które zostało bezlitośnie spustoszone. Po dwóch latach zaciętych bojów, dzięki wsparciu Magnusa Pobożnego i armii cesarskiej, udało się odeprzeć straszliwych najeźdźców. Jednak plugastwo, jakie przywłókł ze sobą Chaos, wi- dać do dziś. W wielu rejonach kraju rodzą się mutan- ci, zmiano ulegają też ciała dorosłych osób.

STRASZLIWY LOS PRAAG

Najgorzej nadal jest w Praag. Podczas inwazji, mia- sto zostało niemal całkowicie zniszczone. To co kie- dyś było domami i ulicami, zamieniło się w obrzydli- we piekło.

Gród ten, położony na równinie, niedaleko rzeki Lynsk, jest miastem granicznym - co sprawiło, że już nie jedną zaciętą bitwę stoczono pod jego murami.

Jeden zwycięski atak Chaosu sprawił jednak, że po wyzwoleniu Praag postanowiono znieść jego szczątki z powierzchni ziemi. Oczyszczające płomienie pochłonęły całe plugastwo i gdy po dawnym Praag nie pozostał ślad, miasto zostało wybudowane na nowo. Dziś z pozoru wygląda normalnie. Zwykłe ulice, do- my z kamienia i drewna. Zwykłe kamienne mury, po- rośnięte mchem. Wiele przepięknych świątyń, zwień- czonych charakterystycznymi dla Kislevu, pękatymi i spiczastymi kopułami. Ludzie krzątający się po uli- cach, zajmujący swoimi sprawami.

Myli się jednak ten, kto sądzi, że w Praag nie dzie- ie się nic dziwnego. Już w kilka lat po odbudowaniu

miasta zrozumiano, że rozprawa z Chaosem jeszcze się nie skończyła. Najpierw, nocami słychać było po- tępieńcze wycie, następnie z ulicznego bruku, jak i ścian domów zaczęły wyrastać ręce i wyciągać się w kierunku przechodniów. Pojawiało się coraz wię- cej mutacji, a sprzęty domowe „ożywały”, często ra- niąc, a nawet zabijając ludzi. W ziemi pojawiały się rozpadliny ziejące odorem i pochłaniające nieszczę- snych przechodniów. Wreszcie całe budynki zamie- niały się w małe piekiełka. Coraz częściej konieczne było niszczenie domostw, oczyszczanie ich płomie- niami i odprowadzanie egzorcyzmów. Wielu kapłanów postradało przy nich życie i zmysły. Mieszkańcy po- woli tracili nadzieję na zwyczajne życie...

Przywrócił im ją dopiero człowiek imieniem Griznar, twierdzący, iż za sprawą samego Ulryka posiadał wie- dzę o obrzędzie, który może przynieść miastu oczysz- czenie. Na człowieka tego z początku patrzono jak na szaleńca, lecz ostatecznie postanowiono spróbować. Obrzęd okazał się skuteczny i odtąd w każdą roczni- cę upadku miasta Praag, wszyscy jego mieszkańcy mu- szą wyjść poza mury. W grodzie zostaje tylko grupa kapłanów. Używając potężnych artefaktów, zsyłają na miasto błękitne płomienie, wypalające wszelkie plu- gastwo. Od tamtego czasu zdarza się znacznie mniej „wypadków”. Na co dzień wszyscy mają baczenie na wszelkie niepokojące wydarzenia i tępią nieczyste za- grożenia w zarodku. W całym Starym Świecie nie ma chyba miejsca, w którym ludzie są bardziej wrażliwi na punkcie spraw związanych z Chaosem. Nie chcą nawet wymawiać jego imienia, lękając się, iż zwrócą tak na siebie uwagę złych bogów. Nierozważny przy- bysz, który choćby w przekleństwie wspomni Chaos, naraża się na wyzwiska i pobicie.

Miasto Praag to prawdziwy raj dla łowców czarow- nic. Nigdzie indziej nie mają tak szerokich uprawnień. Posiadają prawo publicznego rozprawiania się z każ- dym znalezionym mutantem lub kultystą. Dla stale ży- jących w trwodze mieszkańców Miasta Pokonanych - jak nazywa się czasem Praag - żyjących w ciągłej trwo- dze, obecność łowców to rękojmia bezpieczeństwa.

O KISLEVSKIM WOJSKU

Nie od dziś wiadomo, że atak Chaosu prędzej czy później się powtórzy. Car Radii Bokha wciąż mówi o konieczności przygotowania kraju do obrony, jed- nak odmawia pomocy swym wasalom, władającym północnymi obszarami Kislevu. Z wielu granicznych miast wycofane zostały carskie garnizony. Ludzie czu- ją się pozostawieni samym sobie i mają za to wiel- ki żal do cara. Niektóre bogatsze kolonie próbują na własny koszt zatrudniać najemników do obrony, bie- dniejsze też radzą sobie jak mogą, nie zawsze zgo- dnie z nakazami władz centralnych. Car mówi o ko- nieczności obrony większych miast, w tym stolicy i twierdzi, że do tego potrzebne są mu wycofane wojska. Lokalni władcy twierdzą zaś, że gdy provin- cja zostanie zajęta, większe miasta też szybko upad- ną, wzięte głodem.

Skoro już mowa o armii Kislevu, warto wspomnieć o jej bardziej znanych oddziałach. Kto wie, może uda się wam zaciągnąć do któregoś z nich, jeśli będziecie chcieli i okażecie się wystarczająco dobrzy. Wojску stale potrzeba nowych żołnierzy, żołd jest wysoki, a i przygód służba zapewnia bez liku.

Najbardziej znanymi wojami krainy są chyba Skrzydlaci Kopijnicy Kislevu. Formacja jest to przedziwna, dowodzona przez samą carycę Katarinę. Jej członkowie, zwani towarzyszymi, używają w szarży lekkich kopii, służących głównie do przełamywania szyku pikinierów. Po uderzeniu, kopie zwykle się łamią, w ruch idą wówczas koncerze. Jest to długa broń kłuta o głównej mierzacej ponad półtorej metra, o przekroju cztero, lub trójkątnym. Można nią przebić nawet płyty zbroi. Oprócz koncerzy używa się też szabli oraz czekana - bojowego młota zakończonego szpiłkulcem (lub kilkoma), którym roztrzaskuje się blachy zbroi. Niektórzy kopijnicy mają też łuki lub pistolety. Do swej ochrony, Skrzydlaci używają kolczug, napierśników, nagolenników i karwaszy - ochraniaczy przedramion. Na głowy zakładają szyszaki. Zasłaniają się też niewielkimi, okrągłymi tarczami.

Element wyglądu, najbardziej wyróżniający tę formację spośród innych wojsk, to skrzydła wykonane z orlich, sokolich, lub sępich piór umocowanych na drewnianych, obciągniętych skórą ramach. Ramy te przymocowane są do pleców jeźdźcy. Podczas szarży skrzydła szumią tak głośno, że płoszą konie wrogów. Ci co pierwszy raz spotykają się w boju z kislewskimi kopijnikami, często biorą ich za jakieś straszliwe demony.

Skrzydłaci są z pewnością jedyni w swoim rodzaju. To najlepsze wojsko Kislevu, jeśli nie całego Staro Świata. Chyba tylko bretońscy rycerze zdołaliby

dotrzymać im pola. W formacji tej służą najmeńniejsi i najbogatsi szlachcice, poczytując to sobie za wielki zaszczyt.

Legion Gryfa to inny, także bardzo znaczny oddział. Powstał w czasach walk z Chaosem, dziś służy w armii Imperium jako najemnicy. To ciężka jazda, używająca pełnych zbroi płytowych, kopii i mieczy. Nie są tak zwinni i szybcy w ataku jak Skrzydlaci Kopijnicy, lecz gdy rozpędzą się w szarży, mało kto jest ich w stanie zatrzymać. Ich zbroje sprawiają, że są zdolni przetrzymać wiele ciosów.

Bractwo Niedźwiedzia to przedziwna formacja - a właściwie zakon - której patronuje Taal. Jest lekko opancerzona, używa w walce łuków i broni ręcznej. Wyróżniają ją niedźwiedzie skóry, zakładane na zbroję. Członkowie bractwa specjalizują się w walkach pośród lasów i na terenach górskich. Ich największym atutem jest zwinność i fakt, że dowolnie - nawet w trakcie szarży - potrafią rozdzielać swój szyk, okrążając oddział wroga i ostrzeliwując go. Gdy nieprzyjaciół zostanie już poważnie osłabiony, sprawnie na powrót zwierają szeregi i zadają ostateczny cios.

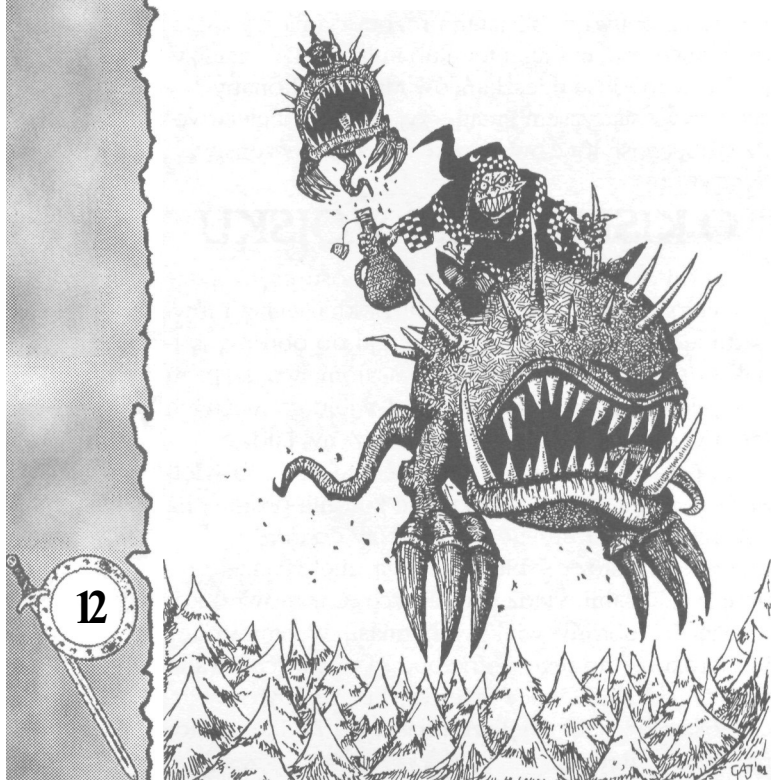
Warto wspomnieć też o kislewskiej gałęzi Zakonu Rycerzy Białego Wilka. Nie można odmówić im wojennego zapału, jednak nie dorównują swoim kompanom z Imperium. Formacja w większości składa się z berserkerów, działających wedle zasady „dopadnij i usiecz”. Biada tym, których zdołają w końcu dopaść....

DO KISLEWU MIŁY BRACIE. TAM PRZYGODA CZEKA NA CIĘ...

Wojska, o których opowiedziałem, to jedynie te najznamienitsze. Jeszcze długo można by rozprawiać o innych. Długo też jeszcze można by opowiadać o samym Kislevie - krainie, w której żyć można niełatwego i surowego, lecz ciekawego życia. Tak jak w Imperium, w Kislevie wręcz kipi od intryg na wszystkich szczeblach, nie brak tam zadań dla niejednego awanturnika, nie brak też samych awanturników. Ludzie są równie surowi jak klimat, ale z natury gościnni. Można tam na własnej skórze poznać co znaczy prawdziwa, mroźna zima, albo jak żyje się ze świadomością stałego zagrożenia Chaosem. Można poznać ciszę bezkresnej puszczy lub lodowych pustkowi, gdzie całymi tygodniami wędruje się nie spotkawszy żywego ducha. Można wreszcie udać się na step, zasmakować życia nomadów i poznać zielonoskóre hobgobliny, które okazują się znacznie mniej dzikie, niż się o nich mówi.

O tym wszystkim opowiadać można by bez końca, lecz najlepiej się tam wybrać samemu i zobaczyć wszystko na własne oczy...

Hej, ten dzban jest już pusty! Nalejcie jeszcze miodu! Hejże! Cóż to? Śpicie!?! Czy wyście mnie choć przez chwilę w ogóle słuchali... ?!



IMPERIUM

Imperium, zwane też Cesarstwem lub Rzeszą, to najpotężniejsze państwo Starego Świata, o powierzchni liczącej grubo ponad milion kilometrów kwadratowych. Jest krajem szczycącym się najbardziej rozwiniętą kulturą ludzką na kontynencie, jego przedstawiciele są wszędzie poważani, a w stolicy - Altdorfie - można spotkać ambasadorów wszystkich państw Starego Świata. Wspaniałe gmachy, piękne rezydencje wyrastające wśród zgłiszczy i chylących się ku upadkowi domostw, wystawność obok rynsztoka, bogactwo i nędza, bohaterstwo i tchórzostwo - oto całe Imperium.

GRANICE

Północną granicę Cesarstwa stanowi niegościnnie Morze Szponów. Jest ono bardzo zimne i słabo zasolone, panująca na nim pogoda bywa nieprzewidywalna, zaś wiatry przeważnie porywiste i lodowate. Częste są sztormy i ulewy. Głębiny zamieszkuje niewiele potworów, ale warunki pogodowe zupełnie nie sprzyjają podróżom morskim. Piraci z Norski oraz przeróżne potwory napadające na przybrzeżne osady sprawiają, że niewiele wiosek leży w pobliżu morza, a te już istniejące zamieszkuje lud nieufny i wojowniczy, chroniony przez mocne palisady. Zakładanie portów nad Morzem Szponów utrudnia też poszarpana linia brzegowa i podwodne skały. Dalej granica ciągnie się wzdłuż skraju lasu Laurelorn, a później Drakwald, gdzie dociera do Reiku w odległości nieco ponad 100 km od Marienburga i biegnie wraz z pobliskim lewym dopływem rzeki aż do podnóża Gór Szarych. Bezpośrednio za granicą znajduje się osławiona Jałowa Kraina, formalnie pod kontrolą Marienburga, w rzeczywistości będąca terenem bezpańskim i bardzo niegościnnym. Na jej nieurodzajnych ziemiach niewiele jest lasów i pagórków, sporo za to mglistych bagnisk, gdzie mieszkają potworne fimiry władające straszliwą magią, a także wiele innych okropnych stworzeń. Ostatnio pojawiają się tam nawet na poły legendarni skaveni. Dlatego też, trakt biegnący z Middenheim do Marienburga rozdwa się na dwie odnogi - jedną bezpieczniejszą, ciągnącą się wzdłuż lasu Drakwald, aż do Reiku (gdzie można wsiąść na statek płynący do Marienburga lub podróżować do miasta traktem przy rzece) i drugi, prowadzący do Marienburga przez serce Jałowej Krainy - na podróż nim decydują się osoby albo bardzo odważne, albo bardzo głupie. Na rozstajach szlaku, w cieniu Drakwald, znajduje się miasto Dochendorf, w centrum którego wybudowano niewielki zamek, mający strzec szlaku. Stąd wysyłane są oddziały patrolujące okolicę, pobiera się tam myto od osób przekraczających granicę. Podobne przeznaczenie

ma górująca nad rzeką twierdza Zimmguard, z której strażnicy przez całą dobę wypatrują wrogich jednostek. Z tego miejsca pobliski dopływ prowadzi granicę do podnóża Szarych Gór.

Góry te są dosyć gęsto porośnięte lasem - głównie iglastym, prócz nagich wierzchołków świecących w słońcu swą śnieżną bielą. Znajduje się tam kilkanaście szlaków zmierzających ku Bretonii, jednakże tylko kilka z nich jest na tyle szerokich, aby mogły nimi wędrować wozy kupieckie lub nieprzyjacielskie armie. Dużych szlaków pilnują po stronie imperialnej potężne twierdze, z których wyruszają niewielkie oddziały przeczesujące pomniejsze szlaki. Tam również pobiera się cło od towarów i myto od osób.

Silnie umocnioną twierdzą jest Helmgart, strzegący największego w Szarych Górach szlaku o słynnej nazwie Przełęcz Uderzającego Topora. Wiele już razy pobito tam bretońskie rycerstwo... Głębiej w górach znajdują się tereny bezpańskie, które oba państwa kontrolują w niewielkim stopniu. Jedynie kilka większych szlaków jest regularnie patrolowanych. Można tam znaleźć krasnoludzkie warowne osady, chaty pustelników i sadyby rozbójników. Wielu przestępców, szczególnie bretońskich, zbiega właśnie w te góry, tworząc rozbójnicze bandy. Największa liczy podobno ponad sto osób i jest dowodzona przez niejakiego Szramę - ponoć szlachcica bretońskiego - skazanego na banicję za liczne zbrodnie w obu krajach.

Na jednym z głównych szlaków znajduje się duża, dwupiętrowo karczma - „Błask Księżyca” prowadzona przez ekscentryczną parę przyjaciół - człowieka Feliksa oraz krasnoluda Gotfreda. Z zewnątrz wyglądająca bardzo solidnie, otoczona skałami i wysoką palisadą, w taki sposób, że tylko z traktu możliwy jest do niej dostęp. Wnętrze gospody zaskakuje przepychem i bogactwem, jakich nie powstydziliby się nie-jeden hrabia. Budynek zamieszkuje kilkunastu zbrojnych oraz drugie tyle personelu. Poziom usług świadczonych w „Błasku Księżyca” jest bardzo wysoki, a wszelkie nieporozumienia są szybko wyjaśniane, tak, aby nikt z gości nie miał powodu do utyskiwań. Właściciele, jak głosi fama, są podobno zaprzyjaźnieni z miejscowymi bandami, których przywódcy często spotykają się w karczmie dla omówienia swych podejrzanych interesów. Również przejeżdżający tą drogą zamożni szlachcice i kupcy zatrzymują się tutaj, by zaznać przyjemności serwowanych przez lokal.

Dalej Szare Góry ciągną się na południe, oddzielając Imperium od Lasu Loren - największej siedziby leśnych elfów w Starym Świecie. Tędy nie prowadzą znane ludziom szlaki, bandyci zostali wytrzebieni lub uciekli, a siedzib elfich chronią potężne, głównie iluzyjne czary.

Następnie, na styku Gór Szarych i Czarnych, znajduje rozległa wyżyna zwana Przeskokiem. W jej pobliżu, zajmując również niewielki skrawek Suddenlandu leży mały kraj, formalnie będący fragmentem Rzeszy, lecz w rzeczywistości całkowicie niezależny - Switzer. Owa niebogata kraina podzielona jest na kantony, rządzone - jak na owe czasy - w dość demokratyczny sposób, a jej mieszkańcy to prości, dumni i waleczni górale, czujący się wolnymi obywatelami Switzer, a nie poddanymi Cesarza.. Największą obrażą dla mieszkańca tego kraju jest nazwanie go człowiekiem z Imperium. Górale posługują się reikspielem, bardziej jednak śpiewnym, niż ten, używany w Cesarstwie, w którym dają się też zauważyć naleciałości tileańskie, bretońskie oraz krasnoludzkie. Ostatnio pewien uczony z Uniwersytetu w Nuln - profesor Winfred Karpovsky postawił tezę, że w switzerskim reikspielu pojawiają się również zapożyczenia z mowy elfów. Jednakże prawie nikt w to nie uwierzył i ożywione kontakty górali z elfami z Loren pozostają tajemnicą.

Obecnie, Switzer żyje w zgodzie ze swoimi sąsiadami, a łupieżcze bandy, kryjące się w górach oraz inne niebezpieczne istoty z rzadka zapuszczają się do tej krainy. Górale trudnią się głównie hodowlą owiec, a utrzymują się przede wszystkim ze służby wojskowej w oddziałach możliwych z sąsiednich państw. Piechota ze Switzer jest znana w całym Starym Świecie, a z jej długimi pikami mogą się ponoć równać tylko berdysze piechoty krasnoludzkiej.

Dalej, granica Imperium ciągnie się wzdłuż Gór Czarnych - najmniej przyjaznych z gór otaczających Cesarstwo. Pogoda jest tutaj zazwyczaj zła i nieprzewidywalna. Przez góry prowadzi kilka mniejszych, słabiej strzeżonych szlaków oraz jeden duży, zwany Przełęczą Czarnego Ognia - na której to przed wiekami Sigmar Młotodzierzca rozbił w proch ogromne wojska goblinoidów. Przy szlakach stoją strażnice, a pogranicznicy patrolują wyloty traktów, z rzadka jednak zapuszczając się głębiej. W całości jest jedynie kontrolowany ten starożytny, krasnoludzki szlak, nad którego wylotem góruje ogromna twierdza, zbudowana z rozkazu Sigmara - Kargansgart, nazwana tak na cześć jego przyjaciela, krasnoludzkiego monarchy Kargana. Kiedyś załogę warowni stanowiły tylko krasnoludy, obecnie stacjonują tam razem z zaprawionymi w bojach cesarskimi gwardzistami. Mówi się o tej fortecy, że to najpotężniejsza po Middenheim warownia Imperium.

Czarne Góry są istną wylęgarnią wszelkiej maści tyków spod ciemnej gwiazdy, goblinoidów i wielu istot Chaosu. Na zalesionych zboczach i zdradzieckich przesmykach roi się od watah złożonych w równej mierze ze zwierzolutdzi, skavenów i goblinów, a także równie okrutnych i groźnych ludzi wyjętych spod prawa. Gdziekolwiek pojawić się może nawet dżabbersmok lub mantikora. Mówi się też o demonach zamieszkujących wnętrza gór. Czarne Góry są pełne podziemnych korytarzy, zdradzieckich tuneli i jaskiń, zasiedlonych przez nieludzkie stworzenia, które świetnie orientują

się w labiryncie podziemi. Albowiem to nie krasnoludy - władcy podziemnych miast - zbudowali te przejścia; w głównej mierze ich twórcami są istoty Chaosu. Tunele przez nich budowane są węższe i o wiele brzydsze od krasnoludzkich.

W Kargansgart i innych tutejszych fortecach stacjonują znaczne siły stale mające oko na okolicę. Rzadko się więc zdarza, aby podróżowały tędy niewielkie grupy - zawsze są to liczne, uzbrojone po zęby karawany. Dlatego też tutejszy szlak handlowy biegnie jedynie przez Przełęcz Czarnego Ognia i nie jest to szczególnie często odwiedzane miejsce, szczególnie, że po drugiej stronie gór znajduje się niewiele siedlisk ludzkich, z którymi można by handlować. Również u podnóża gór, po stronie Imperium nie napotyka się osad, oprócz tych umiejscowionych przy twierdzach - które mimo zbrojnej opieki i tak bywają najeżdżane przez koszmarnych mieszkańców skał.

Dalej, granica jest wytyczona przez biegnące z południa na północ Góry Krańca Świata - najróżnorodniej zamieszkane góry w Starym Świecie. Wśród pozostałości krasnoludzkich twierdz i setek splecionych podziemnych korytarzy oraz zdradzieckich szczytów i przełęczy można znaleźć nieliczne osady zamieszkiwane przez ludzi i krasnoludy - a także goblinoidy. Występują tu również reptillioni i ich więksi krewniaczy - troglodyci. Często można też spotkać trolla, ogra lub wywernę. W podziemnych tunelach bytują różne stwory, na widok których nawet wytrwałemu śmiałkowi dusza przesuwą się w kierunku ramienia.

Granicy tej bronią zaprzyjaźnione twierdze krasnoludzkie oraz nieliczne strażnice, w których stacjonują oddziały cesarskie, patrolujące okolicę. Przez największy łańcuch górski Starego Świata na terytorium Cesarstwa prowadzi kilka szlaków, bardzo wąskich i rzadko uczęszczanych - oraz jeden trakt, znajdujący się na wysokości źródeł Talabeku, zwany Pod Szczytem, na tyle szeroki, aby zmieścić szarżę ciężkozbrojnej jazdy. Jednakże po drugiej stronie gór leżą bagniste tereny, zamieszkałe przez niecywilizowane istoty; stąd szlak ów jest z rzadka przemierzany, a ze strażnicy wybudowanej przy najwyższym szczycie, (któremu nazwę zawdzięcza przełęcz), dzielni wojacy widują straszne stwory.

Od Gór Krańca Świata granica odbiega wraz z Górnym Talabekiem i ciągnie się gęstym lasem aż do miejsca, w którym do Talabeku wpada rzeka Urskoj. W utworzonym w ten sposób rozwidleniu, wybudowano dobrze ufortyfikowane miasto - Bechafen - miejsce kwaterunkowe wojsk imperialnych oraz siedzibę celników. Stąd granica w prostej linii jest wytyczona do punktu, gdzie Lynsk wpada do Morza Szponów. Tereny te są najslabiej strzeżonymi odcinkiem granic Imperium, a to ze względu na sojusz z Kislevem. Zarówno kislevską, jak i imperialną stronę porasta gęsty bór, tylko gdzieś tam błyskają łysymi polanami. Dopiero w pobliżu morza las przerzedza się, a przy ujściu rzeki Lynsk prawie go nie ma. Tu właśnie, na przeciwko Erengardu powstała osada - Malveik, która szybko rozrasta się, aktualnie

licząc sobie ok. 5 tysięcy mieszkańców, a w przyszłości stanie się pewnie ważnym portem Rzeszy. Stacjonuje w niej garnizon imperialny, a także punkt celny, kontrolujący handel z Kislevem. Jest tutaj również przeprawa promowa na znajdującą się w środkowym nurcie wyspę rzeczną, połączoną z drugim brzegiem drewnianym, lecz mocnym mostem.

TRANSPORT I KOMUNIKACJA

Imperium to ogromny kraj o bardzo bogatej flory i faunie oraz różnorodnym ukształtowaniu terenu. Wiele obszarów jest dzikich i nieprzychylnych dla cywilizacji, na wielu nie stanęła jeszcze stopa humanoida. Bardzo często zdarza się, że mieszkańcy Starego Świata muszą przemierzać ogromne połacie lasów i groźne góry podróżując po bezdrożach, szlakami dzikich zwierząt lub korzystając jedynie z własnego wyczucia kierunku. Imperium nie posiada gęstej sieci dróg. Dobrze, ubite trakty łączą tylko większe miasta. Pomiędzy mniejszymi biegą zazwyczaj wąskie, dużo gorsze gościńce, a niekiedy nawet ledwo widoczne ścieżki. Zdarza się, że wędrowcy nieświadomie omijają położone na uboczu wioski, bowiem, nieliczne ścieżki tam prowadzące znane są tylko miejscowym. Wsie i miasta znajdujące się przy głównych traktach lepiej się rozwijają, czerpiąc zyski z wymiany handlowej oraz przejeżdżających podróżnych.

Stan dróg jest nienajlepszy, po wielodniowych opadach deszczu, większość z nich staje prawie nieprzejezdna. Miasta utrzymują tylko części traktu znajdujące w ich pobliżu, niestety sumy na to przeznaczane są i tak niewystarczające. Dlatego też, w Imperium częściej podróżuje się wodą.

Przy drogach, szczególnie tam gdzie nie ma osad, odważni budują zajazdy, gdzie strudzeni podróżni mogą posilić się i odpocząć. Większość oferuje pokoje gościnne, w niektórych można jedynie coś przekąsić. Ich rozmieszczenie jest bezpośrednio uzależnione od zapotrzebowania, im rzadziej uczęszczany trakt tym mniej gospod. Niewiele karczm może liczyć na stałą opiekę strażników dróg, a nawet, jeśli takową posiada, to niestety bywa ona przekupywana przez okoliczne bandy rozbójnicze. Niekiedy nawet cała karczma prowadzona jest przez grupę opryszków rabujących nieostrożnych gości. Nie tylko rozbójnicy stanowią zagrożenie dla podróżnych. Lasy zamieszkiwane są nie tylko przez groźne zwierzęta, ale także goblinoidy, zwierzoludzi oraz wiele

innych bestii, strasznych nawet dla największych wojowników.

Mieszkańcy Imperium podróżują konno lub pieszo. Kupcy i handlarze częściej wybierają muły lub osły oraz (co najczęściej, jeśli tylko trakt sprzyja takowym podróżom) korzystają z wozów, szczególnie wtedy, gdy ilość towaru przewożonego jest spora lub też droga znajduje się niedaleko. Także krasnoludy i halflingi korzystają chętnie z tego środka transportu, jak również z mułów i kuców - podobnie jak wędrowni Cyganie. Całodniowa jazda konna, po stosunkowo twardym trakcie pozwala na przebycie około 60 kilometrów, mułem lub kucem 45 kilometrów, zaś pieszo lub wozem około 30 kilometrów. Stąd podróże po Rzeszy to długie i żmudne wyprawy, trwające często kilka tygodni, a nawet więcej. Linie dyliżansowe, które

mogłyby zrewolucjonizować komunikację, ze względu na niebezpieczeństwa czyhające na traktach oraz kiepski stan dróg, funkcjonują tylko w okolicach gęściej zaludnionych, na odcinkach raczej nie dłuższych niż kilkadziesiąt kilometrów. Co prawda, w miesiącach letnich trasy się wydłużają, ale bardzo rzadko się zdarza, aby przekraczały sto kilometrów. Istnieją również inne sposoby transportu - na wynajętych pojazdach. W miastach, wsiach i przydrożnych karczmach jest zwykle możliwość (oczywiście za stosowną opłatą) zamiany lub wynajęcia wierzchowca lub wozu, na ściśle określony czas albo do określonego miejsca.

Niezorientowani podróżni mogą również wynająć przewodnika, który przeprowadzi ich bezpiecznie przez nieznaną szlaki i zdradzieckie przełęcze. Istnieje spore zapotrzebowanie na takich ludzi, bowiem odnalezienie właściwej drogi graniczy nieraz z cudem. Niestety, wielu przewodników to członkowie band zbójceckich, którzy prowadzą nawiązanych podróżnych wprost w łapy swych kamratów.

Jak wspomniano, większość wędrowców wybiera wodne szlaki, szerokie i głębokie rzeki oraz kanały. W Altdorfie znajduje się olbrzymi port wraz z dzielnicą portową, którego rozległe doki są zdolne przyjmować nawet największe okręty. Rzeki w Imperium są dobrze zagospodarowane. W wielu miejscach pobudowano tamy i wały zabezpieczające ziemie nad rzeczne przed powodzią (niestety niewystarczająco, gdyż każdej wiosny dochodzi do wylewów, pochłaniających mnóstwo ofiar). Gdzieniedzie (choćby w części wschodniej portu stołecznego) zdecydowano się na kosztowną operację pogłębienia koryta rzeki. Wzdłuż rzek, szczególnie tych większych, położonych jest mnóstwo wsi i miast, które swe bogactwo czerpią właśnie z tego faktu. W wielu z nich można wynająć barkę lub łódź wraz z pilotem. Można się również zabrać z jakimś statkiem. Ciekawym zjawiskiem



jest istnienie na wodach Imperium wysp rzecznych. Szczególnie dużo jest ich na Reiku; niektóre z nich to raptem niewielkie, piaszczyste łachy, jednak największe z nich są w stanie pomieścić niewielką osadę. Najsłynniejsza z takich wysp, leżąca w połowie drogi między Altdorfem i Carroburgiem, znana z tego, że znajduje się na niej spora przystań oraz ogromna, kilkupoziomowa karczma, w której serwują najwspanialsze dania rybne w Cesarstwie. Zdarza się w niej zatrzymywać nawet elektorom.

Nienajlepiej jest z mostami. Wiele przerzucono przez mniejsze rzeki, które zazwyczaj są również przekraczalne dzięki brodom. Jednakże te większe nie posiadają prawie żadnych przepraw. Nie licząc wielkich miast, przez Reik przerzucony jest tylko jeden most, znajdujący się w pobliżu mocarnej twierdzy Reiksguard, leżącej w jednej trzeciej drogi rzecznej z Altdorfu do Nuln. Podobnie sytuacja wygląda na Talabeku i Awerze.

Sytuację częściowo ratują przeprawy promowe. Promy kursują raz lub dwa dziennie i może zabrać nawet do sześćdziesięciu jeźdźców.

Szlaki wodne, choć wygodne i bezpieczne, tracą znaczenie zimą, gdy lód skuje rzeki, a zasypy uniemożliwiają jazdę po nim wozem. Liczba podróży wyraźnie spada, wilki hasają po polach w poszukiwaniu pożywienia. Najczęściej wykorzystywanym środkiem lokomocji stają się wtedy sanie. Niewielu śmiałków decyduje się na podróż zimową porą, zaś sporo osad jest wówczas odciętych od świata.

Każda podróż kosztuje. Prócz wydatków związanych ze środkiem transportu oraz wyżywieniem i noclegiem, podróżny często jest zmuszony do zapłacenia cła od przewożonych towarów oraz myta za możliwość przekroczenia danego punktu kontrolnego. Miejsca, w których takowe punkty się znajdują, są położone wzdłuż głównych traktów, na mostach, szluzach rzecznych i rogatkach miast. Również przejścia graniczne, zarówno te wewnętrzne - między poszczególnymi prowincjami, jak i te zewnętrzne, nie są od nich wolne. Opłaty są najczęściej bardzo zróżnicowane - od parunastu miedziaków w górę. Niewiele z nich idzie do kasy cesarskiej. Zdecydowana większość jest przeznaczana na opłacenie mytników i celników oraz przede wszystkim wędruje do kiesi możnowładców i czasami miast. Opłaty uiszczane na przejściu są różne ze względu na stan społeczny. Generalnie, wyższa szlachta jest z nich zwolniona. Podobnie ma się rzecz z posłańcami, szczególnie cesarskimi, a także magami i kapłanami. Oczywiście i tu bywają wyjątki (aby wjechać do Midenheim, kapłani Sigmara muszą sporo zapłacić), ale te należą do rzadkości. Reszta szlachty - czyli niższa

szlachta zobowiązana jest do płacenia niewielkich kwot mytnikom, co jednak nie jest regułą na wszystkich ziemiach. Pozostałe grupy społeczne są zobligowane do uiszczania wszelkich opłat związanych z przekraczaniem granic. Inaczej wygląda sytuacja z mytem pobieranym przy rogatkach miejskich. W tych miejscach wszyscy wjeżdżający zobowiązani są do uiszczania opłat, prócz wyższej szlachty oraz obywateli miasta, a tylko bogaci kupcy będący w stałych stosunkach handlowych z miastem mogą otrzymać specjalne upusty. Dlatego też plebs miejski rzadko korzysta z bram wjazdowych, zadowalając się różnymi wąskimi furkami i innymi przejściami. W najgorszej sytuacji znajdują się cudzoziemcy, wędrujący traktami Imperium. Jeżeli nie należą do żadnego konwoju poselskiego, to płacą zazwyczaj dwukrotną stawkę, chyba, że uda im się jakoś wmówić mytnikom, że są mieszkańcami Cesarstwa. Dodatkowo, kupców cudzoziemskich obowiązuje tak zwany przymus drogowy - obowiązek przejazdu określonym szlakiem handlowym. Niestosujący się do niego mogą ponieść surowe kary, z konfiskatą mienia na czele.

SPOŁECZEŃSTWO

Imperium nie należy do krajów gęsto zaludnionych. Podróżując dzikimi ostępami Cesarstwa przez wiele dni można nie spotkać nikogo, albo nawet znaleźć miejsca gdzie jeszcze nie stanęła ludzka stopa. Mimo tego, Rzesza przoduje w Starym Świecie pod względem liczby mieszkańców. Ma ich ponad 8 milionów. Najgęściej zaludnione obszary obejmują południowo-zachodnią część kraju, najmniej poddanych Cesarza mieszka na wschodnich rubieżach.

Większość ludności zamieszkuje małe wioski i miasteczka, położone wzdłuż szlaków wodnych lub traktów. Zdarzają się jednak wyjątki: pustelnicy lub też ci, którzy są na bakier z prawem, swym domem najchętniej czynią leśne ostępy.

Pozostali poddani Cesarza to mieszkańcy wielkich, kilkudziesięciotysięcznych miast takich jak Altdorf czy Nuln.

Społeczeństwo składa się z przedstawicieli kilku rozumnych ras. Oprócz ludzi, którzy stanowią 65% ogólnej liczby mieszkańców, 10% to krasnoludy, a 5% elfy. Pozostali to półorkowie, nizołki oraz nieliczne grupy gnomów. Część elfów kryje się w mniej uczęszczanych lasach, generalnie jednak Nieludzie stanowią integralną część społeczeństwa i zwykle są traktowani na równi z innymi. Niestety, zdarzają się przypadki rasizmu i to niekiedy zorganizowanego. W ostatnich czasach pojawiły się całe bandy przestępcze, złączone ideologią walki o czystość rasową. Najsłynniejsza działa w Nuln,



a jej członkowie są „słynni” z przypadków zlikwidowania wielu z żyjących w tym mieście elfich handlarzy. Z reguły arystokracja i rządzący potępiają ten proceder, zdarzają się jednak tacy, którzy nakładają na niełudzi większe podatki a nawet osadzają ich wdzielonych gettach.

Ludność Cesarstwa dzieli się na kilka warstw społecznych. Najważniejszą z nich jest **arystokracja**, czyli wyższa szlachta. Należą do niej: cesarz, elektorowie, prawie wszyscy hrabiowie i baronowie. Są to tak zwani Lennicy Korony Cesarzkiej. Kiedy elektorzy, większością głosów, wybiorą spośród swego grona cesarza, ci lennicy osobiście złożą hołd nowemu władcy i przysięgną służyć mu radą i pomocą.

Najwyższą władzę w państwie formalnie posiada **Imperator**. Jako jeden z elektorów pozostaje też władcą swej prowincji. Dodatkowo, pod jego berło wchodziły ziemie cesarskie, należące bezpośrednio do korony. Ziemie takie znajdują w każdej prowincji, obejmują lasy, miasta, wsie a nawet kilka twierdz granicznych. Wbrew pozorom nie jest tego wiele, zaś z każdym rokiem majątek korony szczupleje z powodu nadań cesarskich. Przyjmując władzę i ziemie cesarskie nowo wybrany władca staje się najmożniejszym człowiekiem w Imperium. W związku z tym, elektorzy dbając o swe własne, nieraz partykularne interesy wybierają spośród siebie zazwyczaj człowieka najsłabszego, a po jego wyborze jednoczą się w opozycji przeciw niemu, torpedując każdą prośbę wzmocnienia władzy cesarskiej, a każdą okazję jej osłabienia skwapliwie wykorzystując. Prerogatywy cesarza nie są zbyt szerokie, zważywszy na fakt, iż jest on władcą najpotężniejszego państwa w Starym Świecie. W swojej własnej prowincji pozostaje wciąż władcą dziedzicznym, nie jest ona częścią ziem korony. Cesarz zachowuje nadal swe prawa i obowiązki typowe dla innych władców prowincji. Zazwyczaj jednak nie ma czasu, aby wystarczająco zająć się swoją domeną, bezpośredni zarząd powierza jednemu ze swoich współpracowników, będącemu najczęściej członkiem rodziny. Wobec ziem należnych do korony, władca posiada, oczywiście z pewnymi wyjątkami, uprawnienia podobne elektorskim. Przede wszystkim każda alienacja ziem koronnych musi uzyskać poparcie co najmniej 9 z 15 elektorów, nawet podatki oraz zwołanie pospolitego ruszenia musi być zgodne z wolą szlachty, a w wolnych miastach, ich obywateli. Ważniejsze edykty cesarskie przed ogłoszeniem muszą być opiniowane przez Radę Stanu, która jednak nie ma tutaj prawa weta. To nie wszystkie problemy z niezależnością, z którymi musi borykać się monarcha. W pobliżu Cesarza, przez 400 dni w roku przebywać musi 3 z 15 elektorskich przedstawicieli. Cesarz zobowiązany jest informować ich o miejscu swojego pobytu. Zgody elektorskiej wymaga także szereg innych postanowień władcy: wypowiedzenie wojny, zawieranie traktatów, oraz małżeństw dynastycznych, a nawet wyjazdy monarchy poza granice kraju. Na szczęście, kilka istotnych prerogatyw pozostało w ręku Imperatora: monopolistyczne prawo do bicia monety, otrzymywanie części dochodów z ceł i myt,

opłata za używanie traktów Imperium. Jednym z ważnych uprawnień jest także przymus dostarczania przez kościoły, miasta i elektorów, oddziałów wojskowych i milicyjnych. W rękach władcy pozostaje również sądownictwo na ziemiach koronnych, sprawowane przez wysłanników cesarskich zajmujących się także nadzorem nad ściąganiem podatków, sądownictwem cudzoziemców oraz zdrajców. Jeśli chodzi o sądownictwo, formalnie władca sądzi elektorów oraz rozstrzyga odwołania od wyroków elektorskich, jeśli skazanym jest ktoś należący do wyższej szlachty. W praktyce wiadomo jednak, iż elektorzy pozostają bezkarni, mogą nawet prowadzić prywatne wojny między sobą lub wchodzić w koalicje z państwami ościennymi.

Cesarzowi przysługuje też: prawo stacji i podwód, czyli uprawnienie do zatrzymywania się władcy wraz z orszakiem w dobrach prywatnych, korzystania z gościny w takich miejscach przez jego wysłanników; prawo kaduka - przejmowanie na rzecz dóbr cesarskich spadków pozostawionych bez dziedzica; możliwość wysyłania i przyjmowania w imieniu Korony Cesarzkiej przedstawicieli obcych terytoriów, a więc prowadzenie w imieniu swoim i Cesarstwa (ale nie elektorów) polityki zagranicznej.

Najmniejsze uprawnienia monarcha posiada w stosunku do ziem elektorskich i ludności je zamieszkującej. Właściwie może tylko zarządzać podatkami, zwoływać pospolite ruszenie, wydać edykty lub ustawy karne. Wszystko to jednak wymaga pisemnej zgody elektora, na którego ziemi ma nastąpić gospodarcza lub prawna zmiana, a także, jeżeli taki zwyczaj panuje w danej prowincji to również zgody na przykład szlachty, mieszczan, czy duchownych.

Oprócz cesarza, jak nie trudno zgadnąć, najpotężniejszymi osobami w Imperium są **elektorzy**. Każdy z nich (nie licząc halflinga) dysponuje znacznymi dobrami ziemskimi położonymi głównie w prowincji, którą zarządza - ale nie tylko. Większość elektorów ma posiadłości także w innych prowincjach, należą do nich również niektóre posiadłości miejskie. Przeciętny rozkład posiadłości w prowincji (nie licząc tych miast, które są niezależne lub przynajmniej mają własność ziemi, na której są położone) jest następujący: 2-10% ziemie koronne, 15-25% ziemie elektora, 10-20% ziemie elektorskie oddane w dzierżawę głównie szlachcie lub niełudziom - najczęściej krasnoludom. Reszta dóbr to takie, które są własnością szlachty, duchowieństwa lub rzadko, w zależności od prowincji, niełudzi. Oczywiście, większość każdej ziemi stanowią obszary niezagospodarowane, w których łatwo można znaleźć bezpieczne schronienie. Ten układ pozostawia elektorowi przewagę, którą może spożytkować na wprowadzenie rządów silnej ręki. Szczególnie tam, gdzie siła elektora jest przytłaczająca, jak np. w Talabeklandzie zauważalny jest zanik instytucji demokratycznych. Możliwość władcy decyduje autorytarnie o prawie, podatkach, cłach i pospolitym ruszeniu. Powołuje w poszczególnych miastach i regionach prowincji swych przedstawicieli, którzy nieograniczenie sprawują tam

władzę, ściągając podatki i wydając surowe wyroki w sprawach karnych. W innych prowincjach, takich jak Suddenland czy Wissenland, a także na ziemiach koronnych przeważają rządy bardziej demokratyczne. Tutaj, aby władca nałożył nowe podatki lub powołał ludzi pod broń, wymagana jest zgoda szlachty. Zjeżdża się ona zazwyczaj w pobliże stolicy prowincji, gdzie obraduje nad zaproponowanymi zmianami. Również sądownictwo jest tutaj inne, gdyż sprawują je organa kolegialne, których członkowie są wybierają przez szlachtę lub w miastach przez bogatych mieszczan. Jedynie poborcy podatkowi są tutaj wyznaczani jednoosobowo przez elektora i nie ma na nich wpływu miejscowa ludność, gdyż są oni powoływani spośród ludzi spoza danej okolicy.

Poza elektorami, wśród możnowładców jest wielu mniejszych baronów i hrabiów często spokrewnionych ze sobą i pierwszymi rodami cesarstwa. Formalnie są ich dwie kategorie: znaczniejszych, bezpośrednich lenników cesarskich oraz tych, którzy swój tytuł zawdzięczają jednemu ze świeckich elektorów i są jego wasalami. Obecnie, wobec rozkładu systemu lennego różnica między nimi właściwie się zatarła, a głównym wyróżnikiem znaczenia stała się ilość posiadanej ziemi. Wyższa szlachta jest klasą całkowicie zwolnioną od podatków, ceł i myt, chyba, że wynikają one z dzierżawy, a sądownictwo nad nią mogą wykonywać jedynie cesarz i elektorzy.

Nie mogą być też uwięzieni bez prawomocnego wyroku sądowego, a skazani na karę śmierci lub obcięcie członków mogą się z niej wykupić. Wyjątkiem od tego jest jedynie wyrok skazujący za zdradę państwa, od którego ucieczką może być tylko banicja.

Nieco mniej uprzywilejowaną grupą jest tak zwana **szlachta niższa**. Można do niej zaliczyć wszystkich tych, którzy nie posiadają wyższych tytułów, a którzy legitymują się pochodzeniem szlacheckim. Z najbiedniejszej szlachty rekrutują się urzędnicy elektorscy, zacieżni i najemni żołnierze, wszelkiej maści awanturnicy oraz dworacy. Stanowią oni znaczną część elektorskich wojsk prywatnych, i biją się ramię w ramię z żołnierzami nieszlacheckiego pochodzenia nie uważając się za lepszych w powodu swego urodzenia.

Źródłami dochodu szlachty są handel, opłaty z myt, gospodarka leśna i sprzedaż płodów rolnych.

Wielkie lasy cesarstwa Zapewniają ogromne ilości skór zwierzęcych, miodu i mięsa, zaś rzeki obfitują w ryby. Stąd eksport towarów leśnych jest bardzo nasilony, równy pływacemu z eksportu zboża. Najmniejsze znaczenie ma hodowla i uprawa roślin. Hodowla skupia się głównie na południu Imperium w Wissenlandzie, Suddenlandzie i Averlandzie, a głównymi hodowanymi zwierzętami są owce i krowy, rzadziej kozy i w tamtym rejonie odgrywa dużą rolę (szczególnie dzięki eksportowi wełny do Tilei). Gdzie indziej niemal nie występuje, chyba, że na własne potrzeby. Również mniejsze znaczenie ma uprawa roślin. Owce i warzywa służą jedynie na lokalne potrzeby. Jednak od niecałych stu lat, kiedy to zostały sprowadzone do Imperium pomidor, ziemniak i kukurydza, ten

rodzaj uprawy bardzo się rozpowszechnił i wkrótce (szczególnie ziemniaki) stanie się obok chleba, najczęściej jadanym produktem przez zwykłych ludzi. Jedyną rośliną eksportowaną i to na teren całego Starego Świata jest chmiel, a raczej to, co z chmielu jest wytwarzane. Piwa warzone w Imperium, uważane są za jeden z najlepszych trunków kontynentu.

Imperium jest państwem samowystarczalnym. W jego rozległych granicach znaleźć można wszystkie surowce, jakie potrzebne są funkcjonowaniu państwa i społeczeństwa. Istnieją również spore nadwyżki niektórych materiałów. Prócz wyżej wymienionych Cesarstwo eksportuje biżuterię, broń, bardziej skomplikowane narzędzia, ubiory, sprowadza zaś towary luksusowe i przyprawy.

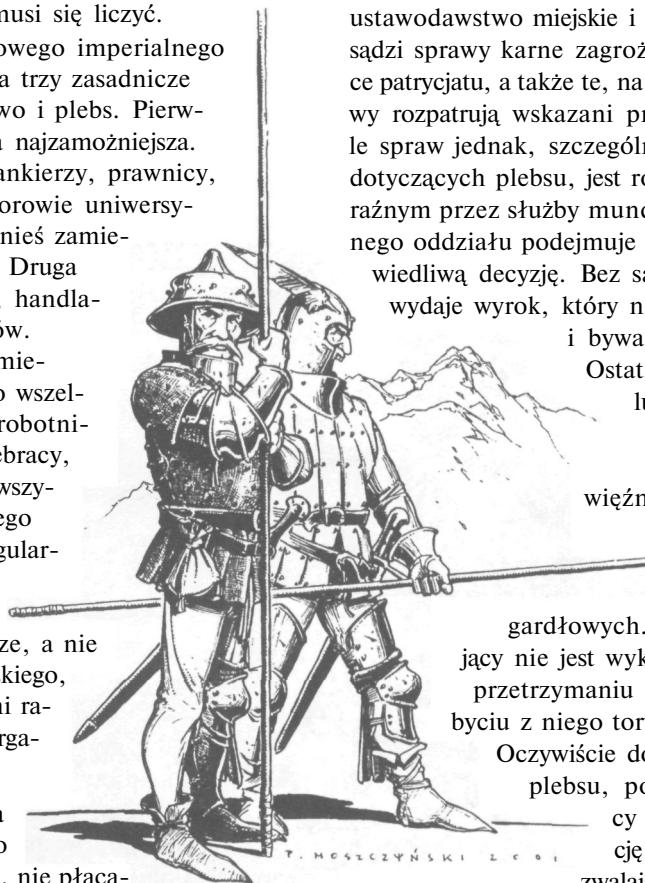
Ciekawie wygląda sytuacja **chłopów** w Imperium. Na wschodzie jest gorsza; chłop może opuścić uprawianą ziemię tylko podczas jednego dnia w roku, pod warunkiem uregulowania wszystkich należności, zaś na zachodzie w każdej chwili, pod tym samym warunkiem. Podobnie, w Lidze Ostermarku z danej wsi może odejść w ciągu jednego roku maksymalnie 4 osoby, natomiast w takim Reiklandzie nie żadnych ograniczeń w tym względzie. Ponadto panowie zachodni dawno już zrezygnowali z pańszczyzny na rzecz czynszu wyznając zasadę, że „z niewolnika nie ma robotnika”, a ci z przeciwnej strony nadal hołdują zasadzie pracy przymusowej. Stąd też szlachta wschodnia jest uboższa. W związku z tym, gospodarka zachodnia jest bardziej wydajna i dochodowa od wschodniej, gdzie często dochodzi do zjawiska ucieczek chłopów. Zachęcają ich do tego dodatkowe dogodności, jakie władze Reiklandu i Nordlandu ustaliły dla nowych kolonistów. Mianowicie ci, którzy chcą zagospodarować nowe tereny, otrzymują wskazane przez władze dobra ziemskie, leżące bezpiecznie, dają im na zagospodarowanie ich i urządzenie się nawet do trzydziestu lat. Przez ten czas, zwany wolnizną, osiedleńcy nie płacą żadnych podatków. Mogą również liczyć na niskoprocentowaną pożyczkę. Kolonizatorzy wybierają spośród siebie osobę najbardziej kompetentną - sołtysa, który staje się reprezentantem grupy. Negocjuje on szczegółowe warunki kontraktu z panem, na jego ręce składana jest pożyczka dla grupy. Dzięki swej pozycji sołtys otrzymuje większą połąć ziemi pod uprawę, nieraz prawo do prowadzenia młyna lub karczmy. Zatrzymuje też dla siebie 1/10 zebranych podatków, za co jest odpowiedzialny przed panem, a także 1/5 sumy uzyskanej z opłat sądowych. Albowiem jako człowiek poważany wśród osadników sprawuje wraz ze starszyzną wioski sądownictwo (prócz spraw „gardłowych”, które rozpatruje wysłannik pański), a karami za różne nadużycia, sprzeczne z prawem miejscowym są głównie kary pieniężne oraz kary cielesne. Z drugiej jednak strony, sołtys zobowiązany jest do służenia radą i pomocą panu, płacenia większych podatków, a także stawienia się konno na wezwanie pospolitego ruszenia. Takie wyekwipowanie jest bardzo kosztowne o jest sporym obciążeniem dla sołtysa.

Proces wyżej przedstawiony, zwany „lokowaniem wsi na prawie reiklandzkim” jest powszechny w całym Imperium. Jednak przedstawione tutaj warunki są właściwe dla północy i zachodu kraju. Zaś na wschodzie obowiązują mniej korzystne reguły dla osiedleńców. Wolnizna jest tu znacznie krótsza, nie przewiduje się udzielania kredytów kolonizatorom, a sądownictwo i pobieranie podatków należy nie do sołtysa (choć ów pobiera mały procent z opłat, o wiele mniejszy niż na zachodzie), a do wysłanników lokalnego możnowładcy.

Kolejną grupą społeczną, o stale rosnącej, dzięki rozwijającemu się handlowi potęgze, są mieszczenie. Poprzez fakt istnienia na terenie Cesarstwa wielotysięcznych miast oraz wielu innych, mniejszych, mieszczaństwo jest ważną siłą społeczną, z którą każdy władca prowincji musi się liczyć.

Mieszkańców standardowego imperialnego miasta można podzielić na trzy zasadnicze grupy: patrycjat, pospólstwo i plebs. Pierwsza z tych grup jest grupa najzamożniejsza. Są to najbogatsi kupcy, bankierzy, prawnicy, lekarze, jubilerzy i profesorowie uniwersytetów. Należą do niej również zamieszkujący miasta magowie. Druga grupa to drobniejsi kupcy, handlarze oraz mistrzowie cechów. Ostatnią, liczącą o liczby mieszkańców jest plebs. Są to wszelkiej maści wolni strzelcy, robotnicy, służący, czeladnicy, żebracy, złodzieje, ładacznicze i ci wszyscy, którzy nie mając stałego zatrudnienia, nie płacą regularnych podatków. Nie mają oni też oficjalnie żadnego wpływu na władze, a nie mając obywatelstwa miejskiego, nie mogą zostać członkami rady miejskiej, ani innych organów miejskich.

W Imperium istnieją dwa rodzaje miast. Pierwszy to miasta wolne, samorządne, nie płacące na zewnątrz podatków i nie zobowiązane do wysyłania oddziałów zbrojnych zwierzchnikowi. Wraz z okolicznymi osadami stanowią niemal udzielne księstwa, a ich status równy jest prowincji elektorskiej. Są to: Middenheim, Nuln i Talabheim. Do drugiej grupy zaliczają się miasta zależne, które podlegają władzy jakiegoś możnowładcy. Na wschodzie, rządzonym niedemokratycznie, nawet patrycjat ma niewiele do powiedzenia, gdyż sprawami miejskimi zajmuje się przedstawiciel możnowładcy. Nawet w tych miastach, w których znajduje się zamek lub pałac będący stałą siedzibą możnowładcy, sam właściciel nie zwraca sobie głowy sprawami miejskimi, byleby do jego kasy wpływały na czas podatki w odpowiedniej wysokości, oraz żeby mieszczenie dostarczali w odpowiedniej ilości zbrojnych ludzi do obsady murów.



Dlatego też mianuje osobę, która będzie dbała o jego sprawę (nie zapomni również o swoich) - namiestnika, odpowiedzialnego za dane miasto, który w ramach swego wynagrodzenia pobiera pewien procent z podatków miejskich dla siebie. Podlegają mu zazwyczaj oddziały wojskowe stacjonujące w danym mieście oraz milicja i straż pożarna - rekrutowane z opłacanych ochotników oraz mieszkańców miasta, którzy, na co dzień pracują w swoim zawodzie, a kilka razy w miesiącu mają obowiązkowe dyżury milicyjne. Milicja w każdym mieście jest słabo wyszkolona i przepiękna, ale tania, więc wszyscy władcy sprzyjają istnieniu tej formacji. Namiestnikowi podlegają również poborcy podatkowi, zbierający podatki za działalność gospodarczą oraz od nieruchomości, często też myto przy bramach miejskich. Do namiestnika należy też ustawodawstwo miejskie i sądownictwo. Samodzielnie sędzi sprawy karne zagrożone gardłem oraz dotyczące patrycjatu, a także te, na które ma ochotę. Inne sprawy rozpatrują wskazani przez niego sędziowie. Wiele spraw jednak, szczególnie tych drobniejszych oraz dotyczących plebsu, jest rozpatrywanych w trybie doraźnym przez służby mundurowe, gdzie dowódca danego oddziału podejmuje często niesłuszną i niesprawiedliwą decyzję. Bez sądu, obrońcy oskarżonego wydaje wyrok, który nierzadko brzmi: „powiesić”

i bywa wykonywany natychmiast.

Ostatnio jednak, z powodu wielu pomyłek w trakcie stosowania trybu doraźnego i zbyt szybkiej likwidacji więźniów, uniemożliwiającej ich przesłuchanie, namiestnik jest informowany na bieżąco o sprawach gardłowych. Ewentualny wyrok skazujący nie jest wykonywany od razu, lecz po przetrzymaniu skazanego w lochu, wydobywaniu z niego torturami zeznań.

Oczywiście dotyczy to przede wszystkim plebsu, ponieważ bogatsi mieszkańcy miasta mogą opłacić kaucję zwalniającą więzienia i pozwalającą odpowiadać z wolnej stopy.

Dodatkowo szanowani obywatele miejscy mogą ręczyć za siebie lub za kogoś słowem, co powoduje podobny skutek. Plebs jednak nie jest w tak złej sytuacji, jak by się mogło wydawać - wielu uliczników posiada znajomości wśród straży miejskiej oraz w świadku przestępczym i jeśli coś tam znaczą, to jest duża szansa, że wywiną się od odpowiedzialności.

W wolnych miastach, oraz tych cieszących się swobodą, sprawy wyglądają nieco inaczej. Różnica jest przede wszystkim taka, że zamiast namiestnika rządzi rada miejska złożona albo z samego patrycjatu, albo też z pospólstwa. Wykupiwszy urząd namiestnika z rąk władcy i nazwawszy go wójtem lub w większych miastach burmistrzem, na nim scedowali władzę wykonawczą, zachowując dla siebie sądownictwo i ustawodawstwo. Burmistrz wybierany jest przez radę miejską

na okres od roku do trzech i w każdej chwili mogący być odwołanym przez większość, wykonuje poprzez wybranych przez siebie ludzi zarządzenia i uchwały rady. Jest naczelnym dowódcą miejskich sił milicyjnych oraz przełożonym poborców podatkowych. Za swą pracę pobiera godziwe wyposażenie. Rada miejska decyduje o nowych prawach, podatkach i zwyczajach na terenie miasta. Zasiadający w niej przedstawiciele patrycjatu i pospólstwa wybierają z grona obywateli miejskich kilka składów sędziowskich, które za odpowiednim wynagrodzeniem i przy pomocy wykształconych prawników wykonują sądownictwo.

W wielu miastach istnieje wyraźny konflikt pomiędzy patrycjatem, a pospólstwem, więc sesje rady miejskiej bywają bardzo gorące (dochodzi czasem do rękoczynów). Tam zaś, gdzie cechy są wyłączone ze sprawowania władzy, często wybuchają zorganizowane strajki i protesty cechów, przeciwko władzy patrycjatu. Kupcy i bankierzy, bowiem nie działają indywidualnie. Praktycznie wszyscy są zrzeszeni w **gildiach kupieckich**, które są podzielone między sobą według kryterium towarów, jakimi handluja, walcząc ze sobą o wpływy. Każda gildia posiada w swym łonie nieliczną, ale nieźle zorganizowaną i wyszkoloną najemną milicję gospodarczą, która zajmuje się zwalczaniem nieuczciwej konkurencji - handlujących bez zgody gildii. Każdy jej członek wpłaca w miesiącu niewielki procent od swoich zysków, który jest przeznaczany na działalność organizacji. Gildia niekiedy wyznacza taryfy cenowe na towary, od których odstępstwo jest surowo karane. Są to minimalne i maksymalne ceny, za jakie dane towary mogą być zbywane.

Rzemieślnicy również posiadają swoje gildie/cechy - z tym, że nie łączą się w związki międzymiastowe tak, jak niektórzy kupcy. Cechy dzielą się ze względu na wykonywany fach. Na czele wszystkich cechów stoją mistrzowie cechowi - doświadczeni i wykwalifikowani rzemieślnicy, z których każdy posiada własny zakład. U większości mistrzów praktykuje kilku czeladników, którzy po zakończonym, dłużej niż stażu muszą zdać egzamin mistrzowski, po którym dopiero będą mogli zostać pełnoprawnymi członkami cechu i utworzyć swój zakład. Jednak, by nie tworzyć konkurencji dla starszych członków cechu, wymagane stawiane czeladnikom podczas egzaminu są bardzo wysokie, a opłaty jeszcze wyższe. Stąd często dochodzi do strajków zorganizowanych

grup czeladniczych przeciwko wyzyskowi, a sami czeladnicy zakładają swe warsztaty bez zezwolenia. Są one brutalnie zwalczane przez milicję gospodarczą cechów.

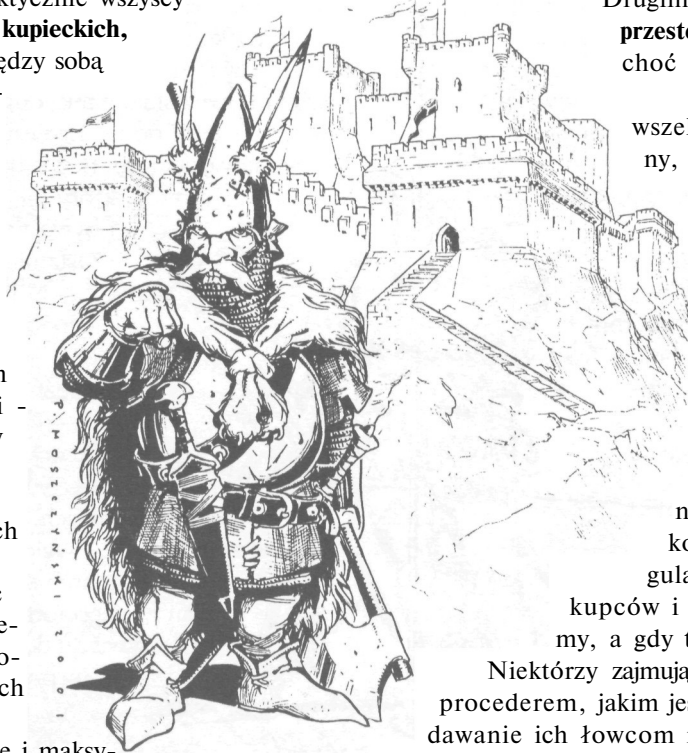
Gildie mają znaczący wpływ na życie miasta (chciba, że nie pozwala na to namiestnik, ale nawet wtedy są one spore), troszczą się również o swoich członków, gdy ci popadną w tarapaty. Prowadzą ich sprawy w postępowaniu sądowym poprzez wykwalifikowanych prawników, opiekują się kalekami i starcami, będącymi kiedyś aktywnymi członkami organizacji, a także dbają o ich rodziny.

Oprócz wyżej wymienionych istnieją specjalne rodzaje gildii. Pierwsza z nich to **gildia magów**, z którą (jeżeli takowa jest w mieście) liczą się wszyscy. Wyjątkowo dobrze dba o swoich członków, a dzięki swym możliwościom jej wpływy są rozległe, każdy zamach na nią jest skutecznie neutralizowany, zaś sprawcy zazwyczaj likwidowani.

Drugim rodzajem gildii są **gildie przestępcze**, które mają spory, choć sekretny wpływ na życie miejskie. Należą do nich wszelkiego rodzaju szumowiny, złodzieje, żebracy, hieny cmentarne oraz większość ładacznic (nie wszystkie, gdyż niektóre zamtuzy są prowadzone przez władze miejskie). Przywódcy takiej gildii są zazwyczaj najlepiej poinformowanymi ludźmi w mieście, a jej działalność jest przez nich ściśle kontrolowana. Zbierają regularne haracze, przekupują kupców i strażników, okradają domy, a gdy trzeba, potrafią też zabić.

Niektórzy zajmują się również haniebnym procederem, jakim jest łowienie ludzi i sprzedawanie ich łowcom niewolników. Najbardziej „stynie” z tego Nuln, który dzięki swym rozległym kanałom ściekowym jest wspaniałym miejscem do przetrzymywania niewolników.

Ostatnią grupą społeczną, znaczącą dużo w Cesarstwie, jest **duchowieństwo**. Z uwagi na politeizm panujący w Imperium, oraz brak wyraźnie dominującej religii, osób tego stanu jest wiele. Duchowieństwo dzieli się na dwie gałęzie - rycerską oraz uczone. Do pierwszej z nich zaliczają się wszystkie zakony rycerskie, które posiada większość religii. Zakony te, zarówno w ramach swego wyznania, jak i pomiędzy nimi ostro rywalizują ze sobą. Każdy zakon pragnie udowodnić swą wyższość nad pozostałymi. Stąd częste swary i kłótnie, niekiedy prowadzące do pojedynków i starć zbrojnych. Rycerze zakonni są kwiatem rycerstwa imperialnego, więc bycie którymś z nich to nie lada honor.



W zakonach rycerskich bardzo widoczna jest nierówność stanowa, albowiem dla osób spoza szlachty, wstąpienie do takiej organizacji jest właściwie niemożliwe, a jeśli nawet się odbędzie, przed młodym wojownikiem zamknie się droga ku wyższym godnościom w zakonie.

Uczeni duchowni mają pod tym względem znacznie lepiej. Zgłębiać tajniki nauki swego boga i doktryny przez niego głoszonej może każdy, kogo wiara jest silna i trwała, a umysł na tyle pojętny, aby zgłębiać arkana tej wiedzy. Tutaj również o wiele łatwiej uzyskać dar od boga. Także spory prowadzone między kapłanami różnych religii charakteryzują się o wiele większą kulturą; choć swary bywają zażarte, właściwie nie dochodzi do rękoczynów. Władze starają się raczej nie angażować w kłótnie religijne legalnych wyznań, a jeśli już tego dokonają to stają zazwyczaj po stronie Sigmara lub Ulryka. Kościoły religijne i ich hierarchowie są bardzo potężni i bogaci. Co prawda, zwykli mnisi i nowicjusze nie posiadają wyjątkowych zdolności, ani majątków, ale znaczniejsi dostojnicy, prócz wielkiej mocy magicznych, uzyskanych dzięki łasce boga, mają rozliczne majątki i rozległą władzę. Wielki Teogonista, arcylektorzy, czy Ar-Ulryk posiadają ziemie równie wielkie jak niejeden hrabia lub baron. Dodatkowo, same Kościoły posiadają rozległe posiadłości ziemskie. Stąd ich olbrzymi wpływ na władzę. Można przyjąć, że często w otoczeniu wielmoży znajduje się doradczący mu czarodziej, zaś jeden lub kilku kapłanów bywa zawsze. Mówi się, że to właśnie kultury, a nie wywiad Imperium posiadają najwięcej informacji o mieszkańcach Cesarstwa i przez to mają spory wpływ na politykę wewnętrzną i zagraniczną państwa.

Ich wpływ jest również widoczny w miastach i wsiach. Na posiedzeniach rady miejskiej, w otoczeniu namiestnika czy wójta często można zauważyć obserwatorów z ramienia kościoła. Nawet w obradach zapytałej wioski, wśród starszyny zauważa się gospodarza pobliskiej kapliczki.

Kapłani mają spory wpływ na sądownictwo. W każdym postępowaniu sądowym duchowni biorą udział, będąc albo jedynymi sędziami, należąc do składu sędziowskiego lub jedynie doradzając juryście. Baczą na wszelkie odstępstwa od wiary, do jakiej podsądny się przyznaje, a także szukają znamion Chaosu, zarówno w mowie, jak i umyśle bądź ciele. Jeżeli takowe wykryją, stawiają wniosek o oddanie oskarżonego pod jeden z trybunałów inkwizycji. Oficjalnie, tylko one są władne rozpatrywać sprawę z zakresu herezji.

Do ścigania zbrodniarzy - heretyków, każdy Kościół (prócz Shallyi) posiada własnych łowców czarownic, którzy z okrucieństwem rozprawiają się ze złapanymi na gorącym uczynku, a tych, którzy przeżyją doprowadzają pod sąd inkwizycyjny. Przy każdej większej świątyni można spotkać łowców w czarnych płaszczach i kapeluszach. Są często fanatykami, każde podejrzenie zamieniającymi w pewnik, ponadto łowcy poszczególnych bóstw rywalizują ze sobą. Wbrew powszechnej opinii, nierzadko działają w grupach, szczególnie tam, gdzie skażenie Chaosem jest poważne. Na czele

takiej grupy stoi zasłużony łowca, który obok typowych umiejętności właściwych łowcy czarownic, posiada głęboką wiedzę teologiczną i prawniczą. Zwany jest często inkwizytorem, a wszyscy okazują mu szacunek. W razie potrzeby, taka osoba może w każdej chwili przejąć dowodzenie np. nad całkowicie świeckim oddziałem zbrojnych i rozkazać mu ściganie heretyka, a ci, którzy się nie posłuchają mogą zostać potraktowani jako sprzymierzeńcy ściganego.

Najbardziej aktywnymi kościołami na terenie Imperium są kościoły Sigmara i Ulryka, więc kapłanów tych religii jest najwięcej, jednakże również inne mają swych licznych przedstawicieli w wielu kręgach i wpływ na wiele spraw.

Wpływ kościołów jest także silny na uniwersytetach, w szkołach i szkołkach, bowiem 70% nauczycieli to osoby duchowne, a co za tym idzie, dzięki edukacji oddziałują na młode pokolenia. Szczególnie dużo kapłanów i nowicjuszy bierze udział w procesie nauczania podstawowego, używając szkoły do wpływania na ciemnych wieśniaków. Nie bez znaczenia jest również fakt wykładania słowa bożego z ambon na codziennych mszach i kazaniach, na których frekwencja jest spora. W ten sposób bogowie, poprzez swoje służby kształtują nowe pokolenia wiernych, czujących wielki szacunek do boskich urzędników.

Dzięki swoim rozległym majątkom, Kościoły prowadzą działalność gospodarczą, przynoszącą im spore bogactwa. Część dochodów przeznaczają na cele charytatywne. Przy wielu świątyniach i klasztorach można znaleźć przytułki dla ubogich, którzy otrzymują schronienie i żywność, leprozoria dla dotkniętych chorobami, domy opieki dla kalek i starców, a także sierocińce dla porzuconych dzieci. Z uwagi na dobroczynny charakter tych miejsc strudzony podróżny może tu odpocząć i uzyskać opiekę medyczną, a niektóre z tych przybytków to prawdziwe szpitale.

Aby ostatecznie scharakteryzować ludność zamieszkującą Imperium nie można pominąć **innych ras**, które stanowią przecież mniej więcej 35% ogółu społeczeństwa. Zaczynając od **mieszkańców** należy stwierdzić, że podlegają oni jak najbardziej ludzkim prawom i zwyczajom, a będąc najczęściej dziećmi z nieprawego łoża praktycznie nie zdarza się, aby byli posiadaczami tytułów szlacheckich. Niektórzy z nich, dzięki własnej pracy i poświęceniu zostają uszlachceni, stając się szlachtą drugiej kategorii, pogardzaną przez bractwo szlacheckie i dopiero ich potomkowie mogą się cieszyć z pełni praw przysługującej swemu stanowi. Są to jednak wyjątki. Znacznie więcej jest przypadków mieszkańców, którzy zostają obywatelami miejskimi. Przytłaczająca zaś liczba spośród nich to miejski plebs, wieśniacy, najemnicy, grasanci bądź zbójcy. Będąc pogardzanymi przez obie rasy, z których się wywodzą, są zazwyczaj rozgoryczeni i zbuntowani, co często doprowadza ich na przestępczą drogę. Dlatego też inni patrzą na nich z podejrzliwością i nieufnością.

Inaczej wygląda sytuacja **elfów**. Wysokich praktycznie nie spotyka się w cesarstwie, oprócz dyplomatów przebywających w Altdorfie. Jeszcze mniej znani są ich

mroczni pobratymcy, którzy nawet nie utrzymują stosunków dyplomatycznych z Cesarstwem. Leśne elfy nie podlegają władzy ludzkiej, zaś ci z nich, którzy wyruszyli w daleki świat na poszukiwanie przygód są traktowani jak wolni ludzie - robotnicy, najemnicy czy minstrele, przez swych pobratymców zaś często wyklinani. Ostatnią, najbardziej zżyłą z ludźmi kategorią elfów są elfy morskie, parające się przede wszystkim handlem, znane z doskonałej znajomości fachu kupieckiego i wysokiej jakości towarów. Zamieszkują one duże nadbrzeżne miasta, gdzie trzymają się razem, mając własne dzielnice. Są traktowane przez władze w taki sam sposób jak inni kupcy imperialni, pozwala im zachować własne obyczaje oraz rządzić się według własnych praw. Jedynie w sprawach karnych, a także w tych, gdzie istnieje pierwiastek ludzki, jurysdykcja jest sprawowana przez sądownictwo miejskie.

Podobny status jak elfy morskie posiadają rasy: **krasnoludy**, **gnomy** i **halfingi**. Zamieszkują one zarówno miasta, jak i wioski i tak, jak elfy rządzą się własnymi prawami, z podobnymi jak one wyjątkami. Halfingi niemal zmonopolizowały gastronomię, stanowiąc 80% kucharzy. Również **gnomy** i **krasnoludy** nie próżnowały. Ich wyroby rzemieślnicze znane są ze swej solidności i doskonałego wykonania, a nowe wynalazki wprowadzają w zachwyt nawet koronowane głowy.

Z tego rysu wyłania się obraz nie ludzi, jako pełnoprawnych mieszkańców Imperium. Jednakże nie jest tak do końca. Czasami zdarzają się przypadki nietolerancji wobec innych ras, a sądy są surowsze dla nie ludzi. Dodatkowo, w niektórych ziemiach inne rasy są zobowiązane do płacenia dodatkowych podatków za siebie i swoje towary lub nieruchomości, zamieszkiwania określonych dzielnic miejskich oraz wysyłania spośród swoich dodatkowych żołnierzy do służby cesarskiej. Mają też trochę innych ograniczeń - gdziekolwiek małżeństwa z ludźmi są zakazane, utrzymywanie ludzkiej służby przez nich niedozwolone itp. Zatem w praktyce mimo swych niewątpliwych zalet nie ludzie są nieco upośledzeni pod względem prawnym, gospodarczym i osobistym. Inne rasy nie mają żadnych praw.

Tak właśnie w przybliżeniu przedstawia się najpotężniejszy kraj w Starym Świecie - Imperium, który jak niektórzy dostrzegają, staje się kolosem na glinianych nogach i wkrótce może się rozpaść na szereg zwaśnionych ze sobą, zwalczających się wzajemnie, niezależnych księstw.

ARCHITEKTURA I SZTUKA

Architektura w Imperium zdominowana jest przez styl gotycki. Obecny jest on tutaj w swojej najpełniejszej formie. Przywędrował z Bretonii słynącej z lekkich, niewyobrażalnie strzelistych konstrukcji i delikatnych, nagromadzonych w dużej ilości zdobieć. Imperium odkrywa i szybko akceptuje nowy styl budownictwa dający ogromne możliwości kształtowania budowli. Funkcjonuje on jednak w państwie Karla Franza w odmienny sposób.

Na zachodzie widoczne są wyraźnie wpływy bretońskie, owocujące jeszcze większym naciskiem na wertykalizm, smukłość i dekoracyjność. Im dalej na wschód, tym bardziej monumentalna i warowna staje się architektura, tym więcej czerpie z potężnych, obronnych zamczysk z Kisleva. O ile na północy konstrukcje wznosi się z cegły, na południu dominuje kamień. Pewien wyjątek stanowić mogą jedynie trzy miasta: stolica Altdorf oraz Nuln, z racji nowego stylu, zapoczątkowanego w Tilei a zdobywającego już duże popularność, oraz Middenheim, gdzie nie mieszkańcy, a raczej sama przyroda decyduje o ukształtowaniu urbanistycznym miasta. Co by nie mówić Imperium warte jest zainteresowania przyjezdnych, choćby z racji dużej liczby ciekawych i pięknych zabytków.

ARCHITEKTURA SAKRALNA

Najbardziej charakterystyczną sakralną budowlą Imperium jest **katedra gotycka**, ma ona formę nieco inną w każdym regionie. Zmiany uzależnione są także od tego, któremu z bóstw jest poświęcona. Ogólnie jednak przyjąć można pewien schemat takiego kościoła. Konstrukcja znajduje się z reguły na głównym placu miasta, jest położona wyżej niż inne zabudowania. Bardzo wysoka, upiękuszona niemal w całości dekoracją rzeźbiarską. Koronkowa niemal struktura budowli, delikatne, misterne sklepienia i twarze posągów: rycerzy, bohaterów i świętych spoglądających na tłum kamiennymi oczami. Niesamowite nagromadzenie elementów mających wzmocnić wrażenie lekkości: długie pinakle, sterczyny, oraz wysokie, ostrołukowe galerie. Ze szczytów katedry pochylają się kamienne maskary, obraz ogromnego talentu i dziwnej wyobraźni anonimowego artysty. Całość otacza sieć niemal pajęczych, ozdobnych konstrukcji, będących w rzeczywistości systemem przypór mających odciążyć sklepienie, przenieść ciężar na podstawę. Światło wpada do wnętrza przez, długie na całą wysokość budowli witrażowe okna, wypełnione kamienym laskowaniem i maswerkami. We wnętrzu uwagę przykuwają przepiękne gwiazdaste sklepienia.

Dwie religie równorzędnie walczą o pierwszeństwo w Imperium. Kult Sigmara i Ulryka powoduje tworzenie coraz to nowych arcydzieł na chwałę bogom. Jedną z najpiękniejszych budowli poświęconych Sigmariowi jest Wielka Katedra w Altdorfe. To mierzące 150 m dzieło tworzyły i przebudowywały pokolenia, co powoduje jej specyficzny wygląd, nie mieszczący się w ramach jednego stylu. Halowy układ budowli, jej masywne, kamienne, proste ściany to jedyna pozostałość dawnego wizerunku. Z chwilą pojawienia się gotyku, wąskie, małe okna poszerzono i wydłużono, nadając im jednocześnie kształt ostrołuku. Ich ramy wypełniły barwne, kunsztowne witraże przedstawiające sceny z życia Sigmara. Dobudowano także poprzeczną nawę - transept, która nadała budowli kształt krzyża łacińskiego. Podwyższono także nawę środkową. Z czasem słynni tileańscy architekci przeformowali projekt ustawienia trzech złotych kopuł wieńczących ramiona transeptu i skrzyżowanie naw, oraz jednej,

przykrywającej przedsionek świątyni. Miejsce starych drewnianych wrót zajmuje obecnie ozdobny ostrołukowy portal. Surowe wnętrze katedry, oświetlone jest jedynie rozedrganym, kolorowym światłem, sączącym się przez witraże. Wzrok przykuwa natomiast ogromny szafiasty ołtarz, będący dziełem prężnie działającego w Altdorfie warsztatu snycerskiego. Ołtarz składa się z szafy głównej, gdzie znajduje się scena hołdu, jaki dwór i lud składają dumnie kroczącemu w stronę widza Sigmarowi. Młot, który trzymają drewniane ręce to rzeczywista broń, robota krasnoludzkich mistrzów. Zachwyca niesamowity realizm i ekspresja tej jakby zatrzymanej w pół ruchu sceny. Kolorowe światło migocze na wypolerowanych złoceniach i bogatej polichromii. Dwa boczne skrzydła mieszczą po dwie kwatery z pomniejszymi epizodami ziemskiej egzystencji bohatera. To zapierające dech w piersi dzieło ufundowane jest przez radę miejską Altdorfu.

Drugą, charakterystyczną budowlą jest świątynia w Nuln. Tu rodzi się nowa idea, zapoczątkowana przez tileańskich myślicieli,

o której dyskutuje się na salach tutejszego uniwersytetu: chęć odkrywania filozofii, badania kultury, czerpania z dorobku wielkich cywilizacji.

Stąd kontakty z Arabią, pragnienie poznania Elfich

Królestw. Znajduje to odbicie także w architekturze.

Pierwsza tego oznaka to przemiany w zabudowaniu miasta. Świątynia Vereny zbudowana jest przy końcu gościńca prowadzącego przez bramę główną. Dwa trakty przecinają miasto krzyżując się w jego centrum, tam też umiejscowiona jest świątynia. Budynek na planie kwadratu, prosta fasada, którą w połowie dzieli poziomy gzyms, wsparty na sześciu wysmukłych kolumnach. Środkowa przestrzeń między kolumnami jest wyższa i tworzy zamkniętą łukiem bramę. Za kolumnami znajdują się niewielkie podcienia i właściwe wejście do świątyni. Całość wieńczy niewielkie, okrągłe piętorko zakończone balustradką. Budowla ta ucieleśnia niespotykane wyważenie form. Harmonia, prostota i piękno osiągnięte poprzez matematyczne wyliczenia, potęgę ludzkiego umysłu. Oto prawdziwy hołd złożony bogini nauki.

ARCHITEKTURA OBRONNA

Wschodnia część kraju, a w szczególności pogranicze, mniej już ozdobne i reprezentacyjne, ukazuje oczom przyjezdnych zabudowania z czasów daleko wcześniejszych, typowo kislevską potęgę zameczysk i twierdz. Tu króluje przebudowany nieco na nowo formy romanizm. Grube kamienne mury podparte masywnymi szkarpami, proste i funkcjonalne sklepienia

kolebkowe, które wznoszą się na potężnych filarach lub kolumnach, wąskie otwory okienne. Budowla posiada zwartą kompozycję, którą tworzą odpowiednio proporcjonalnie zestawione najprostsze bryły geometryczne. Jediną ozdobą zastosowaną przez budowniczych jest relief - płasko rzeźbiona dekoracja zdobiąca portale wejściowe, i elementy konstrukcji (kapitele kolumn, wsporniki itp. zgodnie z prawem „ramy architektonicznej”) ściany we wnętrzach kościołów upiększały freski. Na zewnątrz dekoracje stanowiły liczne fryzy arkadowe. Często stosowanym elementem konstrukcji charakterystycznym dla zabudowań w tym stylu są wieże o różnym przekroju. Nawet świątynie (choć tego rodzaju nie ma już w Imperium zbyt wielu, mają charakter twierdz.)

Imperium to państwo starannie strzegące bezpieczeństwa swoich granic, ufne w potęgę rycerskich zakonów. Wiele tu miast posiada potężne fortyfikacje, wielu

możnowładców ma swoje siedziby w warowniach. Wyróżnić możemy dwa podstawowe typy zamków: nizinne, mające regularny prostokątny kształt, budowane zazwyczaj z cegły; oraz wyżynne o kształcie nieregularnym, zależnym od ukształtowania terenu.

Przykładem świecą przede wszystkim zamki typu klasztorno-obronnego zakonników Sigmara i Ulryka. Składają się z ogromnego zespołu zabudowań podzielonego na: zamek wysoki, mieszczący sam klasztor, kaplicę

i siedziby mnichów (budowla położona wyżej, ceglana z wieżyczkami na narożach, dziedzińcem, na którym znajdowała się wysoka wieża „donżon” ostatni bastion oblężonych) oraz zamek niższy obejmujący wszelkie zabudowania gospodarcze, oddzielony od zamku wysokimi murami oraz fosą ze zwodzonym mostem.

Ważnym elementem systemu obronnego Imperium stanowią twierdze. Szczególnie ważne są te na pograniczu. Twierdza na Przełęczy Czarnej Ognia to jedno z najstarszych i najpotężniejszych dzieł architektury obronnej. Uderza ogromem, surowością i potęgą. Grube mury z białego kamienia podkreślają prostotę trzech połączonych ze sobą masywów: potężnej kwadratowej budowli z dziedzińcem wewnątrz oraz strzegących jej z obu stron dwóch, dużo wyższych wież.



Wysoko znajdują się wąskie otwory okienne. Mur części środkowej obwiedziony zębatymi blankami, za którymi znajdują się miejsca dla obrońców rażących z broni strzeleckiej, tudzież lejących na dół rozgrzaną smołę. Wysoko na murach znajdują się służące właśnie do tego machikuły, zawierające otwór w podłodze, konstrukcje obronne. Ze szczytów baszt, czujne oczy bez ustanku pilnują czy na przełęczy panuje spokój. Załoga w dużej części rekrutuje się z wojowników krasnoludzkich. Stale rezyduje tutaj oddział zbrojnych, a także gońców gotowych w razie niebezpieczeństwa zawiadomić pomoc. Granicę patrolują grupy żołnierzy i pograniczników. Temu olbrzymowi konkurencję robić może jedynie forteca na Przełęczy Uderzającego Topora-dzieło wprawnych rąk krasnoludzkich kamieniarzy, kowali i architektów.

Zamki Sylvanii to kolejna ciekawostka, jaką kryje Imperium. Są to budowle o dosyć regularnym, prostokątnym kształcie, na rogach znajdują się kwadratowe wieżycy zwieńczone blankami. Zameczyska te sprawiają wrażenie tym groźniejsze, z racji specyficznych właścicieli: arystokracji owianej podejrzliwościami i legendami ludu. Ową złą, tajemniczą sławę podkreśla jakby specjalnie wygląd budowli: mury wzniesiono z niespotykanego, smolście czarnego kamienia niezwykle gładkości nieco przypominającego granit. W regionie tym zdaje się panować moda na dekorację rzeźbiarską rodem z gotyckich katedr. Stąd częste tu przyczajone nad bramą, niczym milczący strażnicy, skrzydlate chimery, w których lud tutejszy widzi zaklęty w kamień pomiot Chaosu. Całości obrazu dopełniają skrzypiące, kute w metalu, dziwne powyginane łodygi roślin na wysokich, tkanych jakby w metalu furtach, oraz posępne, zdziczałe ogrody gdzie przechadzają się niekiedy zamyśleni właściciele tych mrocznych rezydencji.

ARCHITEKTURA MIEJSKA

Miasta w Imperium wznoszone według pewnych stałych założeń: regularny plan, którego centrum stanowi rynek, przy którym skupiały się kościół, ratusz oraz domy bogatszych i poważanych mieszkańców. Od rynku rozchodzą, przecinając się pod kątem prostym główne ulice, biegnące w stronę bram miasta. W założeniu całość miała tworzyć coś na kształt ogromnej szachownicy. Wygląd miast różny jest zasadniczo od tych planów. Przede wszystkim z racji bezpieczeństwa miasta, większość jest otoczona potężnymi murami, co uniemożliwia jego dalsze rozrastanie. Miasto jednak musi ciągle powiększać się, dostosowywać do stale rosnącej liczby mieszkańców. Rozbudowuje

się, więc w miarę możliwości wewnątrz. Ulice stają się coraz węższe, piętrowe kamienice ceglane i kamienne są bardzo wąskie, najczęściej dwuokienne, white jakby na siłę w ciasne uliczki. Regularny plan, szczególnie w mniej reprezentacyjnych częściach miasta został już dawno zalany przez narosłą latami klaustrofobiczną zabudowę. Architektura mieszkalna w bogatszych dzielnicach podkreśla strzelistość poprzez spadziste dachy i ceglane ozdobne sterczyny.

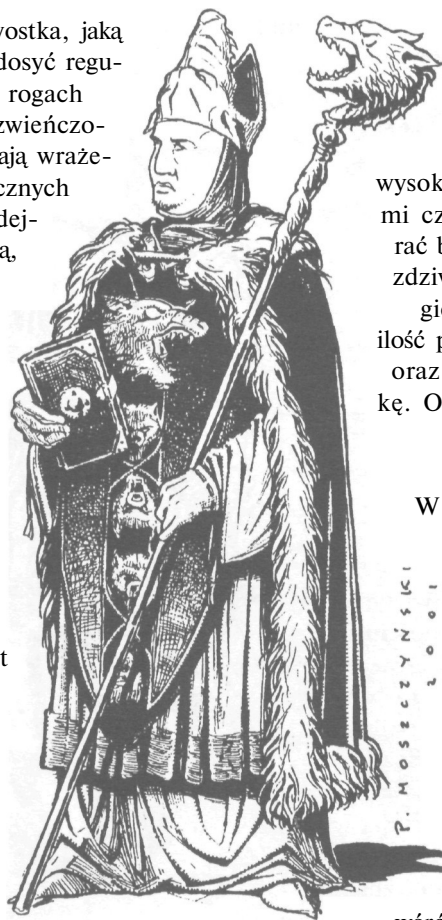
Drugą po katedrze główną budowlą jest ratusz. Jest to zazwyczaj piętrowa konstrukcja z wysoką wieżą, ostrołukowymi oknami, ma tutaj swoją siedzibę rada miejska.

Do poważnych instytucji publicznych należą także uniwersytety. Akademia w Nuln oraz Szkoła Magii, na uwagę zasługuje szczególnie ta druga. „Trzy wieże” to znany i ceniony ośrodek nauczania oraz siedziby najtęższych głów Starego Świata. Wygląd uczelni może znieść każdego: trzy wąskie, wysokie, bielone wieżycy ze stożkowatymi czerwonymi dachami zdają się zawierać bardzo mało miejsca, tymczasem ku zdziwieniu młodych adeptów sztuk magicznych uniwersytet mieści ogromną ilość przestronnych sal, długich korytarzy oraz niesamowitych rozmiarów bibliotekę. O tak, magia potrafi czynić cuda.

RZEMIOSŁO ARTYSTYCZNE

W miastach Imperium prężnie rozwijają się licznie warsztaty, gdzie pod kierunkiem doświadczonych mistrzów mogą się kształcić uzdolnieni oraz co bogatsi czeladnicy. Rozwijają się szkoły snycerskie, czemu sprzyja popyt na stawiane w katedrach ogromne, polichromowane szafiaste ołtarze (szczególnie piękny, poświęcony Sigmarowi znajduje się w Wielkiej Katedrze w Altdorfie). Także złotnictwo to poważany i dobrze płatny zawód wśród tutejszych rzemieślników. Bez ich

dokładnych „złotych” rąk nie było by przepięknych insygniów władzy cesarskiej, zastawy, na której jada cała niemal arystokracja oraz, co niewątpliwie załamałoby wiele dworskich cór i bogatych mieszczek, kunsztownej biżuterii. Imperium poszczycić się może również słynną szkołą iluminatorską, mieszczącą się przy klasztorze Vereny w Nuln. Zatrudnieni tam zajmują się także introligatorstwem. Księgi z precyzyjnymi malarskimi zdobieniami, owoce długiej pracy tutejszych mistrzów są chlubą bibliotek i prywatnych kolekcji magów oraz arystokracji całego Starego Świata. W dziedzinie malarstwa króluje miniatura, oraz ściśle powiązane z architekturą malowidła ściennie. Nieco mniejsze uznanie przypada w udziale malarstwu tablicowemu.



ERIN

KRAJ ZWANY ERIN

Erin (Aeryn), w Starym Świecie zwany także Hibernią, to mała wyspa leżąca na zachód od Albionu, kraj deszczów, mgieł i zielonych łąk. Choć od brzegów kontynentu dzieli go wiele mil, mieszkańcy Hibernii utrzymują w miarę intensywne stosunki ze stałym łądem, zarówno handlowe, jak też kulturalne i wojskowe. Kraina ta zazwyczaj postrzegana jest przez mieszkańców Starego Świata jako kraj barbarzyńców. Mało kto zdaje sobie sprawę, iż na poezji i muzyce tych „barbarzyńców” wzoruje się większość trubadurów i minstreli, a dzięki skrupulatności erieńskich mnichów, mieszkańcy kontynentu mogą posługiwać się dziś językiem klasycznym, nie skalanym żadnymi naleciałościami. Wspaniałą kulturę Erinu tworzyli twardzi, niepokorni ludzie, którzy - choć na codzień serdeczni, gościnni i kochający zabawę - w potrzebie potrafili zmienić się w bezlitosnych, odważnych do szaleństwa wojowników, z determinacją broniących swej wolności. Gdy zaś złe czasy zmuszają ich do opuszczenia rodzinnych stron, walczą w najemnych armiach Starego Świata, udowadniając w ten sposób, iż w potrzebie potrafili być także świetnymi, pełnymi fantazji żołnierzami.

Kto więc naprawdę żyje wśród zielonych łąk Erinu? Przekonaj się sam...

HISTORIA

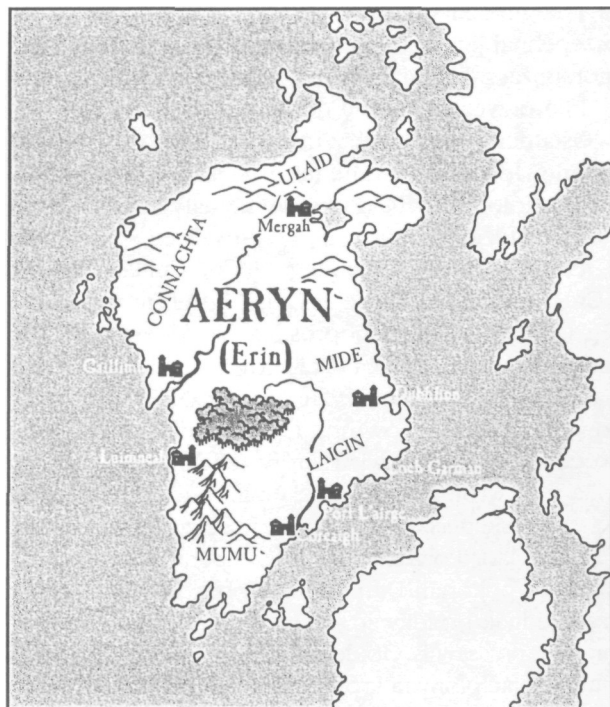
Dzieje Erinu zachowane zostały głównie dzięki tradycji ustnej - wielkim cyklom poetyckich opowieści, opiewających czyny bogów i bohaterów. Historie te w prawie niezmienionej formie przetrwały przez wiele stuleci w pamięci ludu i możliwych, uwieczniane pieśniami wędrownych bardów i nadwornych *ollavów*, recytowane przez uczniów druidzkich szkół i opowiadane przy wieczornych ogniskach. Spisania tych opowieści podjęli się dopiero mnisi, którzy - po przyjęciu przez lud wiary w bogów Starego Świata - zamieszkali w kamiennych klasztorach, licznie rozsiadanych po wyspie. Oni to właśnie podjęli dzieło spisywania kronik, w których rok po roku notowali wydarzenia, jakich byli świadkami. Działo się to w późniejszych, smutnych czasach, gdy wyspa nękana była najazdami Norsów i mieszkańców Albionu. Jednak dzięki talentowi poetów, cierpliwości pamiętających wiersze śpiewaków i mrówczej pracy mnichów, dzieje Erinu nie zaginęły w huraganie zmiennych losów - teraz Ty także możesz się z nimi zapoznać...

Najdawniejsza historia wyspy znana jest z *Leabhar Gabhala Eireann* - *Księżde najazdów na Erin*, będącej kompilacją opowieści dawnych poetów, spisanych

i uzupełnionych komentarzami w klasztornych skryptoriach. W księdze tej opisano dzieje pięciu podbojów Hibernii, dokonanych w dawnych wiekach na skutek inwazji różnych ludów rozumnych.

Pierwszy z owych najazdów miał miejsce około 2500 roku przed założeniem Imperium. Dokonało go kilka krasnoludzkich klanów, kierowanych przez Pertolainna, syna Baela. Zmordowawszy własnego ojca, Pertolain musiał, wraz z członkami wiernych mu plemion, opuścić rodzinne strony i szukać nowej ojczyzny w dalekich stronach - za morzami. Krasnolud przybył do Erinu w dniu święta Beltaine, zastawszy tam Fomoraigów - plugawy lud, zamieszkujący wyspę od czasu wielkiej inwazji Chaosu w 4500 roku. Istoty te są potomkami zwierzoludzi i mutantów; do dziś zamieszkują najbardziej odludne rejony Albionu. Plemię Pertolainna zdołało odeprzeć potwory dopiero po ciężkich i długich walkach. Uporawszy się z nimi, krasnoludy podjęły wyprawy w głąb łądu, wyrabując w porastających go lasach cztery równiny i odkrywając siedem jezior. Niestety, około 2100 roku wszystkie krasnoludy zginęły. Przyczyną ich śmierci była zaraza.

Około 2000 roku miał miejsce drugi najazd, prowadzony przez krasnoluda imieniem Nemedh. Jego plemię także przybyło do Erinu w Beltaine, pokonało Fomoraigów i odkryło nowe jeziora i rzeki. Niestety, także i tym razem zaraza zebrała tragiczne żniwo. W 1600 roku zginęły dwa tysiące krasnoludów, zaś pozostałe znalazły się pod panowaniem Fomoraigów. Nieszczęśnicy musieli oddawać im dwie trzecie nowonarodzonych dzieci, mleka i plonów. Daninę tę składano dwa



razy do roku, w święto Samhain. Potomkowie Neme-dha rychło zbuntowali się przeciw swym ciemniejszym, obiegli i zdobyli szklaną wieżę na Tor Inis, z której Fomoraigowie sprawowali swe okrutne rządy. Zabili także ich króla Connana. Niestety, pozostały przy życiu brat władcy wyruszył ze swymi wojownikami przeciw buntownikom i wybił ich do ostatniego.

Trzeciego najazdu dokonały spokrewnione ze sobą plemiona Fir-Bholg, Fir-Dhomhann i Galioin, znane w pieśniach pod wspólnym mianem Firbolgów. Stwo-ry te spokrewnione były z Fomoraigami i tak jak oni nienawidziły poezji, muzyki i innych rodzajów sztuki.

W roku 1400 na wyspę przybyło plemię Wysokich Elfów, otoczonych szczególną opieką Danu, wielkiej bogini-matki (stąd też plemię to określa się mianem jej dzieci - Tuatha de Danann). Przybysze, pod osłoną magicznej mgły, dotarli do Erinu zza morza, drogą przez Norskę i północny Albion. Ich władcą był Nuadha. Na równinie Mag Tured pokonał przy pomocy czarów armie Firbolgów; w trakcie bitwy stracił jednak rękę. Pokonani Firbolgowie uciekli na wschód i północ, zaś w Erinie osiedli Tuatha de Danann. Jednak z powodu kalectwa Nuadhy Fomoraig imieniem Bres podstępem przejął regencję. Pod jego panowaniem lud musiał znosić wielkie ciężary; władca upokarzał też możnych elfiego ludu, skąpiąc im jedła na wyprawianych przez siebie biesiadach, nie dbał o poetów i muzyków. Widząc smutek jaki zapanował w Erin, dwóch Danannów, medyk Dian Caecht i kowal Creidne, zrobiło dla Nuadhy nową rękę ze srebra. Wygnali oni Bresa i na nowo wprowadzili swego pobratymca na tron.

Rozjuszeni tym Fomoraigowie napadli na ziemie Plemienia Danu i starli się z nim pod Mag Tured. Sługom Chaosu przewodził jednooki Balor, stwór, którego spojrzenie miało moc zabijania. Na czele Danannów stanął mężny Lugh. Podczas bitwy z ręki Balora zginął Nuadha, po czym doszło do starcia Balora i Lughy. Elf ugodził Fomoraiga tak zręcznie, iż przepchnął jego oko na tył głowy, co sprawiło że Fomoraig zaczął zabijać swoich własnych wojowników, walnie przyczyniając się do ich klęski...

Ostatnim ludem, który najechał Erin, było ludzkie plemię Goidelów, zwane także Synami Mila. Przybyli oni około roku 400. Pokonawszy elfy w pierwszym starciu, ludzie ruszyli w głąb wyspy. Tam spotkali się z trzema władcami pobitego ludu: Cuillą, Caechta i Creidnem. Goidelowie zażądali od elfów poddania się, lecz Danannowie poprosili o czas do namysłu. Za radą poety Amhairghina, Goidelowie spędzili ten okres na morzu. Gdy minął wyznaczony czas i ludzie skierowali się do brzegów Erinu, Tuatha de Danann spowodowali magiczny wiatr, który zepchnął flotę Synów Mila z powrotem na morze. Jednakże Amhairghinowi udało się uciszyć wicher. Ludzie zdołali powrócić na stały ląd. Porzuciwszy dalsze pertraktacje, zaatakowali i pokonali Danannów. Pobite elfy nie zamierzały jednak poddawać się: przy pomocy magicznych praktyk pozbawiły Goidelów żywności. Ich pola przestały dawać plony, a krowy mleko. Wówczas oba ludy



zawarły umowę, na mocy której ludziom przypadła powierzchnia świata, zaś Tuatha de Danann - czarowna kraina Mag Mell. Każdemu z władców elfów ofiarowano potężny kurhan, zwany *sidhe*. Od tej nazwy potomków Danannów zaczęto w późniejszych czasach określać mianem *Aes Sidhe* (mieszkańcy ziemnych kopców).

Goidelowie i ich potomkowie ostatecznie skolonizowali Erin, wypędzając złe stwo-ry za morze lub spychając je w odludne i dzikie rejony kraju. Skończyły się czasy bohaterów walczących z mocami Chaosu, a zaczął okres zwykłej, „codziennej” historii wyspy. Owszem, nie brak w tych dziejach herosów - nie brak jednak także niepotrzebnie przelanej krwi, żalu i łez. Boje w których uczestniczyli wielcy bohaterowie Hibernii - Setanta z Ulaidh wraz z wojami Czerwonej Gałęzi, Fionn Mac Cumhail i jego dzielna drużyna, Fian-na - toczyły się właściwie między braćmi, mówiącymi tym samym językiem, wyznającymi tych samych bogów i przestrzegającymi takich samych obyczajów. Cały Erin podzielony był - i jest nadal - na wiele małych królestw i księstw, toczących ze sobą nieustanne, okrutne wojny. Historia tych konfliktów jest zbyt zagmatwana i obszerna, aby móc ją tu przedstawić. Jednak nawet ciągłe, bratobójcze walki nie przeszkodziły w bujnym rozwoju eriańskiej kultury. Poeci - otoczeni szacunkiem i wolni od trosk życia codziennego - tworzyli na dworach władców swe wiekopomne dzieła. W tym to właśnie okresie dla pamięci potomnych zachowano dzieje

podbojów Szmaragdowej Wyspy, czyny herosa Setanty (spisane chociażby w słynnym poemacie *Callain Bo Cuailgne - Porwanie bydła z Callain*) oraz wojowników Fianny (ich historia została podobno zanotowana przez legendarnego wieszczę Osieana). Kwitło malarstwo i rzeźba, mistrzowie pędzla i dłuta praktykowali swój kunszt na przepięknie iluminowanych stronicach ksiąg i zdobionych płaskorzeźbami, kamiennych obeliskach.

Około 1000 roku ery Imperium, na Erin przybyli misjonarze, krzewiący wiarę w bogów Starego Świata. Najwybitniejszym z nich był człowiek zwany Padraig - mieszkaniec Albionu, porwany zeń przed Hibernijków podczas jednego z pirackich rajdów. Zdołał zbiec, ale tak pięknym wydał mu się kraj niewoli, że postanowił tam zamieszkać i przywrócić go na łono bogów. Dzięki umiejętnemu połączeniu elementów starej i nowej religii udało mu się spełnić swe zamiary. Potrafił też wybrać z wierzeń tubylców to, co - jego zdaniem - powinno być korzystne dla reszty Starego Świata. Działalności Padraiga zawdzięczamy, iż na wszystkich niemal morzach żeglarze modlą się do erińskiego boga Mannana mac Llyra; on również przeniósł na kontynent zakon druidów (jednakże w mocno zmodyfikowanej postaci). Dzięki mądrości i charyzmie misjonarza, wielu Erińczyków stało się wkrótce gorliwymi wyznawcami nowej wiary, rozprzestrzeniając ją na inne, często nawet bardzo odległe krainy. Wiele staroświatowych klasztorów Vereny, Mannana czy Taala może pochwalić się tym, że założyli je misjonarze z Zielonej Wyspy. Wędrowcy przywozili ze swych wояży wiele uczonych ksiąg, spisanych w (zaczynającym już wówczas zanikać) języku klasycznym. Chociaż dla Erińczyków mowa ta nigdy nie była ojczystą, wielu z nich nauczyło się nią biegle władać, zaś w klasztornych skryptoriach powstawały kopie naukowych traktatów i podręczników. W ten oto sposób wśród mędrców Hibernii zachował się czysty, nieskażony język klasyczny - podczas gdy reszta świata zaczynała już mówić wywodzącym się z niego (choć jakże odmiennym!) staroświatowym.

Mimo iż Erin był pogrążony w wojnach domowych, jego mieszkańcy wciąż mieli w sobie tyle męstwa i hartu, aby ruszać na podbój sąsiednich krain. Na zachodnim wybrzeżu Albionu mieszkańcy Szmaragdowej Wyspy od dawna byli znani jako bezlitośni łupieżcy. Pirackie rajdy erińskich wojów stanowiły tak częsty element wzajemnych stosunków między mieszkańcami obu wysp, że w pewnym momencie Albionczycy zaczęli określać swych sąsiadów wspólnym mianem *Scathi*, co oznacza po prostu rozbójników. Wraz z upływem lat ambicje erińskich wodzów znaczenie urosły. Przeszło im wystarczać gromadzenie łupów, zapragnęli także uzyskać nowe ziemie. Pierwszym królestwem jakie udało im się zdobyć był założony około 1500 roku ery Imperium Daffyd, położony wśród gór południowo-zachodniego wybrzeża Albionu. Jednak kraj ten upadł już po niecałym stuleciu, rozbity wewnętrznymi waśniami, zrujnowany rajdami Albionczyków i Norsów. Znacznie chwalebniejszą przyszłość czekała położone na północnych wyżynach

Albionu królestwo Dailrat, założone pięćdziesiąt lat po zagładzie Daffyd. Mimo iż ziemie na których powstało nowe państwo wydarto autochtonicznym plemionom Pichtów, osiedleni tam Hibernijczycy przez dwa i pół wieku potrafili utrzymać swe władztwo. W roku 1851, za panowania króla Cinneide, zwanego Scatha, oba ludy zjednoczyły się, dając początek krajowi znanemu dziś jako Szkacja.

Zdobywający nowe ziemie wojownicy Erinu nie spodziewali się, że już wkrótce z najeźdźców zamienią się w obrońców swej własnej ziemi. Pierwsi sięgnęli po nią byli mieszkańcy odległej, mroźnej Norski, którzy, wypędzeni z ojczyzny biedą i przeludnieniem, bezlitośnie łupili wybrzeża prawie całego Starego Świata. Mieszkańcy Hibernii po raz pierwszy ujrzeli ich smukłe drakkary w 1526 roku, gdy flotylla pod wodzą Svariego Thorssona zdobyła i spaliła klasztor Vereny na wyspie Aona - stare centrum erińskiego monastycyzmu. Przez następne stulecia najazdy Norsów stały się prawdziwą plagą Hibernii - tym większą, że dzięki specjalnej budowie swoich łodzi wikingowie mogli wpływać rzekami daleko w głąb łądu. W tamtych mrocznych czasach żadna osada, klasztor czy kasztel nie były pewne swego losu. W każdej chwili zza horyzontu mogły wyłonić się smocze dzioby nieprzyjacielskich statków, niosących na pokładach hordy dzikich, żądnych krwi wojowników.

Nasyciwszy się mordem i łupami, Norsowie zaczęli na stałe osiedlać się na zdobytych ziemiach; do 1760 roku opanowali większość wybrzeży Erinu. Wtedy to właśnie powstały pierwsze miasta na wyspie - kamienne, otoczone wałami i murami, z ciasnymi uliczkami i wielkimi portami. Istnieją one po dziś dzień, pozostając jedynymi dużymi skupiskami ludności w Hibernii. Największe z nich to Dubhlinn i Droichead Atha na wschodzie, Corcaigh na południu, oraz Luimneach i Gaillimh na zachodzie.

W obliczu tego niebezpieczeństwa lud Aerynu, pomny bohaterskiej przeszłości, po raz pierwszy w swych dziejach został zjednoczony przeciw wspólnemu wrogowi. Dzieła tego dokonał - pod koniec drugiego tysiąclecia ery Imperium - legendarny król Bran. Wykorzystując swą charyzmę, odwagę i polityczne umiejętności, zbierał wokół siebie klany Hibernii, systematycznie wypierając Norsów z ich terytoriów. Około 2005 roku udało mu się doprowadzić do własnej koronacji. Odtąd władał odzyskanymi częściami Erinu jako *Ard Ri* - najwyższy król. Do ostatniego uderzenia na przybysz z północy doszło w 2010 pod Dhublinem, gdzie siły Brana stanęły do bitwy z Norsami, dowodzonymi przez okrutnego Sigurda Kruka. Choć Erińczycy zwyciężyli, stary król poległ na polu bitwy. Zlikwidowano niebezpieczeństwo ze strony Norsów, jednak - z braku godnego następcy Brana - zjednoczone z takim trudem królestwo rozpadło się na wiele zwalczających się nawzajem księstw. Erin bezpowrotnie stracił szansę stania się polityczną potęgą; jedyną pociechą jego mieszkańców jest świadomość ich kulturowej spuścizny i wspianą jej przeszłości.

Nie minęły dwa stulecia, gdy Norranie - jedno z plemion Albionu - postanowiło zagarnąć Erin, wykorzystując wewnętrzne waśnie pomiędzy mieszkańcami krainy. Podbiwszy w 2066 roku dużą część zastanych tam ludów, narzucili im swe własne zwyczaje i prawa. Mimo iż Norranie przybyli na Wyspę Mgieł z Bretonii, w ich żyłach płynęła krew Norsów. Jeszcze dwa pokolenia wcześniej byli takimi samymi dzikimi żeglarzami i rozbójnikami jak reszta wikingów. Jeden z bretońskich baronów, pragnąc powstrzymać łupieżcze wyprawy na swój kraj, wydzielił plemieniu Norranów (przewodzonemu przez Skajada Bastarda) część wybrzeża Armoryki, na którym założyli swe udzielne księstwo. Norranowie prędko przyjęli obyczaje swoich gospodarzy; zachowali jednak swój język, choć z silnymi naleciałościami bretońskimi. Ekspansja trwała jednak dalej. Po ujarzmieniu Albionu, około roku 2167 przysłała pora na Erin. Diarmaid Mac Mahuną, zdeponizowany władca, wezwał wojska norrańskie w nadziei, iż z pomocą najemników odzyska utracony tron. Na Zielonej Wyspie wyładowała silna ekspedycja pod wodzą Edwarda Długołukiego; rozpoczął się systematyczny, pełen okrucieństw podbój kraju. Niezdiscyplinowani i lekkobrojni Erińczycy, mimo swej szaleńczej odwagi i wielkiego męstwa, musieli ulec pancernym zastępom norrańskiego wojska. Zdradziecki Mac Mahuna, pozbawiony ostatniej szansy na odzyskanie władzy, oszukany przez Norranów i przeklęty przez swych własnych rodaków, umarł ze zgrozy. W 2234 padły bastiony obrońców w górach zachodniej części wyspy, a w roku 2261 Norranie kontrolowali ponad dwie trzecie kraju. Na opanowanych terenach rozpętały straszliwy terror: palili wsie i miasta, wypędzali prawowitych właścicieli gruntów i sprowadzali tam rodzimych osadników. Wyzuci ze swej własności Hibernijczycy uciekali za morze, do państw Starego Świata, gdzie wkrótce zasłynęli jako znakomici najemnicy.

Jednak to kultura Erinu zwyciężyła ostatecznie dzikich Norranów. Dzieci i wnukowie najeźdźców zaczęły gościć na swych dworach bardów, powoli przyjmowały hibernijskie zwyczaje, strój, a nawet język. Wkrótce wspólne niebezpieczeństwo ponownie połączyło ze sobą wszystkie klany, które stanęły wobec nowego wroga. Rozpoczęła się systematyczna rekonkwista Aerynu. Zasięg bezpośrednich wpływów norrańskiego króla zaczął powoli słabnąć, cofać się ku wschodnim wybrzeżom wyspy. Proces ten przyspieszyła dokonana w 2320 inwazja brata króla Szkatów, Edwarda Maira. Połączywszy się z erińskimi klanami, Mair w ciągu trzech lat opanował niemal cały obszar pozostający pod norrańskim władztwem. Niestety, przywódca Szkatów poległ na polu bitwy pod Etuhillm, która miała miejsce w 2323 roku. Tym samym szansę na stworzenie wspólnego, erińsko-szkackiego królestwa ostatecznie legły w gruzach. Zaniku wpływów norrańskich nie dało się już powstrzymać. Mimo zakazu mieszanych małżeństw oraz różnorodnych rozporządzeń, dyskryminujących au-

tochtoniczna ludność wyspy, do 2502 roku obszar podlegający władzy króla Norranów zmniejszył się do skrawka wybrzeża w okolicach Dubhlinna, do chroniących go potężnych fortyfikacji tzw. Twierdzy. Reszta Erinu pozostawała w luźnej, właściwie tylko teoretycznej zależności lennej od władcy albiońskich nizin. Nie znaczy to jednak, iż między obiema nacjami zapanował pokój. Norranie (zwani w języku Aerynu *Albannach* - Albionczycy), są uważani przez mieszkańców Wyspy za największych wrogów. Nie zapomniano okrucieństw popełnionych podczas najeźdu Długołukiego, wyzysku norrańskich feudałów i rozpasania ich żołądków. Oba narody dzieli przepaść wypełniona krwią niewinnych, rozjaśniona łunami pożarów i rozbrzmiewająca krzykami gwałconych i mordowanych ludzi. Wiele jeszcze musi minąć wieków, zanim na polach i wzgórzach Erinu umilknie szczeł mieczy, a jego mieszkańcy przestaną myśleć z nienawiścią o przybyszach z sąsiedniej wyspy...

GEOGRAFIA

Erin (Aeryn) to wyspa średniej wielkości, leżąca na zachód od Albionu i oddzielona od niego Morzem Hibernijskim. Szlak morski z Erinu do właściwego kontynentu liczy setki mil, co zapewne było główną przyczyną izolacji tego kraju, trwającej przez długie stulecia. Wschodnia linia brzegowa nie jest zbyt rozbudowana i urwista - w przeciwieństwie do zachodniej i południowej, pełnej wysp i fiordów. Większość kraju pokrywają niskie wzgórza i równiny. Panujący tu morski klimat charakteryzuje się częstymi opadami latem i ciepłą, deszczową zimą; śnieg znany jest tu jedynie z opowieści.

Cały kraj podzielony jest pomiędzy mniejsze lub większe klany (plemiona), prowadzące zaciekle, bratobójcze wojny (do krótkotrwałego zjednoczenia poszczególnych grup dochodzi rzadko i tylko w obliczu poważnego niebezpieczeństwa, zagrażającego wszystkim pospołu). Najznacniejsze rody to O'Niall i O'Conaire - większość ich terenów znajduje się w północnej prowincji kraju.

Aeryn składa się z pięciu wielkich królestw/prowincji. Ongiś stanowiły one udzielne państwa, lecz w tej chwili są właściwie tylko pojęciami geograficznymi - tytuł władcy któregoś z nich ma znaczenie niemal wyłącznie honorowe. Tereny te (Ulaidh na północy, Mumu na południu, Connachta na zachodzie, Laigin na wschodzie i Mide w środku wschodniego wybrzeża) dzielą się na mnóstwo niezależnych kraików plemiennych. Po najeździe Norranów powstała nowa, szósta kraina Aeyn (Twierdza), obejmująca swym zasięgiem środkowy fragment wschodniego wybrzeża.

Na Erinie nie ma większych miast w głębi lądu, lecz w górach i na łąkach podróżny natknie się na mnóstwo małych wiosek i osad. Grody na wybrzeżach, założone jeszcze przez przybyszów z Norski, to porty żyjące głównie z handlu i rybołówstwa. Są nimi: Dubhlinn i Droichead Atha na wschodzie (obecnie wchodzące w skład Twierdzy), Corcaigh (naj-

większe miasto portowe, ośrodek handlu z Bretonnią i Estalia), Port Lairge i Loch Garman na południu oraz Gaillimh i Luimneach na zachodzie.

ROŚLINY I ZWIERZĘTA

Centralne niziny i góry Erinu porastają gęste lasy i zarośla, składające się głównie z leszczyny, ostrokrzewu, dębu i brzozy. Ciekawostkę stanowi fakt, iż na południowo-zachodnim krańcu wyspy, ogrzewanym ciepłymi prądami morskimi, można natknąć się na rośliny charakterystyczne dla regionów o nieco łagodniejszym klimacie: rosną tam wawrzyny, rodnodrony, azalie, czasem nawet palmy i bambusy. Wilgotny klimat sprzyja bujnemu rozrostowi mchów i paproci.

Na Erinie żyją takie same gatunki zwierząt jak na terenach Imperium: jelenie, dziki, ptactwo itp. Nie ma tam jednak łasic, kretów, żab oraz węży - legenda mówi, iż Padraig przegnał je z wyspy jeszcze przed wiekami.

NIELUDZIE I POTWORY

Erin to niemal wyłącznie kraj ludzi. Aes Sidhe, potomkowie elfów Tuatha de Danaan, są jedynie na wpół eteralnymi istotami, które choć czasem mieszają się do spraw śmiertelników (podmieniają dzieci i porywają je do swej krainy, pomagają ludziom lub płatają im mniej lub bardziej groźne figle), to jednak nie należą do człowieczej społeczności.

W tunelach pod wzgórzami mieszkają nieliczne gnomy, nazywane tu leprechaunami. Wieści o ich legendarnych bogactwach przyciągały wielu poszukiwaczy przygód - niejednen z nich został za to okrutnie ukarany dożywotnim uwięzieniem wśród gnomów (tak aby nie mógł nikomu wskazać miejsca przechowywania bogactw).

Na Aerynie nie ma krasnoludów ani niziołków, w dzikich, nietkniętych ludzką stopą ostępach oraz w pobliżu kopców sidhe żyje jednak ludek określany przez Erińczyków mianem faerie. Składają się nań rozmaitej maści drzewce, fauny, driady i skrzaty. To wesołe i raczej nieszkodliwe stworzenia, choć czasem potrafią spłatać wcale paskudny figiel.

Pomiot Chaosu (w tym i goblinoidów) to nieliczne grupki Fomoraigów, przyczajonych w odludnych zakątkach wyspy. Na Erinie spotkać też można Nieumarłe, zwane czasem bheansidhe lub banshee. Są to niebezpieczne upiory (zawsze w kobiecej postaci) - duchy tych z Aes Sidhe, którzy przez swe niegodziwe postęпки okazali się niegodni bycia dziećmi Danu i zginęli haniebną śmiercią. Czasem dołącza do nich widmo grzesznej ludzkiej kobiety (na przykład dzieciobójczyni). Stwory te pojawiają się najczęściej w pobliżu sidhe lub w miejscu popełnienia zbrodni. Osoba słysząca zawrozdzenie banshee może spodziewać się, że rychło dosięgnie ją śmierć (Nieumarłe mają współczynniki i cechy Upiora: patrz WFRP, str. 253).

ERIŃCZYCY

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY I UBIÓR

Erińczycy są zazwyczaj rośli i dobrze zbudowani. Większość z nich ma rude lub ciemne włosy (blondynów spotyka się bardzo rzadko), zaś oczy niebieskie, zielone lub piwne; nosy o orlim kształcie, kości policzkowe lekko wystające. Mężczyźni noszą długie włosy i wąsy, czasem również brody. Często wygładzają sobie skronie, nazywając taką fryzurę culan; popularna jest również grzywka obcinana równo z brwiami. Niektórzy zaplatają włosy w warkoczyki (podobnie czynią kobiety), wierząc, iż da im to skuteczną ochronę przed złymi duchami. Niewiasty noszą długie włosy. Są szczupłe, ale muskularne, o dużych piersiach i szerokich biodrach, nawykłe do pracy i rodzenia dzieci.

Mężczyźni ubierają się albo w wełniane spodnie, albo w długie, sięgające za kolana kilty, lniane koszule, skórzane kaftany i wełniane płaszcze lub pledy (tymi ostatnimi owijają się przez lewe ramię, spinając na ramieniu broszą lub związując rzemieniem). Czasem strój ozdobiony jest kraciastym wzorem (głównie spodnie, kilt i płaszcz/pled), oznaczającym do jakiego klanu bądź wspólnoty należy nosząca go osoba. Im bardziej skomplikowany jest wzór kraty, tym dalszy stopień pokrewieństwa - każda boczna gałąź klanu dodaje sobie do niego jeden element. Erińczycy nie stronią także od bransolet z brązu i naszyjników.



Wśród tych ostatnich najczęściej spotykane są tzw. torques - rodzaj ściśle dopasowanej, masywnej „obroży”. Wykonuje się je z różnych metali, a przyznaje za bohaterskie czyny. Złoty torques to oznaka władzy królewskiej.

Kobiety odziewają się w długie spódnice, płócienne giezła i proste fartuchy. W chłodne dni zarzucają na ramiona kraciaste chusty z wełny. Bogatsze niewiasty noszą także długie tuniki, haftowane w skomplikowane wzory. Lubią ozdoby: złote, srebrne i brązowe szpile, naszyjniki, zausznicze i bransolety, nie stronią również od sztuki makijażu.

DOMOSTWA I ZABAWY

MIESZKANIE

Zdecydowana większość Erińczyków (sami siebie określają mianem *Gael*, czyli potomków Goidelów) mieszka poza obrębem miast, w mniejszych lub większych wioskach i niezbyt dużych, otoczonych wałami grodach. Ośrodki miejskie zamieszkują głównie potomkowie osadników z Norski - Ostmeni.

Głównym budynkiem we wsi jest dom wodza, dookoła którego stoją stajnie, obory i spichlerze. W dalszej odległości buduje się siedziby krewnych, poddanych oraz niewolników. Domy stawiane są z kamienia i kryte dachami ze słomy. Dym z paleniska odprowadzany jest przez otwór w dachu lub komin przy ścianie. W zasadzie nie ma tu mebli (poza stołem i skrzynią na odzież) - ozdoby, broń i tarcze wieszają się na ścianach. Mimo tych dosyć prymitywnych warunków Erińczycy nie zaniedbują higieny osobistej, często kąpiąc się i myjąc.

UCZTY

Mieszkańcy Aeryn to naród wesoły i lubiący biesiady (podczas których można dobrze zjeść i wypić oraz wysłuchać pięknych pieśni, śpiewanych przez poetów). Do uczyty zasiadają przy okrągłych stołach, a główne, środkowe miejsce zajmuje najznacniejszy członek danej społeczności (na przykład przywódca klanu). Obok niego siada pan domu wraz z najbardziej szacownymi gośćmi. Drugi, pośledniejszy krąg tworzą zbrojni pachołkowie i słudzy, jednak otrzymują to samo jedzenie i podobne traktowanie.

Wśród biesiadników spotkać można kobiety. Do stołu zaprasza się też przybyszy-cudzoziemców, nie pytając ich skąd pochodzą i kim są (pod koniec uczyty prosi się ich, by opowiedzieli coś o swych rodzinnych stronach). Ławy rzadko są w użyciu - najczęściej siada się na rozścielonej na ziemi słomie (przykrytej skórą zwierząt). Ucztującym usługują dzieci, w pobliżu znajdują się kotły i rożny z mięsem. Jada się głównie chleb i mięso, ryby przyprawiane solą, pieprzem i kminkiem. Potrawy popijane są winem, jęczmiennym piwem i miodem. Zazwyczaj pije się z jednego naczynia, podawanego z prawej do lewej (z wyjątkiem obiat dla bogów, kiedy pije się z lewej do prawej).

Ucztę są dobrą okazją do publicznego pochwalenia się swymi czynami (albo po prostu poplotkowania). Zgodnie z obyczajem, najlepszy kawałek mięsa przeznaczają się dla tego, kto zostanie uznany za najdzielniejszego wojownika. Przyznawanie „kęsa dla bohatera” rzadko odbywa się bez sporów, w trakcie których czasem nawet leje się krew...

JĘZYK

Spora część mieszkańców Aerynu nie zna staroświatowego: posługują się prาดawną mową, wywodzącą się jeszcze sprzed czasów, w których Sigmar tworzył podwaliny przyszłego Imperium. Ów język to *Ghaelice* (czyli „słowa ludu Gael”). Mowa ludzi z kontynentu przybyła na wyspę wraz z Pdraigiem i norrańskimi najeźdźcami. Choć uważana jest za język wroga, mieszkańcy miast i Twierdzy z konieczności biegle się nią posługują; dwujęzyczni są także Erińczycy ze wschodnich obszarów kraju (tzn. tych, które najpóźniej uwolniły się spod władania Albionczyków).

ALFABET

Na co dzień Erińczycy używają zwykłego alfabetu staroświatowego. Ich mędrcy znają jednak pradawne, tajemnicze znaki - tzw. ogamy (legenda mówi, że ich twórcą był dobry bóg Ogma). Używa się ich do kreślenia sekretnych zapisków, korespondencji, a nawet inskrypcji na grobowcach. Literę tego alfabetu, zapisane przy zachowaniu odpowiedniego rytuału, mają wielką magiczną moc - podobną do tej, jaką martwe przedmioty uzyskują dzięki zdobiciom je krasnoludzkim runom.

IMIONA I NAZWISKA

Nazwiska mieszkańców Zielonej Wyspy zazwyczaj pochodzą od imienia założyciela klanu (w takich przypadkach zaczynają się od litery O', co oznacza „potomek”). Niektóre nazwiska mają przedrostki Mc lub Mac (w języku *Ghaelice* oznacza to „syn”). Inny eriński przedrostek to Fitz (jak Fitzpatrick lub FitzPatrick); pochodzi on z języka norrańskiego, ale oznacza to samo co O' i Mc.

A oto przykładowe nazwiska Erińczyków (głównie w wersjach dostosowanych do języka staroświatowego, używanych przez Hibemijczyków w kontaktach z cudzoziemcami):

Brennan (lub O'Brennan, w *Ghaelice* O Braonain, potomek prawnika - brehona), Buckley (lub O'Buckley, w *Ghaelice* O Buachailla, potomek chłopca), Murphy (lub O'Murphy, w *Ghaelice* O Muirchu, potomek Muirchu), O'Brien (w *Ghaelice* O Briain, potomek Briana), O'Connor (w *Ghaelice* O Conaire, potomek Connora), O'Mahony (w *Ghaelice* O Mahuna, potomek Mahuny), O'Callan (w *Ghaelice* O Callain, dziecko gromu), O'Neill (w *Ghaelice* O Niall, potomek Nialla), O'Maoilfabhuill, O'Hangli, O'Canavan, OTuathail, O'Dubhain, O'Faioilean, O'Callahan, MacKen, Mac Cille, Mc Carthy, Mc Laverty, Mc Cluskey, Fitzpatrick, Fitzgerald, Butler, Duane.



Imiona męskie (przykłady):

Aindrais, Deasun, Prionsias, Seamus, Eoin, Sean, Seosaif, Cinneide, Caoimh, Donal, Micheal, Eoin, Eoghan, Padraic/Padraig, Peadar, Riseard, Robeirt, Tomas, Liam, Dualta, Brian/Bran, Murdoc, Connor, Cormac, Flan, Fionn, Feilim, Cuan, Colman, Conchobar, Fursa, Finnegas, Conan, Niall, Aran, Duncan, Fionn, Aengus, Fergus, Conall, Diarmuid, Conn.

Imiona żeńskie (przykłady):

Aine, Deirdre, Eillis, Aoife, Eilin, Mairead, Maire, Padraigin, Una, Sorcha, Eibhlin, Coileen, Sheala, Finola, Nora, Eleanor, Marsha, Fiona, Grainne, Muriel, Niamh.

KALENDARZ

Kalendarz używany na Erinie został opracowany przez druidzkich mędrców, wiele wieków temu. Wedle tej rachuby rok składa się z dwunastu miesięcy, z których siedem liczy po 30 dni, pięć zaś po 29. Każdy miesiąc dzieli się na dwie połowy - „jasną” i „ciemną”. Miesiące trzydziestodniowe uważa się za pomyślne, dwudziestodwuniedniowe za feralne. Co trzy lata dodaje się do roku trzynasty miesiąc (trzydziestodniowy) - każdy jego dzień nosi nazwę kolejnego miesiąca kalendarza (i każdy jest feralny...).

Doba w kalendarzu Erinu zaczyna się od nocy, rok zaś od początku zimy - wedle naszych miar około 1 listopada - i składa się z dwóch głównych sezonów (zimowego i letniego), z których każdy podzielony jest

na kolejne dwie części. Pora letnia zaczyna się w dniu odpowiadającym naszemu 1 maja. Początki kwartałów to odpowiednio 1 lutego i 1 sierpnia. Sezon letni nosi nazwę samradh, zimowy zaś - geimhredh. Początek każdego sezonu i kwartału jest obchodzony bardzo uroczystie.

SPOŁECZEŃSTWO

FORMACJE SPOŁECZNE

Podstawowe formy organizacji społecznej Erińczyków to *fine* — rodzina, klan - plemię oraz *tuatha* - państwo plemienne.

Fine liczy 16 członków: w jej skład wchodzi cztery gałęzie rodowe (krewni pochodzący od wspólnego pradziadka). Każda z nich składa się z czterech mężczyzn: ojca, syna, wnuka i prawnuka. Głowa rodziny nosi tytuł *flaith na geilfine*. *Geilfine* znaczy „rodzina ręki” - stanowi ją czterech potomków *flaith na geilfine* w linii prostej (nazwa wzięła się stąd, iż familia liczy sobie pięciu członków - czyli tylu, ile jest palców u dłoni). Pozostałe gałęzie rodowe mają już tylko po czterech członków (nazywanych odpowiednio: *geilfine*, *derbfine*, *iarfine* i *indfine*). Członkowie *fine* razem użytkują ziemię, jednak nie mają w niej równego udziału. Wszyscy mogą korzystać z nieużytków i części pastwisk, resztę dzieli się wedle określonych proporcji: dwie trzecie dla *geilfine*, dwie trzecie pozostałych gruntów dla *derbfine*, następne dwie trzecie z pozostałości dla *iarfine* i ostatek dla *indfine*. W tym samym stosunku poszczególne gałęzie rodziny ponoszą odpowiedzialność za postępowanie swych członków. W razie śmierci głowy rodziny następują pewne zmiany w hierarchii: każdy z nich schodzi szczebel niżej w drabinie pokrewieństwa. Potomkowie najstarszego syna zmarłego *flaith na geilfine* tworzą teraz *geilfine*, dotychczasowa *derbfine* staje się nową *iarfine*, stara *iarfine* nową *indfine*. Dotychczasowa *indfine* przestaje należeć do rodu.

Decydujący głos w rodzinie (oraz prawo dziedziczenia) należy do mężczyzny. Jednak jeśli posąg wniesiony przez kobietę jest większy od majątku męża, to ona właśnie decyduje o sprawach finansowych. Zgodnie z tradycją, w sprawach domowych niewiasta ma ostatnie zdanie i jej głos jest tu najważniejszy. Erińczycy mogą się rozwodzić, nikogo nie dziwi konkubinaty, a w pewnych wypadkach dozwolone jest nawet wielożeństwo; jeśli pierwsza żona zamorduje z zazdrości młodszą (w hierarchii), to nie podlega karze. Prawo wyróżnia dziesięć stopni związku kobiety i mężczyzny - od małżeństwa do przelotnego romansu.

W porządku społecznym Erińczyków klan stoi wyżej niż *fine*. Oznacza on grupę *fine* których członkowie uważają, iż pochodzą od wspólnego (najczęściej mitycznego) przodka. Wspólnota zaznacza ten fakt nosząc nazwisko będące imieniem owego praszczura, poprzedzonym przedrostkami O' lub Mc/Mac. Mimo rzekomego pokrewieństwa, członkowie klanu mogą

zawierać między sobą związki małżeńskie. Jeśli mężczyzna poślubia kobietę z innego klanu, przechodzi ona do plemienia męża.

Naczelnika klanu wybierają wszyscy członkowie plemienia (nosi on tytuł *than* lub *tany*, zazwyczaj zostaje nim jeden ze zdrowych i energicznych członków starszyny. Dzieci arystokracji klanowej oddaje się na wychowanie do klanu matki lub do innej, zaprzyjaźnionej bądź pokrewnej rodziny. Zwyczaj ten nazywa się *altram* - piastuństwo. Kiedyś *altram* był stosowany wobec wszystkich dzieci, lecz w dzisiejszych czasach ograniczono jego zastosowanie do potomków starszyny. Przybrane dzieci wracają do swych rodzin po osiągnięciu 17. roku życia, a mleczne rodzeństwo (pochodzące z owej „przyszywanej” rodziny) jest dla Erińczyka równie ważne, co rodzeni bracia i siostry.

Tuatha to niewielkie państewko plemienne, zamieszkiwane czasami tylko przez jeden klan, a czasami przez kilka plemion. Na czele *tuatha* stoi *ri* (król): wybiera się go głosami wszystkich klanów z królewskiej *fine*. Ceremonii koronacji (odbywa się przy grobie królewskiego przodka) towarzyszą rozmaite rytualne obrzędy - przyszły władca musi m.in. wykapać się w rosale z własnoręcznie zabitej kłaczki, której mięso rozdzielane jest potem między wszystkich obecnych.

W praktyce król nie sprawuje realnej władzy - stanowi raczej niezbędny element kosmicznego porządku, gwarantujący przychyłność losu dla swojej *tuatha*. Ma także spore uprawnienia sakralne, uczestnicząc w wielu ważnych obrzędach, a w sprawach polityki dba głównie o ułożenie stosunków z sąsiadami. Jest także naczelnym wodzem, ale bitewną chwałę osiągają zwykle walczący dlań herosi. Władca ściąga daniny, musi jednak być hojnym wobec swych wasali i poddanych; ma prawo sprawowania sądów, jednak niesprawiedliwy wyrok grozi mu narażeniem się na gniew mocy zaklętych w słowach prawdy lub kłamstwa. Poddani króla, jeśli nie są zadowoleni z jego rządów, mają prawo go wypędzić i wybrać nowego władcę (czyni się tak z tymi pośród panujących, którzy łamią prawo). *Ri* musi ustąpić z urzędu również wtedy, gdy utraci sprawność fizyczną - tak stało się z Nuadha, kiedy w walce z Fomoraigami postradał rękę. Prawo króla do sprawowania władzy wygasa również z chwilą, gdy złamie on swoje *geis* - tabu. Owe gesa mogą być rozmaite: władcy nie wolno np. podróżować po zmroku, spać po wschodzie słońca, jeść mięsa określonych zwierząt itp. Król, będący mistycznym małżonkiem całego kraju, jest mężem wszystkich kobiet swoich poddanych - z tej przyczyny nieślubne dzieci uznaje się za potomków panującego. Urodzenie takie nie przynosi hańby, a wręcz przeciwnie - w związku z domniemanym związkiem krwi z *ri* stanowi powód do dumy i chwały...

Król każdego z *tuatha*, mimo iż stanowią one suwerenne jednostki polityczne, zależny jest od jednego z kilkunastu „nadkrólów”, z których każdy podlega królowi jednej z prowincji, ci zaś „arcykrólowi” (*ard ri*) całego Erinu. Teoretycznie, władcy wyższych

stopni mają prawo do ściągania danin, żądania pomocy wojskowej podczas wojny i brania zakładników od podległych sobie *ri*, oferując w zamian stały zasiłek finansowy oraz pomoc wojskową w przypadku walki z sąsiadami. W praktyce przeważająca większość państewek podlega wyłącznie tytułarnemu zwierzchnictwu.

Tuatha jest rządzone - oprócz *ri* - przez zgromadzenie wolnych członków klanów oraz radę złożoną z przywódców *fine* posiadających ziemię. Rada ma prawo wyboru i detronizacji króla.

WARSTWY SPOŁECZEŃSTWA

Erińczycy dzielą się na wolnych obywateli i poddanych (niewolnictwo rozumiane w klasyczny sposób jest tu właściwie nieznane). Wolnymi ludźmi są członkowie tych *fine*, które posiadają ziemię. Wśród ogółu obywateli istnieje swoista warstwa uprzywilejowana, na którą składają się członkowie najbogatszych rodów. Głowy szlacheckich rodzin w praktyce rządzą całym klanem, opierając się na grupie swoich klientów (ich orszak nazywany jest *sluag*, co oznacza „słudzy”). Wysoką pozycję społeczną zajmują też posiadacze stad bydła - nazywa się ich *bo-aire* (właściciele). Pełną swobodą cieszą się również właściciele drobnych gospodarstw rolnych, tworzący coś na kształt warstwy wolnych kmieci. Gospodarz należący do tej grupy określany jest mianem *churl*.

Jeśli *churl* oddaje się pod opiekę szlachcica (z powodu kłopotów materialnych lub ze względów bezpieczeństwa), zobowiązuje się tym samym do składania mu hołdu oraz płacenia daniny w mięsie, warzywach i słodzie, a także wykonywania określonych posług. W zamian otrzymuje część stada głowy *fine*, nie rezygnując jednocześnie z większości swych uprawnień wolnego kmiecia i członka rodziny. Od tej chwili staje się *coer-cheli* - wolnym wasalem. Jeżeli jednak *coer-cheli* chce wejść w posiadanie większego stada, musi zgodzić się na ograniczenie swych praw i wolności osobistej, a także podjąć obowiązek goszczenia w swoim domu głowy rodziny wraz z jej orszakiem. Taki niewolny wasal nosi miano *doer-cheli*.

Niektórzy ludzie z własnej woli opuszczają swój klan i oddają się pod opiekę innego *ri*, *tana* lub głowy *fine*. W zamian za to otrzymują od nich ziemię (z której muszą później płacić określoną daninę), nie tracą jednak nic ze swej wolności osobistej.

Osobną warstwę społeczną stanowi grupa artystów, zwana *aes dana*, do której zaliczają się druidzi, poeci, muzycy, historycy, sędziowie, lekarze i rzemieślnicy.

AES DANA

Aes dana to w języku Erinu „ludzie daru”. Do grupy tej należą przede wszystkim artyści i mędrcy (druidzcy kapłani, filidzi, historycy, lekarze, sędziowie, zwani brehonami) oraz rzemieślnicy (szczególnie wykonujący te prace, które wymagają talentu i zaangażowania - np. kowale i stolarze).

DRUIDZI

Druidzi mieszkający na Erinie dość znacznie różnią się od tych, których znają ludy kontynentu; wiele też zawdzięczają Padraigowi. Uznał on erińskich bogów za emanacje Starej Wiary, doprowadzając do łagodnego połączenia się obu religii (na przykład Boginię Matkę utożsamiał z Danu). Widząc iż - podobnie jak wyznawcy Dawnej Wiary - erińscy druidzi czczą święte gaje i kręgi, przypisał ich kontynentalnym pobratymcom kult natury i życia (pomijając tym samym tradycję krwawych obrzędów, kultywowanych przez ich protoplastów). Padraig wprowadził ponadto rozróżnienie całego stanu na druida - człowieka (podążającego ścieżkami Dawnej Wiary) i na kapłana druidzkiego (właściwego celebransa owej religii), którym zostaje się po przejściu wielu trudnych prób. Na Erinie nie uznaje się takiego rozróżnienia - miano druidów przysługuje tylko tym, którzy po długiej nauce oraz zdaniu trudnych i niebezpiecznych egzaminów dowiodą, że są godni służenia swym bogom oraz świętego stanu mędrców-kapłanów.

Mechanika gry

Prawdziwym druidem (tzn. druidem z Erinu) zostaje się od razu - to profesja początkowa. Charakterystyka druida z Aerynu jest podobna jak u kapłana druidzkiego z WFRP. Warto jednak zwrócić uwagę na następujące różnice:



- Tracą moc nakazy ochrony *żyda*, przyrody i neutralności, obowiązujące „normalnego” druida; jest on bowiem kapłanem, a nie ekologiem (na sąsiednim Albionie, gdzie kult uległ pewnym modyfikacjom i złagodzeniu, druidom nie wolno krzywdzić żywych istot bez istotnej potrzeby).

- Druid nie oddaje czci Dawnej Wierze jako takiej, lecz bogom uznawanym za wcielenie jej różnych aspektów; głównym bóstwem jest dla niego Danu - Bogini Matka (patrz opis w charakterystyce Albionu. Pamiętaj jednak o tym, iż na Erinie nie respektuje się zakazu czynienia krzywdy żywym istotom); Danu - jako bóstwo druidzkie - zastępuje tym samym Dawną Wiarę.

- W tabeli rozwoju druida należy zignorować wszelkie wzmianki dotyczące duchów opiekuńczych (erińscy i albiońscy druidzi po prostu ich nie mają); jeśli napisane jest, że kapłan otrzymuje ducha opiekuńczego, to należy przydzielić mu geas (patrz opis bogini Danu).

- Druid nigdy z własnej woli nie zmienia profesji na inną, sprawowanie kapłaństwa jest bowiem dla niego największym z możliwych zaszczytów, a utrata tej godności oznacza wielką hańbę (i pomniejszenie wpływów).

- Druid uznaje istnienie innych bogów i nie przesładuje ich wyznawców, jednak oddaje cześć tylko Danu i jej dzieciom.

Druidem zostaje się z powołania i stan społeczny nie ma tu nic do rzeczy. Aby osiągnąć wymarzony cel, kandydat przechodzi trwającą dwanaście lat naukę, organizowaną w jednej ze specjalnych szkół. Przyszły kapłan poznaje tam tajniki kultu, a także prawa, astronomię, geografię, historię, uczy się setek wierszy. Całą tę ogromną wiedzę musi dokładnie zapamiętać, bowiem druidzi rzadko czynią jakieś zapiski (wierzą, że pismo odbiera słowom siłę i moc sprawczą). Jeśli kandydat dotrwa do końca nauki, otrzymuje zasłużoną nagrodę - jego prestiż i pozycja społeczna osiągają bardzo wysoki poziom. W trakcie zgromadzenia nikt (nawet król!) nie może zabrać głosu przed druidem. Jeśli uzna on, że ktoś łamie odwieczne obyczaje i działa na szkodę bogów i swego ludu, ma prawo obłozyc winowajcę klątwą (polegającą na wyłączeniu delikwenta z uczestnictwa w ofiarach). Nieszczęśnik jest traktowany na równi ze zbrodniarzami - wszyscy stonią od niego, unikając kontaktu i rozmowy; nie ma też prawa dochodzić sprawiedliwości ani sprawować żadnych godności. Druidzi są instytucją ponadplemienną - nie służą interesom konkretnego władcy lub ludu, lecz całego Erinu. W latach walki z najeźdźcami to oni właśnie stanowili duchową podporę idących do boju mieszkańców Hibernii.

Druidzi nie biorą udziału w wojnach, nie płacą danin, są zwolnieni ze służby wojskowej i powinności względem władców. Raz do roku, w święto wiosennego przesilenia, ściągają z całego Erinu, by spotykać się w świętym kręgu Thare (w królestwie Mide), gdzie omawiają swe sekretne sprawy. Nikt spoza ich bractwa nie ma tam wówczas wstępu. Co pewien

czas dokonują tu również wyboru arcydruida - zostaje nim ten z druidów, który cieszy się wśród pozostałych największym autorytetem. Gdy o zaszczytów ubiega się kilku równych sobie, o wyborze decyduje głosowanie.

Kiedyś do obowiązków druida należało też pełnienie sądów, jednak później zajęła się tym kasta brehonów (sędziów - patrz niżej). Jako że druidzi i brehonowie wywodzą się z tego samego zakonu, więc kształcą się razem. W szkołach druidów pobierają nauki także dzieci z rodów królewskich. Ich kształcenie trwa jednak znacznie krócej i nie jest tak szczegółowe, a ponadto obejmuje swym programem sztukę władania bronią. Najważniejsze tego rodzaju ośrodki mieszczą się w grodach Cruachan i Mergah, położonych na północy wyspy.

Podstawową funkcją i obowiązkiem druidów jest sprawowanie kultu. Są oni łącznikami ludzi z bóstwem, którego obecność niezbędna jest we wszystkich przejawach życia codziennego. Nie budują świątyń, oddając cześć bogom pod gołym niebem, w kamiennych kręgach i świętych gajach. Tam, odziani w białe szaty, dokonują swych obrzędów, nierzadko krwawych i okrutnych. W ofierze często składane są zwierzęta i ludzie (przestępcy i/lub jeńcy wojenni).

BREHONOWIE I ICH PRAWA

Każdy mieszkaniec Erinu podlega rygorom prawa zwyczajowego, obowiązującego w jego stronach rodzinnych. Znawcami obyczajów są brehonowie - zawodowi prawnicy (często wędrowni), kształceni w specjalnych szkołach, w których uczą się na pamięć obowiązków i przepisów przekazywanych z pokolenia na pokolenie. Brehon to nie tylko sędzia - może również interpretować prawo i tworzyć nowe przepisy (w oparciu o zaistniałe precedensy).

W państwach plemiennych nie ma nikogo, kto mógłby egzekwować prawo. Jednak autorytet pradawnego obyczaju oraz presja społeczna są tak potężne, iż bardzo rzadko zdarza się, iż ktoś uchyla się od wyroku. Ten, kto nie stosuje się do wyroku brehona lub nie chce się przed nim stawić, zostaje wyjęty spod prawa. Jeśli w sporze o użytkowanie ziemi jej faktyczny posiadacz unika stawienia się na sąd, skarżący powinien w obecności świadków trzykrotnie przejść ze swoim stadem przez sporny teren. Za trzecim razem musi tam pozostać i rozpaść ognisko. Jeżeli i wtedy oskarżony nie chce przybyć przed oblicze brehona, grunt staje się własnością skarżącego.

W sprawach o zwrot długu (*dliged*) wierzyciel może od zachodu słońca do świtu pościć pod drzwiami domostwa dłużnika, co zmusza tego ostatniego do rozpoczęcia głodówki. Jeśli ją przerwie, to musi zwrócić dług podwójnie; jeśli zdecyduje się ugościć swego wierzyciela, ma równocześnie obowiązek wyraźnego oświadczenia czy oddaje należność, czy też zamierza stawić się przed sądem.

Morderstwo karane jest grzywną, lecz jej wypłaty może zażądać tylko najbliższy krewny ofiary. Wysokość kary zależy od pozycji społecznej zamordowanego:



zabójstwo wolnego obywatela kosztuje „cenę ciała” (siedem niewolnic) oraz „cenę honoru”. W przypadku zabójstwa *ri* suma odszkodowania wyniesie siedem niewolnic lub 31 krów lub 35 sztuk mniej wartościowego bydła. Za zabicie króla prowincji płaci się 21 niewolnic, zaś cena śmierci *ard ri* to 28 niewolnic lub odpowiednia liczba bydła. Niepoddanie się wyrokowi lub niestawienie się przed sądem powoduje wyjęcie winowajcy spod prawa; każdy może wówczas bezkarnie zabić przestępcę i członków jego *fine*. W razie niemożności zapłacenia grzywny jedynym honorowym wyjściem jest dobrowolne wygnanie (czasem powoduje to banicję całych rodów). Odpowiednio mniejsze kary płaci się za zranienie lub obrazę adwersarza. Ranny może ponadto zażądać, aby winowajca uiścił koszty leczenia i opieki.

Brehon

uczony, profesja zaawansowana

Sz	WW	Us	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogł
-	1	3	-	30	30	30	-	40	10	-	-	-	-

Umiejętności: prawo brehonów, krasomówstwo, etykieta, czytanie/pisanie (*Ghaelice*, klasyczny, staroświatowy), język staroświatowy.

Przedmioty: broń ręczna, dobrej jakości ubranie, 5K6 zk (równowartość w złocie i/lub srebrze)

Profesje wejściowe: Skryba, Żak, Filid (bard, filid, ollav), Mytnik

Profesje wyjściowe: Prawnik (tylko w miastach), Demagog, Mytnik

FILIDZI

Słowo *file* (filid) oznacza w mowie Erinu poetę. Poeta to dla mieszkańców Zielonej Wyspy nie tylko twórca wierszy czy wędrowny pieśniarz, lecz także filozof,

przekładający na język ludzkich doznań odwieczne prawa natury, troskliwie opiekujący się przeszłością - w pełni świadom, iż bez niej nigdy nie zaistnieje przyszłość. Pełniąc rolę wieszczki, poeta nie prorokuje jednak, lecz zapala w duszach słuchaczy płomienie uczuć, wskazując im drogę, którą powinni podążać w swym życiu; dodaje otuchy w chwilach próby, śmieszy, gdy jest czas na zabawę.

Wśród Erińczyków wyróżnić można trzy kategorie filidów: ollawów, filidów właściwych i bardów (sprawę komplikuje nieco fakt, iż tym ostatnim mianem określa się również poetów w ogóle).

Nauka przyszłego filida trwa dwanaście lat. W toku edukacji poznaje on tajniki gramatyki, filozofii, historii, geografii, prawa i obyczajów, stare opowieści i poematy, sztukę układania poezji, tajny język poetów oraz ogamy. Po zakończeniu studiów otrzymuje brązową różdżkę i tytuł barda - wędrownego poety niższej rangi - oraz możliwość zdobywania kolejnych stopni wtajemniczenia: srebrnej różdżki filida i złotej ollawa (nadwornego poety władcy).

Ollav to rodzaj łącznika między władcą a naturą - sygnalizuje zło, które dzieje się na dworze i chwali piękno, które zdoła tam dostrzec. Bierze udział w inauguracji monarchii, wręczając mu berło. Nadworny poeta tworzy w zaciemnionej komnacie, specjalnie wydzielonej do jego dyspozycji: układa się na łożu i - zamknawszy oczy - obmyśla nowe poematy.

Poza służbą na dworze *ri ollav* pełni obowiązki przywódcy poetów niższego stopnia. Nosi tytuł *ollav ri dan* (co oznacza przełożonego społeczności królewskich poetów), przewodząc około 30 filidom. Jego następcą może zostać filid bez tytułu ollawa, skupiający wokół swej osoby około 15 filidów i bardów niższej rangi.

Poeci wyższych rang rzadko śpiewają pieśni przy własnym akompaniamencie. Czyni to za nich specjalny harfista (*cmitire*) - członek *aes dana* o niższej pozycji; gra potracając struny długimi, specjalnie spłowanymi paznokciami. Struny wykonuje się z włosów lub jelit (wtedy harfa nazywa się *cruil*), czasami również z metalu (*dairseach*).

Poeci mają prawo do tworzenia satyr - *aer*. Jest ich kilka rodzajów - od obelżywych rymowanek, przez bardziej wyrafinowane poematy, aż po szczególnie ostrą *glam dicend* (do której mają prawo tylko ollawowie). Publiczna prezentacja *glam dicend* może się zakończyć wyklęciem i banicją szydery, dlatego też decyzję o jej ułożeniu oraz wykonaniu filidzi podejmują dopiero po wspólnej naradzie.

Bard

filid I poziomu, profesja początkowa

Sz	WW	Us	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogł
-	10	10	-	2	30	30	-	40	10	-	-	-	-

Umiejętności: etykieta, śpiew, muzykalność, krasomówstwo, urok osobisty, rozpoznawanie ogamów, język staroświatowy, sekretny język filidów, 70% szans na historię.

Przedmioty: harfa, brązowa różdżka

Profesje wyjściowe: Filid (właściwy), Brehon

Filid

filid n poziomu (filid właściwy)

Sz	WW	Us	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogł
-	10	10	-	2	30	30	-	40	10	-	-	-	-

Umiejętności: historia, prawo, leczenie ran, wróżenie, wykrywanie magii.

Przedmioty: srebrna różdżka

Profesje wyjściowe: Ollav, Brehon

Ollav

filid III poziomu

Sz	WW	Us	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogł
-	10	10	-	2	30	30	-	40	10	-	-	-	-

Umiejętności: posłuch u zwierząt, wykrywanie istot magicznych, leczenie chorób, teologia

Przedmioty: złota różdżka

Profesje wyjściowe: brak

WOJNA

Erińczycy to bitny naród - walkę traktują jak zabawę, stając do boju w radosnym uniesieniu. Ich wojenny hart kształtował się w trakcie utarczek między poszczególnymi plemionami oraz lat zaborczych i obronnych wojen.

W razie wybuchu wojny do walki zobowiązani są wszyscy wolni poddani, prowadzeni przez lokalnego wodza. Oprócz pospolitego ruszenia ma on często przy swoim boku grupę najwierniejszych towarzyszy, tworzącą coś na kształt jego osobistej drużyny. Ludzie ci związani są przysięgą krwi; razem uczują, walczą, dzielą się łupami, a jeśli trzeba - umierają. Idący do boju Erińczycy chronią się kolczugami lub pancerzami z grubych skórzanych płytek oraz okrągłymi, okutymi tarczami z drewna. Rzadko noszą hełmy - najczęściej pochodzą one z łupów. Walczą długimi, obosiecznymi mieczami, toporami o szerokim ostrzu oraz włóczniami z przymocowaną pośrodku drzewca pętlą (wkłada się do niej palec wskazujący, co znacznie ułatwia manewrowanie bronią). Właściwy atak poprzedzają ostrzałem z kuszy i luków, podobnie jak Norranowie.

Podczas wojen z Norsami król Bran rozpoczął - zakrojoną na dużą skalę - budowę floty wojennej. Niestety, od tamtych czasów znaczenie okrętów w sztuce wojennej Erińczyków znacznie osłabło. Nieliczne flotylle utrzymują jedynie władcy kilku nadmorskich państw (nie oznacza to jednak braku statków w ogóle: erińscy kupcy - Ostmeni - mają ich pod dostatkiem; ich przydatność w walce jest jednak znikoma).

Jazda jest tu mało popularna - zdecydowana większość wojska to piechurzy, podczas bitew atakujący w zwartym szyku. Dopiero na kilka chwil przed zwarciem podrywają się do biegu, uderzając w przeciwnika impetem rozpędzonej, pancernej fali. Walczący u boku Erińczyków szkaccy najemnicy nauczyli ich także umiejętności tworzenia schiltronów, czyli „murów tarcz”: zwartych, najeżonych pikami grup wojowników, ustawionych w kształt pierścieni, trudnych do rozbicia nawet przez szarżę ciężkiej kawalerii.

Przed bitwą Erińczycy malują swe ciała (głównie twarze) w barwy wojenne - najczęściej czarne lub niebieskie. Bezpośrednio przed walką wyzywają przeciwnika krzykami i przekleństwami. Do walki ruszają przy dźwięku dud (zwanych *cuisleanna ceoil*) i bębnow - każdy oddział ma w swoim składzie przynajmniej jedną osobę, potrafiącą grać na tych instrumentach (nazywaną *cuisleannaig*). Walczą w szale bojowym, z furją szukając przeciwnika i rzadko okazując mu litość. Zdarza się, że do boju ruszają też kobiety, będące często równie straszhliwymi wojownikami, jak najlepsi spośród mężczyzn. Najcenniejszym trofeum są odrąbane głowy zabitych wrogów - po walce nabijane są one na pale lub przytwierdzane nad wejściami domów. Zdobycie głowy wroga stanowi warunek, który każdy młody wojownik musi spełnić, aby w pełni stać się mężczyzną. Jeśli mu się to uda, dorośli mężczyźni, jeszcze na polu bitwy, rozmazują na ciele młodzieńca odrobinę krwi pobitego przezeń wroga, co stanowi symbol przyjęcia junaka w poczet pełnoprawnych członków klanu.

FIANNA

Fianna to elita erińskich wojowników - formacja złożona z najręczniejszych, najmężniejszych i najsprawniej władających orężem mężczyzn Hibemii. Powstała wiele wieków temu jako przyboczna gwardia króla Ulaidh, Fionna Mac Cumhalla, wzorowana jest na bitnych oddziałach bretońskiej armii. Wraz z upadkiem znaczenia pięciu królestw i postępującym rozbiciem dzielnicowym Erinu przekształciła się w organizację najemnych, zawodowych wojowników, zaciągających się jako przyboczna gwardia ri. Nie zwraca się w niej uwagi na pochodzenie - każdy ma taką samą szansę awansu, co jest zgodne z dawnym hibemijskim powiedzeniem „człowiek jest kimś lepszym, niż jego pochodzenie”. Swego wodza fenianie wybierają sami; w istotnych sprawach ów wódz zwraca się o zaakceptowanie swej decyzji do towarzyszy, którzy mają prawo ją odrzucić, jeżeli uznają, iż szkodziłaby interesom całego zgromadzenia. W czasie pokoju każdy ma prawo zakwestionować kompetencje wodza i - jeżeli udowodni, iż jest od niego lepszy - zająć jego miejsce. Podczas wojny obowiązuje jednak surowa dyscyplina, a niesubordynację karze się śmiercią.

Aby przystąpić do fianna i uzyskać zaszczytny tytuł *feinnidh* (fenianina) trzeba przejść wiele ciężkich prób. Pierwsza z nich polega na zakopaniu kandydata do pasa w ziemi, uzbrojeniu go w tarczę i leszczynowy kij, a następnie zmuszeniu go do odpierania pocisków, ciskanych nań przez dziewięciu wojowników. Kandydat odpada, jeśli podczas tej próby okaże strach lub skrzywi się z bólu. Kolejny sprawdzian to bieg przez puszcę, będący jednocześnie ucieczką przed grupą fenian. Przegranym jest ten, kto da się złapać, zranić lub dopuści do potargania swych włosów, związanych w specjalny sposób. Następne próby to skok przez łuk, znajdujący się na wysokości czoła oraz przejście między nogami partnera bez podnoszenia się

powyżej jego kolan; w tym czasie należy dostrzec i wyciągnąć z jego stopy mały cierni, nie zwalniając przy tym tempa ruchu.

Fenianin

profesja zaawansowana

Sz	WW	Us	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogł
40	20	1	4	6	20	2	-	-	-	-	10	-	-

Umiejętności: *uniki, sekretny język - język bitewny, bijatyka, silny cios, cichy chód na wsi, akrobatyka.*

Przedmioty: *broń ręczna, kaftan kolczy.*

Profesje wejściowe: *Ochroniarz, Najemnik, Żołnierz, Strażnik miejski, Zwadźca, Szlachcic, Kem.*

Profesje wyjściowe: *Rycerz zakonny, Rycerz najemny, Łowca czarownic*

KERNOWIE

Mianem kernów określa się lekką piechotę z Erinu, stanowiącą główną część prywatnych wojsk klanowych władców oraz niemal całość walczących poza wyspą regimentów najemnych. Schemat rozwoju oraz prawie wszystkie (patrz wyżej) profesje wyjściowe kema są takie same, jak najemnika; różni się od niego jedynie posiadanymi na początku przedmiotami, którymi są broń ręczna, tarcza, włócznia i skórzana kurtka.

Kem to profesja podstawowa.



GALLOWGLASI

Słowo gallowglass to przystosowana do języka Noranów nazwa *ghaill-ghaedhill*, co w mowie Hibernii znaczy „Cudzoziemcy-Erińczycy”. Są to zaciężne oddziały ciężkiej piechoty, składające się głównie ze Szkatów, powstałe w czasach najazdów Norsów i po dziś dzień stanowiące jedne z najwartościowszych jednostek w armiach władców z Zielonej Wyspy. Schematy rozwoju oraz umiejętności gallowglassów są takie same, jak u najemników; różnią się od nich jedynie ekwipunkiem, który stanowi kaftan kolczy z rękawami, tarcza i topór. Gallowglass to profesja podstawowa.

RELIGIA

BOGOWIE

Naczelnym bóstwem Erinu, podobnie jak Albionu, jest Danu - Bogini Matka (więcej informacji na ten temat znajdziesz w opisie Albionu), której kapłanami są hibernijscy druidzi. Do bogów zalicza się też kilku z Tuatha de Danaan, dzieci bogini Danu. Mieszkają oni w magicznej krainie zwanej Mag Mell, będącej także miejscem, do którego kierują się zmarli. Stamtąd Danannowie mogą w dowolnym czasie powracać na ziemię (w śmiertelnej powłoce). Bramami między oboma światami są kopce zwane sidhe - stąd ta część Danannów, która nie została ubóstwiona, określana jest mianem Aes Sidhe, czyli „ludu kurhanów”. Jako że Dannanowie są jedynie potomkami najwyższej bogini, nie mają osobnych kapłanów i miejsc kultów - większa część obrzędów ku czci Danu odprowadzana jest także dla ich chwały.

Najważniejsi bogowie Erinu to:

Lugh - jego imię oznacza „jaśniejący”. Jest wiecznie piękny i młody, zna się doskonale na każdym rodzaju rzemiosła i sztuki; to także bóg słońca, błyskawic, wynalazca wszelkich sztuk, a także opiekun handlu, pieniądza i dróg. Ubóstwieni są również jego synowie: drwal Luchtaine oraz Creidne - mistrz kowalstwa.

Dagda - jego imię znaczy „dobry bóg”. Jest brzydki fizycznie, zupełnie niepodobny do Lughy. Nosi ze sobą ogromną maczugę: uderzenie jednym jej końcem przynosi śmierć, dotknięcie drugim - ożywia. Być może z tego właśnie powodu wzięto się jego drugie miano: Cromm Cruaich, Skrwawiona Głowa, czyli bóg śmierci i zniszczenia. Maczuga Dagdy jest tak wielka, że z trudem może ją unieść ośmiu wojowników. Dagda doczepił do niej koło i wozi ją jak taczkę. Zawsze ma też przy sobie kocioł; od tego naczynia, stałe pełnego jedzenia, nikt nie odchodzi głodny. Jego żona to bogini Boann, opiekunka największej rzeki Erinu, noszącej to samo, co ona, miano. Ich dzieci to Oegnus, bóg urodzaju i wszystkiego, co rośnie, oraz Brig - bogini wiedzy, poezji i wróżb.

Dian Cecht - to bóg medycyny, bóstwo leczniczych źródeł.

Nuadha - zwany „srebrnorękiem”, jest bóstwem swiata i rozwoju, sił walczących z mocami mroku.

Ogma - objawia się jako pomarszczony starzec, przyodziany w lwia skórę, trzymający łuk, strzały i maczugę, obwieszony delikatnymi łańcuchami. Jest wynalazcą pisma - ogamów.

Bobdh - właściwie nie należy do Tuatha de Danaan. Jej pochodzenie jest nieznane, dla porządku włącza się ją jednak w poczet dzieci bogini Danu, wychodząc z założenia, iż i tak jest matką wszystkich stworzeń. Bobdh to bóstwo pola bitwy; najczęściej występuje pod postacią kruka.

Goibniu - inny bóg kowalstwa, zajmujący się głównie wyrobem broni dla bogów i przygotowywaniem ich uczt.

Mannan - syn i następca boga morza Llyra, jedyny z Tuatha de Da-naan, znany w całym Starym Świecie. Wedle wierzeń Erińczyków to on odwozi dusze zmarłych do Tir na nOg - krainy wiecznej młodości.

KRAINA ZMARŁYCH

Dusze zmarłych Erińczyków ulatują ku czarodziej-skiej wyspie na zachodnim oceanie, zwanej się Mag Mell - Ziemią Młodości i Rozkoszy lub Tir na nOg - Ziemią Młodych. Wyspa owa wynurza się z wody wsparta na czterech kolumnach ze złota. Wewnątrz niej, na srebrnej równinie, trwają nieustanne zabawy: wyścigi rydwanów, łodzi, uczt i śpiewy. Rydwany są ze złota, srebra lub brązu, konie złociste lub błękitne. Zewsząd rozbrzmiewa piękna muzyka, wszystko lśni cudownymi kolorami. Na obmywanych przez morze brzegach błyszczą przepiękne klejnoty. Nie ma tam śmierci, smutku, gniewu i rozpacz. Za dnia po wyspie przechadza się promienisty Lugh, oświetlając swym blaskiem całą krainę. Wieczorami wlatuje on nad białe równiny i zabarwia fale morskie kolorem purpury.

Dusze zmarłych odwozi do Mag Mell Manann mac Llyr. Do krainy zmarłych można też wkroczyć przez sidhe, jeśli podczas święta Samhain (patrz niżej), w porze, która nie jest ani nocą ani dniem (tzn. o świcie), obejdzie się kurhan zgodnie z biegiem słońca. Wówczas to otwiera się w nim szczelina, przez którą, będąc żywym, można wkroczyć do świata cieni. Niemal nikomu nie udało się jednak powrócić z takiej podróży, albowiem Aes Sidhe zazdrośnie strzegą tajemnic swej władzy.

ŚWIĘTA

Początek każdego z okresów erińskiego kalendarza jest czczony uroczystym, religijnym świętem, obchodzonym w wigilię dnia otwierającego dany sezon. Centralnym miejscem uroczystości jest zazwyczaj grób króla lub któregoś z bohaterów; czasem urządza się je wśród kamiennych kręgów druidów.



Najważniejsze święto to Samhain, obchodzone w przeddzień początku zimy. W tym dniu druidzi gaszą na swych ołtarzach święty ogień i zapalają nowy, symbolizujący rozpoczęcie następnego roku. W miejscu, zwanym Mag Slecht oddaje się tego dnia Dagdzie Cromm Cruaich wszystko, co pierwotne. Teraz są tam zabijane tylko zwierzęta i ofiarowane płody rolne, jednak w dawniejszych czasach składano też ofiary z ludzi. Wierzy się, iż na tę noc na świat wracają zmarli, a wszelki ziemski autorytet ulega zawieszeniu. W celu odpędzenia upiórów odprawiane są rytualne tańce i śpiewy. Drugą połowę zimy otwiera święto Imbolc, podczas którego dokonuje się symbolicznego oczyszczenia przez ogień i wodę. Lato rozpoczynało się w przeddzień 1 maja wielkim świętem Beltaine. W dniu tym gasi się stare i rozpala nowe ogniska, niecone przez druidów polanami z dziewięciu rodzajów drewna. Ogień symbolizować ma letnie słońce. Noc Beltaine to w niektórych regionach także czas składania krwawych ofiar z jeńców wojennych i przestępców oraz radosnych orgii.

STARZY I NOWI BOGOWIE

Wraz z misją Padraiga na wyspę wprowadzony został (choć nie bez oporów) kult bogów z kontynentu. Szczęśliwie jednak nie doszło do większych waśni, a co więcej, apostołowi Erinu udało się pogodzić elementy starej i nowej wiary, a nawet przenieść do Starego Świata kult jednego z hibernijskich bogów (Mananna) oraz zaszcześcić tam eriński stan kapłański (druidów).

W myśl wprowadzonej przez Padraiga doktryny, starzy bogowie uznani zostali za personifikacje różnych sił oraz aspektów Dawnej Wiary (z wyjątkiem Mananna), nowi zaś egzystują obok nich, uznawani przez wszystkich Erińczyków. Na wyspie wytworzyła się w związku z tym wyjątkowa sytuacja, niespotykana chyba nigdzie indziej - duża część Hibernijczyków oddaje cześć zarówno Tuatha de Danaan, jak i nowym bogom (dołączonym po prostu do panteonu bóstw).

KLASZTORY

Pierwsze klasztory Erinu założył jeszcze Padraig - w nadanym im wówczas kształcie przetrwały one do dnia dzisiejszego. Typowe monasterium to grupa chat, skupionych wokół świątyni. Opatów wybiera się spośród członków rodziny założyciela klasztoru, zaś arcykapłanem, sprawującym pieczę nad wszystkimi klasztorami Erinu jest opat klasztoru w grodzie Mergah - na północy wyspy. Erińscy mnisi są bardzo ekspansywni - za swój główny obowiązek uważają nieustanne podróżowanie i głoszenie prawd wyznawanych bogów. Poza tym, zajmują się kopiowaniem ksiąg oraz spisywaniem starych opowieści i legend.

OSTMENI

Mianem Ostmenów określa się w Erinie zamieszkujących miasta potomków osadników z Norski. Dziś nie stanowią oni już raczej odrębnej grupy narodowościowej, lecz formację społeczno-prawną. Mówią po erińsku, noszą erińskie imiona i nazwiska, przestrzegają erińskich obyczajów. Różnią się strojem, podążającym za modami z kontynentu, oraz tym, iż nie podlegają prawu brehonów, lecz miejskiemu, które jest takie same, jak w grodach Starego Świata (na przykład w Imperium). Oznacza to, że obejmuje ich jurysdykcja sądów ławniczych oraz władza wójta lub burmistrza; mogą być skazani na karę śmierci lub okaleczenia za spórą część przestępstw etc. Uznają jednak władzę tego ri, na którego terytorium znajduje się miasto. Spośród Ostmenów rekrutuje się większość kupców.

NORRANIE

Norrantie zostali zepchnięci na wschodnie wybrzeże wyspy, gdzie liniami potężnych umocnień odgradzili się od napierających na nich klanów. Nic więc dziwnego, że kraj ten nazwano Twierdzą. Norrantie, żyjący w Twierdzy nie różnią się obyczajami i prawami od swych pobratymców z Albionu. Wprowadzona przez nich administracja oparta jest na mniej więcej takich samych zasadach, co w ich ojczyźnie - z tą jednak różnicą, iż na jej czele stoi wicekról, tytułowany justycjarzem. Sady sprawuje organ, zwany Ławą Justycjarską; istnieją też urzędy w rodzaju kanclerza lub skarbnika. Rada Justycjarska zasięga opinii u tzw. Rady Tajnej, złożonej z przedstawicieli rycerstwa oraz co znaczniejszych mieszkańców miast. Rada Tajna stanowi coś na kształt parlamentu i zbiera się corocznie.

Marcin Oracki

WSPOMNIENIA Z PODRÓŻY DO TILEI ODBYTEJ PRZEZ MIESZKAŃCA CESARSTWA I JEGO RĘKĄ SPISANE

Kiedyś, dawno temu, i ja byłem taki szybki, jak wy teraz. Żadny przygód i ochoczy gdy w grę wchodziła rozróżba albo dobra zabawa. Moi rodzice zmarli, kiedy byłem bardzo małym chłopcem. Na wychowanie wziął mnie brat matki, pracujący w składzie handlowym. I ja też musiałem wcześniej zacząć zarabiać na utrzymanie. Dni mijały mi na przenoszeniu towarów, uczeniu się praw handlu i marzeniach. Kiedy miałem dwanaście lat, wuj chciał abym studiował na uniwersytecie. Niestety okazało się, że nie stać go na to. Zamiast tego wysłał mnie do przyklasztornej szkoły. Tam nauczyłem się czytać i pisać. Tam spotkałem też chłopców, którzy stali się mi druhami. Niestety, popłatane są ścieżki ludzkiego życia. Kilku moich przyjaciół zostało osadzonych w wieży. Podobno byli członkami szajki, która włamała się tydzień wcześniej do klasztornej kasy. Wuj nie wiedział, czy byłem w to zamieszany. Kiedy rozmawialiśmy, widziałem strach w jego oczach za każdym razem, kiedy chciał się oto zapytać. Ja jednak byłem niewinny. Nie ważne jednak co mówiłem, wuj tak bardzo obawiał się swoich podejrzeń, że postanowił wysłać mnie do jednej z filii składu w którym pracowałem.

I tak z Altdorfu zostałem wysłany do Bretonii, do Quenelles.

Podróż trwała prawie miesiąc, choć minęła spokojnie, nie biorąc pod uwagę problemów podczas przekraczania Szarych Gór. Na szczęście jechaliśmy z eskortą, choć i ta po podróży przez te góry musiała dłużej odpocząć w Parravon. Nam też było to bardzo potrzebne. W sumie spędziliśmy w mieście chyba z cztery dni, racząc się doskonałymi winami i serami z których słynie Bretonia. Ten ostatni fragment podróży minął nam bardzo szybko i przyjemnie. We dnie przyglądaliśmy się pięknym bretońskim krajobrazowi, a noce upływały w przydrożnych gospodach.

Po Quenelles spodziewałem się więcej. Dużo więcej. Okazało się obskurną dziurą. W większości składało się ono z drewnianych, walących się ze starości budynków. Po dziś dzień, nie wiem jak ludzie mogli tam mieszkać. Wszystko było w porządku kiedy wiatr wiał z północy, wtedy można było wytrzymać, a czasem było nawet przyjemnie. Wiatr niósł zapachy sosny,

jałowca, tymianku i mięty rosnących na wzgórzach otaczających Quenelles. Niestety, zdarzało się to rzadko. Najczęściej wiatr przywiewał do miasta smród z portu.

Na szczęście, nasze składy leżały bliżej dzielnicy zamieszanej przez szlachtę. To ona była naszymi klientami. Skład oferował egzotyczne towary przywiezione z Arabii, Kitaju, a czasem nawet z Nowego Świata.

Moja przygoda zaczęła się od fascynacji tym czym handlowaliśmy. Marzyły mi się dalekie krainy i przygody. Kiedy w składzie co dzień było to samo, po nocach śniły mi się wyprawy do miejsc w których mieszkają ludzie czarni jak smoła a słońce grzeje tak mocno, że na kamieniach można smażyć jajka. W snach tych zdobywałem niebotyczne skarby dzięki którym po powrocie do domu nie musiałem już pracować ani niczym się martwić.

Taki był początek. A potem? Hmmm... Co dwa, trzy miesiące wysyłaliśmy karawany do Estalii i Tileii po towary zza morza. Przyłączyłem się do wyprawy zmierzającej ku Tilei. Miałem nadzieję że może sam przedsmak dalekich krain mi wystarczy.

Wyruszyliśmy całą karawaną wozów. Wędrowaliśmy dosyć szybko, bowiem jedyny ładunek stanowiły rozmaite drobiazgi, głównie biżuteria i zabawki elfiej roboty. Trasa wiodła przez góry Przeskoku, a pierwszy etap podróży miał się skończyć w Miragliano.

Życie na szlaku bardzo przypadło mi do gustu. Otrząsnąłem się z odrętwienia, jakie ogarnęło mnie w Cjuenelles. Dużo jeździłem konno, spałem pod gołym niebem, zacząłem też uczyć się szermierki u wodcy naszej eskorty.

Sielanka nie trwała jednak długo... Pamiętam, że tamtej nocy rozbiliśmy obozowisko w przepięknej dolinie, wystawiliśmy warty i położyliśmy się spać. Zbudziły mnie dzikie wrzaski. Wokoło unosiła się gęsta i zielona mgła, w której przemykały jakieś pokraczne postaci. Chwyciłem za miecz i wbiłem go w brzuch szarżującej na mnie istoty. Piszcząc opętańczo, włochny stworz zawisł na moim ostrzu, nie mogąc umrzeć. Mocnym szarpnięciem zrzuciłem TO na ziemię, przydeptałem stopą i chlasnąłem cięciem zza głowy. Stworz zakrzeczał i zdechł. Nie miałem czasu dokładnie mu się przyjrzeć, dostrzegłem tylko, że jest nieduży, pokryty śmierdzącymi szmatami i skołtunionym futrem.

Tymczasem walka w obozowisku rozgorzała na dobre. Zawrzała we mnie krew i rzuciłem się na pomoc towarzyszom.

Następną rzeczą jaką ujrzałem był długi, szczurzy pysk, o ogromnych zębach. Poczułem śmierdzący oddech, zbliżający się do mojej twarzy i ujrzałem wznoszącą się do ciosu łapę. Po chwili zapadłem w ciemność.

Gdy się ocknałem, przypominałem trochę kłębek sznura, tak gęsto byłem opleciony. Obok leżało w więzach jeszcze kilku ludzi z karawany. Nie mogliśmy rozmawiać, bowiem zakneblowano nas jakimiś cuchnącymi cmi szmatami. Powodowany ciekawością zacząłem się wiercić, by usadowić się w pozycji, z której mógłbym przyrzeć się naszym prześladowcom.

Gdy mi się to udało, zobaczyłem kręcące się po obozowisku dziwaczne stwory. Wyglądały to jak karykaturalne połączenie szczura i człowieka. To musieli być skaveni, na poły legendarne potwory czczące bogów Chaosu w swych podziemnych świątyniach. Zrobiło mi się słabo. Jeśli znane mi opowieści mówiły prawdę, chyba wiedziałem dlaczego zostaliśmy porwani i co teraz stanie się z nami. Na samą myśl o gotowanym mi losie mdliło mnie ze strachu.

Moje rozmyślenia przerwał kopniak w bok. Dwaj skaveni przewrócili mnie na brzuch, podnieśli i wrzucili na jakieś trójkątne rusztowania. Potem rzucili na mnie jeszcze dwie osoby. Kątem oka dostrzegłem, że z pobliskich zarośli wyprowadzili ogromnego zwierzaka i zaprzęgli go do rusztowania, które okazało się rodzajem włók.

Po chwili ruszyliśmy. Szczury chyba nie uznawały dróg, bo przedzieraliśmy się przez najgęstsze zarośla, jakie życiu widziałem. Podróż trwała tylko trzy godziny. Skaveni zatrzymali się i rozbili obóz. Co dziwne, zdjęli nam więzy, pozwolili rozprostować kości i rozruszać mięśnie. Dostaliśmy też trochę wody. Przeraziło mnie to jeszcze bardziej. Doszedłem do wniosku, że skoro tak się nami opiekują, muszą mieć jakiś niesamowicie ważny powód. Wątpiłem w to, że porwali nas dla okupu, byłem pewien, iż chcą nas złożyć w ofierze swym plugawym bogom. Nie chciałem aby moje przygody skończyły się tak szybko i w tak nieprzyjemny sposób.

Tymczasem strażnicy założyli nam więzy. Gdy zapadł zmrok, zostaliśmy promieniście ułożeni wokół pniaka. Nie mogłem usnąć. Rozmyślałem nad sposobem ucieczki, ani znalazłszy go, zacząłem modlić się o cud.

Bogowie mieli chyba tej nocy dobry humor, bowiem nad ranem okazało się, że wysłuchali mych modlitw.

Kiedy mrok zaczynał ustępować miejsca porannej szarówce, nagle usłyszałem cichy syk i bolesny pisk. Gdy podniosłem głowę, dostrzegłem że z gardła skavena który pilnował nas przesiadując na pniaku wystaje długa, pierzasta strzała. Łucznik musiał być prawdziwym mistrzem, bowiem, mimo nagiej śmierci, ciało nie zsunęło się z pnia i pozostawało cały czas w tej samej pozycji.

Po chwili ujrzałem, jak drugi strażnik klęka, a potem kładzie się na ziemi. Jego umieranie trwało ułamek sekundy, a było cichsze niż oddech. Z otaczających

obozowisko zarośli wyłoniły się skradające postaci, dzierżące obnażoną broń i łuki z nałożonymi na cięciwy strzałami. Błyskawicznie okrążyli śpiących skavenów i na znak człowieka z czarno zieloną szarfą na hełmie, nożami zaczęli podryzać gardła potworów. Nigdy nie widziałem czegoś takiego. Nigdy nie przypuszczałem, że coś takiego jest być możliwe. Przybysze wykończyli naszych oprawców w ciągu niecałej minuty.

Kiedy skończyli, ukłękli w kręgu z bronią wyciągniętą przed siebie i pochyłonymi jak przy modlitwie głowami. Trwali tak dłuższą chwilę. Potem kilku z nich podeszło do jeńców i porozcinało więzy.

Nasi wybawcy nie mówili dużo. Kazali nam tylko szybko zabrać najpotrzebniejsze rzeczy i ruszyć za sobą. Zrobiliśmy, co kazali. Dwie mile od polany czekali na nich towarzysze. Wspólnie ruszyliśmy w dalszą drogę.

Szliśmy tak przez pół dnia. Gdy zatrzymaliśmy się na popas, dowódca naszych wybawców zawołał nas do siebie. Przez chwilę nam się przyglądał się, a potem powiedział:

- Nazywam się Briain O Riain. Jestem kapitanem tego oddziału najemników. Muszę wam powiedzieć, że mieliście piekielne szczęście. Gdybyśmy nie znaleźli szczątków waszej karawany i śladów skavenów, za kilka dni byłibyście już w samym środku wielkich bagien, gdzie czekalibyście na największe święto tych przeklętych szczurów. Umieralibyście w wyjątkowo paskudny sposób. Będziecie pod naszą opieką, dopóki nie dotrzemy do miasta. Potem musicie radzić sobie sami. Teraz idźcie z tym człowiekiem. Rozłokuje was w namiotach, a jutro każdy z was dostanie ładunek do niesienia. W ten sposób będziecie mogli choć odrobinę przyczynić się do tego, iż szybciej znajdziemy się w Miragliano.

Wieczorem poszedłem do kapitana. Usiadłem obok niego i zapytałem dlaczego od tylu lat kręci się po tych lasach, na skraju Dusznym Bagien, tak blisko miasta skavenów. Byłem zdziwiony, że ktoś z własnej woli spędzał czas w tak niebezpiecznej okolicy.

- Jesteśmy najemnikami - odpowiedział Briain. - Ryzykować życiem za kogoś, czy za czyjeś sprawy to dla nas rzecz normalna. Byleby otrzymać godziwą zapłatę. A tu jesteśmy potrzebni. Pilnujemy, żeby szczury nie wyscibiały nosów poza bagna. Te ich wypadki zaczęły się dziesięć lat temu. Akurat mój oddział przebywał w Miragliano. Całe miasto ogarnęła panika na wieść, że skaveni zaczęli napadać na karawany znajdujące się w pobliżu miasta. Jeden z kupców, signore Pescetti, wynajął kilka oddziałów najemników. Jak się później okazało, jego córka była wśród pierwszych ofiar skavenskich ataków. Kiedy nas wynajmował, zażądał, abyśmy ją odbili. Gdyby okazało się to niemożliwe, mieliśmy zarządnąć jak najwięcej szczuroludzi. Obiecał koronę za każdą parę skavenskich uszu.

Signoriny Pescetti nie udało się uratować, ale przywieźliśmy ze sobą kilka worków odciętych uszu. Kiedy wróciliśmy do miasta, niosąc te worki i prowadząc uwolnionych ludzi, któryś z rajców doszedł do wniosku, że to dobry pomysł, aby zbrojne oddziały pilnowały spokoju na skraju bagien i temperowały wybryki

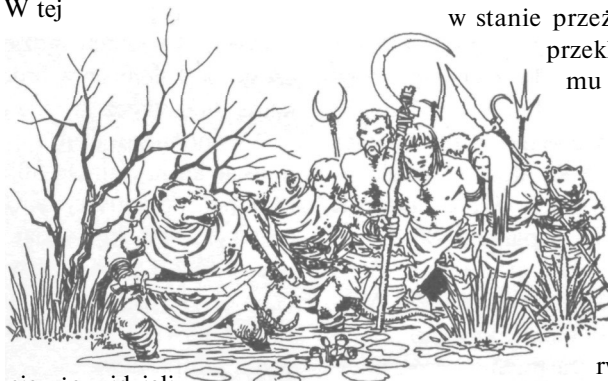
skavenów. Zostaliśmy wynajęci przez miasto i tak oto staliśmy się szczurołapami...

Na twarzy najemnika pojawił się smutny uśmiech, ja zaś spytałem się go o wyprawy w głąb Duszných Bagien:

- Rok temu weszliśmy niezbyt głęboko. Dziewięć lat temu, w drugim roku naszej działalności tutaj, puściliśmy się w pogoń za dużym odziałem skavenów. Była to bardzo dziwna grupa. Starliśmy się z nimi i poszczerbiliśmy ich niezgorzej, choć muszę przyznać że oni nas też. Zastanawiało mnie to, że walczą o wiele bardziej zacięcie niż zazwyczaj. Wyglądało na to że bronią czegoś, a może i kogoś. Kiedy zaczęliśmy zwyciężać, uciekli. Ruszyliśmy w pościg.. Trwało to kilka dni, mieliśmy nadzieję, że jeżeli ich rozbijemy, to uratujemy kilka osób. Przynajmniej na początku. Potem zauważyliśmy, że nie ma śladów wskazujących na to, że ciągną ze sobą jakichś jeńców. Za szybko się przemieszczali. Idąc za nimi, weszliśmy na dobre kilkanaście mil w głąb bagna. To było niesamowite. Wiele widziałem podczas moich wędrówek, ale czegoś takiego jeszcze nigdy. Drzewa powykrzywane, o pokręconych gałęziach. Często pozbawione liści, pokryte tylko porostami i mchami zwieszającymi się z każdego najmniejszego nawet krzaczka. W tej płataninie aż roiło się od przeróżnego robactwa.

Kilku z moich ludzi zagięło, nie wiem, może zapadli się w błoto albo pochłonięły ich ruchome piaski. A może, co najbardziej prawdopodobne, pożarły ich tamtejsze potwory. Czasami w nocy słyszeliśmy przedziwne

dźwięki, a za dnia zdarzało się, że widzieliśmy węże długie na kilkanaście metrów, dziwnie kolorowe i o zadziwiająco nie węzowej skórze. Kiedyś taki potwór na naszych oczach pożarł jednego z moich ludzi. Po prostu zwiesił się z gałęzi z otwartą paszczą, nie minęły dwie sekundy a naszego towarzysza już nie było. Kiedy próbowaliśmy zatłuc gada, strzały z kuszy tylko się od niego odbijały, a największy i najcięższy topór tylko lekko go skaleczył. Im głębiej wchodziliśmy na bagna, tym coraz częściej napotykaliliśmy kolczaste krzewy, sięgające nam do pasa. Kiedy przechodziliśmy obok nich, często darły nam odzież. Na każdy, nawet najmniejszy kawałek gołego ciała rzucała się natychmiast chmara komarów wielkich jak wróble. Na nasze plecy i głowy z gałęzi spadały pijawki długie nawet na dziesięć cali. Odrywaliśmy je, zabijaliśmy komary, ale plugastwa było coraz więcej. Nie mogliśmy nawet wyleczyć naszych ran. Było niesamowicie wilgotno i gorąco. Cały czas brnęliśmy w wodzie po kolana, czasem nawet głębszej. Nie mieliśmy nawet gdzie spać, bo wszędzie było pełno wody i błota. Od ciągłego kontaktu z mokrym ubraniem skórą miękła i pękała. Nie wiem jak inni, ale ja miałem wrażenie, że zaczynam gnić. Zupełnie jak wszystko dokoła mnie.



Czasami, bardzo rzadko, natykaliśmy się na reszki jakichś budowli. Ale stare kamienie kruszyły się, kiedy ich dotykaliśmy. Pamiętam, że wszyscy wtedy zastanawiali się skąd wzięły się budynki w samym środku bagna. Mnie też to ciekawiło. Wiele miesięcy później dowiedziałem się, że na terenie dzisiejszej Tilei znajdowało się kiedyś ogromne i wspaniałe królestwo. Bardzo potężne i piękne. Państwo zarządzane było z sześciu wielkich miast, stolic sześciu prowincji. Władca miał swoje dwory we wszystkich miastach i przez cały rok podróżował po całym kraju. Podobno największe i najwspanialsze miasto leżało na północy, było też najbliższe sercom królów i tam spędzali najwięcej czasu.. Potem pojawił się Chaos. Ni stąd, ni z owad. Wraz z nim hordy zwierzoludzi i skavenów. Ludzie z północnego miasta zaczęli się zmieniać w jakieś plugawe potwory, a w głąb lądu wdarła się woda. Wszystko zmieniło się w bagnistą dżunglę. Ludzie odeszli z miasta, pozostały tam tylko szczury i inne paskudztwa.

Nikomu nigdy nie udało się jeszcze wrócić z miasta skavenów. Jeżeli nie uda nam się odbić jeńców zanim szczury wejdą w bagna, możemy ich uważać za straconych. Żaden normalny człowiek nie jest w stanie przeżyć dłużej niż tydzień w tym przeklętym bagnie. Nie radzę nikomu tam wchodzić.

Zaraz zasiądziemy do posiłku. Jeżeli się postaramy i będziemy szybko maszerować, do Miragliano dotrzemy w trzy dni. Jeżeli mam być szczery, w tym roku wyjątkowo nam się powiodło. Żadna z porwanych osób nie dotarła do

Skavenblight... żywa. Większość udało nam się ocalić, jak was, ale część zginęła z rąk skavenów którzy nie chcieli dopuścić do odbicia jeńców. Tak też, obawiam się, dalsze ataki są w dalszym ciągu możliwe. Prawdopodobieństwo jest bardzo niewielkie, ale zawsze istnieje. Od tygodnia część moich ludzi patroluje góry i przejścia aby chronić ludzi którzy się tam znajdują. Ich zadaniem jest także odprowadzanie ludzi w bezpieczne miejsca na wyżynie, w pobliżu miasta. Ustawiono tam tymczasowe obozy. Wербuje się w nich ochotników do wyprawy przeciw skavenom. Bardzo prawdopodobne jest to, że kiedy nie będą mieli ofiar dla ich bogów na święto, zaatakują miasto. Być może uda się temu zapobiec wychodząc im naprzeciw. My będziemy przygotowani do walki, a oni nie. Istnieje szansa że uda się nam wciągnąć ich w pułapkę. I w ten sposób nie dopuścić w pobliże miasta.

Idźcie spać. Jutro musimy wstać wcześniej, przed nami długa droga. Dobrej nocy.

Nie będę opisywał jak jedliśmy i odpoczywaliśmy. Nie warto też opisywać drogi do miasta. Zbyt długo by to trwało, a nie wydarzyło się nic ciekawego.

Po trzech dniach podróży nocowaliśmy na wzgórzu. Rozłożyliśmy się tam już po zmroku. O'Riain bardzo się tego dnia śpieszył, cały czas nas poganiał.

Nazajutrz dotarliśmy już do Miragliano.

Pamiętam, że w Tilei zadziwił mnie przede wszystkim tamtejszy język. Niby taki jak ten którym posługiwałem się w domu, ale jednak brzmiący troszeczkę inaczej. Tileańczycy inaczej akcentowali słowa, mówili też bardzo szybko, wyrzucając z siebie całe wartkie potoki słów. Długo nie mogłem się do tego przyzwyczaić.

Pomógł mi dopiero signore Donatello Gazollo, mieszczanin u którego znalazłem schronienie, wieloletni przyjaciel mego wuja. Duży udział w tym miała jego córka, signorina Giuletta, która z chęcią spędzała ze mną długie godziny, objawiając sekrety swej mowy. Oczywiście każdej takiej lekcji towarzyszyła nam jako przyzwoitka, jej matka, signora Yvonne.

Właśnie, Tileańczycy na pana domu mówią *signore*, a zwracając się w rozmowie, bezpośrednio do mężczyzny darzonego szacunkiem, mówią do niego *don*. Na mężatkę mówią *signora*, a młoda panna to po prostu *signorina*.

Signorina Giuletta była zaręczona z *cavaliere*, kawalerem o imieniu Raimondo Castelari, wnukiem doży. Zaprzyjaźniwszy się z rodziną Gazollo, zostałem wprowadzony do najlepszych domów Miraglianoi i muszę przyznać, że domy te oraz obyczaje nie różnią się wiele od naszych. Przez pewien czas pracowałem dla signore Gazollo. Przez wzgląd na mego wuja traktował mnie jak członka rodziny. Było wspaniale. Wydawałoby się, że moje życie będzie miłe i przyjemne... Znowu jednak zacząłem śnić dalekich wyprawach. Miałem wrażenie, że jestem statkiem, którego żagle zaczyna targać wiatr, ale kotwica trzyma go w miejscu i nie daje mu się ruszyć.

Pracując u Gazollów spędzałem długie godziny w magazynach pełnych wszystkiego czym tylko dało się handlować. Potem w kantorze zliczałem przewidywany zysk, transporty jakie wyszły z naszych magazynów i te które przyszły. Musiałem pilnować żeby zawsze wszystko było w porządku, nie zabrakło robotników, ani miejsca w magazynach. Innym z moich obowiązków było pilnowanie, aby rodzinie i pracownikom nigdy nie zabrakło wody. Śmieszne, ale w położonym na wyspach mieście Miragliano wodę trzeba było sprowadzać ze stałego łądu. Woda z morza nie nadawała się ani do spożywania, ani nawet do mycia. Zwłaszcza, że wlewano tam nieczystości z domów. Dobrą inwestycją było kupowanie ziemi na wzgórzach, szczególnie jeżeli znajdowały się tam studnie. Przy odpowiedniej ilości źródeł można było zapewnić stałą dostawę nie tylko dla siebie i swojej rodziny, ale także dostarczać wodę innym przedsiębiorstwom, oczywiście za odpowiednim wynagrodzeniem.

Obserwowałem, uczyłem się i szybko się umocniłem się przekonaniu, że kupcy z Miragliano cieszą się zasłużoną sławą doskonałych handlowców, znanych w całym świecie. Popołudnia spędzałem

pływając łodzią po kanałach, albo przesiadując w porcie i okolicznych tawernach, gdzie obserwowałem marynarzy. Za piwo opowiadali mi o innych krajach, które tak pragnąłem ujrzeć.

Nie mogłem narzekać. Miałem pracę, wygodne mieszkanie, pieniądze, możnego opiekuna, znajomych w wyższych sferach miasta. Kiedy chciałem mogłem korzystać z łodzi i pływać po kanałach Miragliano. Właściwie to sprawiało mi najwięcej przyjemności. Jak wspomniałem, miasto zbudowano na wyspach. Później, w miarę jak miasto się rozrastało, domy z drewnianych chat zamieniały się w murowane kilkupiętrowe budowle, przesmyki pomiędzy wyspami zostały uregulowane i zamienione w kanały o brzegach połączonych pięknymi mostami. Najszybszym środkiem transportu pozostała jednak łódź. Podobało mi się to. Szybko poznałem kanały i miasto jak własną kieszeń.

Z każdym dniem podobało mi się coraz mniej. By nie zgnusnąć, zacząłem pobierać lekcje u miejscowego fehmistrza, przypasałem też rapier i lewak. To jednak było za mało. Po nocach śniły mi się piaski pustyni, tak gorące, że można było na nich smażyć jajka. W snach ściagałem się z wiatrem na rumakach z Arabii. Rano zaś budziłem się i wlokłem do pracy.

Po jakimś czasie, każdy już wieczór spędzałem w portowych tawernach, gdzie piłem do utraty zmysłów, często budziłem się w brudnych izbach z tanimi dziewczynkami, albo wręcz na brzegu któregoś z kanałów.

Wiosnę rozpoczął się doroczny, trwający blisko miesiąc karnawał. Do Miragliano zewsząd zjechali się birbanci, utracjusze i snoby, tylko po to aby włożyć fantazyjne maski i wziąć udział w najdziwniejszej zabawie. Tańce i zabawy trwały dnie i noce. Korowody ciągnęły się przez całe wyspy. Wszystkie domy, kanały, a nawet łodzie udekorowano tysiącami kolorowych lampionów.

Po jednej z pijatyk obudziła mnie słona woda, wlewająca się do uszu i ust. Kiedy chciałem ją wypłuć, wpłynęło jej jeszcze więcej. Zacząłem się szamotać i wtedy dopiero dotarło do mnie, że jestem związany i wiszę głową w dół, zanurzony w morzu. Na szczęście, na drugim końcu sznura musieli już zauważyć, że się obudziłem i wyciągnęli mnie. Bogom niech będą dzięki, jeszcze chwila i bym się udusił.

Zostałem wciągnięty na pokład statku. Jeszcze wisząc na linie, zorientowałem się, że nie jest to zwykła łódź rybacka. Statek był znacznie większy niż widziane przeze mnie do tej pory jednostki. Klap na burtach, kryjących działa było też znacznie więcej niż w innych okrętach... Gdy zobaczyłem powiewającą na maszcie czarną flagę, wszystko zrozumiałem. Dostałem się na okręt tileańskich piratów, straszliwych rozbójników, którymi straszono mnie u Gazzollów.

Upadłem na pokład z wyślizganych desek. Słońce raziło mi oczy, musiałem zasłonić je dłonią. Przez szpary między palcami spoglądałem na otaczających mnie „marynarzy”. Nie wyglądali przyjaźnie. Zarośnięte twarze, powykrzywiane dzikimi grymasami. Torsy nagie, albo okryte brudnymi koszulami lub zgoła samymi

kamizelami. Na głowach chusty lub zdefasonowane kapelusze. Do tego pludry, często bardzo luźne. Wszystko krzykliwe barwne, czasem fantazyjnie porożciane. Oczywiście nie brakowało też kolczyków w uszach i nosach, pierścieni, łańcuchów i kolorowych czubów, przypominających fryzury zabójców trolli. Za pasami, piraci mieli prawdziwy wybór broni: sztylety, pałasze, tasaki.

- Wstawaj! - krzyknął ktoś stojący za moimi plecami, a uczynił to takim głosem, że podniosłem się w jednej chwili. Odwróciłem się i ujrzałem wysokiego mężczyznę, odzianego w prosty, granatowy wams z wąskimi rękawami, szerokie pludry w szarozieloną kratę, czarne pończochy i trzewiki. Całości dopełniał pas z sakwą, pendent obciążony potężnym rapierem oraz beret z tej samej materii co spodnie. Mąż ów popatrzył na mnie zimnymi, piwnymi oczami i głośno się roześmiał. Zawtórowali mu pozostali żeglarze.

- Chciałeś przygody, oto ona! - powiedział, wskazując na statek.. - Pamiętasz coś z wczorajszego wieczoru?

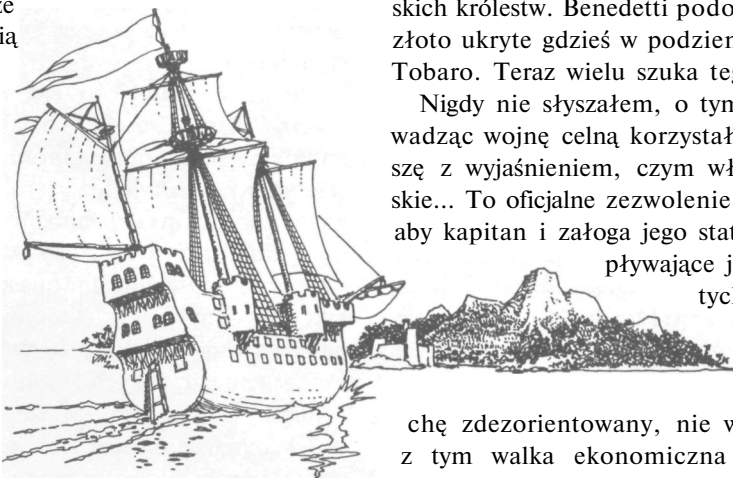
Mogę się założyć, że miałem strasznie głupią minę, bo zaczął sam od razu opowiadać.

- Siedziałem z moim pierwszym oficerem w tawernie, kiedy usłyszeliśmy twoje okrzyki. Wrzeszczałeś, że jutro ruszasz na spotkanie największej przygody twego życia. Że zostawiasz wszystko co masz tutaj i ruszasz na południe. W pierwszej chwili nie zwróciliśmy na to uwagi. Ale potem usłyszałem, jak ktoś mówił, że pracujesz dla Gazolli. Pomyślałem, że doświadczony handlowiec na pewno przyda się na takim statku jak moja *Radość*. Podeszedłem do ciebie i zaczęliśmy rozmawiać. Kiedy dowiedziałeś się, czym się zajmujemy, natychmiast się zgodziłeś płynąć z nami, śmiejąc się na całe gardło i wykrzykując, że to jest właśnie to czego szukałeś.

Po głowie chodziło mi tysiąc różnych myśli, ale w stanie byłem zapytać tylko o jedno:

- Czym się właściwie zajmujecie? Bo ten statek nie wygląda mi na zwykły statek handlowy.

- Ha! Mój młody przyjacielu... Jakby tu powiedzieć, jesteście... no cóż, właściwie nie ma czego owijać w bawełnę. Jesteśmy piratami, obecnie z listami kaperskimi Miragliano. Normalnie nie byłoby nas tutaj, a polowalibyśmy na jakąś grubszą rybkę bliżej wybrzeży Estalii, ale zostaliśmy wynajęci przez dożę Miragliano jako zbrojni regulatorzy w wojnie celnej z Remas. Zresztą o tym nie muszę ci chyba mówić, jako kupiec powinienes o tym doskonale wiedzieć.



Mimo wszystko, to co od niego usłyszałem, zaskoczyło mnie. Oczywiście słyszałem nie raz nie dwa, że Tileańczycy to piraci i nikt tam nie uważa rozboju morskiego za coś bardzo złego, a jedynie za jedną z dróg do wzbogacenia się. Oczywiście rzadko kiedy dzieje się to oficjalnie, ale faktem pozostaje, że towary, które były transportowane do i z Estalii, w jakiś niewyjaśniony sposób trafiały do składów kupców z Tilei. Szczególnie często działo się tak z towarami wiezionymi z południa, na nie zawsze jednak było na nie zapotrzebowanie. Trzeba przyznać, że rabunek na morzu bywał zajęciem bardzo dochodowym. Znałem opowieść o pewnym piracie nazywanym Czarnym Benedettim, który wślawił się zuchwałymi napadami na statki Estalijczyków, a w szczególności te z najlepszą obstawą i najlepiej uzbrojone.

W ciągu kilku lat zdobył tak ogromne skarby i nagle zniknął. Kilka lat później został rozpoznany w Tobaró, gdzie stał się szanowanym kupcem, zajmującym się handlem srebrem oraz drogimi kamieniami. Niestety, wkrótce musiał zniknąć ponownie, bowiem jego wydania zażądał przedstawiciel jednego z estalijskich królestw. Benedetti podobno zostawił całe swoje złoto ukryte gdzieś w podziemnych korytarzach pod Tobaró. Teraz wielu szuka tego skarbu...

Nigdy nie słyszałem, o tym by jakieś miasto prowadząc wojnę celną korzystało z kaperów. Już spieszę z wyjaśnieniem, czym właściwie są listy kaperskie... To oficjalne zezwolenie jakiegoś władcy na to, aby kapitan i załoga jego statku atakowali wszystkie pływające jednostki, za wyjątkiem tych które mają banderę tegoż właśnie władcy który owo zezwolenie wydał. Byłem trochę

zdezorientowany, nie wiedząc czy w związku z tym walka ekonomiczna miała się przerodzić w krwawe starcia. Jak się jednak później okazało, zadaniem statku na którym się znalazłem, była raczej ochrona statków kupieckich niż atakowanie jednostek z innych miast.

Mój kapitan nazywał się Luigi Moranni i zaciągnął się na służbę doży aby chronić statki z Miragliano przez zakusami Estalijczyków, którzy chcieli się pozbyć konkurencji na morzu. Później przypomniało mi się, że też podobno Estalijczycy działali w porozumieniu z jednym z tileańskich miast. Doża słyszał te same pogłoski i uznał, że kupcom potrzebna jest lepsza ochrona. Jego decyzja mogła mieć też inny powód - zaciąg kaperów stanowił świetny pretekst do zwiększenia podatków. A jak słyszałem, Pałac Dożów wymagał gruntownego remontu.

Kapitan opowiedział mi o mych obowiązkach na pokładzie. Miałem prowadzić księgi rachunkowe i od czasu do czasu, dziennik pokładowy. Kazano mi się też zajmować szukaniem nabywców na przewożone w ładowni towary oraz rozdzielaniem pieniędzy między marynarzy. Oprócz tego, musiałem się uczyć nawigacji i pomagać na pokładzie. Kapitan uprzedził mnie też o tym, iż podczas ataku na jakiś statek, wszyscy idą do

walki. Pokazał mi cennik w którym wyczytałem, ile złota mogę dostać za stratę w boju ręki, nogi czy oka. Nie powiem, żeby mnie to uspokoiło, wręcz przeciwnie. Ale cóż, nie miałem wyjścia.

Życie na statku może czasem wydawać się piekłem na ziemi, jednak jeżeli raz się go posmakuje, to nic nie jest wstanie go zastąpić. Grog po dniu ciężkiej pracy smakuje jak najlepsze wino, a suchar niczym wyszukana potrawa.

Najgorzej było na początku, jako najmłodszemu członkowi załogi marynarze często robili mi kawały, czasem bardzo przykre. Ale trzeba to wszystko znieść ze spokojem - tylko wtedy zostanie się przez nich zaakceptowanym.

Mój pierwszy rejs trwał kilka tygodni. Z Miragliano płynęliśmy prosto na Sartosę. Do samego miasta piratów. Moranni miał przedstawić Królowi Piratów propozycję doży, niestety nigdy się nie dowiedziałem, jaką dokładnie. Ja miałem zająć się skupowaniem zamówionych towarów - tak aby w razie niepowodzenia misji kapitana, zwróciły się koszty wyprawy.

Zawsze wyobrażałem sobie, że miasto piratów to miejsce w którym co chwila popełnia się gwałty, rozboje i co chwila ktoś tam zostaje zabity. Nic bardziej błędnego! Prawdę mówiąc, Sartosa wydała mi się spokojniejsza od rodzinnego Altdorfu. Prawo pirackie surowo zabrania tam wszelkich poważnych burd oraz rabunków.

Miasto leży ona na dużej wyspie w pobliżu wybrzeży Tilei. Jest to idealne miejsce dla piratów, tam czują się naprawdę bezpieczni. Dostępu od północy i wschodu broni groźny Prąd Piracki. Nie wybudowano jeszcze statku któremu udałoby się mu sprostać. Prąd rzuca każdy statek na skały i roztrzaskuje go na drobne kawałeczki. Moranni opowiadał mi kiedyś o tym co sam słyszał od rozbitka z jednego okrętów wojennych, który nieopatrnie wpłynął za daleko w cieśninę. Marynarz był sternikiem. Akurat pilnował steru, kiedy poczuł j ich okręt znacznie przyspieszył. Wszyscy się zdziwili, bowiem wiatru prawie nie było. Kiedy spostrzegli, że kierują się na wystające z wody skały, marynarz ów starał się zmienić kurs, niestety, pomimo, że pomagali mu wszyscy znajdujący się na pokładzie, nie dało się nic zrobić. Marynarz przeżył tylko dlatego, że opatrność zesłała mu beczkę, a prąd wyrzucił go na brzeg.

Z drugiej strony, aby wpłynąć do portu trzeba przebyć Piaski Czaszki. Nie wiem skąd się wzięła taka nazwa. Nie widziałem tam czaszek. Są to ogromne, piaszczyste mielizny. Nie sposób ich przebyć, nie znając dokładnej drogi. Oczywiście, piraci ją znają. Tylko oni szkolą swoich sterników w nawigacji po kanalikach między ławicami piasku. Oprócz tego po Piaskach krążą też patrole pilnujące, aby przez ową naturalną barierę nie próbował przedostać się żaden intruz. Poza patrolami, po przesmykach pływają także „ratownicy”.

Czasem zdarza się tak, że na mieliznę wpada piracki okręt. Wówczas, prawo pirackie stanowi jasno, że

statek i wszystko, co przewozi należy do ratownika. Zdarza się, że kilka grup chętnych do niesienia „pomocy” toczy ze sobą zacieklą walkę, szczególnie jeżeli w ładowni uwięzionego statku znajduje się cenny ładunek. Takie spory zazwyczaj rozstrzyga patrol, siłą zmuszając piratów dołożenia broni i oddania się w ręce Króla Piratów. Jako, że jest to w dalszym ciągu terytorium pirackie i obowiązuje na nim zarówno prawo pirackie, ci którzy brali udział w walce zostają surowo osądzeni i przykładnie ukarani.

Dopłynięcie do portu zdało mi się cudem. Kiedy patrzyłem na morze, cały czas wydawało mi się, że płyniemy po piasku.

Na Piaskach Czaszki ster przejął sam kapitan, był bowiem jedyną osobą która знаła tę drogę i miała doświadczenie w lawirowaniu dużym statkiem po wąziutkich kanałach.. Jak się dowiedziałem od marynarzy, droga którą pokonaliśmy Piaski Czaszki jest najściślej strzeżoną tajemnicą wyspy. Wszyscy wiedzieli, że ten kto odważyłby się ją wyjawić, musiałby zostać jeżeli wynagrodzony iście po królewsku, bo kara za zdradzenie tajemnicy groziła straszliwa. Zdrajca miałby przeciw sobie wszystkich tileańskich piratów. A jest to potęga z którą mało kto chciałby się mierzyć.

Ale jeżeli zdarzyłoby się, że komuś udałoby się przebyć Piaski Czaszki i chciałby zaatakować miasto, natknąłby się na mury obronne, wysokie na kilkanaście metrów, na tyle też szerokie. Z wieżami i bastionami najeżonymi działami. Wątpię, by kiedykolwiek ktoś zdołał zdobyć Sartosę szturmem.

Stałymi mieszkańcami miasta są żony piratów, kaleki oraz starzy piraci, którym wiek nie pozwala już na żeglowanie. Zajmują się zwykle prowadzeniem salonów tatuażu, tawern i zamtuzów.

Miasto tętni życiem, zawsze tam ktoś się bawi i śpiewa. Marynarze muszą przecież uczcić powrót z wyprawy i zrobić coś z zarobionym grosiwem.

Sartosę zbudowano na planie koła, w jej centralnym punkcie znajduje się rynek z pręgierzem i szafotem.. Są tam też kramy i sklepy z najprzedniejszymi towarami z całego świata. Spędziłem wśród nich wiele czasu, robiąc zakupy wedle listy sporządzonej przez kapitana Moranniego. Sam Luigi przebywał wtedy w pałacu Króla Piratów. Nie wiem, czy jego misja zakończyła się sukcesem co uzyskał. Zresztą i tak bardziej zajmowało mnie wybieranie odpowiedniego jedwabiu, albo zakup beczułek bretońskiego sera.

Kiedy zapłaciliśmy za towary i dostarczono je na nasz pokład, szybko opuściliśmy Sartosę.

Popłynęliśmy na wschód, prosto do Tobaro. Marynarze byli trochę niespokojni. Znali opowieści o syrenach gnieżdżących się na klifie, na którym zbudowano miasto.

Żeglarze powiedzieli mi, że Tobaro nazywane bywa Miastem Syren. Dawno temu na nadmorskich klifach gnieżdżyły się syreny - dziwne stwory, hybrydy kobiety i ptaka. Siadywały na skałach wystających z wody i śpiewem przyzywały marynarzy. Jeśli któryś

się skusił, rozszarpały go mocnymi ostrymi szponami i pożerały.

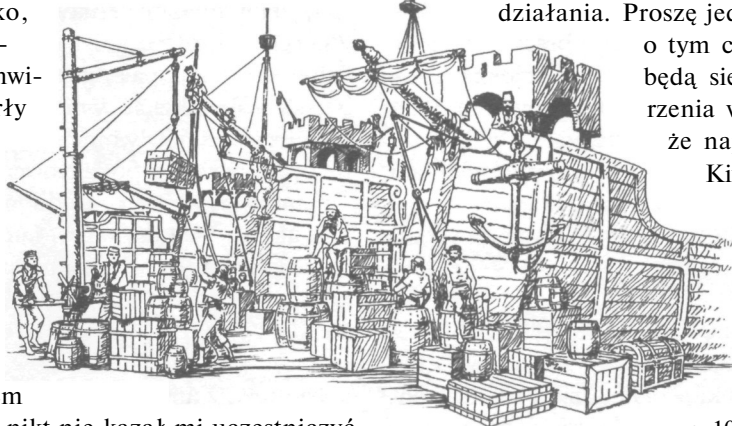
Dostępu do Miasta Syren bronią Skały Głupców, równie niebezpieczne jak Piaski Czaszki w Sartosie, a może nawet jeszcze gorsze. Potrafią przebyć je tylko piloci z Tobaro.

Podróż między skałami zajęło nam prawie cały dzień. Do portu zawinęliśmy o zmierzchu. Kapitan wyznaczył wachty i zabronił marynarzom schodzić ze statku. Potem mnie wezwał i polecił przygotować się do zejścia na ląd. Miałem wziąć ze sobą rapier i pistolety. Zdziwiłem się, ale posłuchałem i wstąpiłem do zbrojowni. Oprócz rapiera, na wszelki wypadek wziąłem jeszcze lewak i kilka noży do rzucania. Miałem jakieś złe przeczucia.

Na lądzie zawinęliśmy się szczelnie w płaszcze, i głęboko naciągnęliśmy kapelusze. Cały czas nie wiedziałem o co chodzi i niezbyt mi się to podobało.

Szliśmy coraz brudniejszymi i ciemniejszymi uliczkami. Dłoń zaciśnięta na rękojeści rapiera pocila mi się w rękawiczce.

Kiedy doszliśmy do bramy nad którą paliła się czerwona latarnia, kapitan zatrzymał się i zastukał kilka razy w jakiś dziwnym rytmie. W drzwiach otworzyło się małe okienko, w stronę którego Moranni coś szepnął. Chwilę potem drzwi otworzyły się i weszliśmy do środka. Zostaliśmy wprowadzeni do izby, w której czekało na nas pięć, odzianych w czerni osób. Widząc to, przeraziłem się, że Moranni jest czcicielem



Chaosu. Na szczęście nikt nie kazał mi uczestniczyć w jakiś plugawych rytuałach. Kapitan dał im jakieś zawiniątko. Wewnątrz znajdowała się tuba z pergaminem. Jeden z nieznajomych przeczytał go, po czym cała piątka na dłuższą chwilę opuściła pokój. Kiedy wrócili, wręczyli Moranniemu aksamitny woreczek, w którym rysował się kształt tuby i dwie pękate sakiewki. Była to zapłata za dostarczenie woreczka do Remas.

Kiedy wyszliśmy, Moranni milczał. Wracaliśmy tą samą trasą. Teraz, gdy mieliśmy przy sobie mnóstwo gotówki, okolica wydała mi się jeszcze bardziej nieprzyjemna niż za pierwszym razem.

Nagle, z jakiejś bramy wyszła grupa ludzi w kapturach, którzy zastąpili nam drogę i zażądali tego co dostaliśmy. Było ich sześciu, trzech z nich mierzyło do nas z kusz. Luigi udał, że podchodzi do mnie żeby zabrać woreczki i dać napastnikom. Jednocześnie, delikatnie manipulując ukrytymi pod płaszczem rękoma wyjął pistolety. Uczyniłem podobnie. Na dyskretny znak Moranniego, jednocześnie wypaliliśmy z czterech łuf. Trzech napastników padło na ziemię, jeden przyklęknął, trafiony w kolano. Pozostali rzucili się na nas

z rapierami. Rzuciłem jeden pistolet na ziemię, wyszarpnąłem broń.

Po walce rozejrzałem się za kapitanem. Spojrzałem, że jego lewe ramię zwisa bezwładnie, a po dłoni ścieka krew. Szybko założyłem mu prowizoryczny opatrunek i pobiegliśmy do statku.

Zaprowadziłem Moranniego do kabiny i natychmiast poszedłem po cyrulika, gasząc przy okazji wszystkie światła. Po opatrzeniu rany kapitan rozkazał opuścić miasto o świcie. Siedziałem u niego w kajucie i patrzyłem, jak pił wino. Nie mówiliśmy nic. Kiedy osuszył już kielich, sam zaczął opowiadać:

- Ludzie u których dzisiaj byliśmy to coś w rodzaju bractwa, oficjalnie występują jako kupcy handlowcy, ale ich prawdziwym zadaniem jest walka ze sługami Chaosu gnieźdzącymi się w Tilei. Uważają oni że podział Tilei na państwa-miasta jest sprawką bogów Chaosu, to ich słudzy wszczęli wojny celne i oni je podsycają. Od nich bierze się wszelkie zło, jakie panuje w Tilei. Wrogowie Chaosu często wynajmują na wolnych piratów jako kurierów, bowiem nie jesteśmy z nikim stale związani. Jak zauważyłeś zapłata jest godziwa. Zresztą, ja popieram ich działania. Proszę jednak, nie mów nikomu o tym co dziś widziałeś. Jeżeli będą się ciebie pytali o wydarzenia w mieście, to powiedz, że napadli nas rabusie.

Kiwnąłem głową i poszedłem spać. O brzasku wypłynęliśmy z portu. Pilot był wściekły, kapitan kazał wywlec go z łóżka. A ja w moim hamaku znalazłem worek ze 100 koronami...

Znowu byliśmy na morzu. Spieszyliśmy do Remas. Wiatr nadymał żagle, gnaliśmy jak błyskawica. Zrozumiałem dlaczego statek nazywa się *Radość*. Ją właśnie czułem, stojąc na pokładzie i rozkoszując się widokiem morza.

Po tygodniu dopłynęliśmy do Remas. Wiedziałem, że nie możemy się przyznać do tego że jesteśmy na służbie Miragliano. Mieszkańcy obu miast nie przepadali za sobą. Nie jestem pewien, ale bardzo możliwe jest, że to właśnie przez te dwa miasta została rozpętana pierwsza wojna celna.

Remas leży na półwyspie, daleko wysuniętym w morze. Słynie ze znakomitych żeglarzy. Na ulicach można spotkać ludzi z całego świata. Mieszkańcy miasta chętnie sprowadzają najemników z innych krain, często najemnicy sprowadzają swoje rodziny i osiedlają się w obrębie murów. Wedle powszechnie panującej w Remas opinii, dzięki temu mają większą motywację do bronięcia miasta.

Remas słynie z pięknych zabytkowych pałaców, pozostałości po starożytnym imperium. Władze opiekują się różnego rodzaju artystami. Najbardziej poważani

są tam malarze i rzeźbiarze. W siedzibach bogaczy znajdują się wielkie galerie, pełne wspaniałych obrazów. Krążą pogłoski, że jakkolwiek malarz chce zdobyć sławę i żyć wygodnie, musi przyjechać do Remas i tutaj spróbować swojej szansy wśród tutejszych marszandów.

Z Remas pochodzą także znakomici ślusarze i zegarmistrze. Prawdziwi mistrzowie, jeżeli chodzi o wyrób skomplikowanych zamków i zegarów... Podobno niektórzy rzemieślnicy zobowiązują się do tego, iż w razie sforsowania zamka przez kogoś nie posiadającego odpowiedniego klucza, zwracają pieniądze i następny zamek dają darmo. Z tego co słyszałem, coś podobnego zdarzyło się tylko raz w całych dziejach miasta.

Tym razem nie wpłynęliśmy do portu. Dostaliśmy się tam na szalupie, a potem przemykając się bocznymi uliczkami, skierowaliśmy się do zakładu jednego ze ślusarzy. Kapitan nie chciał zwracać na siebie uwagi i pod pretekstem wymiany zamka kufrie zaprosił mistrza i jego pomocnika na nasz statek. Mieli przypłynąć za dwie godziny. Wróciliśmy na pokład. Tam Moranni rozkazał po kryjomu przygotować dział do strzału i rozdać ludziom broń.

O umówionej porze, na pokład wszedł mistrz ślusarski Canetto i jego dwóch pomocników. Oczywiście byli to przedstawiciele tego samego bractwa tępicie-li Chaosu, co ludzie z Tobaro. Szybko przekazaliśmy im paczkę z Miasta Syren. Nie byli zadowoleni z tego co przeczytali. Wręczyli nam zapłatę i zabrali się za zakładanie zamka. Nie mieli dla nas przesłanki, ani żadnego zadania. Mogliśmy zatem spokojnie ruszyć ku Miragliano aby sprzedać towary zakupione w Sartosie i otrzymać żołąd od doży.

Miło było znowu znaleźć się w Miragliano. Spacerować znajomymi uliczkami, pływać znajomymi kanałami. A przede wszystkim *znaleźć* się w domu państwa Gazolla. Bałem się trochę, czy zechcą mnie ponownie przyjąć po tak nagłym zniknięciu.

Ku mojemu zdumieniu, okazało się, że w dniu odpłynięcia *Radości* otrzymali podpisany moim nazwiskiem list zawiadmiający ich, że wypływam na okręcie doży w jakieś tajnej misji. Nie martwili się więc o mnie. Później okazało się że list wysłał i napisał Moranni.

Nie zabawiłem jednak długo u Gazollów. Zbyt spodobało mi się życie na morzu. Pożegnałem ich i znowu ruszyłem w rejs z Morannim. Tym razem nie płynęliśmy w służbie doży. Mogliśmy płynąć na pirackie polowanie... I tak też zrobiliśmy. Kapitan kazał płynąć ku wybrzeżom Estalii. Pływaliśmy tam w pobliżu portów, czasem zdarzało się nam do jakiegoś zawinąć żeby dowiedzieć się czegoś na temat statków i ładunków. W końcu znaleźliśmy taki, którym mogliśmy się zaopiekować. Kapitan przekupił kogoś żeby poznać dokładną trasę tego statku. I zaczęliśmy się na niego. Zastawiliśmy pułapkę tak żeby niczego się nie spodziewali. Wciągnęliśmy banderę Estalii, opuściliśmy żagle, rzuciliśmy kotwicę i zawiesiliśmy flagi oznaczające chorobę na pokładzie. No i czekaliśmy.

Kiedy okręt pojawił w zasięgu wzroku, część naszych położyli się na pokładzie, udając martwych. Estalijczycy zbliżyli się do nas ostrożnie. Przyjrzeni nam się uważnie, a potem podpłynęli do prawej burty, zarzucając liny abordażowe.

Wtedy wypaliły nasze działa, załadowane siekaczami i kulami na łańcuchach, służącymi do kruszenia masztów. Potem nasi marynarze wypalili jeszcze z muszkietów. Estalijczycy nie stawiali oporu. Oddali swój ładunek i złoto, a my pomogliśmy im dostać się do brzegu.

Ze zdobytym dobrem ruszyliśmy do Luccini. Moranni miał tam znajomego który mógł wziąć od nas cały ładunek, nie pytając o jego pochodzenie i zapłacić za godziwe pieniądze.

Cieszyłem się, że zobaczę to miasto. Wiele słyszałem o jego pięknie. Tam nawet mury były elfio smukłe i piękne. Starałem się sobie przypomnieć wszystko co mówiono mi o Luccini... Sławne były tamtejsze targi koni. Miasto zapewniało też stałe dostawy zboża i owoców do Tobaro i częściowo Remas, oczywiście każąc sobie za to słono płacić. Wieki temu wybudowano tam wiele oper, które do tej pory są najsłynniejsze na świecie. Na przedstawienia przyjeżdżają tam melomani nawet z Imperium i Bretonii. Z Luccini także pochodzą najlepsi architekci, z których usług korzystają najbogatsi, w tym koronowane głowy, chcące mieszkać w modnych i pięknych pałacach.

Najbardziej nęciły mnie przygody jakie ponoć można było przeżyć w podziemiach elfich ruin, na których wybudowano miasto. Podobno można było zdobyć tam nawet wielkie skarby. Ludzie opowiadali że słysząc dobywające się nich najdziwniejsze dźwięki, hałasy, śmiechy. Nie mogłem się doczekać, aż się tam znajdę.

Niestety, zanim udało nam się dotrzeć do Luccini, zostaliśmy zaatakowani przez... piratów. Nasz statek osaczyło pięć innych okrętów pirackich. Moranni zbłądł na ich widok. Zaczął wykrzykiwać komendy i rozkazy. Potem pobiegł rzucił się do swojej kajuty. Podążyłem za nim i ujrzałem, jak wypuszcza przez okno gołębia pocztowego. Powiedział mi, że napaścnicy są jego byłymi współnikami, którzy postanowili teraz wziąć sprawy w swoje ręce... Poradził mi też bym się ratował, jeśli tylko zdołam. Nie wiedziałem co mam zrobić. Statki piratów były jeszcze daleko, ale wiedziałem też, że *Radości* nie uda się przed nimi uciec.

Niewiele myśląc, wyrzuciłem za burtę jakąś drewnianą kratę. Potem sam skoczyłem. Uczepiony dryfującej „tratwy” popłynąłem w stronę brzegu. Moranni nie miał szans żeby wyjść cało z tej rozprawy. A ja miałem jeszcze dużo przygód do przeżycia.

Po kilku godzinach w spędzonych w wodzie, nie-ludzko zmęczony znalazłem się na stałym lądzie. Zabrałem trochę pieniędzy, więc nie martwiłem się o swój los. Musiałem tylko szybko dostać się do jakiegoś ludzkiego siedzib. Tam zaś miała się już zacząć całkiem nowa podróż...

Igor Sieradzki

PRZESKOK

Heinrich uśmiechnął się, słysząc stukot kół na leśnym trakcie. W jego uszach brzmiał on jak miły brzęk monet, które już niedługo miał zarobić. Na polanę wtoczył się ciężko wóz. Spoczywały na nim jakieś worki, wyglądające jakby były wypełnione zbożem. Pojazdowi towarzyszyli jednak zbrojni, co znaczyło, że ładunek jest znacznie cenniejszy. Jeden z członków eskorty, zobaczywszy Heinricha, skierował ku niemu swego wierzchowca.

- Piękną pogodę mamy dzisiejszego ranka! - krzyknął, machając ręką na powitanie.

- Tak, chociaż miłej byłoby gdyby z nieba spadał deszcz złota...

Formalnościom stało się zadość. Nadeszła pora transakcji.

- Czy zabrałeś pieniądze? - nieznajomy mówił z wyraźnym bretońskim akcentem.

- Tak, ale chciałbym najpierw zobaczyć towar.

- Oczywiście. Proszę za mną.

Nieznajomy zsiadł z konia i poprowadził Heinricha do worków spoczywających na wozie. Rozwiązał jeden z nich, wewnątrz błysnęła piękna, elfia biżuteria.

- Tak, dokładnie o to mi chodziło.

Heinrich skinął na jednego ze swych ludzi. Ten zbliżył się, niosąc dwie pękate sakiewki. Nagle, Heinrich dostrzegł kątem oka jakiś podejrzany ruch w leśnej gęstwie. Odwrócił głowę - i spojrzał prosto w oczy elfiego łucznika. W tej samej chwili ujrzał lecącą w jego kierunku strzałę. Gdygo dosięgła poczuł ból i utonął w ciemności...

Zanim padł na murawę, elfie strzały przeszły wszystkie obecnych na polanie.

Poniższy tekst jest całkowicie kompatybilny z dodatkami *Mroczny Cień Śmierci* i *Podręcznikiem głównym WFRP*.

Informacje, jakie znajdziesz tu, drogi Czytelniku, mogą Ci posłużyć do rozbudowania scenariuszy z owego dodatku, lub stworzeniu własnej kampanii.

Tajne zapiski erińskiego podróżnika, Colmana MacAventina.

KILKA SŁÓW O GEOGRAFII

Mianem Przeskoku, geografowie Imperium określają pasmo górskie na styku Gór Czarnych, Gór Szarych, Gór Apuccini oraz Gór Irrana. Rejon ten jest słabo zbudowany, każdy uczony ma więc własne zdanie co do tamtejszych warunków klimatycznych, geologicznych i innych. Nie dajcie bogowie, by któryś z tych mędrków rozpoczął wykład o Przeskoku - można umrzeć z nudów!

Niektórzy geografowie są na szczęście bardziej praktyczni i interesują się głównie tym, w którym z górskich potoków znaleziono złote samorodki, a w jakiej jaskini szlachetne kamienie. Oczywiście, uczeni tacy każą sobie drogo płacić za porady i jako jedni z niewielu akademików żyją całkiem wygodnie.

Dla tych mieszkańców Imperium, którzy w ogóle o Przeskoku słyszeli, rejon ten zdaje się jako spokojną i zacofaną prowincję. Nic bardziej błędnego!



Każdy kto w Przeskoku spędził trochę czasu i poznał jego mieszkańców, wie, że to kraj wręcz tętniący własnym, niezwykle interesującym życiem. Zbiegają się tam trzy ważne szlaki handlowe, dzięki którym w największej miejscowości Przeskoku, miasteczku Kreutzhofen, można kupić egzotyczne towary, czasem nawet te, których sprzedaż jest w Imperium zakazana.

A jakie szlaki prowadzą przez Przeskok?

SZLAKI I TRAKTY

Najstarszym jest Szlak Montdidiera, łączący południową część lasu Loren z Imperium. Traktu strzegą elfy z Loren, pilnujące, by żadna krzywda nie działa się podróżnym i kupcom - ani okolicznym lasom. Trzeba wiedzieć, że elfy sumiennie wypełniają swoje obowiązki... Szlakiem Montdidiera przewozi się wino z Bretonii, stroje, myśliwskie psy, zioła rzadko spotykane w Imperium, drewno z Loren, a także towary luksusowe, choćby takie jak gobeliny, szkło i porcelana. W drugą stronę wędrują wyroby z drewna, brandy, wino oraz towary przywiezione podgóorskimi tunełami z Tilei.

Owe tunele to drugi ważny szlak handlowy, łączy Imperium z północną Tileą. Ze strony Imperium badał go podróżnik, opłacony przez przeklęty ród Reichenbachów, którym zależało na tym, aby o tej drodze nie wiedział nikt poza nimi. Nic więc dziwnego, że w raporcie wysłanym do władz Cesarstwa wędrowiec stwierdził, jakoby tunele, w których bierze swój początek rzeka Soli, roiły się od groźnych potworów, co czyni je nieprzydatnymi dla podróżników.

Ze strony Tilei, w roku 2235 KI wyruszyła wyprawa prowadzona przez niejakiego Guido Pasoliniego. Odkrył on cały system tuneli, którymi pod górami płynęły rzeki Soli i Cristallo. Tileańczycy zabezpieczyli swoje prawa do nowego szlaku, budując po swojej stronie miasteczko Campogrotto, a w samym sercu tuneli osiedle Alimento. Dopiero gdy to uczyniono, Pasolini wpłynął na wody rzeki Soli i dotarł do Kreutzhofen.

Nowy szlak handlowy stał się faktem.

Tileańczycy dostarczają nim swoje wino *frizzante*, egzotyczne towary z dalekich krain, wyroby ze skóry, oraz żywność. W drugą stronę przewożą rudy metali i drewno.

Trzeci z traktów nosi nazwę Szlaku Mroźnych Kłków. Łączy Imperium z Księstwami Granicznymi, a w szczególności z miastem Mortensholt, kontrolowanym przez podległą Cesarstwu rodzinę Steinkuhlerów. Szlak ten jest najbardziej niebezpieczny. Jednak, mimo sporego ryzyka, wciąż opłaca się nim podróżować, Księstwa bowiem stale potrzebują broni i wszelkich towarów niezbędnych do prowadzenia wojny.

KTO MIESZKA W PRZESKOKU?

Jak widać, mieszkańcy Przeskoku pędzą żywot całkiem ciekawy. Miejscowa społeczność stanowi barwną



mieszaną poszukiwaczy złota, traperów kuszonych obfitością zwierzyny, tileańskich, bretońskich, a czasem nawet arabskich kupców oraz grup poszukiwaczy przygód i guzów.

SEKRETY PRZESKOKU

Przeskok ma swoje tajemnice, dobrze ukryte przed wzrokiem ciekawskich. Wszak to prawdziwe pogranicze, gdzie prawo jest stosunkowo słabe, a brzęcząca moneta szybko napływa do pustych sakiewek. Tutaj azyl znajdują niezrozumiani artyści, niespełnieni naukowcy i magowie, a przede wszystkim rozmaite typy spod ciemnej gwiazdy. Lasy i góry Przeskoku są słabo zbadałe i nikt nie wie na pewno, co w nich się kryje.

W okolicy działa kilka szpiegowskich siatek, spełniających różnorakie misje. Największą tworzą elfy, polujące na indywidua handlujące kosztownościami zagrabionymi elfom z Loren. Siedzibą i zarazem bazą wypadową elfów są groty w porośniętym lasem wzgórzach, sześć mil na północ od Szlaku Montdidiera. Sprytny Starszy Lud ukrył je tak dobrze, że wejść

do nich nie spostrzeże nawet wytrawny traper. Szefem organizacji jest niejaki Asterellion Leafdew, artysta mieszkający w Kreutzhofen. Dowodzi zarówno elfami, które przeprowadzają akcje operacyjne, jak ludźmi, będącymi agentami wewnątrz przestępczego półświatka. Akcje, jakie przeprowadzają są szybkie, precyzyjne i zazwyczaj nie zostaje po nich wiele śladów.

Druga siatka składa się z Tileńczyków. Właściwie, „siatka”, to w tym przypadku niezbyt odpowiednie słowo. Jej członkowie działają oficjalnie pod nazwą Sindica Mutuale di Nauti Fluvali i jawnie zajmują się przewozem towarów z Tilei, a potajemnie przemytem artykułów nielegalnych na terenie Imperium. Dążą do opanowania szlaku wiodącego pod górami. W znacznym stopniu ten cel udało już im się zrealizować. Ci, którzy próbowali się temu sprzeciwić, zazwyczaj leżą już głęboko pod ziemią. Drugim celem Tileńczyków jest opanowanie podziemia przestępczego w południowej części Imperium. Dałoby im to monopol na dochodową kontrabandę, oraz zyski z nierządu oraz paserstwa. Siedzibą syndykalistów jest Alimento, gdzie rezyduje ich szef, Gianfranco di Altarro. Kilkunastu członków syndykatu stale przebywa Kreutzhofen.

Na terenie Przeskoku, działają także agenci z Księstw Granicznych. Ich głównym zadaniem jest rekrutacja najemników i tę działalność prowadzą oni zupełnie otwarcie i legalnie. Przy okazji, w sekrecie, próbują objąć swymi wpływami banitów, którzy mogą mieć kontakty ze zbirami zagrażającymi Szlakowi Mroźnych Kłów. Agenci Księstw nie mają stałych siedzib w Imperium, aczkolwiek przygotowują się do ich założenia.

Podobno, w okolicy można też spotkać krasnoludy, które badają możliwość założenia siedzib pod górami Przeskoku. Pojawiają się raczej rzadko, najczęściej podając za krasnoludzkich kupców.

Wiele wskazuje na to, iż w okolicy Szlaku Mroźnych Kłów ma swą siedzibę jakiś kult Chaosu, na co wskazywałaby częsta obecność zwierzolutzi, goblinów oraz innego plugastwa.

JEDNE Z WIELU MIEJSC. KTÓRYCH LEPIEJ UNIKAĆ

Podobno w górach nad Rzeką Ech (czyli nad systemem tuneli) znajduje się niewielka grotta.

O dziwo, jest całkiem przytulnie urządzona, a zamieszkuje ją pewien wampir o bretońskiej proveniencji, zwany Armand de Chastlnoir. Od dłuższego jest w letargu, kto jednak zaręczy, że wkrótce się nie obudzi?

Grundorf to niewielka wioska na wschód od Kreutzhofen. Jej mieszkańcy żyli sobie spokojnie, uprawiając swoje pola i hodując s bydło z dala od wścibskich oczu poborców podatków. Ta sielanka niedawno się skończyła. COŚ zaczęło porywać zwierzęta. Jeden z chłopów widział pewnego wieczora wielką, kudłatą postać, zabijającą owcę. Jak łatwo się domyślić, był to ni mniej ni więcej, tylko najprawdziwszy wilkołak.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Drogi Mistrzu Gry! Poniżej znajdziesz szkice kilku przygód. Ich rozwinięcie zależy tylko od Twojej wyobraźni. Powodzenia!!!

WAMPIR ATAKUJE!

Armand budzi się z długiego snu i atakuje mieszkańców Alimento. Akurat w mieście znajdują się bohaterowie. Wampir nie jest głupi, tak więc wysysa tylko pojedyncze ofiary, zostawiając je przy życiu, osłabione i nie pamiętające co się wydarzyło. Jedną z nich jest Giacomo, syn Gianfranco di Altarro. Zadaniem bohaterów to pokonanie wampira, co jest tym trudniejsze, że akcja toczy się pod ziemią, toteż krwiopijca jest aktywny i pełen sił zarówno w nocy, jak i w dzień.

NA USŁUGACH SYNDYKATU

Bohaterowie zostają wynajęci przez Gianfranco do unieszkodliwienia grupy przestępców działających w Pfeildorfie. Ich zadanie to przeniknięcie w szeregi Gildii Złodziejskiej w tym mieście i zniszczenie szajki.

MORDERCYELFÓW

Bohaterowie zostają wynajęci do ochrony transportu „zboża” do Pfeildorfu. W drodze odkrywają, że ładunkiem jest w rzeczywistości pokrwawiona, elfia biżuteria. Co zrobią? Jeśli nic, to razem z resztą eskorty zostaną wybici przez elfich strzelców Asterelliona, podążających już tropem karawany.

DAMA W NIEBEZPIECZEŃSTWIE!

Podczas podróży lasem bohaterowie widzą kilku banitów atakujących piękną damę i jej towarzysza. To szpieg z Księstw Granicznych, piękna Lilian Silber została zdemaskowana podczas zawierania transakcji z bandyckim hersztem. Jeśli bohaterowie pomogą Lilian, zostaną sowiec wynagrodzeni oraz, być może, zatrudnieni przez nią do jakiegoś zadania.

GROŹNY WILKOŁAK

Mieszkańcy Grundorfu mają problem. Ich bydło porywa wilkołak. Co będzie, jeśli zaatakuje on ludzi? Jeden z wieśniaków, wysłany przez swoich na pomoc, spotyka bohaterów. Szybko okazuje się, że potworem jest Gustaw, miejscowy młody myśliwy. Podczas jednej z wędrówek znalazł w lesie ruiny tajemniczej budowli. Leżał tam miedziany medalion, który, niewiele myśląc, młodzian założył sobie na szyję. Okazało się, że przedmiot jest przeklęty. Nie można go zdjąć, a noszący go, każdej pełni zamienia się w żadnego krwi wilkołaka. Gustaw zachował nawet w tej postaci resztki człowieczeństwa, atakuje więc tylko zwierzęta. Coraz trudniej mu jednak powstrzymywać przed skosztowaniem ludzkiego mięsa. Młodzieńcowi potrzebna jest pomoc maga, i to szybko, bo następna pełnia zbliża się nieubłaganie...

NORSKA

Norska to surowa kraina leżąca na północ od Imperium, oddzielona od niego Morzem Szponów. Mieszkają tam twardzi ludzie i krasnoludy, zmagający się cały czas z surową naturą oraz wrogo nastawionymi istotami. Znaczną powierzchnię krainy pokrywają Północne Pustkowia Chaosu, co powoduje, że dotąd nie zbadano wielu jej regionów.

RYS HISTORYCZNY

Dzieje Norski przekazywane są wśród Norsmenów ustnie, głównie za pomocą pieśni i legend. Norsowie nie mają swego języka pisanego w takiej formie jak ludzie w Imperium. Jedynym wymyślonym przez nich alfabetem jest *futhark*, zbiór 16 znaków opartych na

pionowych kreskach, które łatwo wyrzeźbić w kamieniu. Opisują nim tylko nieliczne wydarzenia, głównie są to napisy nagrobne sławiące zmarłego. Znaków futharku nie używa się do pisania na materiale innym niż kamień.

Dziś w Norsce oczywiście używa się oczywiście alfabetu imperialnego, choć i tak pisać potrafią tylko nieliczni, zazwyczaj najbogatsi.

GEOGRAFIA FIZYCZNA I KLIMAT

Południowy brzeg Norski jest skalisty, góry schodzą prawie do wody a na całej jego długości występują skaliste fiordy. Przy brzegu znajdują się bogate złoża bursztynu.

Południowo-zachodnia część półwyspu jest bardziej dostępna od południowej. Mimo, iż brzeg jest bardzo postrzępiony to jednak z niewielkim trudem można na tym odcinku wylądować. Klimat tego terenu jest znacznie łagodniejszy niż w pozostałej części Norski, spowodowane jest to ciepłym prądem morskim opływającym zachodnie wybrzeże. Góry nie schodzą w tym rejonie tak blisko morza, jak na pozostałej części Norski, dlatego też panują tu względnie przyjazne warunki do życia. Pierwsi osadnicy nazwali ten teren Zieloną Niziną.

Środkowo zachodnia linia brzegu przypomina bardzo południowe wybrzeże półwyspu. Jest jednak nawet bardziej niebezpieczna. Pod powierzchnią wody czają się liczne podwodne skały, które tylko czasami są widoczne na powierzchni, a ogromne wiry potrafią wciągnąć pod powierzchnię nawet dużą łódkę. Wysokie szczyty podwodnych gór tworzą małe skaliste wysepki, które są siedliskiem dla morskich ptaków. Niemal identycznie wygląda północna część wybrzeża, na zachód od Północnych Pustkowi, tam jednak nie zapuszcza się nikt, zarówno drogą lądową jak i morską.

Na północny zachód od Krainy Gigantów znajduje się spory półwysep, który różni się od niziny południowej w zasadzie tylko klimatem. Jednak różnice klimatyczne pomiędzy tymi terenami są naprawdę duże, o ile na południowych nizinach panuje sprzyjający osadnictwu ciepły (w porównaniu z resztą Norski) klimat, o tyle tutaj ziemia przez większą część roku pokryta jest zmarzliną i w zasadzie nie da się niczego uprawiać. Półwysep ten został nazwany przez pierwszych ludzkich kolonizatorów Śnieżnym Jęzorem.

Znakomitą część półwyspu zajmują góry, które w zasadzie są przedłużeniem łańcucha Gór Krańca Świata, istoty zamieszkujące Norskę nadały im jednak własne miano. Zachodnia i południowa część gór na-

CHRONOLOGICZNE ZESTAWIENIE NAJWAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ Z DZIEJÓW NORSKI (DATY WEDŁUG KALENDARZA IMPERIUM)

- 3000 Krasnoludowie są u szczytu swej potęgi, zaczynają osiedlać się w południowych częściach gór. Powstaje twierdza Kraka Drak.
- 2600 Krasnoludowie budują Karak-Mingol.
- 2500 Powstaje twierdza Kazad-Azkahr.
- 2300 Krasnoludowie podejmują wyprawę na północ. Powstaje twierdza Kazad Ril.
- 2280 Fala Chaosu zalewa twierdze w zachodniej części Norski. Kazad Ril przechodzi we władanie Chaosu. Pozostałe dwie twierdze udaje się obronić, choć ich mieszkańcy zostają zdziesiątkowani.
- 2000 Wybuchają Wojna o Brodę.
- 1600 Pierwsze utarczki krasnoludów z goblinami.
- 1500 Wskutek silnej działalności wulkanicznej oraz wojen z goblinoidami, krasnoludowie z Norski tracą kontakt ze swymi braćmi z Gór Krańca Świata.
- 100 Na zachodnim wybrzeżu Norski pojawiają się pierwsi ludzie. Z pomocą krasnoludów zaczynają budować nadbrzeżne osady.
- 100 Norsmeni kolonizują Zieloną Nizinę.
- 500 Zaczynają się najazdy barbarzyńców z Norski na północne rejony Imperium.
- 550 Wygnaniec Ragnar Białoskóry wraz ze swymi ludźmi zaczyna kolonizację Śnieżnego Jęzora.
- 600 Podział Zielonej Równiny na dwa królestwa: Grenlikgyst oraz Sorthlikgyst.
- 700 Oficjalne narodziny królestwa Isenslette.
- 1500 Norsmeni atakują osady i miasteczka Kislevu. Osiedlają się w Erengardzie, z biegiem lat asymilują się, stając kislevską arystokracją.
- 2300 Ludzie i krasnoludowie jednoczą się w wojnie z Chaosem i mimo ogromnych strat udaje im się odeprzeć inwazję Chaosu.

Jedynym przyjaznym miejscem na całym półwyspie jest Zielona Nizina, panuje tam klimat znacznie łagodniejszy niż w pozostałych częściach Norski, jest tylko nieco chłodniej niż w Imperium. Również ludzie są bardzo gościnni.

zwana została przez krasnoludów Górą Bursztynową, ze względu na wielkie złoża bursztynu na południowym i zachodnim nabrzeżu. Południowa część gór porośnięta jest w niskich partiach lasami iglastymi, które wyżej przechodzą w niską roślinność i skały. Temperatury są bardzo niskie, jest tu dużo chłodniej niż w północnych częściach Imperium.

Ludzie zwykli nazywać zachodnią część Gór Bursztynowych, Płaczającymi Górą - ze względu na padające w tym rejonie częste deszcze. Klimat Płaczących Gór oraz równin zachodniego wybrzeża jest znacznie łagodniejszy od klimatu południowego wybrzeża. Mniej więcej pośrodku gór zalega wielki lodowiec Vetna jokull, z którego bierze początek większa część rzek zachodniej części półwyspu.

Północna część gór pokrywających Norskę, zyskała sobie miano Krainy Gigantów. Nazwa mówi sama za siebie i jest chyba najlepszym określeniem tego regionu. Nikt nie zna tych gór dokładnie, zaś znajdująca się w pobliżu krasnoludzka twierdza została przejęta przez Chaos. Góry te stale pokryte są śniegiem, nawet w niskich partiach, a temperatury które utrzymują się w tym rejonie są niższe niż na południu. Dalej na południe znajduje się największe jezioro na półwyspie, któremu krasnoludowie nadali nazwę Gorzka Woda, ze względu na smak wody w tym zbiorniku.

Prawie cały półwysp pokryty jest siecią rzek. Na południu, z Gór Bursztynowych spływają cztery rzeki, którym nazwy dawno temu nadali krasnoludowie. Są to, patrząc od zachodu: Gherze - jedyna w tej okolicy rzeka, której woda wygląda i smakuje jak z górskiego potoku, Nokkore - jej wody są z niewiadomych powodów dziwnie zielonkawe, choć poza tym wydają się niczym nie różnić od normalnych, Restre - woda z tej rzeczki smakuje niczym kwas, oraz Plugawy potok - choć nie można odróżnić wody z tej rzeki od zwykłej, zdrowej, to po zaspokojeniu nią pragnienia wielu krasnoludów zmarło w straszliwych męczarniach.

Jeśli gracze zdecydują, że nie potrzebują pomocy, że mogą sami przenocować w górach, to, nawet jeśli uda im się nie spotkać żadnych wrogich istot, każ im wykonać rzuty na **Wytrzymałość** (jeśli nie mają **bardzo** ciepłych szpiworów, modyfikator ujemny -20) i bez skrupułów „obdaruj” ich poważnym przeziębieniem. Jeśli zaś wybiorą się na wędrowkę w góry bez należytego przygotowania, zapewne któryś z nich zamarznie podczas snu...



W zachodniej części półwyspu, na szczęście, nie ma problemów ze znalezieniem czystej wody. Wszystkie rzeki spływające w tym rejonie do morza, a więc Sekklefte, Skerfalda, Thersje, Terdehtem oraz Istredrunn są czyste. Wszystkie też, prócz Istredrunn, biorą początek z wielkiego lodowca Vetna jokull, który rozciąga się w najwyższych partiach gór na przestrzeni wielu kilometrów.

GEOGRAFIA SPOŁECZNA

Kiedy ludzie osiedlali się w Norsce, tworzyli małe, odizolowane społeczności, nie było żadnych podziałów terytorialnych i kulturowych. Z czasem jednak ludzie zaczęli przybywać i poczęli budować coraz większe osiedla. Charyzmatyczni wodzowie jednoczyli plemiona, toczyli ze sobą wojny. Wreszcie, po wiekach walk, narodzin i upadków państw oraz państewek, w Norsce wyodrębniły się trzy królestwa.

Największe i najmocniejsze ekonomicznie jest królestwo Grenlikgyst (w wolnym tłumaczeniu „Zielone Brzegi”), które zajmuje większą część Zielonej Równiny. Królestwo to rozciąga się od miejsca w którym rzeka Istredrunn wpada do morza, aż do rzeki Sekklefte, będącej naturalną granicą z Sorthlikgyst. Wschodnią granicę kraju tworzy zachodnia ściana Gór Płaczących.

Mieszkańcy Grenlikgyst żyją głównie z handlu. Przywożą tam towary kupcy z całego niemal świata. W królestwie rzadko kiedy brakuje pożywienia, głód nie jest częstym gościem. Może dlatego ludzie z Grenlikgyst to chyba najbardziej gościnni i otwarte istoty w całej Norsce.

Głównymi miastami Grenlikgyst są Frostnökk, Kromstodd i Tredhlom na północy oraz Hertgooff i Kmetnökk na południu. Wszystkie te osiedla są morskimi portami handlowymi. Poza Hertgooff, w którym żyją prawie trzy tysiące dusz, miasta te liczą sobie około półtora tysiąca mieszkańców.

Po południowej stronie rzeki Sekklefte rozciąga się królestwo Sorthlikgyst (w wolnym tłumaczeniu „Wybrzeże Południowe”), które ciągnie się na wschód, aż do zachodniego brzegu Ghnerze. W zachodniej części kraju panują podobne warunki klimatyczne i gospodarcze jak u północnych sąsiadów. Im dalej jednak na wschód, tym coraz więcej skał, a coraz mniej miejsca na uprawy rolnicze. Największymi miastami są Flettroff, Ghersytok oraz Swertsernen. Ghersytok jest centrum handlowym całego kraju, ma ponad trzy tysiące mieszkańców. Pozostałe dwa miasta są domem

dla nieco powyżej tysiąca osób. Sorthlikgyst, podobnie jak jego północni sąsiedzi, żyje głównie z handlu.

Najmłodszym królestwem jest Isenslette (w wolnym tłumaczeniu „Lodowa Równina”), znajdujące się na półwyspie Śnieżny Jęzor. To najbiedniejsze z ludzkich państw, a zarazem najbardziej agresywne. Jego mieszkańcy są zdecydowanie mniej przyjaźnie nastawieni do reszty świata niż reszta Norsmenów. Sporo tam też wilkołaków oraz niedźwiedziolaków. Isenslette to jedyne królestwo Norski, nadal wysyłające regularne wyprawy łupieżcze.

Zamieszкана jest tylko zachodnia i centralna część Lodowego Jęzora, ponieważ jego wschodnia część graniczy już z Krainą Gigantów. Wielu ludzi straciło życie osiedlić się na tych terenach. Na szczęście, giganci nie roszczą sobie praw do pozbawionego gór półwyspu i nie zapuszczają się zbyt często w jego zachodnie rejony.

Najważniejsze miasta to Hermę oraz Trekkene. Oba te porty nastawione są raczej na budowę okrętów niż na handel, choć w Trekkene jest też wielki targ niewolników, sławny na prawie cały Stary Świat. Liczba mieszkańców każdego z miast nie sięga nawet tysiąca.

Oczywiście, wymienione miasta nie są jedynymi w Norsce, są to tylko największe. Wszystkie miasta, miasteczka i wsie ciężko byłoby zliczyć, w większości z nich żyje znacznie mniej niż trzysta osób.

NIELUDZIE ZAMIESZKUJĄCY NORSKĘ

Istoty zamieszkujące Norskę są równie surowe jak cały półwysp. Tutaj każdy potrafi radzić sobie zarówno z nieprzychylną pogodą jak i licznymi wrogami, wrogiem zaś jest prawie każda istota należąca do innej rasy.

ISTOTY CHAOSU

W zasadzie, nie do końca wiadomo, jakie dokładnie istoty zamieszkują ten górzysty półwysp. Terenów Północnych Pustkowi Chaosu nikt jeszcze nie

Norska nie jest spokojnym i beztroskim miejscem, takim jak Imperium. Mistrzu Gry, pamiętaj, że tutaj na każdym kroku czai się niebezpieczeństwo. Dobra, teraz powiesz, że przecież w Imperium też za każdym drzewem można spotkać jak nie orka to przynajmniej rabusia. Zapomnij o tym. Tutaj jest naprawdę niebezpiecznie. W Norsce trolli jest prawie tylu co orków w całym Cesarstwie, ogrów tylu co bandytów, a giganta można spotkać niemal za każdą skałą. No i zawsze są jeszcze gobliny... To naprawdę nie jest miejsce odpowiednie do radosnych wędrówek. Powinieneś dać graczom do zrozumienia, że jeśli chcą by ich postaci jeszcze trochę pożyły, nie powinni oddalać się od ludzkich siedzib.

zbadał, choć czasem trafiali się śmiałkowie (prawie zawsze jednak pochodzący spoza Norski), którzy wyruszyli tam w sobie tylko znanych celach. Nikt jeszcze, kto zapuścił się dalej niż na kilkadziesiąt kilometrów w głąb pustkowi, nikt też nie powrócił stamtąd w pełni sił psychicznych.

W górach, czasami można spotkać straszliwe istoty, które prawdopodobnie przywędrowały z Północnych Pustkowi: zwierzoludzi, wojowników Chaosu, doppelgangerów, a nawet chimery, hydry czy bazyliżki. Na szczęście, w cywilizowanych rejonach istoty takie pojawiają się dość rzadko i można sobie z nimi łatwo poradzić. Nawet ogry, trolle i giganci tępią te stwory, jak zresztą wszystkich, którzy naruszają ich terytoria.

GIGANCI

Północną część gór zamieszkują giganci, przez krasnoludów zwani Gronti, a przez Norsów Jotun. Są niepodzielnymi panami tamtych terenów. Łączą się w mniejsze lub większe grupy i przemierzają góry w poszukiwaniu pożywienia. Norska to największe skupisko gigantów w całym Znanym Świecie. Podobnie jak Północnych Pustkowi Chaosu, tych terenów jeszcze nikt nie zbadał, gdyż nikt o zdrowych zmysłach tu się nie zapuszcza. Na szczęście, giganci są równie głupi co wielcy, bowiem gdyby tylko zechcieli objąć we władanie całą zachodnią półwyspu, nikt nie zdołałby się im oprzeć. Rzadko jednak zbliżają się do ludzkich osad i krasnoludzkich miast. Nie lubią też gdy ktoś wchodzi na ich terytoria.

Prócz zwykłych gigantów, można czasem natknąć się na Kłaman (przez krasnoludów zwanych Grontu), gigantów noszących wyraźne znamiona Chaosu. Wiele lat bliskiej obecności złych potęg, zmieniło psychikę i ciała niektórych „zwykłych” gigantów, przez co powstała niezwykle groźna rasa, na szczęście nieliczna. Z wyglądu przypominają zwykłych Jotun, mają może nieco bardziej atletyczną budowę, odróżnia ich jednak ciemna, niemal czarnej, skóra. Są to osobnicy obdarzeni niemal ludzką inteligencją i wyróżniający wielkim okrucieństwem. Przemierzają góry, a czasem schodzą też na niziny, szukając istot, które można podręczyć dla zabawy i zjeść. Kłaman uwielbiają zadawać ból. Lubią ścigać bezbronną ofiarę, napawać się jej strachem, a potem zabijać powoli, odrywając kończyny. Kłaman bardzo rzadko atakują większe skupiska ludzkie, zdają sobie bowiem sprawę z waleczności Norsów.

Na szczęście, czarnych gigantów (jak zwykle są nazywani) jest bardzo niewiele. Nikt nie wie skąd Kłaman się biorą, czy rozmnażają się jak inne istoty, czy może przychodzą wprost z Pustkowi Chaosu...

CZARNY GIGANT

Sz	WW	Us	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogł
6	33	33	8	7	36	20	5	14	29	24	66	43	14

Charakter: zły lub chaotyczny

Kłaman nie jest *podatny na głupotę*. Pozostałe cechy i zasady są analogiczne jak cechy giganta w bestiariuszu (podręcznik podstawowy, str. 220)

OGRY

To właśnie Norska jest praojczyzną wszystkich ogrów. Pojawiły się tam niedługo po wylądowaniu ludzi na zachodnim wybrzeżu. Ich przodkami byli nie-szczęśnicy, którzy zapuścili się na dalekie wschodnie terytoria Pustkowi Chaosu, dostali się pod wpływ plugawych sił i wrócili jako zupełnie inne, spaczone istoty. Nikt nie zna tej straszliwej prawdy.

Ogry mieszkają zazwyczaj w niskich partiach gór, głównie w zachodniej i południowej części półwyspu. Są na tyle rozumne, aby nie kręcić się w rejonach zamieszkałych przez gigantów itrolle. Choć czasem łączą dla bezpieczeństwa w spore grupy, ich populacja powoli spada. Głównym źródłem pożywienia ogrów i zarazem źródłem ich rozrywki są grupy goblinów..

TROLLE

Trolle można spotkać w Norsce prawie tak często jak ogry. W pokrytych śniegiem górach, w których pełno kręci się „zielonych przekąsek”, te parszywe istoty czują się doskonale. Nic tak nie chroni przed chłodem, jak gruba skóra trolla.

Trolle to główne zagrożenie dla osad ludzkich na zachodzie, bowiem są tak głupie, że nie zdają sobie sprawy z niebezpieczeństw, jakie wiążą się z napadami na wioski. Często starają przedrzeć się przez bramę lub palisadę w poszukiwaniu pożywienia. Pojedyncze osobniki nie stanowią na szczęście większego problemu, gorzej jest, kiedy swych sił spróbuje cała grupa. Zdarza się czasem, że trolle dostaną się do osady, a wtedy zazwyczaj tylko nielicznym wieśniakom udaje się zbiec i opowiedzieć o strasznej masakrze.

Jedynym pożytkiem z istnienia trolli jest to, że zjadają dość duże ilości goblinów i orków. Od czasu do czasu wdają się też w walki z ogrami i gigantami.

W naprawę dużych ilościach, trolle występują na południu Norski, we wschodniej części Gór Bursztynowych. Szukając pożywienia wędrują też czasem do Krainy Gigantów i na Północne Pustkowia Chaosu.

GOBLINOIDY

Cała południowa część półwyspu zamieszkała jest przez bandy zielonoskórych, walczących nieustannie, zarówno z ludźmi i krasnoludami, jak i z sobą nawzajem. Na terenach między twierdzami Karak Drak a Karak-Mingol, wprost roi się po prostu od goblinów i orków. Na szczęście są one zbyt głupie żeby połączonymi siłami zaatakować osiedla ludzkie lub miasta krasnoludów. Mają też wiele zmartwień z trollami, które przychodzą co jakiś czas z południa na „zieloną wyzerkę”. Również ogry nie gardzą takimi małymi zakąskami jak są gobliny.

KRASNOLUDOWIE

Krasnoludowie byli pierwszymi przybyszami spoza Norski, którzy osiedlili się na półwyspie, rasą z zewnątrz, która osiedliła się w Norsce. Przybyli tu z Gór Krańca Świata w poszukiwaniu nowych terytoriów i złóż. Wpierw założyli twierdzę Kraka Drak (w wolnym tłumaczeniu Objęcie Smoka) w południowej części gór,

które nazwali Górami Bursztynowymi (Urnak Kadrin). Kraka Drak było potężną twierdzą zdolną oprzeć się najazdom Chaosu z północy. Nazwa Gór Bursztynowych wzięła się od wielkich ilości bursztynu, zalegających wzdłuż południowego wybrzeża. Poza bursztynem, krasnoludowie zaczęli oczywiście eksploatować bogate złoża żelaza oraz cenniejszych metali: miedzi, ołowiu i srebra.

Okazało się, że bardziej na zachód znajdują się jeszcze bogatsze złoża. Dlatego też krasnoludowie nie zatrzymali ekspansji, lecz kolonizowali coraz to nowe tereny. Okazało się jednak, że duże części gór skażone są Chaosem, musieli więc stoczyć wiele walk z różnymi wrogimi stworzeniami, w tym z występującymi tu dość licznie gigantami. Krasnoludowie nie ustawali jednak w swej wędrówce, aż natrafili w końcu na tereny wolne od Chaosu. Było to już niedaleko zachodniego wybrzeża. Długa była to wędrówka, lecz trud sownie się opłacił, w dolnych partiach gór, nazwanych potem przez Norsów Płaczącymi Górami, Dawi postawili Karak-Mingol (Wspaniałą Wieżę).

Po jakimś czasie, Mały Lud zapragnął jeszcze więcej bogactw. Nie można było już wędrować dalej na zachód, ruszono więc na północ. Okazało się jednak, że żyją tam giganty, nieprzyjaźnie nastawione do kolonizatorów. Krasnoludowie nie dawali jednak za wygraną i mimo ciężkich strat, wyparli olbrzymów dalej na północ. Nie udało się im oczyścić zbyt wielkiego terenu, lecz miejsca wystarczyło na założenie nowego miasta: Kazad-Azkahr (Wielka Forteca). Nowa twierdza była znacznie lepiej ufortyfikowana niż poprzednia - często musiano odpierać ataki gigantów. Krasnoludom udało się za to prawie zupełnie wytepić wszystkie okoliczne potwory.

Nowa twierdza pozwoliła na eksploatację niezwykle bogatych złóż. Walki z gigantami pozbawiły jednak Dawych dotychczasowego wigoru. Dotkliwymi stratami opłacili wybudowanie Wielkiej Fortecy, potrzebowali czasu na wyleczenie ran. Przez ponad trzy wieki krasnoludowie odpoczywali, rośli w siłę i rozbudowywali swe miasta. Choć nowe twierdze znajdowały się blisko Północnych Pustkowi, to ich mieszkańcom Chaos nie dawał się zbyt we znaki. Tylko miasto Kraka Drak czasem odpierało rajdy stworzeń z północy.

Trzy wieki pokoju zaowocowały wzrostem krasnoludzkiej pewności siebie. Dawni spodziewali się, że dalej na północy, złoża mogą być jeszcze bogatsze. Wiedzano też, że jest tam znacznie bardziej niebezpiecznie niż w południowych częściach gór. Jednakże pasmo sukcesów pozbawiło Mały Lud zdrowego rozsądku. Wielu krasnoludów uważało, że dalsza ekspansja jest złym pomysłem, przejawem pychy i zachłanności - zdecydowano się jednak na kolejną wyprawę, mającą założyć miasta daleko na północy.

Z upływem wieków, Dawni mieszkający w Norsce odmienili się znacznie od swych ojców z Gór Krańca Świata, stali się bardziej porywczy i agresywni, a mniej rozważni. Możliwe, że kolejne zwycięstwa zawróciły im w głowach, wydaje się jednak, że też bliskość Chaosu nie pozostała bez wpływu na krasnoludzkie serca.

Znów ruszono na północ. Początkowo, wszystko szło dobrze, radzono sobie z gigantami oraz przeciwnościami losu. Jednak po jakimś czasie nieustające ataki olbrzymów stały się na tyle uciążliwe, iż krasnoludowie zatrzymali się wreszcie i rozpoczęli budowę nowych kopalni. Dość szybko udało im się położyć podwaliny nowego miasta, które nazwali Kazad Ril (Złota Twierdza). Owo miano wzięło się od bogatych pokładów złota, odkrytych niedługo po założeniu pierwszych kopalń. Początkowo wszystko układało się wspaniale, osiedle rozwijało się bardzo dynamicznie, choć często nękały je rajdy gigantów.

Po kilkunastu latach, sytuacja Złotej Twierdzy zaczęła się jednak gwałtownie pogarszać. Mieszkańcy Kazad Ril eksploatowali wytrwale złoża złota i srebra z chciwością dziwną nawet u krasnoludów. Coraz częściej wybuchały wśród nich bezsensowne właśnie i bratobójcze walki. Mieszkańcy osiedla nie zauważali jednak zmian w swym zachowaniu. Nie uszły one jednak uwadze krasnoludów z pozostałych twierdz Norski. Zaczęli oni podejrzewać ingerencję jakiś plugawych mocy. Próbowano nawet zorganizować specjalną ekspedycję, mającą zbadać całą sprawę. Zanim jednak zamiar ten urzeczywistniono, wydarzyła się wielka tragedia. Siły Chaosu zaatakowały Kazad Ril i po krótkiej, niezbyt zaciętej obronie twierdza padła. Części mieszkańców udało się zbiec, lecz większość krasnoludów poddała się zwierzchnictwu Chaosu...

Fala Chaosu zaczęła się przelewać przez całe góry, kierując się ku osiedlom leżącym na południowy zachód od Kazad Ril. Krasnoludowie, z wielką zawziętością, przez kilka miesięcy bronili się w obydwu miastach, ponieśli wielkie straty, lecz udało im się w końcu odeprzeć inwazję. Nazwę Kazad Ril zmieniono na Karak-Ungrim (Plugawa Forteca), a krasnoludów, którzy poddali się Chaosowi, znienawidzono i postanowiono wytepić.

Owe smutne wydarzenia zakończyły ekspansję krasnoludzką na terenach Norski. Dawni zostali zdziesiątkowani, na szczęście los pozwolił im cieszyć się i odzyskiwać siły. Prawie trzy wieki później wybuchła Wojna o Brodę, która choć nie dotarła do Norski, pochłonęła wielu dzielnych wojowników z tamtejszych twierdz.

Ledwie zakończono walki z elfami, na krasnoludzkie twierdze zaczęły napadać gobliny. Początkowo nie uważano ich za poważne zagrożenie. Zielonoskórych jednak stale przybywało.

Niecałe sto lat później, katastrofy spowodowane silnymi erupcjami wulkanów spowodowały zerwanie kontaktów między krasnoludami z Norski, a ich pobratymcami z Gór Krańca Świata.

Obecnie, krasnoludowie z Norski zajmują się głównie eksploatacją złóż w pobliżu swych trzech twierdz i walkami z goblinoidami.

Dawni z Norski różnią się znacznie od kuzynów mieszkających w górach otaczających Imperium. Wiele elementów kultury przeszli od swych ludzkich sąsiadów. Bliskość Północnych Pustkowi Chaosu nie pozostała też bez wpływu na ich psychikę i wygląd zewnętrzny. Są bardzo gwałtowni i agresywni, często też

Graczom może się wydawać, że siedziby krasnoludów będą doskonałym miejscem na nocleg. Niech to sobie wybiją z głowy! Większość krasnoludów w Norsce to wiecznie pijani szaleńcy, którzy tylko szukają pretekstu, żeby się na kimś wyżyć. Oczywiście, najlepiej na obcych.

Jeśli bohaterowie spotkają jakiegoś krasnoluda i będą go zaczepiać, to jego ustami zwyzywaj ich od najgorszych. Nie krępuj się, nie oszczędzaj gardła. Potem jeszcze spluń im pod nogi... Krasnoludowie-awanturnicy też nie mogą liczyć na lepsze traktowanie. A jeśli już naprawdę będą potrzebowali noclegu albo jadła, to zedrzyj z nich wszystko co mają: od pieniędzy po dobrą broń. Potem jeszcze wystaw ich na pośmiewisko.

nadużywają alkoholu. Włosy zazwyczaj mają rude lub płowe, w przeciwieństwie od ciemnowłosych krasnoludów z południa.

NORSMENI

(zwani także Norsami)

Pierwsi ludzie osiedlili się w Norsce na krótko przed wprowadzeniem imperialnego kalendarza. Przypłynęli z południa (prawdopodobnie z terenów dzisiejszego północnego Cesarstwa) i wylądowali na zachodnich plażach półwyspu. Okazało się, że po wykarczowaniu części lasów, ziemie na nowych terenach są bardzo żyzne, wody nie brakuje, a klimat jest całkiem przyjazny. Wrogo nastawionych istot też nie było wiele, postanowiono więc się osiedlić, a nowe ziemie nazwano Zieloną Niziną.

Przybysze szybko nawiązali kontakty z mieszkającymi w górach krasnoludami i rozpoczęli wymianę handlową. Od krasnoludów ludzie brali wyroby rzemieślnicze, głównie kowalskie, w zamian dając ryby i zboże.

Mimo wystarczającej ilości ziemi, ludzie postanowili poznać całą krainę w której żyją i zobaczyć też, co jest za górami. Wyruszyła tam ekspedycja, której członkowie boleśnie przekonali się, że Norska nie jest tak przyjaznym miejscem na jakie początkowo wyglądała. Nikt z owych śmiałków nie powrócił...

Ludzie szybko rośli w siłę, ucząc się od krasnoludów wielu pożytecznych umiejętności. Norsmeni prędko zaścynęli jako znakomici żeglarze i szkutnicy. Ukochali morze, będące dla nich zresztą głównym źródłem pożywienia. Łowili śledzie, dorsze, a nawet wieloryby. Kobiety zbierały na brzegu małże i wodorosty. Uprawiano też rolę i polowano na ptactwo oraz dziką zwierzynę, głównie na łosie.

Osadnicy szybko przekonali się o tym, że Norskę zamieszkują też istoty znacznie mniej przyjazne niż krasnoludy. Zaczęły nękać ich głodne trolle i giganci. Szybko nauczyli się radzić sobie z nieproszonymi gośćmi, bezustanne walki zmieniły ich jednak w żadnych

krwi i łupów wojowników. Wtedy też zaczęli na swych wspaniałych drakkarach atakować północne Imperium, wyspy Albionu, a nawet Arabię.

W niezbyt długim czasie, skolonizowana została cała Zielona Nizina i zaczęło brakować miejsca pod nowe uprawy. Zasiedlono wówczas zachodnią część południowego wybrzeża oraz półwysep leżący na północny zachód od Krainy Gigantów.

KULTURA I OBYCZAJE NORSMENÓW

Choć ziemie Norsów podzielone są na królestwa, ich mieszkańcy mają wspólne korzenie i nie różnią się zbyt wiele obyczajami.

Norsmeni są uważani przez ludzi z Imperium za barbarzyńców, jednak opinia ta jest nieco krzywdząca. Oczywiście, Norsowie - lub też Ropsmenni, jak nazywają ich mieszkańcy południowych wybrzeży Morza Szponów - nie używają zaawansowanej techniki i są bardziej nieokrzesani od poddanych Cesarza. Mimo bardzo trudnych warunków życia są jednak ludem otwartym i szczerym, w przeciwieństwie do wielu mieszkańców Rzeszy. Pod ubraniami z wilczych skór biją serca dzielne i harde, nieskażone ciągłą zawiścią i obłudą.

PODZIAŁY SPOŁECZNE

Na czele każdego królestwa stoi król, któremu bezpośrednio podlegają książęta zwani jarłami. Jarl to odpowiednik imperialnego możnowładcy, posiadacz rozległych ziem, budowniczy okrętów i osoba dobierająca

Przykładowe imiona Norsmenów:

Męskie: Ary, Bjarni, Bui, Egil, Erik, Eryk, Gnup, Gorm, Grimulf, Hakon, Harald, Horik, Karl, Leif, Olaf, Olof, Ragnar, Rolf, Sigvat, Skallagrim, Snorri, Swen, Trał,

Kobiece: Asa, Aud, Gorda, Gruna, Gunnhilda, Selda, Tyr,

Nazwiska powstają najczęściej od jakiejś cechy wyglądu zewnętrznego np. Rudy, Krzywonosy, Sinozęby, lub od imienia sławnego ojca np. Hakonsson czy Ragnarsson.

ich załogi. Każdy jarl musi mieć przynajmniej jeden okręt z załogą, a także służbę domową i ochronę osobistą. Znaczenie jarłów zależy od pływających z nimi drużyn. Członek drużyny, zwany hurlem, to doskonały wojownik, darzony przez innych sporym szacunkiem.

Naturalnie, król także ma własne okręty i załogi.

Jarlowie i ich załogi są na utrzymaniu ludu. Pierwotnie odpłacał on tak tylko za dawaną przez nich ochronę, z czasem jednak zwyczaj ten przekształcił się w regularną daninę, czasem ściaganą siłą.

Niżej od jarłów stoją w hierarchii społecznej bondowie, czyli głowy rodzin. Teoretycznie wszyscy bondowie są sobie równi. Niestety, jest tak tylko w teorii. Praktycznie, bond, posiadający najwięcej ziemi i najliczniejszą rodzinę, jest panem na danym obszarze, siłą podporządkowując sąsiadów.

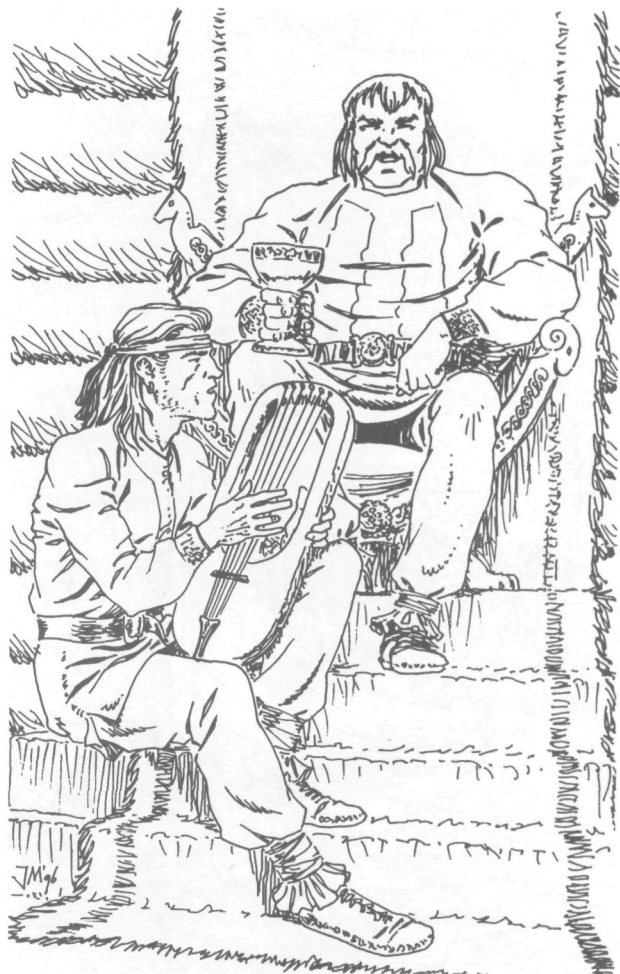
Zwykli członkowie rodzin, będący niejako poddanymi bonda, są sobie równi. Wszyscy też, na znak swej wolności, noszą broń: miecz lub topór, włócznię, łuk ze strzałami oraz tarczę.

Na samym dole znajdują się thrallowie - jeńcy wojenni oraz niewolnicy, zazwyczaj pracujący na roli. Nie mają prawie żadnych praw, choć czasem ich właściciel ich właściciel, czyli jarl lub bond, obdarza ich wolnością.

PRZESTĘPCZOŚĆ. PRAWO I KARY

Norsmeni nie znają zorganizowanej przestępczości. Nie mają też jednolitego, sprecyzowanego prawa. Cechuje ich jednak bardzo silne poczucie sprawiedliwości, uważają, że za każdy występki trzeba ponieść karę. Poniesienie szkody na skutek czyjegoś przestępstwa mają za uwłaczające honorowi. Norsowie wyznają zasadę, że za krzywdę trzeba odpłacić krzywdą. Dopiero odpowiednia rekompensata zwraca honor poszkodowanemu.

Do rozstrzygania sporów i ustanawiania nowych praw służą wiece zwane thingami, zwoływane nawet kilkanaście razy w roku. Mogą brać w nich udział wszyscy wolni mężczyźni. Thingi odbywają się zazwyczaj wiosną i latem, zawsze w świętych miejscach, gdzie nie wolno przelewać krwi. Prawie wszystkie sprawy załatwiane są za pomocą głosowania, podczas którego obecni potrząsają bronią na znak aprobaty. Na thingach również, w obecności świadków, zawiera się większe umowy i transakcje handlowe.



Podczas rozsądzania sporów, strony obrzucają się wzajemnie oskarżeniami, zazwyczaj osobiście, choć niektórzy powierzają też swe sprawy w ręce przyjaciół. Określenie kary należy do oskarżyciela, a nie jest to zadanie łatwe. Najczęściej wyznacza się grzywnę. Istnieje nawet taryfa opłat, która przewiduje różne sumy w zależności od wyrządzonej krzywdy. W skrajnych przypadkach, niezwykle rzadko, orzeka się karę śmierci przez powieszenie, częściej jednak jako najwyższą karę stosuje się pozbawienie winnego wszelkich praw i odebranie mu dóbr, czyli banicję. Skazanego określa się minem niding. Każdy może go zgłodzić, niczym wilka.

Norsowie są bardzo czuli na punkcie osobistej godności, dlatego nigdy nie stosują kar cielesnych ani więzienia. Czasem jednak oskarżony może spróbować dowieść swej niewinności poddając się próbie gorącego żelaza. Polega ona na przypalaniu rozgrzanym prętem. By oczyścić się z zarzutów, trzeba przez określony czas wytrzymać ból.

W razie większych trudności z orzeczeniem wyroku, z pomocą przychodzi lagman - strażnik zwyczajów. Jest to człowiek, który choć nie zajmuje się zawodowo ferowaniem wyroków, jest chodzącą skarbnicą wiedzy na temat tradycji i obyczajów. Często właśnie on wyznacza wysokość grzywny.

Nieraz zdarza się, że człowiek pewien swych sił i pomocy krewnych nie zwraca się do thingu, lecz sam rozprawia się z krzywdzicielem. Ten sposób wymierzania sprawiedliwości pociąga za sobą znaczny rozlew krwi. By zdać wrogowi jak najdotkliwszy cios, zabija się jego najbliższą rodzinę. Jako że za śmierć najlepiej odpłacić śmiercią, rozpoczyna się długa seria mordów. Już niejeden ród wyginął wskutek takich waśni...

Innym sposobem rozstrzygnięcia sporu jest pojedynek. Odbywa się on zawsze na małej skalistej wysepce, których wiele jest wzdłuż wybrzeży Norski. Walka na miecze trwa do śmierci jednego z walczących. W taki oto sposób wydanie ostatecznego wyroku powierza się bogom.

Dużo rzadziej niż thingi, góra kilka razy w roku, odbywają się althingi. Wiece te różnią się tym, iż ściągają na nie mężczyźni z całego królestwa. Dyskutuje się tam o sprawach wagi państwowej, rozstrzyga najtrudniejsze spory i osądza najcięższe przestępstwa.

DOMY. WIOSKI I MIASTA

Osady Norsmenów budowane są na planie koła. Wioska otoczona jest fosą, za którą wznosi się kilku, a nawet kilkunastometrowy nasyp zwieńczony drewnianą palisadą. Osiedle podzielone jest na równe ćwiartki, których granice stanowią wyłożone deskami ulice, prowadzące do mocnych bram. Zabudowania należące do poszczególnych rodzin stawiane są tak, iż tworzą kwadrat. Zazwyczaj w każdej ćwiartce znajdują się po cztery zagrody, jednak większych osiedlach bywa ich nawet dwanaście lub więcej. Zawsze jednak ilość domów w każdej z ćwiartek stanowi wielokrotność czterech.

Domy Norsów przypominają z wyglądu i konstrukcji łódź odwróconą do góry dnem. Każda chata ma

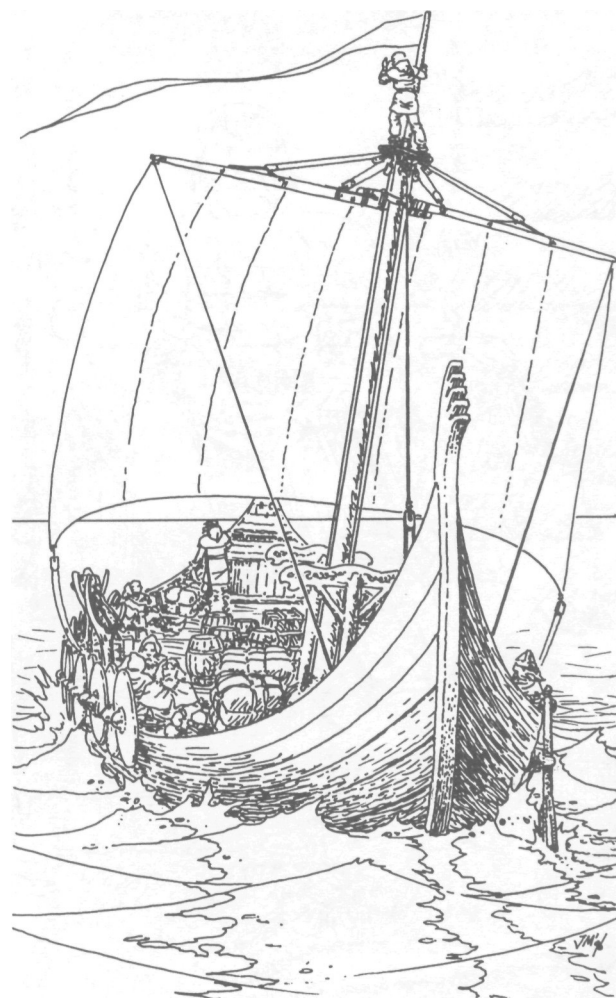
zazwyczaj około trzydziestu metrów długości i ośmiu szerokości, choć zdarzają się oczywiście zarówno mniejsze, jak i większe domy. Chałupa zbudowana jest niemal całkowicie z drewna uszczelnionego włóknam roślinnymi lub zwierzęcymi.

Domostwa mają często tylko jedną izbę, pośrodku której pali się ognisko otoczone kamieniami. W tym pomieszczeniu odbywają się zebrania rodzinne i spożywa się posiłki. Pod północną ścianą jest miejsce pana domu, a pod pozostałymi ścianami stoją ławy dla reszty domowników. W chałupie mieszka zazwyczaj cała rodzina, młodzi małżonkowie wyprowadzają się tylko wtedy, gdy w chałupie zaczyna już brakować miejsca.

Wnętrza domostw urządzone są zazwyczaj skromnie, choć bogaci Norsmeni lubią otaczać się kobiercami, ozdobami i kosztowną bronią. Broni zresztą sporo jest w każdej chacie, mają ją nawet kobiety. Własny oręż jest symbolem osobistej wolności.

Wspólne życie całej rodziny w jednym pomieszczeniu buduje poczucie wspólnoty i rodowej solidarności, z których to cech Norsowie słyną w całym Starym Świecie.

Większe miasta Norsmenów wyglądają nieco inaczej niż typowe osady. Plan koła pozostaje bez zmian, choć zazwyczaj miasta przylegają do morza, co oczywiście sprawia, iż są raczej półkolami. Domy są dość dokładnie i symetrycznie porozmieszczane, nie tworzą jednak kwadratów, rozchodzą się promieniście od morza, stłoczone wzdłuż wąskich uliczek.



ŁODZIE I OKRETY

Statki Norsmenów są zdecydowanie największą zdobyczą ich cywilizacji. Statek jest nie tylko głównym środkiem transportu i narzędziem do zdobywania pożywienia. To też symbol kultury Norsów i zarazem najcenniejszy ze skarbów. Jego wizerunek to najczęstszy motyw rzeźb i reliefów, stanowi temat pieśni skaldów.

Najsławniejszymi statkami z Norski są oczywiście drakkary - okręty wojenne, na których Norsowie wyruszają na swe osławione łupieżcze wyprawy. Mają one od dwudziestu do dwudziestu pięciu metrów długości i około pięciu metrów szerokości (w najszerszym miejscu). Na każdą burtę przypada od jedenastu do szesnastu wiosłarzy, wspomaganych dodatkowo prostokątnym, wełnianym żaglem. Cała załoga liczy do czterdziestu marynarzy, z których każdy to wyśmienity wojownik. Na dziobie drakkaru osadza się rzeźbioną głowę smoka lub wielkiego węża. Norsmeni wierzą, że odpędza ona złe duchy i wzbudza trwogę w sercach nieprzyjaciół. Jednak zawsze po przybyciu na obcy łódź, rzeźba ta jest zdejmowana z dziobu, aby jej obecność nie rozgniewała miejscowych bogów.

DRAKKAR

Sz	Wt	Żyw	Ładowność
4	5	70	60000

Statkiem podobnym do drakkaru, szerszym jednak i cięższym jest knor. To statek kupiecki, na tyle szeroki, że bez trudu można nim przewozić skrzynie, beczki, a nawet bydło. Załoga knora liczy około trzydziestu pięciu ludzi, z których większość obsługuje wiosła lub żagle.

KNOR

Sz	Wt	Żyw	Ładowność
3	5	90	90000

Drakkary oraz knory są głównymi statkami Norsmenów, jednak oprócz nich używa się też innych jednostek. Są to niewielkie łodzie wiosłowe i żaglowe używane przez rybaków, a także małe łodzie prywatne.

Cechy tych łodzi są różne w zależności od rozmiarów. Dokładne współczynniki Mistrz Gry powinien ustalić sam, na podstawie tabel zawartych w broszurze „Życie na Rzekach Imperium”, wchodzącej w skład książki **Śmierć na rzece Reik**.

OBRONNOŚĆ

Norsowie to urodzeni wojownicy. Każdy wolny człowiek posiada broń i potrafi się nią posługiwać. Bliskość Północnych Pustkowi Chaosu sprawia, że wszyscy, nawet kobiety, muszą wiedzieć jak obronić się przed niespodziewanym atakiem.

Latem, większość mężczyzn wyrusza na wyprawy łupieżcze i handlowe, jednak część wojów pozostaje na wypadek napaści od strony ładu.

Król oraz każdy jarl ma swoją drużynę. Latem jednak jej większość przebywa na morzu, tylko część z nich pozostaje, by pilnować dobytku swego pana.

Mistrzu Gry, nie zaniedbuj znaczenia statków w życiu Norsmenów. Okręt jest motywem bardzo często pojawiającym się w sztuce i życiu codziennym każdego Norsa. Zauważ, że domy mają kształt odwróconej łodzi, każdy zmarły chowany jest w, przynajmniej symbolicznej, łodzi i temat ten pojawia się w większości pieśni, rzeźb czy rysunków. Pamiętaj, okręt jest dumą i natchnieniem każdego Norsa.

W obliczu wielkiego niebezpieczeństwa, zwoływane jest pospolite ruszenie - wówczas każdy dorosły mężczyzna ma obowiązek stanąć do walki w obronie ojczyzny. W domu może zostać wtedy tylko dwóch, trzech wojowników koniecznych do pilnowania thrali i opieki nad gospodarstwem.

RZEMIOSŁO I UZBROJENIE

Norsowie, jak prawie wszystkie ludy, lubią otaczać się ozdobami i pięknymi przedmiotami. Ich rzemieślnicy, pobierający w przeszłości nauki od krasnoludów, osiągnęli mistrzostwo w swym fachu. Produkowane przez nich wyroby wzbudzają podziw na całym kontynencie. Najpopularniejszym materiałem są metale, głównie brąz i żelazo, choć zdobiąc łodzie i chałupy używa się też drewna. Główne motywy zdobień to skomplikowane pętle i plecionki.

Prawie każdy Norsmen, czy to pirat czy rolnik, jest jednocześnie rzemieślnikiem i sam wytwarza najpotrzebniejsze rzeczy. Istnieją jednak grupy najzdolniejszych ludzi, którzy zajmują się rzemiosłem zawodowo i poprzez wzajemne współzawodnictwo stale doskonalą swoje umiejętności.

Norsmeni są wrażliwi na piękno sztuki i dlatego piękno przedmiotu jest często tak samo cenione, jak jego wartości praktyczne. Nawet przedmioty powszechnego użytku są bardzo często ozdobiane i oznaczane znakiem rozpoznawczym rzemieślnika, który je wykonał.

Broń jest zawsze chlubą swego właściciela i dlatego rzemieślnicy prześcigają się w ozdobach, zarówno na rękojeści jak i na samym ostrzu. Nawet topory mają na żełęczach wygrawerowane skomplikowane wzory.

Jako, że każdy wolny człowiek posiada własną broń i tarczę, rzemieślnicy mają zawsze pełne ręce roboty i cieszą się dużym szacunkiem.

KOBIETY I MAŁŻEŃSTWO

Kobiety zajmują wysoką pozycję społeczną w społeczeństwie, chociaż nie biorą udziału w thingach. To one właśnie odpowiedzialne są za przekazywanie kolejnym pokoleniom tradycji, dzięki nim żyje i powiększa się rodzina, a dom jest bezpieczny i zadbane. Latem, kiedy większość mężczyzn pływa po dalekich morzach, to właśnie kobiety muszą zająć się domem, uprawami i przypilnować niewolników. Mężczyźni potrafią to docenić i dlatego też traktują niewiasty z szacunkiem, co jest raczej rzadkie w, tak zwanych, cywilizowanych krajach.

Jednak rola kobiet nie ogranicza się tylko do opieki nad domem. Mogą, podobnie jak mężczyźni, sprawować władzę, posiadać ziemię, statki i swe załogi.

W kulturze Norsmenów dopuszczalne jest posiadanie kilku żon, choć zjawisko to występuje dość rzadko i raczej wśród bogaczy. Mężczyzna nie musi być wierny, jednak kobieta nie ma prawa do zdradzenia męża, gdyż pokalałaby tak jego honor. Niewiasty mogą się jednak rozwodzić i ponownie wychodzić za mąż - dlatego ich partnerzy zazwyczaj traktują je dobrze.

ŻYCIE KULTURALNE

Każda okazja jest dla Norsmena dobra do tego, by zabawić się w dobrej kompanii. Daty najważniejszych świąt dyktuje przyroda, prace polowe i przynoszące bogactwo wyprawy w morze. W czasie przesilenia letniego, po zakończeniu siewów, a potem pod koniec jesieni, po zbiorach i po powrocie statków, ludność gromadzi się, by wspólnie tańczyć i śpiewać. Takie biesiady są doskonałą okazją do opowiadania legend o bohaterach i płatania rozmaitych figli.

Norsowie dbają o kondycję i zdrowie, uprawiając sporty i nie zaniedbując spraw osobistej higieny. Latem pływają i biegają, zimą *jeżdżą* na łyżwach i saniach. Biesiady dają wiele okazji do popisania się sprawnością i siłą fizyczną. Wieczorem, po trudach całego dnia, Norsmeni myją się, chodzą do sauny, starym się czeszą i zakładają czyste ubrania.

ŚMIERĆ I POGRZEB

Śmierć jest dla Norsmenów naturalnym dopełnieniem życia, akceptują ją całkowicie. Wedle ich wierzeń, po śmierci, każdy dzielny wojownik trafia do zaświatów, gdzie po kres czasu staje do bitew ramię w ramię z bogami. Mężczyźni nie przystoi umieranie w łóżku, powinien zginąć w walce. Wielu starców czując, że zbliża się ich ostatnia godzina, chwytają za broń i rusza na wojaczkę.

Najbogatszych zmarłych zakopuje się w drakkarze wraz z kosztownościami, bronią i zwierzętami, które mają służyć im po śmierci. Czasem, zamiast zakopać okręt, podpala się go i puszcza na morze, oczywiście ze zmarłym i skarbami na pokładzie. Nie każdego stać na taki pochówek. Mniej zamożni trafiają na cmentarz, gdzie z wielkich głazów ustawione są nagrobki w kształcie drakkarów.

WIARA I BOGOWIE

Norsmeni nie są tak fanatycznie oddani religii jak ludzie z Imperium. Tolerują każdą nową wiarę i często przyjmują religię ludów, wśród których się osiedlają. Prawdopodobnie dominujący na półwyspie kult Ulryka został przywieziony przed wiekami przez kapłanów z Cesarstwa. Do dziś pozostaje jedyną religią w Norsce, mającą swe świątynie i oficjalne święta. Poza Ulrykiem, Norsowie wyznają także innych bogów, którym oddawali cześć na długo przed przybyciem Białego Wilka. Najważniejsi z nich to Thor i Freja.

ULRYK

Kult Ulryka wygląda prawie tak samo jak w Imperium. Świątynie Ulryka znajdują się w każdym większym mieście. Jest to najpopularniejszy w Norsce bóg, reguły jego kultu bardzo odpowiadają twardym wojownikom.

THOR

Thor jest przyjaznym bogiem, który swym młotem broni swych wyznawców przed złymi stworami, takimi jak trolle czy giganci. Thor to też bóg burzy, uosobienie sprawiedliwości i odwagi. W ciężkich chwilach to właśnie do niego Norsowie zanoszą swe modły - wszak Ulryk nie toleruje słabości.

Boga piorunów przedstawia się jako potężnego mężczyznę z rudą brodą, podróżującego bojowym rydwanem zaprzęgniętym w dwa kozły. W dłoni trzyma swój młot, którym gotów jest zawsze bronić pokrzywdzonych.

FREJA

Freja jest dobrą boginią miłości i płodności. Modły zanoszą do niej głównie kobiety, odpowiada bowiem za pomyślność narodzin, zdrowie dzieci i spokój ogniska domowego.

Freja przedstawiana jest jako młoda, piękna kobieta z rozpuszczonymi włosami i złotym jabłkiem w ręku, symbolem młodości i piękna. Czasem Freja przemierza przestworza w pięknym białym wozie, ciągniętym przez koty.

STOSUNKI Z SĄSIADAMI

Przed wiekami Norsmeni byli utrapieniem wielu krajów Starego Świata. Ich szybkie okręty woziły bandy żądnych krwi i łupów rabusiów. Wiele złota i srebra odpłynęło drakkarami na północ. Wielu ludzi trafiło do niewoli i zostało sprzedanych na targach, nawet w dalekiej Arabii. Od tamtych czasów wiele się jednak zmieniło, szczególnie po ostatniej inwazji Chaosu, ponad dwieście lat temu. Wtedy to, sprzymierzone siły ludzi i krasnoludów z Norski oraz Imperium odparły wielkie armie zwierzóludzi i innych plugawych stworzeń. Od tych pamiętnych dni relacje między Norską a Imperium i Kislevem bardzo się poprawiły. Obecnie, wzajemne kontakty polegają głównie na handlu, a walki zdarzają się rzadko i nigdy na większą skalę.

Jedynym królestwem, którego mieszkańcy nie zaprzestali łupieżczych wypraw jest Isenslette. Kraj ten pozostał wierny barbarzyńskiej tradycji, a ludzie stamtąd uważają pokój za oznakę słabości. To stamtąd właśnie pochodzi większość berserkerów, do Isenslette przybywa też wielu handlarzy niewolników.

HANDEL I SYSTEM WALUTOWY

W chwil obecnej, handel jest bardzo ważnym elementem gospodarki Norsmenów, piractwo (poza Isenslette) uprawiane jest tylko sporadycznie.

Kupcy pochodzący z Norski są bardzo obrotni i - co jest wielką zaletą - nie boją się pływać po dalekich

morzach w celu wymiany towarów. Często przywożą do Imperium towary z Wysp Albionu, Estalii a nawet z Arabii i krain Dalekiego Wschodu. Wymieniają lub sprzedają te dobra nawet z kilkunastokrotnym zyskiem. Dzięki swej odwadze i obrotności, kupcy z Norski zyskali opinię jednych z najlepszych kupców kontynentu. Poza zyskiem do interesów mają też doskonale okręty, obsadzone bitnymi wojownikami. Każdy statek kupiecki jest pilnowany przez przynajmniej jeden czy dwa drakkary. Każdy pirat dwa razy zastanowi się, zanim zaatakuje norsmeński konwój handlowy.

W Norsce, monety wyrabiane są jedynie ze złota i srebra, miedź nie jest uznawana za wystarczająco cenny kruszec. Norsowie używają w swych miastach monet bitych w różnych krajach, byleby miały odpowiednią zawartość złota lub srebra. W mniejszych osadach trudno czasem kupić coś za korony czy szylingi. Większość kupców i ludzi bogatych posługuje się małymi wagami szalkowymi dla określenia ciężaru monety, a tym, samym jej wartości. Można więc płacić sztabkami czystego kruszcu.

Oto przelicznik koron imperialnych na ortugi i marki bite przez Normenów

1 złota marka = 2 złote korony = 20 srebrnych ortugów = 40 srebrnych szylingów

Monety pochodzące z Norski są dużo większe i prawie dwa razy cięższe od imperialnych.

Norsmeni niechętnie wydają swe pieniądze, podobnie jak niechętnie pozbywają się innych dóbr materialnych - ilość wspaniałych przedmiotów i monet, jakie człowiek posiada, odpowiada jego pozycji i reputacji. Dlatego też, Norsowie uchodzą wśród innych ludów za skąpców i dusigroszy. Zdarza się dość często, że bogaty Norsmen zakupuje część swego złota i srebra w ziemi, żeby służyło mu po śmierci.

NOWE PROFESJE

Przedstawione tu profesje nie oddają wszystkich zajęć Norsmenów. Są to tylko opisy „zawodów” niespotykanych wśród innych ludów.

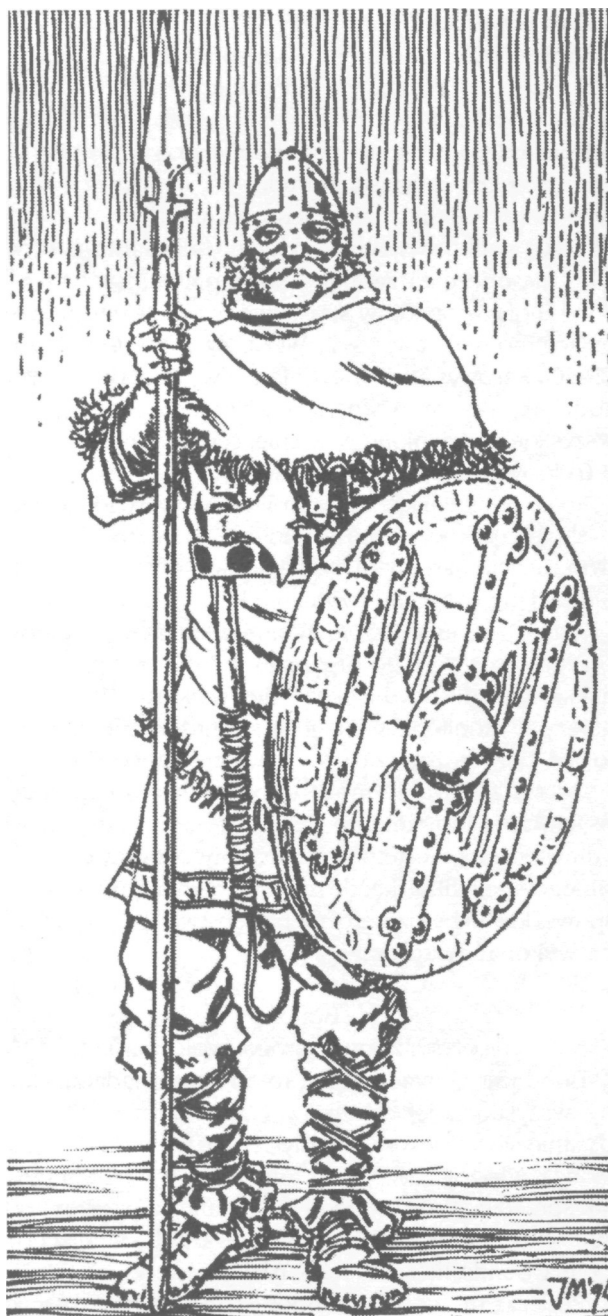
BEKSERKER

(PROFESJA ZAAWANSOWANA/WOJOWNIK)

Berserkerzy wchodzi w skład łupieskich załóg drakkarów, będących postrachem wielu nadmorskich krajów. Są to nieokrzesani wojownicy zainteresowani tylko rabowaniem wiosek i miasteczek, nie zajmują się handlem, uważając to zajęcie za uwłaczające godności Norska. Tradycja ich profesji sięga początków norsmeńskich wypraw morskich, kiedy to za pomocą zioła o nazwie *Duch Wojownika*, żeglarze wprowadzali się w szal bojowy, który czynił z nich maszyny do zabijania. Profesja ta nie zmieniła się w zasadzie od wieków, berserkerzy zażywają cały czas ten sam narkotyk, przyrządzany w ten sam, tradycyjny sposób.

Wśród berserkerów jest wielu zwierzołaków, których ceni się za pierwotne, zwierzęce instynkty.

Sz WW Us S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
+30 +10 +3 +3 +8 +30 +2 +10 +30 +30



Umiejętności: *bijatyka; celny cios; cichy chód na wsi; mocna głowa; ogłuszenie; pływanie; rozbrajanie; silny cios; specjalna broń - dwuręczna; szaleńczy atak; uniki; wiosłowanie; wspinaczka; żeglowanie.*

Przedmioty: miecz i/lub topór; broń dwuręczna.

Profesje wejściowe: drużynnik; norsmeński żeglarz.

Profesje wyjściowe: brak - *Duch Wojownika* powoduje trwałe spustoszenie umysłu berserkerza, co czyni go niezdolnym do zajmowania się czymś innym.

NOWE ZIOŁO:

DUCH WOJOWNIKA

(Uwaga - poniższy tekst nie ma na celu propagowania środków odurzających; przedstawia fikcyjny narkotyk, zwracając też uwagę na zgubne skutki korzystania z tego rodzaju specyfików).

Dostępność: mała, lato, jesień, tylko Płaczące Góry

Sposób podawania: napar

Przygotowanie: 1 tydzień

Dawkowanie: 2 dni

Umiejętności: żadna, lecz sposób przyrządzenia
znają jedynie nieliczni

Testy: żaden

Działanie: Po wypiciu specjalnie przygotowanego napoju, znacznie wrasta pobudliwość osoby spożywającej ziele. Po kilku minutach ogarnia ją wręcz furia. Podczas walki, wojownik poddany działaniu narkotyku nie odczuwa żadnego bólu, prawie traci zmysł dotyku oraz popada w straszną furję. Daje to następujące modyfikatory: **S**+2, **Wt**+2, **Żyw**+k6, **A**+1, **I**+10, **CP**-20, **Parowanie** -20. Działanie wywaru ustaje po godzinie, potem skutek wyczerpania organizmu, wszystkie wymienione wcześniej cechy zmniejszają się o (odpowiednio) 1 lub 10 punktów.

Po k6 odurzeniach *Duchem Wojownika* spada trwale (skutek uszkodzeń mózgu) **Int** o 10 punktów. Po każdym zażyciu narkotyku trzeba też wykonywać test **Op** - nieudany oznacza otrzymanie k3 *punktów obłędu*.

Zanim zażyje się *Zioło Wojownika*, trzeba wpięty przygotować do tego organizm, przyjmując przez k6 miesięcy małe dawki gotowego wywaru. Następnie należy wykonać test **Wt**. Jeśli się powiedzie, znaczy to, że ziele można zażywać, najczęściej co dwa dni (częstsze zażywanie może doprowadzić do choroby psychicznej lub śmierci). Jeśli test się nie uda, ciało i umysł nie są niestety przygotowane na przyjęcie tak silnego specyfiku, każde zażycie pełnej dawki może spowodować bardzo groźne następstwa. Test **Wt** można wykonać tylko raz.

BOND

(PROFESJA ZAAWANSOWANA/WOJOWNIK)

Bond jest głową rodziny, to on odpowiada za czyny wszystkich jej członków i ich reprezentuje. Ma ostatnie słowo w wewnętrznych sporach rodu. Nie jest jednak władcą absolutnym, wszelkie ważne sprawy, jak sprzedaż i kupno ziemi omawiane są przez wszystkich członków rodziny, łącznie z kobietami, choć opinia bonda liczy się najbardziej.

Podczas thingów to bondowie zazwyczaj zabierają głos, i oni właśnie są przedstawicielami ludu, kiedy zachodzi konieczność przedyskutowania jakiejś sprawy z lokalnym jarlem.

Teoretycznie wszyscy bondowie są sobie równi, lecz w praktyce najbardziej się liczą się bogacze i głowy wielkich rodów.

Sz WW Us S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
+20 +20 +1 +1 +3 +10 +1 +10 +20 +10 +20 +10 +10

Umiejętności: *etykieta; gadanina; jeździectwo; heraldyka Norsk; krasomówstwo; mocna głowa.*

Przedmioty: własny dom, pola uprawne, bogactwa (srebro, złoto, kosztowne i piękne przedmioty, od ich ilości zależy społeczna pozycja bonda).

Profesje wejściowe: Każdy wolny człowiek może zostać bondem, pod warunkiem, że stanie się głową rodziny.

Profesje wyjściowe: drużynnik; norsmeński żeglarz; herszt banitów; jarl - tylko najbogatsi (tacy NA-PRAWDE bogaci); kupiec morski.

DRUŻYNNIK

(PROFESJA ZAAWANSOWANA/WOJOWNIK)

Drużynnik jest odpowiednikiem oficera we flocie imperialnej. Jeśli na okręcie nie ma właściciela, drużynnik jest dowódcą i osobą odpowiedzialną za łódź.

Sz WW Us S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
+30 +20 +2 +2 +5 +20 +2 +20 +30 +10 +20 +20 +10

Umiejętności: *bijatyka; mocna głowa; monetoznawstwo; ogłuszenie; pływanie; rozbijanie; silny cios; skutnictwo; uniki; wiosłowanie; wspinaczka; żeglowanie.*

Przedmioty: miecz i/lub topór; włócznia; łuk ze strzałkami; tarcza, koszulka kolecza.

Profesje wejściowe: norsmeński żeglarz; bond; kupiec morski; skald, jarl.

Profesje wyjściowe: berserker; gawędziarz; handlarz niewolników; herszt banitów; hurl; kupiec morski; nawigator; odkrywca; pilot.

HURL

(PROFESJA ZAAWANSOWANA/WOJOWNIK)

Hurlowie to najwzięci i najlepsi żołnierze służący jarlowi lub królowi. Przyjęcie do osobistej załogi pana jest wielkim zaszczytem. Służba trwa do końca życia hurla bądź jarla.

Hurlowie mają za zadanie zarówno ochraniać swego pana, jak również służyć mu i być załogą jego łodzi.

Sz WW Us S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
+30 +20 +3 +2 +6 +30 +2 +20 +20 +20 +20 +10

Umiejętności: *bijatyka; celny cios; mocna głowa; wiosłowanie; żeglowanie; pływanie; ogłuszenie; rozbijanie; silny cios; specjalna broń - dwuręczna; uniki; wspinaczka.*

Przedmioty: miecz i/lub topór, włócznia, łuk ze strzałkami, tarcza, koszulka kolecza, broń dwuręczna.

Profesje wejściowe: (Uwaga! Aby zdobyć tę profesję, należy wcześniej skompletować przynajmniej dwie profesje wojownika) drużynnik; norsmeński żeglarz.

Profesje wyjściowe: W zasadzie nie można dobrowolnie zmienić profesji, służba trwa aż do śmierci hurla lub jego pana.

JARL (PROFESJA ZAAWANSOWANA/WOJOWNIK)

Jarl jest posiadaczem ziemskim, odpowiednikiem imperialnego szlachcica, nie różni się jednak od innych Norsmenów urodzeniem ale bogactwem. Posiada ziemię, łódzie, skarby które czynią go potężnym i wpływowym. Każdy jarl posiada swoją załogę, czyli elitarnych żeglarzy będących jednocześnie jego służbą i ochroną osobistą.

Zarówno jarl jak i jego załoga są na utrzymaniu swego ludu.

Sz WW Us S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
+30 +30 +1 +1 +4 +20 +2 +10 +30 +20 +30 +20 +30

Umiejętności: *czytanie i pisanie - staroświatowy; etykieta; gadanina; heraldyka Norsk; historia Norsk; jeździectwo; krasomówstwo; mocna głowa; pływanie; prawo Norsk; silny cios; uniki; wpływy; zastraszanie; znajomość języka obcego, żeglowanie.*

Przedmioty: rozległe ziemie, drakkary, knory, zwierzęta... - wszystko razem warte co najmniej 10000

złotych marek, kilka obronnych dworków lub mały zamek - warte co najmniej 20000 złotych marek, koszt utrzymania przynajmniej 2000 złotych marek rocznie; załoga licząca przynajmniej 40 ludzi; mnóstwo pięknych i kosztownych przedmiotów (po tym poznaje się bogacza), przynajmniej 20 niewolników.
Profesje wejściowe: bond (tylko BARDZO bogaty)
Profesje wyjściowe: drużynnik; herszt banitów; kapi-tan; kupiec morski.

KUPIEC MORSKI

(PROFESJA ZAAWANSOWANA/WOJOWNIK)

Kupcy wywodzący się z Norski są znani i cenieni na całym kontynencie. Odwaga i doskonała znajomość rzemiosła czynią z nich doskonałych handlarzy. W poszukiwaniu egzotycznych towarów gotowi są płynąć nawet do Arabii, niektórzy zapuszczają się ponoć aż do krajów Dalekiego Wschodu.

Sz WW Us S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
+20 +10 +1 +1 +3 +20 +1 +10 +30 +20 +20 +20 +20

Umiejętności: czytanie i pisanie; geniusz arytmetyczny; język obcy; jeździectwo; monetoznawstwo; szacowanie; targowanie się; znajomość języka obcego.
Przedmioty: knor z załogą; przynajmniej 1 drakkar z załogą; broń boczna.

Profesje wejściowe: bond; drużynnik; jarl; norsmeński żeglarz.

Profesje wyjściowe: drużynnik, odkrywca, skald.

LAGMAN

Lagman nie zajmuje się prawem zawodowo, jego wiedza dostarcza mu jedynie dodatkowego zajęcia, na co dzień wykonuje swe zwyczajne prace. Każdy, niezależnie od profesji, może zostać lagmanem, musi tylko posiadać umiejętności *prawo Norski* oraz *historia Norski*.

NORSMEŃSKI ŻEGLARZ

(PROFESJA PODSTAWOWA/WOJOWNIK)

Żeglarze pływający zarówno na drakkarach, jak i na innych łodziach z Norski są świetnie wyszkoleni, zarówno w żeglowaniu jak i w walce. Ich determinacja sprawia, że mało kto waży się atakować statki Norsmenów. Jako nie bojący się śmierci piraci, wzbudzają postrach na wybrzeżach prawie całego kontynentu, a jako załoga kupieckich statków są doskonałą ochroną. Większość mężczyzn z Norski trudni się właśnie tą profesją.

Średnio, co dziesiąty żeglarz jest wilko - lub (rzadziej) niedźwiedziakiem. Załogi niektórych drakkarów rekrutują się tylko spośród zwierzołaków.

Sz WW Us S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
+10 +10 +1 +1 +3 +10 +1 +10 +10

Umiejętności: bijatyka; mocna głowa; ogłuszenie; pływanie; silny cios; uniki; wiosłowanie; żeglowanie; 50% szans na wspinaczkę.

Przedmioty: miecz i/lub topór; włócznia; łuk ze strzałkami; tarcza; koszulka koczna.

Profesje wejściowe: Każdy wolny człowiek może zostać żeglarzem.

Profesje wyjściowe: banita; berserker; drużynnik; gawędziarz; hurl (żeby przejść do profesji hurła trzeba wcześniej skompletować przynajmniej dwie profesje związane z walką); kupiec morski; pilot.

SKALD

(PROFESJA ZAAWANSOWANA/UCZONY)

Skald jest gawędziarzem, człowiekiem który całe życie poświęca gromadzeniu i przekazywaniu wiedzy w postaci legend, sag i pieśni. Jest człowiekiem darzonym wielkim szacunkiem, uznawanym za mędrca, a jego słowo ma wielkie znaczenie.

Wedle legend zdarzało się, że rozgniewany skald słowami swymi ściągnął na czyjąś głowę potężne przekleństwo. Czasem osoba taka padała od razu, niczym rażona gromem, kiedy indziej broń wisząca na ścianach zaatakowała ją i towarzyszy, raniąc dotkliwie.

Słowa skalda posiadają potężną moc, której nie potrafi jednak świadomie używać. Drogi Mistrzu Gry, sam musisz ustalić efekty przekleństwa rzuconego przez rozwścieczonego skalda, wiedz jednak, że nie jest to broń, której można używać niczym czarów. W całych dziejach ludu Norsmenów, poeci rzucali klątwy zaledwie kilkanaście razy.

Sz WW Us S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
+10 +10 +1 +2 +10 +20 +20 +30 +10 +20 +30

Umiejętności: teologia Norski; czytanie i pisanie w alfabecie futhark; etykieta; gawędziarstwo; heraldyka Norski; historia Norski; jeździectwo; krasomówstwo; śpiew; urok osobisty.

Przedmioty: Żadne, poza posiadanymi wcześniej.

Profesje wejściowe: drużynnik; gawędziarz; kupiec morski; norsmeński żeglarz; wieszczek.

Profesje wyjściowe: demagog; drużynnik; kupiec morski; szarlatan.

THRALL

(PROFESJA PODSTAWOWA/WOJOWNIK)

Thrall jest jeńcem wojennym lub niewolnikiem pojmanym podczas wyprawy. Nie ma żadnych praw i jest własnością swego pana, zazwyczaj jarla lub bonda. Najczęściej wykonuje w domu najcięższe prace, od sprzątanía do prac w polu. Czasem pracuje jako sługa, a niekiedy zaś jako zwierzę pociągowe.

Jedyną możliwością zyskania wolności jest dlań ucieczka lub wyzwolenie przez właściciela. Niestety, większość zbiegów ginie z rąk uczestników pościgu, z głodu lub szponów dzikich bestii.

Sz WW Us S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
+10 +1 +2 +10 +10

Umiejętności: uniki; 50% szans na opiekę nad zwierzętami; 25% szans na jeździectwo; 10% szans na gotowanie.

Przedmioty: ubranie (jakość zależna od funkcji),

Profesje wejściowe: każda.

Profesje wyjściowe: żadne (nie można dobrowolnie zmienić tej profesji).

Za pomoc przy pisaniu tego tekstu autor pragnie podziękować Maji Bohdziewicz.

Maciej Szaleniec

LA BELLE BRETONIE

RYCERZE PIĘKNEJ BRETONII

Nad piękną Bretonią dopiero co wzeszło słońce. Wiatr lekko kołysał złotymi łanami, cudownie lśnącymi poranną rosą. Ptaki śpiewały słodko, pieszcząc swym przepięknym trelem ucho Gastona de Châteauvalor, młodego Błędnego Rycerza. Jego wierny rumak Avant szedł równym kłusem, szyja w szyję z kucem giermka, Jacquesa.

- Ach, mój drogi giermku, dumny jestem z naszej pięknej Bretonii. Popatrz tylko na te żyzne ziemie, pocuj ten wspaniały zapach dojrzewającego zboża, niesiony łagodnym wiatrem pełnym wilgoci. A czy widzisz, jak w oddali na wzgórzu pną się w niebo dumne, śnieżnobiałe wieżycy zamku? Tak, masz rację, na ich blankach czuwają dzielni żołnierze pana de Millieu, strzegąc bezpieczeństwa wieśniaków, uprawiających naszą piękną ziemię. Och, jakżeż szczęśliwi muszą być ci prości mieszkańcy Bretonii, wiedzący, iż praca ich rąk daje siłę najwspanialszym rycerzom Starego Świata! - młody rycerz z rozmarzeniem popatrzył na swoją tarczę, na której dumnie lśniły barwy jego rodu. Nie było tam jeszcze żadnych blazonów, po których każdy znający szlachetną sztukę heraldyki mógłby odczytać sławne czyny, których on - Gaston de Châteauvalor - miał jeszcze dokonać.

- Widzisz mój drogi Jacquesie - kontynuował swój monolog. - Przed nami wspaniałe chwile. Wyrabieję swym mieczem, wspomagany przez męstwo i honor

dziedzinę dla siebie i damy mego serca. Sława, którą się okryję dzięki sile ramienia, potędze ducha i pomocy Pani z Jeziora, wystarczy by król przyjął mnie w poczet Rycerzy Królestwa. Ach, jakże kocham ten kraj, najpiękniejszy ze wszystkich! Tylko tutaj jeszcze żyje prawdziwy duch rycerski. Gdzież indziej rycerz może jedynie dzięki cnocie i męstwu wyrąbać sobie dziedzinę na ziemiach splugawionych Chaosem? Pewnie się dziwisz, że w ogóle w Bretonii są jeszcze jakieś ziemie, gdzie drzemie Chaos, skoro tyle w naszym Kraju dzielnych Błędnych Rycerzy, Rycerzy Królestwa i najdzielniejszych Rycerzy Graala? Wiesz, ja też tego pojąć nie mogę! Wszak ojciec wiele razy przy kominku, w naszym przytulnym zamku opowiadał, jak to straszliwa szarża bretońskiego rycerstwa w puch roznosiła armie goblinoidów! Nasza konnica ponoć przetaczała się raz po raz jak burza po barbarzyńskich zastępach. Ach, jakżeż słodkie to były słowa dla ucha mego. - Gaston znów zamilkł z dziwną zadumą wpatrując się w warowne blanki odległego zamku. Już mógł dostrzec przechadzających się po nich łuczników w barwach rodu de Millieu.

- Widzisz, mój drogi giermku, to wszystko ma jednak swój sens. Nad wszystkim czuwa opiekuńczy duch Pani z Jeziora. Gdyby zabrakło lasu Arden albo czarnych orków z Massif d'Orcal, w jakiż sposób mógłby wstąpić się taki młody Błędny Rycerz jak ja? Przeciw komu skierować miałbym swą kopię, czyją tarczę szczyrbiłby mój wierny miecz? Wszak honor i kodeks rycerski zabrania stawać przeciwko prawym rycerzom Bretonii! Tak, ja wiem, że nie wszyscy są prawymi poddanymi króla. Choćby ten zdradziecki Robert d'Artois! Ale kimże ja jestem, by zarzucać komukolwiek nieprawość? Zresztą słyszałem, iż ów nieczny diuk za nic ma uświęcony przez Panią z Jeziora rycerski honor. Ponoć trzyma na swym zamku nieprzeliczone oddziały zaciężnych piechurów, uzbrojonych w długie piki. Ponoć według niego większy honor w bitwie jest wygrać, niż stosować się do rycerskich prawideł! Ale, drogi Jacquesie, to jeszcze nic! Słyszałem, iż nalegał on na króla, by do naszej wspaniałej armii wprowadzić pospolitych rzezimieszków, co miast stawać do walki, jak Pani Jeziora przykazała, z bronią pospólstwu należną, z samopałów mieli strzelać. Podobno mówił, iż taka broń niesłychanie skuteczna przeciwko szarżującemu rycerstwu. Płoszy konie i na sto kroków zbroje przebija! Wyobrażasz to sobie, drogi mój giermku, iż jakiś Rycerz Graala, co wzdłuż i wszerz przerąbał się przez las Arden, gromiąc złe potwory, co uratował dziesiątki dziewcząt z opresji, zwyciężył w dziesiątkach turniejów, pada nagle rażony tak niehonorową bronią? Byłe kmiotek może wymierzyć z samopału do rycerza, który na ćwiczenie swego wojennego kunsztu poświęcił całe życie. Ech, czy to jest



SIEDEM NAKAZÓW KODEKSU BRETOŃSKICH RYCERZY
*Pani z Jeziora wiernie służyć będziesz.
Będziesz bronić ziemi w opiekę ci powierzonej.
Będziesz chronić słabych i walczyć za prawą
sprawę.
Będziesz zawsze zwalczać nieprzyjaciół Prawo-
ści i Porządku.
Nigdy nie odstępisz boju, aż ostatni wróg zo-
 stanie pokonany.
Nigdy nie złamiesz przysięgi, brzydzić się bę-
 dziesz wszelką zdradą i niewiernością.
Honor i rycerskość niech towarzyszą ci na co
dzień.*

ZASADY HONOROWEGO, RYCERSKIEGO POSTĘPOWANIA
Rycerz godzien walczyć tylko twarzą w twarz
z przeciwnikiem, wyłącznie bronią rycerską.
Bronie strzelające, jako niehonorowe, zdane
są jeno dla ludu prostego.
Rycerz nigdy nie odmawia wyzwania.
Rycerz nigdy nie podniesie miecza przeciwko
innemu bretońskiemu rycerzowi, prócz Sądu
Bożego lub Turnieju.
Rycerz nigdy się nie podda wrogowi, prędzej
zginie niż pozwoli wziąć się do niewoli.
Rycerz nigdy nie uchodzi z placu boju.

sprawiedliwe, mój Jacquesie? Każdego dnia wznoszę
modły do Pani z Jeziora, patronki bretońskiego rycer-
stwa, by uchroniła naszą piękną krainę przed tą ska-
zą, która może zdławić najszlachetniejszy rycerski stan...

SŁABOŚĆ PIĘKNEJ BRETONII

Oberleutnant Albrecht Schwarzhstein z lubością wpa-
trywał się w zwarte szeregi swego wojska. Sześć ty-
sięcy najlepszej najemnej piechoty z Imperium,
uzbrojonej w długie, ponad pięciometrowe piki, stu
arkebuzerów w dwóch pierwszych szeregach, każdy
zdolny wystrzelić raz na trzy minuty. Szyk zwarty,
czworoboczny, szeroki na stu ludzi, głęboki na sześć-
dziesiąt szeregów. Najeżony pikami jak starożytne for-
macje bojowe. Tak, bez dwóch zdań Albrecht dum-
ny był ze swego oddziału. Dał znak kapralom,
nakazując rozpoczęcie musztry. Pierwsze szeregi po-
chyliły swe długie piki, a oddział ruszył naprzód. Naj-
pierw powoli, statecznie, potem coraz szybciej, by
przejszć w niepowstrzymany pęd. Tupot sześciu tysię-
cy stóp wstrząsnął błoniami przed zamkiem diuka Ro-
berta d'Artois.

- Jak wasza łaskawość raczy zauważyć - oberleut-
nant zwrócił się do przybranego w purpurę Roberta
d'Artois, który właśnie przybył z inspekcją. - Oddział
właśnie ćwiczy manewr frontalnego ataku. To nowość
taktyczna, nawet jeśli weźmiemy pod uwagę sztukę
wojenną Imperium. Piechota atakuje w szyku, a nie

niesforą kupą, naciera miast czekać, aż lekka konni-
ca zajdzie ją z flanki. Wiercie mi, panie baronie, iż ude-
rzeniu takiemu nie sprostą żadna bretońska formacja.

- A jeżeli ruszy na nią szarża ciężkiej jazdy? - diuk
d'Artois z powątpiewaniem przypatrywał się wyczy-
nom oddziału.

- Nie prostszego - uśmiechnął się Herman i dał
znak sygnaliście, by przekazał rozkaz do oddziału. -
Jak wasza łaskawość widzi, oddział jest w stanie rów-
no, na komendę stanąć w miejscu. Nie ma żadnego
przepychania się czy nieporządku. To prawdziwie no-
woczesny sposób walki. Widzisz szanowny baronie,
jak przednie szeregi zatykają w ziemię tylce pik? A jak
dalsze pochylają swą broń, kryjąc stalowym ostroko-
łem swych towarzyszy? Jesteśmy zbyt daleko by to
dojrzeć, ale właśnie teraz arkebuzerzy wbijają w zie-
mię forkiety, kładą na nich swe ciężkie arkebuzy
i podsypują na panewki prochu, by w odpowiedniej
chwili dać salwę. Cóż z tego, że zdążą wystrzelić tyl-
ko raz? Stalowa szarża konnicy złamie swój szyk, ko-
nie zaczną się płoszyć, lecz *jeźdźcy* nie będą w sta-
nie się już zatrzymać. Rozpędzone rycerstwo wpadnie
na naszego jeża. Kilka pierwszych szeregów może
zdąży zahamować, nim nadzieje się na stalowe ostrza
naszych pik, ale i tak popchnie ich pęd szarżujących
za nimi rycerzy. Atak załamie się w straszliwym tłó-
ku, chrzęście łamanych kości, kwiku oszalałych ze
strachu bojowych wierzchowców, jęku trатовanych
jeźdźców. A gdy już to „niezwyciężone” rycerstwo się
zatrzyma, stalowy jeź ruszy do ataku, bezlitośnie kłu-
jąc bezradnych wojowników. I nie pomogą im zbro-
je i tarcze, tam gdzie na każdy metr szeregu sterczy
od ośmiu do dziesięciu ostrz! Atak rozpocznie się od
ponownej salwy arkebuzerów, po czym piechurzy ru-
szą do przodu. Kto mądry, ten zepnie konia i uciek-
nie. Piechota nie bierze jeńców. Kto zresztą poddał-
by się „prostemu chłopu uzbrojonemu w byle pikę”.

- Hmm, straszliwy sposób walki - mruknął d'Arto-
is - ale przyznam, że skuteczny. Cóż, myślę że nie
zmarnowałem złota, najmuąc wasz oddział. Być mo-
że pokaz waszych umiejętności przekona króla, że
czas na poważne zmiany...

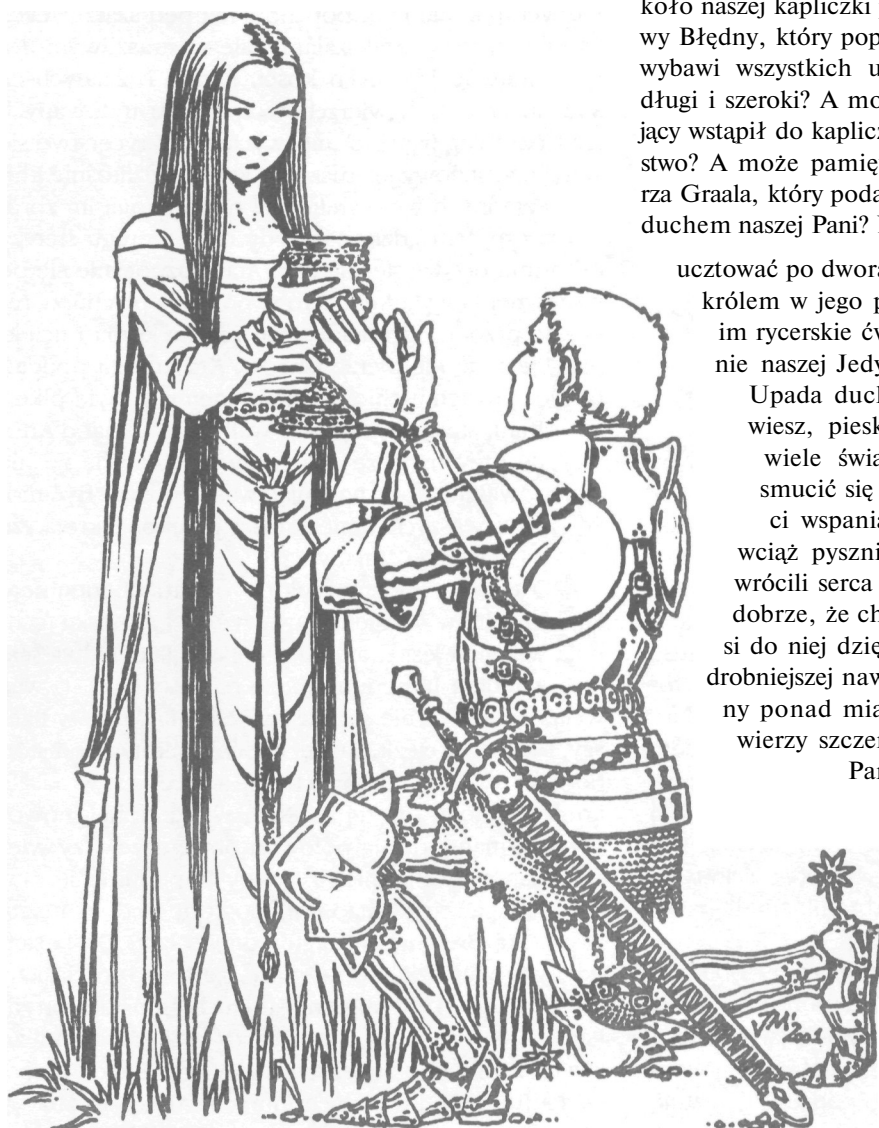
- O tak, wielmożny diuku - odparł oberleutnant
landsknechtów - Śmiem zauważyć, że bretońska tech-
nika wojenna jest strasznie zacofana. Jakieś dwieście
lat względem Imperium, może nawet więcej. U was
wciąż rycerstwo nie chce zsiąść z koni. U nas, w Rze-
szy, też mamy ciężką jazdę, choćby zakutych od stóp
do głów rycerzy zakonnych. Ale więcej jest w naszej
armii piechoty, i to tej świetnie wyszkolonej, nowo-
czesnej, mamy działa polowe i oblężnicze. Czy wie-
cie, szanowny baronie, iż gdyby Imperium nie mu-
siało zmagać się z Chaossem, mogłoby podbić męzną
i rycerską Bretonię w ciągu jednego lata? Ot, ja sam
gdybym miał działa oblężnicze, ze dwadzieścia kar-
tun i kolubryn, w mig zniósłbym bretońskie fortyfi-
kacje. Tak, wiem, wy Bretończycy jesteście dumni ze
swych zamków o strzelistych wieżach. Każdy rycerz
siedzi na zamku o białych murach. Ale co to znaczy
dla nowoczesnej techniki wojennej? Kilka strzałów

z działa i mury runą z trzaskiem, a gruzy zasypią fosę. Pod gradem granatów wyrzucanych z moździerzy, obrońcy nie będą mieli szans na odparcie nacierającej piechoty, która wedrze się przez wyrwy. Wystarczy pięćdziesiąt tysięcy wojska, by rzucić dumną Bretonię na kolana. A w polu? Cóż, postawiłbym piechotę przeciwko konnicy, zbieranie swawolnych rycerzy, a waszych słynnych łuczników rozstrzelał z moździerzy. Jazda rozjechałaby niedobitki!

- Tak, widzę to teraz. Modlę się do wszystkich bogów, żeby król mnie wysłuchał...

WIARA MIESZKAŃCÓW PIĘKNEJ BRETONII

Rzeka Brienne leniwie toczyła wody przez żyzne ziemie prowincji Quenelle. Pierre Croire szybkim ruchem poderwał wędzisko, zacinając haczykiem rybę. Lśniący srebrem leszcz powędrował do koszyka gdzie wilo się już kilku jego pobratymców. Pierre odmówił cichą modlitwę dziękczynną Pani z Jeziora i gwizdnął na Destina, który merdając ogonem wyskoczył z krzaków.



- Czas już się zbierać, piesku - cichym, trochę smutnym głosem powiedział kapłan, zabierając wędkę i kosz pełen ryb. - Nie możemy zbyt długo zostawiać naszej kapliczki. Ktoś mógłby potrzebować naszej pomocy...

Piesek tylko szczeknął, wesoło zamerdał ogonem i rażnym krokiem ruszył w kierunku małej świątyni Graala.

- Ach kochany Destinie, nie wiem co się dzieje z naszą piękną Bretonią. Każdego dnia czuję, jak słabnie we mnie duch. Każdego dnia coraz dłużej muszę medytować i wznosić modły do opiekunki naszej ziemi, nim poczuję jej łaskawe tchnienie. Czyż nie pięknie byłoby żyć w czasach, gdy po naszej ziemi stapał jeszcze Gilles le Breton? Tak piesku, masz rację, to był wspaniały rycerz i dobry król. Wszak to jemu pierwszemu udało się zjednoczyć panów tej ziemi, stworzyć armię i uzyskać błogosławieństwo naszej Pani z Jeziora. To on powiódł pod błogosławionym sztandarem nasze wojsko do szarży, roznosząc na kopytach bojowych rumaków straszliwe orkowe zastępy. Ach, to były prawdziwe czasy cudów i bohaterskich czynów? Gdzież odeszła ta cała chwała i gloria, jaka spowijała nasze dumne rycerstwo? Czy widziałeś ostatnio, piesku, aby drogą koło naszej kapliczki przejechał jakiś młody, zapalczawy Błądny, który poprzysiągł nie spocząć, dopóki nie wybawi wszystkich uciemżonych dziewczec, jak kraj długi i szeroki? A może jakiś możny Rycerz Poszukiwający wstąpił do kapliczki, by poprosić o błogosławieństwo? A może pamiętasz jakiegoś szlachetnego Rycerza Graala, który podążałby ze świętą misją, natchniony duchem naszej Pani? Nie? Właśnie. Dziś panowie wolą

ucztować po dworach gubernatorskich lub z naszym królem w jego pałacu w Oisillon. Nie w głowie im rycerskie ćwiczenia, kodeks rycerski i oddanie naszej Jedynej Opiekunce, Pani z Jeziora. Upada duch w naszym pięknym kraju. Czy wiesz, piesku, że w miastach wybudowano wiele świątyń obcym bogom? Tak, jakże smucić się musi dobre serce naszej Pani, że ci wspaniali rycerze, jej wybrańcy, którzy wciąż pysznie obnoszą się Jej znakiem, odwrócili serca od Wiary i rycerskiej cnoty! Ach, dobrze, że chociaż prosty lud bretoński wznosi do niej dziękczynne słowa przy każdej, najdrobniejszej nawet czynności. On jeden, uciśniony ponad miarę przez rozpasaną arystokrację, wierzy szczerze. Czuję, że tylko dzięki temu

Pani z Jeziora nie odwróciła jeszcze swego łaskawego oblicza od Bretonii. Czy wiesz, *mon chien*, że już od ponad wieku żadnemu rycerzowi nie ukazał się Święty Graal? To jawny znak, że źle dzieje się w naszym kraju. Czuję, że moc Pani z Jeziora słabnie z roku na rok. I drżę na myśl, jacy to straszliwy bogowie z roku na rok rosną w siłę...

KULT PANI Z JEZIORA.

PATRONKI BRETOŃSKIEGO RYCERSTWA I BRETONII

Opis: Pani z Jeziora jest boginią zaliczaną do pantheonu Młodszych Bogów i uważa się ją za córkę Mannana oraz Myrmidii. Wiele jednak nieścisłości w zapisach teologicznych wskazuje, iż jej kult jest o wiele starszy i sięga jeszcze czasów sprzed powstania królestwa Bretonii. Pani z Jeziora jest patronką rycerstwa, uosabiającą wszelkie rycerskie cnoty, a więc prawość, odwagę i kunszt władania bronią. Z drugiej strony jest patronką samej ziemi bretońskiej, a przez to wszystkich jej prostych mieszkańców, a zatem także skromności, współczucia i hojności. Pani z Jeziora bywa zazwyczaj przedstawiana jako nieziemskiej urody młoda kobieta, o długich do ziemi włosach. Objawia się zwykle nad brzegami bretońskich jezior, spowita we mgły.

Charakter: Praworządny i Dobry, akceptowany Neutralny. Zły i Chaotyczny zakazany.

Symbol: Symbolem Pani z Jeziora jest Graal - święty kielich o magicznych mocach. Wybrańcom Pani z Jeziora, Rycerzom Poszukującym o najczystszej sercu, przypada w udziale zaszczyt napicia się z Kielicha. W ten sposób dołączają do elitarnego grona Rycerzy Graala. Drugim symbolem Pani z Jeziora jest kwiat lilii, który widnieje na szatach jej kapłanów oraz tarczach rycerzy poświęcających się jej służbie.

Zasięg kultu: Kult Pani z Jeziora to państwowa religia Bretonii, praktycznie nie jest wyznawany poza jej granicami. Tylko w niektórych Księstwach Granicznych, założonych w przez rycerzy bretońskich jeszcze podczas wypraw przeciwko Arabii, można znaleźć odosobnione kaplice i świątynie. Panią z Jeziora czczą również najemnicy pochodzenia bretońskiego i Błędni Rycerze, podróżujący po całym Starym Świecie w poszukiwaniu sławy.

Świątynie: Świątynie Graala rozsiane są po całym królestwie. Kapliczki można znaleźć w każdej większej wiosce, zaś wielkie świątynie w miastach, takie jak katedra Notre Pucelle w Gisoreux. Wiele jest również świątyń Graala stojących wolno wśród pól, czy też w leśnych ostępach. W ich kryptach spoczywają często szczątki Rycerzy Graala, których strzegą kapłani i rycerze-eremici. Wiele z opuszczonych świątyń kryje w podziemiach potężne magiczne miecze - błogosławiony przez Panią z Jeziora oręż dawnych herosów.

Przyjaciele i wrogowie: Kult Pani z Jeziora jest przyjaźnie nastawiony wobec Mannana i Myrmidii. Prości Bretończycy utożsamiają swoją patronkę również z Shallą, a wiele aspektów jej kultu łączy się ze Starą Wiarą. Do pozostałych bogów, kult odnosi się z dużą rezerwą, co odzwierciedla niejednokrotnie napięte stosunki z ościennymi państwami, ze szczególnym uwzględnieniem Imperium

i kultu Sigmara. W stosunku do bogów chaotycznych i złych kult jest zdecydowanie wrogi.

Dni świąt: Główny dzień świąteczny przypada 20. Vorhexen (licząc według kalendarza imperialnego, raczej nie używanego w Bretonii), święto ustanowiono na pamiątkę objawienia się Pani z Jeziora Gillesowi le Breton i wielkiej zwycięskiej bitwy z armią orków. Pomniejsze święta upamiętniają Wiktorie oręża bretońskiego nad wrogami królestwa.

Wymagania kultu: Przystępującym do kultu Pani z Jeziora nie stawia się praktycznie żadnych wymagań poza skromnością i czystością serca. Nowicjów rozpoczyna zwykle znak powołania od Pani z Jeziora - sen lub spontaniczne uzdrowienie innej osoby.

Przykazania:

Bądź zawsze lojalnym i wiernym poddanym

Króla i jego rycerzy.

Zwracaj się do każdego człowieka z honorem, prawością i współczuciem.

Traktuj każdego obcego jakby był twym sąsiadem, biednego jak bogatego, słabego jakby był mocarzem.

Żyj tak, by każdy twój dzień był godny zbawienia. Bądź hojny, skromny, prawy i pobożny w sprawach dnia codziennego. Unikaj Siedmiu Grzechów: Pychy, Gniewu, Zazdrości, Pożądania, Obżarstwa, Skapstwa i Gnuśności.

Używane czary: Kapłani Pani z Jeziora mogą używać czarów druidycznych oraz następujących zaklęć magii wojennej: Aura ochrony; Leczenie ciężkich ran; Leczenie lekkich zranień; Powstrzymanie odwrotu; Ręka-młot; Siła walki; Strefa sanktuarium; Strefa wytrwałości; Wywołanie paniki.

Umiejętności: Nowicjusze i kapłani, oprócz umiejętności zwykle im dostępnym, mogą na każdym poziomie wybrać jedną, dodatkową umiejętność z poniższej listy.

Nowicjusz: bardzo wytrzymały, broń specjalna - kopia, etykieta, jeździectwo, leczenie ran, ogłuszenie, rozbrojenie, żebractwo

Poziom 1: krasomówstwo

Poziom 2: wróżbiarstwo

Poziom 3: urok osobisty

Poziom 4: szczęście, szósty zmysł,

Próby: Typowe próby to ochrona i pomoc ludziom prostym w przypadku na przykład zarazy lub głodu, ale również przed zagrożeniami ze strony zbrojców, czarnych rycerzy czy potworów Chaosu.

Błogosławieństwa: Jednorazowy dodatni modyfikator lub automatyczny sukces podczas użycia umiejętności faworyzowanych przez Panią z Jeziora tj.: *specjalna broń - kopia, etykieta, rozbrojenie, ogłuszenie, krasomówstwo, żebractwo, urok osobisty.*

GROŹNY LAS ARDEN

Baron Richard de Mosillor otarł miecz o futro pokonanej bestii i rozejrzał się po polu bitwy. Niedobitki wrogiej armii uchodziły spiesźnie w las. Nie miał już siły ścigać ich przez ciemnozielone ostępy. Szczególnie, iż właśnie o to mogło im chodzić. Gdzieś tam, w gęstwinie przeklętego lasu Arden, mogło się czaić więcej potworów i tylko czekać, aż umęczona całodzienną bitwą drużyna wejdzie im prosto w szpony. Richard de Mosillor nie był młokosem, który w pogoni za płochą sławą gna do jaskini lwa, rusza do samego matecznika przeklętego lasu, pragnąc zmierzyć się z napotkanymi bestiami. O nie, Richard de Mosillor dawno miał już za sobą zapalczywą młodość. I nie mógł się nadziwić, że w tym kraju wciąż żyją głupi smarkacze, którzy samowtór z giermkim zagłębiają się w ostępy lasu Arden. Tak wielu z skazywało się na bezsensowną śmierć - a kraj tak bardzo potrzebował każdego męznego serca, każdego ramienia odzianego w stal rycerskiej zbroi i zdolnego unieść miecz.

Baron też kiedyś był młody. Wciąż pamiętał, jakie wrażenie robiły na nim pieśni wędrownych trubadurów, opiewających bohaterskie czyny młodych Błędnych Rycerzy, którzy samotnie gromili hordy potworów i jedynie odwagą oraz honorem zdobywali chwałę i bogactwa. Richard też zapragnął nieśmiertelnej sławy, a że był czwartym synem, więc i tak od ojca dostał jedynie konia, zbroję, miecz i giermka do pomocy. A gdy pokonał w pojedynku czarnego rycerza Dartha la Mort de Bois Ardens, rozpędził jego pokracznych, zmutowanych poddanych i na miejscu ponurej wieży zbudował swój zamek, czuł się najszcześliwszym człowiekiem na świecie. Pamiętał te radosne chwile, gdy prastary las padał pod zgodnymi uderzeniami toporów chłopów, którzy ściągali ze wszystkich stron zwabieni upustami z pańszczyzny. Jakaż duma go rozpierała, gdy pobudowali na skraju lasu kapliczkę Pani z Jeziora. Wtedy zamieszkał w niej stary Rycerz Graala, który postanowił na stałość bronić sanktuarium, dając świadectwo swego oddania Patronce bretońskiego rycerstwa.

Och, wcale nie było łatwo. Każdej zimy z lasów wypadały hordy zwierzoludzi, orków, goblinów, wilków i bogowie wiedzą czego jeszcze. Ale zawsze udawało się wezwać na pomoc sąsiadów - chwała niech będzie wysokim wieżom naszych zamków - a i często na pomoc przybywali wędrowni Błędni czy też Rycerze Poszukujący. Teraz nikt już nie przybywał, gdy nastawały trudne czasy. Nawet jego sąsiedzi rzadko wysyłali ludzi z pomocą. Każdy bał się stracić cennych żołnierzy, osłabić obronę i wystawić się na niespodziewany cios podstępного lasu. A z każdym rokiem, z każdą zimą było coraz gorzej. Hordy goblinoidów stawały się coraz liczniejsze, zwierzoludzie coraz przemyślniejsi, pojawiały się też nie widziane dotąd nigdzie, nowe stwory Chaosu. Wydawało się, że las wydał wojnę pętającym jego rozbuchaną wolność okowom bretońskich zamków.

Baron był już zmęczony i zgorzkniały. Zeszłej wiosny, w wielkiej bitwie przeciwko zwierzołakom padli jego dwaj synowie. Później zaraza wzięła jego ukochaną żonę Magdallene. Został zupełnie sam, przeciwko bezlitosnej puszczy. Wiedział, że w podobnej sytuacji są jego sąsiedzi, ostatkiem sił powstrzymując kotłujący się w ostępach lasu żywioł przed runięciem na rozleniwione słońcem, żyzne równiny Bretonii. Od jakiegoś czasu, nie było tygodnia, by na wieżach ardeńskich zamków nie płonęły ogniska wzywające pomocy. I cóż, że w imieniu wszystkich okolicznych baronów słał do gubernatora i króla kolejne listy z prośbą o pomoc. Jedyne co otrzymał to zapewnienie, że król nie zapomni ardeńskim rycerzom ich oddania dla ojczyzny. Panowie woleli w spokoju swych pozłacanych pałaców tańczyć, balować i słuchać muzyki. Jakże teraz przeklinał młodzieńcze ideały, które sprowadziły go na tę przeklętą ziemię. Jeszcze rok, może dwa, a któryś z zamków nie wytrzyma ataku z głębi puszczy. Potem padną następne. A potem... Pozostawało trwać i mieć nadzieję, że w odległym Oisillon ktoś się wreszcie zbudzi i zobaczy, że nad piękną Bretonią wisi groźba zagłady.

PRZEKŁĘTE MOUSSILLON

Gerard Deplaisant z mozołem popychał długą tyką swą lekką łódeczkę, powoli sunąc przez moczary. Mała lampka oświetlała zielono-burą toń przed dziobem czółna. Noc była cicha, tylko od czasu do czasu przerywana krzykiem nocnych ptaków. Taka jak większość nocy na trzęsawiskach otaczających przeklęte miasto Moussillon. Miasto, które już przed wiekiem król Gaston de Geste ogłosił Ziemią Straconą dla Bretonii.

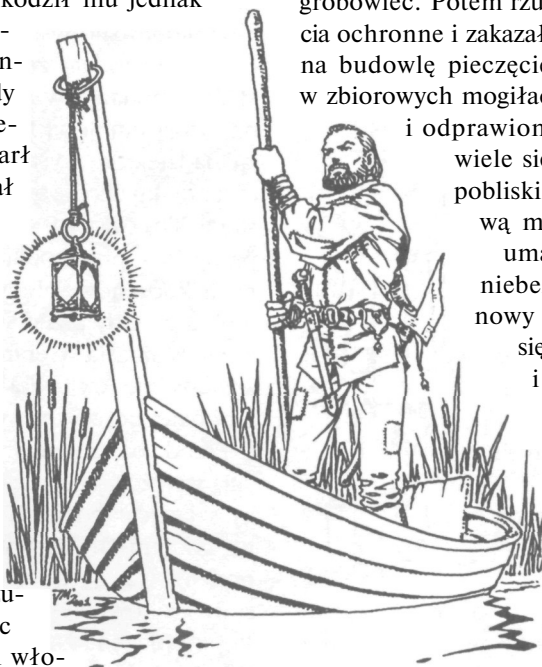
Och, zresztą było to bardzo interesujące miejsce. Gerard, z racji swego zawodu, bardzo się jego historią interesował. Jakiś sto lat temu, król Jules Sprawiedliwy pozostawił tron bez męskich spadkobierców. Zaś jego córka, Piękna Izolda, ogłosiła, że wyjdzie za tego rycerza, który pokona Jabberwocka - groźnego potwora, który owymi czasy pustoszył żyzne bretońskie ziemie. Władzę w państwie zapragnął zdobyć Maldred, diuk Moussillon. Małżeństwo z Izoldą nie wchodziło jednak w grę, gdyż miał już żonę i to nie była jaką - samą Malfleur, jak się później okazało, wielką czarodziejkę, która pobierała nauki w Altdorfskiej Akademii Magii. To za jej radą Maldred ogłosił, że wyrusza na wyprawę w poszukiwaniu Graala i łaski Pani z Jeziora. Po niespodziewanie krótkim czasie powrócił twierdząc, że sama Pani z Jeziora obdarowała go Graalem. Takiego znaku łaski nie widziano w Bretonii od wieków i wielu uznało, że to właśnie Patronka bretońskiego rycerstwa w ten sposób wskazała godnego następcę tronu.

Jednocześnie ludzie Maldreda, osłanianiani magią Malfleur, porwali Morganę la Fey, prorokinię Pani z Jeziora i wielką czarodziejkę, która mogłaby z łatwością zdemaskować oszustwo. Przemyślna Malfleur uwięziła czarodziejkę w ponurej Wieży Dol, stojącej na

wysokiej skalistej górze, gdzie na zachodnim wybrzeżu Bretonii. Zagrożenie dla oszustów stanowili również wszyscy rycerze Graala, którzy cudowny kielich widzieli na własne oczy w nagrodę za dokonanie bohaterkich czynów. Szczęśliwie jednak dla Maldreda i jego podstępnej żony tego roku orkowie z Gór Szarych napadli na wschodnie ziemie i Rycerze Graala byli zajęci głównie walką z nimi.

Piękna Izolda nie zdołała powstrzymać gniewu, który ogarnął ją gdy dowiedziała się, że Maldred publicznie ogłosił się właścicielem Graala i naznaczonym na królewskiego następcę. Także Rycerze Graala podejrzewali, iż za wszystkim czai się kłamstwo, lecz honor i kodeks rycerski powstrzymywał ich od rozpoczęcia wojny domowej bez wyraźnych dowodów nikczemnych postępów diuka Moussillon.

Maldred zapewne zdołałby się w końcu koronować - wielu parów Bretonii przekonał do jego osoby wspomagany magią Malfleur pokaz cudownych możliwości fałszywego kielicha. Przeszkodził mu jednak nieszczęśliwy zbieg okoliczności, być może będący interwencją samej Pani z Jeziora. Młody rycerz imieniem Gaston de Geste, szukając Jabberwocka dotarł aż do twierdzy Dol. Tam ujrzał piękną dziewczynę, machającą do niego z okna wieży. Natychmiast ruszył jej na ratunek. Jakież było jego zdziwienie, gdy miast kasztelana zamku, którego wyzwał na pojedynek, przez bramę wypełzła straszliwa maskara Chaosu. Gaston dwukrotnie szarżował na potwora i dwukrotnie omal nie przepłacił swej szarży życiem. Dopiero gdy Morgana la Fey rzuciła z wieży zamkowej wieniec spleciony z jej długich złotych włosów, który młody rycerz zdołał złapać na swą kopię, ostrze jego broni, niczym wiedzione boską ręką, dosięgło serca bestii. Uwolniona Morgana wyjawiała knowania Maldreda i Malfleur. Wówczas to Maldred samowolnie ogłosił się królem Bretonii, a prawi rycerze wystąpili przeciw niemu i obiegi Mousillon. Walki trwały trzy lata. Ostatniego roku w mieście wybuchła zaraza. Maldred zamknął się w zamku razem ze swymi najwierniejszymi sługami. Zabrał z miasta ostatnie zapasy żywności, skazując tak jego ludność na pewną śmierć głodową. Gdy epidemia zabierała kolejne istnienia, zdradziecki Maldred ucztował i bawił się w swej warowni. Aż pewnego dnia wszystko ucichło. Gdy korpus ekspedycyjny wiedziony przez Morgana wdarł się do fortecy, znalazł tam same trupy. I nie wiadomo, czy była to zemsta Pani z Jeziora, czy też mrocznych sił, nad którymi próbowała zapanować Malfleur. Morgana rozkazała zamurować wszystkie okna i drzwi w siedzibie Maldreda, zmieniając zamek w jeden wielki



NOWA PROFESJA: ŁOWCA SKARBÓW

Sz WW Us S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
+20 +4 +20 +20 +20 +20

Umiejętności: *monetoznawstwo; otwieranie zamków; przekupstwo; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie runów; szacowanie; szybki refleks; targowanie się; ukrywanie się — miasto; wycucie magicznego alarmu; wykrywanie pułapek.*

Przedmioty: wytrychy; broń ręczna; lina - 10 metrów; latarnia; kurtka skórzana.

Profesje wejściowe: hiena cmentarna; porywacz zwłok; złodziej; przemytnik.

Profesje wyjściowe: paser; fałszerz.

grobowiec. Potem rzuciła na warownię potężne zaklęcia ochronne i zakazała komukolwiek zrywać nałożone na budowlę pieczęcie. Resztę zmarłych pochowano w zbiorowych mogiłach, przykryto poświęconą ziemią i odprawiono oczyszczające rytuały. Nie na wiele się to jednak zdało. Już wkrótce, pobliski trakt zaczął się cieszyć złą sławą miejsca nawiedzanego przez nieumarłych. Podróż nim stała się tak niebezpieczna, że musiano wytyczyć nowy szlak. Także samo miasto stało się siedliskiem upiórów, zombich i nekromantów. To miejsce zbyt przesiąknięte złą magią Malfleur. Gerard, nie raz słyszał dochodzącą z zamku muzykę i śpiewy zamurowanych tam arystokratów, w jakiś koszmarny sposób wciąż odtworzących chwile sprzed swej śmierci.

Gerard potrafił znaleźć w legendach ziarno prawdy. Inaczej nie stałby się najlepszym specjalistą w swej branży. To do niego zwracali się bogaci kolekcjonerzy z całej Bretonii, wciąż żądni nowych eksponatów. Chodził do miasta już od dziecięciu lat, a w zamku był aż pięć razy. Z każdej wyprawy wracał obładowany skarbami zabranymi z opustoszałych domów i pozornie niedostępnych komnat warowni. Za te ostatnie płacono najwięcej. Gerard nie miał pojęcia, co tak podobało im się w tych wszystkich rzeczach. Sam starał się jak najrzadziej ich dotykać. Wszystko w tym mieście było spowite jakąś niesamowitą aurą. Niektórzy gadali, że to kłątwa Pani z Jeziora. Ale klienci płacili nieźle, szczególnie jemu, gdyż jak mało kto znał okoliczne moczary, potrafił unikać miejsc opianowanych przez nieumarłych, znał każdą uliczkę w przeklętym mieście i wiedział jak unieszkodliwić nawet najbardziej wyszukane zabezpieczenia. Był najlepszy, wiedział o tym i zawsze pracował sam...

MOUSSILLON - MIASTO PRZEKLEŃSTWA

Scenariusz przygody

Autorzy: Joanna Tadeusiewicz, Maciej Szaleniec

Przygoda ta ma zaznajomić graczy z niesamowitą atmosferą przeklętego miasta Moussillon. Nadaje się dla dowolnej liczby bohaterów, zarówno Bretończyków jak i mieszkańców Imperium.

OD CZEGO ZACZAĆ?

Hrabia Armand de Chevreuse wynajmuje bohaterów, po to by odnaleźli jego córkę Margot, porwaną dla okupu przez bandę rzezimieszków, mającą siedzibę w Moussillon. Poleca im skontaktować się z Gerardem Deplaisant, który przeprowadzi ich przez otaczające miasto mokradła i być może pomoże naprowadzi na trop porywaczy. Hrabia chce, by bohaterowie uwolnili Margot unikając płacenia okupu, oraz przykładnie ukarali bezczelnych złoczyńców.

OSOBY DRAMATU

Hrabia Armand de Chevreuse - kolekcjoner przedmiotów pochodzących z Moussillon, z zamiłowania okultysta. Sprytny i przebiegły arystokrata. Poszukiwacz skarbów i hieny cmentarne z przeklętego miasta, między innymi grupa François Horrible'a, dostarczały mu rozmaitych artefaktów przesiąkniętych aurą Moussillon.



Hrabianka Margot de Chevreuse - trzydziestoletnia, zblazowana arystokratka, stara panna. Podziela zamiłowania ojca, ale utrzymuje to w tajemnicy. Jej mentorem i jednocześnie wielbicielem jest doradca hrabiego, Antoine Noir, czarodziej parający się zakazaną sztuką nekromancji.

Grupa François Horrible'a - porwała Margot by wymusić na jej ojcu należną zapłatę za dostarczone kiedyś skarby. Nie są to ludzie doszczętnie zdeprawowani. Parają się nietypowym rzemiosłem, z którego są dumni, mają swój honor i zasady.



Rycerz Graala Gedeon des Reaux - walczy ze złem panoszącym się w Moussillon, w pojedynkę próbuje powstrzymać przemyt przedmiotów skażonych Chaossem, przeciwstawia się nekromantom, niszczy bandy ożywieńców i zabija straszliwe potwory gnieźdzące się w mieście.



okazja do wykorzystania swych zakazanych talentów. Z łatwością rozpracowała amatorskie zabezpieczenia, jakimi domorosły nekromanta Horrible'a otoczył siedzibę grupy. Bez trudu udało jej się zbiec i ukryć w przeklętym zamku Maldreda i Malfleur. Wykorzystując swoją magię nekromantyczną, usiłuje zająć miejsce poprzedniej pani zamku i zgłębić tajemnice zawarte w jej bibliotece.

WYDARZENIA

Gracze spotykają Gerarda Deplaisant, który daje im do zrozumienia, iż już nieraz pracował dla hrabiego de Chevreuse. Oczywiście udaje, że jest tylko przewodnikiem, ale wspomni, że „robi w tym fachu” już od dziesięciu lat i że przynosi mu to duże pieniądze. Wioząc bohaterów czołnem przez moczary, opowiada swoją ulubioną historię o fałszywym Graalu, mając nadzieję, że wystarczająco zniechęci bohaterów do ewentualnych prób stania się jego konkurencją. Postaraj się, Mistrzu, dobrze oddać atmosferę nocnej przeprawy przez oparzeliska pełne świeżo rozkopanych kurhanów, błędnych ogni i potępieńczych nawoływań. Gdy przed świtem awanturnicy docierają do obrzeży miasta, Gerard opisuje im okolicę, w której znajduje się kryjówka bandy Horrible'a i umawia się z bohaterami za dwa dni w tym samym miejscu.

Przed rozstaniem z Gerardem, awanturnicy spotykają wyjeżdżającego z miasta rycerza des Reaux. Dzielny szlachcic jedzie na białym koniu, w lśniącej zbroi i z godłem Graala wymalowanym na tarczy. Rycerz podejrzewa, że bohaterowie są kolejną grupą rabusiów grobowców i ostrzega, iż nie puści takiego występku płazem. Nalega, by zdradzili cel wyprawy. Do Gerarda odnosi się z odwzajemnioną niechęcią. Przewodnik najprawdopodobniej dla odwrócenia uwagi rycerza od swoich ciemnych sprawek, wyjawia cel wyprawy bohaterów. Rycerz natychmiast ślubuje, iż uwolni niewiastę z opresji, po czym galopem rusza w stronę miasta.

Za dnia Moussillon wydaje się zupełnie opuszczone i ciche. Na pierwszy rzut oka wcale nie wygląda na przeklęte miejsce. Bohaterowie bez trudu znajdują kryjówkę bandy, która mieści się w dawnej strażnicy gwardii pałacowej (patrz ramka „Banda François Horrible'a”).

Porywacze nie mają pojęcia, gdzie znajduje się Margot. Martwią się o jej los nie mniej niż hrabia - zamierzali przecież tylko ją porwać, a nie skazać niewinną dziewczę na błąkanie się i okropną śmierć w przerażającym mieście. Niezależnie od tego, jak gracze postąpią z bandą, Mahaut la Ourse - pani na strażnicy - będzie próbowała doprowadzić do zawieszenia broni i wyjaśnienia całej sprawy. Niezwykła

CO ZDARZYŁO SIĘ NAPRAWDĘ?

Kiedy porwana hrabianka znalazła się w przeklętym mieście, zdała sobie sprawę, że jest to niepowtarzalna

banda chętnie zaoferuje pomoc w odnalezieniu Margot i przedstawi swoją wersję całej historii. Łotrzykowie wyrażą obawę przed zemstą wielbiciela dziewczyny, nekromanty Noira, którego gniewem groziła im hrabianka.

Przed zmierzchem następuje zaskakujący atak na siedzibę Horrible'a, przeprowadzony przez wyjątkowo zorganizowany oddział ożywieńców. Postaraj się, Mistrzu, tak zgrać wszystko w czasie, by bohaterowie walczyli przeciw nieumarłym ramię w ramię z rzezimieszkami. Niech nekromanta Hugo l'Osselet wrzśnie na samym początku walki, że ktoś rozproszył wszystkie jego zabezpieczenia przeciw ożywieńcom. Gdy (jeżeli) bohaterowie odeprą atak, dostrzeżę w oddali spowitą czarnym płaszczem złowrogą postać, która kościaną laską da nieumarłym sygnał do odwrotu.

POSZUKIWANIA W MOUSILLON

Wędrując po ulicach niesamowitego miasta, bohaterowie staną się świadkami bądź uczestnikami następujących zdarzeń:

- Kilku niezbyt groźnych spotkań z upiornymi mieszkańcami miasta oraz innymi grupami „poszukiwaczy skarbów”.
- Z wysokiego zamku usłyszą nocą muzykę klawesynową, śmiechy i odgłosy zabawy.
- Spostrzegą konia rycerza des Reaux, błakającego się po ulicach bez jeźdźcy - rycerz odnalazł Margot, która uwiodła go, a następnie podstępnie zgładziła i przemieniła w ożywieńca. Teraz pan des Reaux traktuje hrabiankę jak damę swego serca i szuka bohaterów, chcąc ich zabić.

• Nad ranem bohaterów spotka obłąkany ze strachu Gerard, który chodząc po zamku spotkał Margot i teraz wierzy, że to Malfleur odrodziła się i ziścił się najgorszy koszmar z jego ulubionej historii.

Awanturników odnajdzie nieumarły rycerz - pozornie, okryty lśniąca zbroją i siedzący na szczelnie spowitym w czaprak rumaku, wygląda tak samo jak przy pierwszym spotkaniu. Uważny obserwator zauważy jednak, że czaprak w środku jest pusty, a pod zasłoną hełmu dostrzeże rozkładającą się, trupią twarz dzielnego rycerza. Des Reaux zaatakuję bohaterów, krzycząc, iż ich krwią zmaże obelgę, której dopuścili się wobec damy jego serca, Margot de Chevreuse.

MOŻLIWE ROZWIĄZANIA KONFLIKTU

- Pokonanie i zabicie nekromantki, co zapobiegnie przejęciu władzy w Moussillon przez szybko rosnącą w potęgę i utalentowaną Margot, ale uczyni hrabiego Armanda de Chevreuse zaciekłym wrogiem drużyny.
- Pojmanie hrabianki żywcem i dostarczenie jej ojcu - hrabia wynagrodzi wtedy bohaterów, ale potem naśle na nich płatnych morderców, chcąc na zawsze uciszyć świadków hańby swej rodziny.

Ucieczka z miasta z pomocą na wpół świadomego Gerarda i powiadomienie de Chevreuse'a o zaistniałym obrocie spraw - ze skutkiem takim samym, jak powyżej.

GŁÓWNE POSTACIE

MARGOT DE CHEVREUSE

CZARODZIEJKA, NEKROMANTKA 2. POZIOMU

Sz	WWUs	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Qp	Int	Op	SW	Ogł	
4	39	26	5		9	51	1	37	25	53	45	59	34

Wygląd: Panna Margot nie jest kobietą piękną. Ma śniadą cerę, długie czarne włosy, twarz pociągłą o orlim, odziedziczonym po ojcu nosie i głęboko osadzonych oczach, przeszywających niesamowitym, wręcz hipnotyzującym spojrzeniem.

Umiejętności: czytanie i pisanie; etykieta; jeździectwo; muzyka; poezja; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie run; rzucanie czarów magii prostej, wojennej 1. poziomu, nekromantycznej 1. i 2. poziomu; sekretny język klasyczny i starobretoński; śpiew; taniec; tajemny język magiczny i nekromantyczny; uwodzenie; wiedza o pergaminach; wyczucie magii; wykrywanie istot magicznych; zielarstwo.

PM: 32

Czary: Kontrola ożywieńców, Kula ognia, Lot, Morowe powietrze, Przekleństwo, Przyzwanie szkieleta-bohatera, Przyzwanie szkieletów, Ręka śmierci, Rozszerzenie kontroli, Strefa życia, Uśpienie, Stabilizacja, Wezwanie szkieleta-mniejszego herosa, Wezwanie widmowego rumaka.

Ekwipunek: bogate ubrania pochodzące z czasów Malfleur i Maldreda, księgi nekromantyczne z biblioteki Malfleur (zawierające między innymi wersję przekleństwa ożywienia, którym nekromantka zaczarowała Gedeona), laska magiczna zaopatrzona w kryształ energetyczny zawierający 2K6 PM, *piersień ochrony przed strzałami* (zaklęte żywiołaki powietrza tworzą wokół niej w razie zagrożenia tarczę powietrza: — 20 do US strzelającego).

RYCERZ GRAALA GEDEON DES REAUX

Sz	WWUs	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogł	
4	63	42	4	3	15	53	3	49	48	34	45	54	56

Wygląd: Gedeon jest postawnym mężczyzną, zakułym w lśniąca srebrem pełną zbroję z hełmem o opuszczonej przyłbicy, ozdobionym na szczycie srebrnym



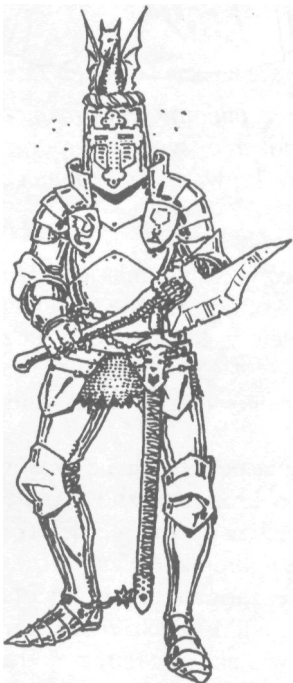
smokiem (jego godłem turniejowym). Na tarczy, o srebrnej bordiurze i złotym tle widnieje czarny wizerunek Graala. Rycerz dosiada śnieżno-białego, potężnego bretońskiego konia bojowego, pokrytego przepięknej roboty czaprakiem, wyszywanym w złote lilie i czarne kielichy.

Umiejętności: *celny cios; czytanie i pisanie; etykieta; heraldyka; jeździectwo; odporność na strach (dar Pani z Jeziora); ogłuszenie; rozbrojenie; unik; urok osobisty; sekretny język bitewny; sekretny język bitewny; sekretny język bitewny; Graala; silny cios; specjalna broń - kopia, korbacz, parująca, dwuręczna; szczęście.*

Ekwipunek: kopia, topór, miecz, tarcza błogosławiona przez Panią z Jeziora, bojowy koń bretoński.

OŻYWIEŃCZY RYCERZ HRABIANKI DE MARGOT DE CHEVREUSE
- NIEGDYŚ GEDEON DES REAUX

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogł
4	63	42	4	3	15	53	3	39	48	34	45	44	46



Wygląd: Z pozoru Gadeon wygląda nadal tak samo, czuć tylko od niego leciutki zapach śmierci, zaś twarz widoczna pod zasłoną hełmu, zaczyna się rozkładać. Dosiada również innego rumaka. Jego koń jest szczelnie, aż do ziemi pokryty białym czaprakiem, wyszywanym w godła diuka Maldreda. Uważny obserwator zauważy jednak, iż oczy rumaka jarzą się nieziemskim blaskiem, spod czapraka nie wystają kopyta, nogi ani ogon i chrapy wierzchowca.

Umiejętności: *celny cios; czytanie i pisanie; etykieta; heraldyka; jeździectwo; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język bitewny; sekretny język bitewny; Graala; silny cios; szczęście; unik; specjalna broń - kopia, korbacz, parująca, dwuręczna; urok osobisty.*

Cechy psychologiczne: odporny na wszelkie oddziaływania psychologiczne, wzbudza strach.

Przedmioty: kopia; topór; miecz; tarcza; widmowy rumak.



BANDA FRANÇOIS HORRIBLEA

Grupa François Horrible'a zajmuje się wyszukiwaniem wartościowych przedmiotów w przeklętym mieście. Jest jedną z lepiej zorganizowanych grup tego typu. Za siedzibę obrała sobie dawną strażnicę gwardii pałacowej (zwaną dalej po prostu „Strażnicą”) i jest zabezpieczona magicznie przed atakami ożywieńców. W skład grupy wchodzi:

HERSZT BANDY, FRANÇOIS HORRIBLE

Z pochodzenia arystokrata, który z nieznanых powodów zrezygnował jednak z dostatniego życia i wybrał życie na krawędzi prawa. Być może przyczyną jakieś straszliwe wydarzenie, dzięki którym François zyskał swój przydomek. To człowiek obdarzony wielką charyzmą, nieprzeciętną inteligencją i niezwykłym zmysłem do ciemnych interesów. Stanowi ogniwo łączące bandę ze światem i załatwia jej interesy poza Mousillon. I to właśnie on osobiście porwał pannę de Chevreuse.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogł
3	62	45	4	4	11	46	2	43	74	52	55	42	51

Wygląd: wysoki brunet, z czarnym wąsem, dość przystojny, jednoooki (czarna przepaska na lewym oku), lekko arogancki sposób zachowania i sugerujący arystokratyczne pochodzenie sposób wystawiania się. Grupa jest dla niego najważniejsza, traktuje ją jak rodzinę.



Umiejętności: *bystry wzrok; celny cios; cichy chód w mieście i na wsi; czytanie i pisanie; etykieta; gadanina; heraldyka; jeździectwo; sekretny język bitewny i klasyczny; specjalna broń - palna; rozbrajanie; silny cios; szczęście; taniec; ukrywanie się w mieście; unik, uwodzenie.*

Ekwipunek: mocne, acz eleganckie ubranie; rapier bojowy; pistolet i 5 ładunków; koszulka kolcza; medalion ostrzegający przed ożywieńcami.

ZŁODZIEASZEK MIRON ZWANY MYSZĄ

Syn Mahaut Niedźwiedzicy. Ma około 30 lat, choć Mahaut utrzymuje, że znacznie mniej. Kiedyś za drobną kradzież został skazany na śmierć i od tego czasu ukrywa się wraz z matką (która też nie jest aniołem) w przeklętym mieście. Jest specjalistą od wszelkich „atrakcji” Moussillon. Potrafi unieszkodliwiać wymyślne pułapki oraz wyceniać znalezione artefakty.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogł
4	31	46	3	3	9	67	1	54	31	33	46	35	28

Wygląd: Z twarzy wielce podobny do myszy (małe oczka, wydłużona twarz o ruchliwej mimice, małe

wąsiki), lekko otyły, pozornie niezgrabny, w rzeczywistości nad podziw zwinny.

Umiejętności: *broń specjalna - nóż do rzucania; ciche chód w mieście i na wsi; hazard; otwieranie zamków; ukrywanie się w mieście i na wsi; wycena; wyczuć kierunku; wykrywanie pułapek; zwinne palce.*

Ekwipunek: 3 noże do rzucania, krótki miecz, skórzana kurtka, wytrychy, kości do gry.



MUTANT UGH

Przygarnięty do bandy przez Marie „Mamuškę”, która dostrzegła w nim wrażliwą i przyjazną istotę. Od tego czasu, Ugh jest jej wierny jak pies. Szanuje też François, którego instynktownie uznaje za swego wodza.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogł
5	72	24	5	5	18	60	2	25	12	10	45	12	5



Wygląd: Ugh wygląda przerażająco, oprócz zwykłej ludzkiej twarzy ma drugą, skierowaną w lewo, przypominającą pysk orka i stale nienaturalnie wykrzywioną. Jego pokraczny korpus pokrywa puszyste, prążkowane futerko. Stara się nie odstępować herszta lub Marie, łąsi się do nich jak wierny pies. Na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie niezbyt rozbudowanego, potrafi jednak być niezwykle niebezpiecznym wojownikiem, korzystającym z długich pazurów i nieludzko mocnych mięśni.

Umiejętności: *akrobatyka; bardzo wytrzymały; bardzo silny; błyskawiczny refleks; bystry wzrok; czuły słuch; silny cios; szósty zmysł; walka wręcz; widzenie w ciemności, wykrywanie istot magicznych.*

Przedmioty: pałka

NEKROMANTA HUGO OSSELET

Dwudziestoczteroletni Hugo pochodzi z wioski, leżącej w tej samej dolinie co Moussillon. Swe uzdolnienia odkrył przypadkiem, gdy podwedził przybyłemu do wsi czarodziejowi jego magiczną laskę. W okolicy przekłętą miasta kręci się wielu nekromantów, Hugo terminował więc to u jednego to u drugiego. Wieśniacy tolerowali chłopca, dopóki jego magia odpędzała przerażające stwory, coraz liczniej pieniące się w okolicy. Z czasem jednak Hugo zaczął z wyglądu stawać się równie szpetny co inni nekromanci - wówczas przerażeni ziemkowicze kazali

mu iść precz. Wtedy spotkał François, który przyjął go do swojej grupy.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogł
3	29	34	3	3	8	42	1	33	41	68	52	61	31

Wygląd: Jowialna, chłopska twarz, bardzo blada cera (pierwszy stopień trupozy), krępa sylwetka. Ubrany w luźne, czarne szaty, dzierży różdżkę z długiego puszczala.

Umiejętności: *język tajemny - nekromantyczny; rozpoznawanie ożywieńców; rzucanie czarów magii prostej i nekromantycznej różnych poziomów; sekretny język magiczny; szósty zmysł; wróżenie; wyczucie magii; wykrywanie istot magicznych; znajomość roślin, znajomość run.*

PM: 12

Czary: Bagienne ogniki; Magiczny alarm; Płonące światło; Przyzwanie szkieleatów; Ręka śmierci; Strefa życia; Uniecznienie ożywieńców, Wzmocnienie drzwi, Zniszczenie ożywieńca.

Przedmioty: różdżka; medalion magicznego alarmu — połączony z postawionymi przez niego zabezpieczeniami siedziby grupy; komponenty.



MAHAUT LA OURSE

Niewiasta w wieku już bardzo dojrzałym. W swoim życiu przeszła wiele. Była żoną, wdową, markietanką, rozbójniczką, znachorką, matką — a teraz jest opiekunką całej grupy i gospodynią na „Strażnicy”. Zajmuje się gotowaniem, praniem, leczeniem ran członków oraz opieką nad siedzibą grupy, gdy reszta bandy wychodzi na poszukiwania. Jest doskonałym strzelcem, co w połączeniu z jej osławioną rusznicą „Wyrwidziurą” stanowi niezłą gwarancję bezpieczeństwa.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogł
3	44	52	3	5	12	41	2	51	60	36	49	42	25

Wygląd: Potężnie zbudowana, o kwadratowej szczęce i ponurym spojrzeniu, włosy ma w nieładzie, roztacza wokół siebie woń ziół i gotowanej strawy.

Umiejętności: *broń specjalna - palna, celny strzał, silny cios, bardzo wytrzymała, zielarstwo, warzenie trucizn, gotowanie, leczenie ran, śpiew, taniec.*

Ekwipunek: rusznica „Wyrwidziura”, 10 ładunków kartacza, zestaw ziół leczniczych i trujących, sztylet.



NOWE CZARY NEKROMANTYCZNE

MOROWE POWIETRZE

Poziom: 2 poziom magii nekromantycznej

PM: 4

Zasięg: tyle metrów, ile wydano PM

Czas trwania: 1 runda

Zasięg działania: jedna grupa

Składniki: szczątki człowieka zabitego przez zarazę

Efekt Wokół czarodzieja zaczyna wirować czerwona mgła, która następnie zostaje leci w kierunku wskazanym przez jego łaskę. Ciało trafionej osoby (nieudany test **Inicjatywy**) pokrywa się czerwonymi, ropiejącymi wrzodami, które po chwili z sykiem pękają. Przez jedną rundę, bohater nie może wykonywać żadnych czynności oraz otrzymuje 4k4 ran z siłą 3 (bez uwzględnienia pancerza). Udany test **Inicjatywy** pozwala uniknąć obrażeń. Nie chroni jednak przed swędzącymi krostami, co obniża na 1 rundę wszystkie cechy o 20. Każdy, kto widzi przerażający efekt Morowego powietrza musi wykonać test *Strachu*.

WEZWANIE WIDMOWEGO RUMAKA

Poziom: 2 poziom magii nekromantycznej

PM: 3 za każdą godzinę

Zasięg: W trakcie wzywania pojawia się w pobliżu nekromanty, później nie może oddalić się od niego dalej niż na 100 (x poziom mocy) metrów

Czas trwania: zależny od wydanych PM

Składniki: sproszkowana czaszka konia, uncja krwi

Efekt: Wzywa z krainy śmierci widmowego wierzchowca, zwykle w postaci niewidzialnego ducha o ślepiach lśniących piekielnym ogniem. Rumak najczęściej przyjmuje postać taką, jaką nekromanta podświadomie uważa za najbardziej naturalną dla wierzchowca (niekoniecznie musi to być koń!). Aby powodować widmowym wierzchowcem, dosiadający go musi wykonać udany test **SW**. Widmo można zranić tylko magiczną bronią. Wzbudza strach u istotach żywych.

Sz WWUS S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogł
8 33 0 4 3 11 30 1 - 10 10 10 25 -

WŁADCA MÓRZ

Deski okrętu znów spłynęły krwią. Herman wciągnął w nozdrza ten jedyny w swoim rodzaju zapach, woń krwi pomieszanej z morską wodą i potem. Jednym gestem nakazał załodze podnieść żagle. Za rufą pozostał pękaty statek kupiecki, obdarty przez jego wiernych piratów z wszelkich kosztowności. Na rejach dyndał kapitan i oficerowie, którzy śmieli się sprzeciwić jemu, Władcy Mórza, Hermanowi von Nebelschloss, którego

bretoński lud znał pod przydomkiem „Souverain de la Mer”. Statek mknął pod pełnymi żaglami, lekko niczym białoskrzydła mewa. Ach, Herman kochał to morze, te bezlitosne, skaliste brzegi i samotne wysepki, ciche wioski rybackie i dumne wieże bretońskich zamków! Lubił czasem galopować wzdłuż wybrzeża i patrzeć, jak w pocie rolnicy zbierają plon z winorośli uginających się pod ciężarem gron. Kochał tę ziemię i lud, który wielbił śmiałych bohaterów. A śmiałość i niesamowita odwaga to właśnie cechy, dzięki którym stworzył swą legendę. Legendę szlachetnego pirata, który grabił zamożnych kupców i napadał na zamki bezlitosnych arystokratów, po to tylko aby zdobyte tak złoto rozdać biednym. Podobne opowieści powtarzano o innym bretońskim rozbójniku, królu lasu i łuku, Bertrandzie le Brigand i jego wesołej kompanii. Herman zastanawiał się czasem, czy Bertrand w swej naiwności naprawdę rozdaje zrabowane złoto wieśniakom. On naiwny nie był, choć prawdą było, że grabił tylko bogaczy, zaś lud biedny mógł zawsze liczyć na jego łaskawość. Szczególne zaś ludzkie skazani na śmierć lub banicję przez niesprawiedliwe i przekupne sądy. Wszyscy oni byli jego braćmi. W Brionne, istnym mieście złodziei i rzezimieszków czuł się prawie tak dobrze jak w swym domu na wyspie Soel.

Dla pirata nie było chyba kraju lepszego od Bretonii!. Niegdyś, gdy królewska flota panowała na morzach, było inaczej. Szybkie fregaty, o konstrukcji podpatrzonych u morskich elfów, niszczyły każde pirackie gniazdo. Teraz jednak, bretońskiej flocie nie w głowie było ścigać Hermana. Ochraniała przemytnicze statki skorumpowanych namiestników albo przewoziła niewolników z krajów Południa. Zamiast działać całymi eskadrami, pojedyncze fregaty chroniły przemytnicze kogi i z łatwością padały łupem czarnej floty Władcy Mórza. Czasem udawało mu się nawet zdobyć fregatę należącą do Gilesa de Meron, namiestnika Brionne. Musiał ją jednak wtedy odstawić do portu. Na mocy umowy ze sprzedajnym arystokratą, statki Hermana mogły bez obaw zawiązać do Brionne, on zaś nie topił fregat z brionńskiej eskadry. No, czasem zdarzało się wyrzucić za burtę, ale o to Giles nie miał pretensji, na morzu zdarzają się wszak różne rzeczy. Układ był zresztą wygodny dla nich obu. Herman miał pod bokiem miasto, w którym załoga mogła przepić i przehulać zdobyczne złoto, zawsze też wiedział, kiedy jakiś nadgorliwy wojskowy z marynarki zbierze kilka okrętów i urządzi polowanie na piratów. W zamian, Giles dostawał dziesiątą część wziętych w boju jeńców do obsady swych galer przemytniczych. Nie musiał już, jak dawniej, zmuszać sądów by wydawały niesprawiedliwe wyroki, przemieniające drobnych rzezimieszków w galerników. Tak, ten układ podobał się Hermanowi również z tych - wysoce etycznych - pobudek.

WEWNĘTRZNY WRÓG

Otaczały go zimne kamienne ściany najbardziej skrytej komnaty twierdzy Fontenoy-Mareuil. O jej istnieniu wiedział tylko on, diuk Robert d'Artois oraz

d'Amstelle, jego przekleństwo, lecz być może ratunek dla Bretonii. D'Artois z lekkim obrzydzeniem rozglądał się wokoło, patrząc na otaczające go jatki. Ciała o otwartych klatkach piersiowych z których wyrwało serca, ułożono w kształt pięcioramiennej gwiazdy. Każdy skrawek trupiej skóry pokrywały inskrypcje, znaczenia których Robert nawet bał się domyślać. D'Amstelle spokojnie zbierał czarnoksięskie utensylia, rozstawione w kręgu: świece, czary z kadzidłami, pięć rytualnych noży, ofiarne naczynia.

- To wszystko na dzisiaj, diuku - powiedział d'Amstelle, nisko kłaniając się Robertowi - Śpieszę zając się przygotowaniami do Akcji.

Robert skinął głową. Nie miał ochoty rozmawiać z demonologiem. Tak samo było co miesiąc, w każdą pełnię księżyca. Nie, nie tak samo. Za każdym razem było gorzej, straszniej. Każde spotkanie z Istotą, którą zwywał czarodziej, sprowadzało na jego duszę coraz większą ciemność. Z każdym spotkaniem Istota stawiała się bardziej coraz bardziej kapryśna i krwiożercza. Ale tak trzeba, myślał w duchu, tak trzeba dla ukochanej Bretonii. Trzeba poświęcić dusze i życie poddanych, trzeba sięgnąć po środki ostateczne, by zatrzymać kraj stojący nad brzegiem przepaści, skądś trzeba wziąć pieniądze na armię, broń, szpiegów, łapówki.

Długo miał się innych środków. Wpierw próbował perswadować, tłumaczyć, objaśniać. Gdy został parem, na zebraniach rady królewskiej miotał się, próbując nakłonić króla, by otworzył oczy i przestał trwonić pieniądze na kolejne bale i fety. Wskórał tylko tyle, że król przestał chodzić na radę królewską, przysyłając swego namiestnika. Ojciec obecnego władcy, Charlesa de la Tete d'Or III, zbudował piękny pałac i zamknął w nim arystokrację. Mamił ich oczy grą dworską, płataniną nic nieznaczących intryg, sam sprawując absolutną władzę z pomocą wszechwładnego arcykapłana Pani z Jeziora.

Rządził silną ręką zbyt długo, na tyle aby Charles przestał wierzyć, iż kiedykolwiek zostanie królem. A kiedy w Couronne wkładano na jego głowę koronę Bretonii, był już człowiekiem osłabłym od wina, uczt, nadmiaru kobiet i uciech. Pałac Ossillon również dla niego stał się pułapką, mając zamiastką prawdziwego życia. Władzę przejęli zaś królewscy faworyci, ludzie mali, mający za nic Rację Stanu tak poważaną przez wielkiego arcykapłana, oby jego duch żył w szczęśliwości z Panią z Jeziora. Napychali sobie kabzy kosztem państwa, najpierw podnosząc podatki, a potem rozpuszczając do domów najświetniejszą armię kontynentu.

Nic nie pomogły naciski, jakie Robert wywierał na innych parów - najpierw otwarcie, korzystając z licznych długów i dawnych przysług, sięgających korzeniami czasów jego przedsiębiorczej ciotki Mahaut, a później skrycie, gdy rozwinął na dworze sieć szpiegów i agentów z pewnością dorównującą liczbie samej tajnej policji Surete. Jednak klika królewska zbyt mocno usadowiła się na dworze. A na skrytobójstwo tylu ludzi nie poważyłby się nawet ktoś tak bezwzględny jak Robert d'Artois. Kiedy już prawie się poddał, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki zjawił się czarnoksiężnik Aston d'Amstelle, proponując swe usługi. Robert był tak zdeterminowany, że nawet się nie zastanawiał nad konsekwencjami desperackiej decyzji. Jednak sam musiał przyznać, iż gdyby nie zawarty pakt, nijak nie zbudowałby nowoczesnej armii, nigdy nie zdobyłby środków na urzeczywistnienie wielkiego planu.

Diuk zdawał sobie sprawę, że pakt uczynił go najpotężniejszym człowiekiem w Bretonii, choć na razie nikt tego nie dostrzegał. Tylko on mógł jeszcze uratować kraj przed ostatecznym osunięciem się w bezdenną przepaść dekadencji i deprawacji. A jeżeli wszystko się uda, już wkrótce na tronie bretońskim zasiądzie nowy król - z rodu Artois...

GAMBIT DARTOIS

Scenariusz przygody

Autorzy: Joanna Tadeusiewicz, Maciej Szaleniec

Przygoda jest przeznaczona dla grupy bohaterów pochodzących z Bretonii. Gracze zostaną wplątani w wielką intrygę, od której zależą losy panującej dynastii i być może przyszłość Bretonii. Diuk Robert d'Artois planuje zamach stanu, chcąc odsunąć od władzy nieudolnego monarchę i przeprowadzić głęboką reformę królestwa.

ZAWIĄZANIE INTRYGI

Bohaterowie zostają wynajęci przez kawalera d'Amstelle, należącego - o czym gracze na razie nie wiedzą - do stronnictwa Artois. Ich zadaniem będzie likwidacja pewnego arystokraty, który jest rzekomo kapłanem Khaine'a. Człowiek ten ma za trzy dni wieczorem jechać czarną karocą na bal maskowy do Ossillon - siedziby króla Bretonii. D'Amstelle podaje

bohaterom datę zamachu oraz dokładnie określa miejsce, w którym powinni przygotować zasadzkę - okolice Ossillon.

MISTERNA SIĘĆ INTRYGI

Robert d'Artois stworzył niezwykle przebiegły plan przeprowadzenia zamachu. Uwagę Surete (bretońskich służb bezpieczeństwa) od właściwych przygotowań do zamordowania króla ma odciągnąć seria nowoczesnych napadów na przedstawicieli stronnictwa króla. Jedną z takich akcji powierzono naszym bohaterom. By zabezpieczyć się przed ewentualnym przeciekami, siatka szpiegowska Roberta zasypała tajną policję i gwardzystów królewskich fałszywymi donosami o rozmaitych planach zamachu na króla snutych przez arystokratów bretońskich.

LIST

Gdy bohaterowie przygotowują zamach, w ich ręce powinien trafić list adresowany do d'Artois. Proponujemy ci, Mistrzu, następujące rozwiązanie:

Siedząc w karczmie bohaterowie zauważają, że z lokalu wychodzi osoba nieco podobna do jednego z nich, przypadkowo również niemal tak samo ubrana. Chwilę później do sali wkracza kawaler w czarnym płaszczu, rozgląda się i podchodzi do ich stolika, mówiąc: „Piękna dziś pogoda w San Miguel!”. Jest to hasło, na które posłaniec oczekuje umówionej odpowiedzi. Cokolwiek gracze odpowiedzą, okaże się właściwym odzewem. Kawaler rzuci wtedy: „Taaak, a Mahaut jest piękną żniwiarką!”, wręczy bohaterom zalakowaną tubę i pośpiesznie się oddali.

Na tubie jest napis: „*Do rąk własnych Pana Roberta d'Artois*”. Treść listu - zaszyfrowana w prosty sposób - jest następująca:

Drogi przyjacielu, a już niedługo - Wasza Wysokość!

Przygotowania nasze dobiegły szczęśliwego końca. Niedługo król incognito udaje się na bal maskowy wiodomą karetką. Ludzie, o których wcześniej Ci wspominałem, zgodzili się podjąć zadania. Ich wynajęcie okazało się tańsze, niż się spodziewałeś. Teraz powodzenie całej akcji zależy tylko od zgrania działań zamachowców z grupami dywersyjnymi.

Wybacz, że wysyłam tę wiadomość naszym najtajniejszym szlakiem, lecz boję się, aby nie wpadła w ręce policji Surete, co niechybnie zniweczyłoby Twój plan.

d'A

List ma sugerować - wbrew prawdzie - iż to właśnie bohaterowie mają dokonać zamachu na króla.

MOŻLIWE ROZWIĄZANIA

Nie da się dokładnie przewidzieć dalszych poczynań graczy. Oto niektóre możliwe rozwiązania.

- Po krótkim śledztwie, gracze mogą odkryć, że pan d'Amstelle należy do koterii d'Artois. Może się więc zdarzyć, że po prostu oddadzą list do rąk adresata. W tej sytuacji zamach zostanie dokonany zgodnie z planem.

- Jeżeli bohaterowie okażą się patriotami i zechcą uratować króla, mogą zrezygnować z wykonania zadania. Nie chcemy jednak, by przygoda zakończyła się już w tym miejscu, dlatego wprowadź wówczas Mistrzu, tajnego agenta Surete, który śledził doręczyciela listu i właśnie go zlikwidował. Teraz będzie próbował za wszelką cenę zdobyć przesłankę, powtarzając skrytobójcze (oczywiście nieskuteczne) ataki na osobę mającą przy sobie list. Te zdarzenia mają zwrócić uwagę bohaterów na wagę pisma. Jeśli i to nie poskutkuje, agent zorientuje się, iż bohaterowie nie są właściwymi doręczycielami listu, zaaranżuje zatem spotkanie, w trakcie którego będzie próbował namówić ich do współpracy. Powie, że w trakcie swojego śledztwa zaczął podejrzewać, iż za spiskiem stoi d'Artois, który skumał się z jakąś potężną,

mroczną siłą. Opowie o licznych donosach, które otrzymuje Surete i potrzebie poparcia ich dowodami. Zasugeruje też, iż grupa odgrywa raczej marginalną rolę w owym nieczym planie. W imieniu króla poprosi bohaterów o pomoc w unieszkodliwieniu diuka Roberta.

Być może, po przeczytaniu listu bohaterowie sami będą chcieli oddać go policji Surete. Wtedy komisarz - podobnie jak opisany wyżej agent - poprosi ich, by na własną rękę zdobyli dowody, które jasno potwierdzą, iż to właśnie d'Artois przygotowuje spisek.

Jeśli bohaterowie zignorowali list i wykonali powierzone im zadanie, pozwól im przeprowadzić cały zamach. Niech gracze zorientują się, iż zamaskowany arystokrata w karecie nie jest znanym im z bretońskich monet monarchą. Zaraz po wykonaniu akcji nastąpi atak przeważających sił operacyjnych policji. Jeżeli bohaterowie go przeżyją, powinni się zorientować z rozmów policjantów, że rolę donosiciela, który wskazał miejsce zasadzki, pełnił sam d'Amstelle. Wkrótce potem dowiedzą się, iż właściwy zamach na króla zakończył się sukcesem Roberta.

JAK ROZGRYŹĆ INTRYGĘ DARTOIS?

Dzięki wnikliwej obserwacji i rozmowom z ludźmi Roberta można dociec następujących faktów:

- Diuk d'Artois już od trzech lat zbroi się, formując najnowocześniejszą armię w Bretonii.
- Wielu spośród jego podwładnych uważa go za wielkiego patriotę, który jako jedyny może uratować chylącą się ku upadkowi Bretonię.
- Diuk dysponuje mnóstwem pieniędzy nieznanego pochodzenia.

- Co miesiąc, Robert wraz z d'Amstem bywa w jednej ze swych warowni - Fontenoy-Mareuil. Co miesiąc ginie też bez wieści pięciu wieśniaków z okolicznych osad. W twierdzy można znaleźć demonologiczne znaki i pozostałości po mrocznych rytuałach, w czasie których składane są krwawe ofiary, a na terenie całej warowni wyczuć można czyjaś tajemniczą obecność. Dzieje się tak bowiem D'Artois zawarł bowiem pakt z potężnym demonem, który w zamian za comiesięczne ofiary obdarza go pieniędzmi i powodzeniem. D'Amstelle'a posądzano kiedyś o paranie się demonologią, jednak z pomocą potężnego diuka zdołał się oczyścić z tych zarzutów.

Istnieje wiele grup, którym powierzono podobne zadania, jak bohaterom, a wszystkie nitki prowadzą do d'Amstelle'a. Tożsamość grupy wyznaczonej na zabójców monarchy pozostaje jednak tajemnicą.

ZAKOŃCZENIE

Celem przygody jest postawienie bohaterów przed dylematem moralnym: czy uniemożliwić zamach, skazując Bretonię na powolny upadek pod rządami nieudacznika, czy oddać berło w ręce bezwzględного, lecz utalentowanego diuka d'Artois. Musisz uświadomić graczom, Mistrzu, że od czynów ich bohaterów będą zależały losy Bretonii. I będą to czyny, które kiedyś poeci będą sławić lub przeklinać w swych pieśniach.

Przemysław Szymczak

KSIĘSTWA GRANICZNE

Księstwa Graniczne to wciąż zmieniający się rejon. Trzeba by następnych dwóch tomów, aby opisać je wszystkie dokładnie, tak bardzo są różnorodne.

*Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza,
Marcella di Polleo*

NAJDAWNIEJSZE DZIEJE

Z PISM DAEIUSA DE SABLE,
HISTORYKA Z UNIwersYTETU W ALTDORFIE

W czasach zamierzchłych, o których z legend elfich jedynie znać nam, wybrzeża nad zatoką Aegos zamieszkiwał lud tajemniczy wielce, Mideanami się zwący. Potężny ów naród narodził się dwa tysiące i osiemset lat przed Sigmarem. Miasta ich ogromnymi będąc, podziw budziły i strach. Panowanie ich, jednakże, skończyło się nagle, kiełby bogowie gromem i błyskawicami całą ową nację zniszczyli. Zniknął po nich ślad wszelaki, po jednym tysiącu lat. A ziemie nadmorskie znów popadły w panowanie orkowych hord.

Zielonoskórzy, wspierani przez wyklęte moce chaosu zbyt zuchwałymi się stali i napadać coraz częściej na ludzkie siedziby poczęli. Także miasta w Ligę Helleńską połączone zostały. Najważniejszymi z nich miały się Myrmideny, które istnieją po dziś dzień, oraz Spartius. I z racją, bowiem były to wielkie i bogate miasta. Orkowie i gobliny srogie poniosły klęski z rąk wojowników ludzkich, a iść dalej nie śmiały po ziemi, która krwią ich wstrętną spływała. Także i ciemnoskórzy ludzie z królestw Arabii niejeden raz najeżdżali owe ziemie, gdy dobrymi im się zdały. Jednakże i oni zatrzymani zostali i wycofać musieli się w upokorzeniu i sromocie.

I było to dobre.

W roku dwieście pięćdziesiątym piątym przed Sigmarem, na świat przyszedł Alesandr, syn Philusa. On to Ligę zjednoczył, a utworzył z niej jedno państwo, a miasta, które przeciw niemu stanęły niszczył. W tym to czasie, którego pełnym cierpienia i wojen domowych się jawi, kiedy to śmierć na swym kościście smoku nader często gościła na wybrzeżach zatoki Aegos, zniszczona została świątynia Bóstw Mądrości. Wraz z nią zginęły bezpowrotnie bezcenne sekrety i wiedza, przez ludy starożytne ze znojem spisywana, a nie pamiętana już przez żadne żywe ili magiczne istoty.

Jednakże, nawet rozdarta przez owe niesnaski, Liga potrafiła stawić opór orkowym hordom, które ruszyły na ziemie ludzi w onym czasie, łatwą węższąc zdobycz.

W roku dwieście trzydziestym przed narodzeniem Sigmara, Alesandr stworzył Imperium Helleńskie, a on

sam ruszył na czele swych wojsk do Arabii, aby starożytne królestwa Het, Assurii, Kemet i Nippur pod swe władanie przyjąć. Tam jednak od straszliwej zarazy śmierć znalazł i tam ciało jego pogrzebane zostało, a grób ponoć po dziś dzień zapieczętowany w katakumbach Kemet znajduje się. Po jego odejściu, Imperium Helleńskie jednością dalej być nie mogło, a podzielone zostało, wśród kłótni i krwi, pomiędzy generałów Alesandra.

W tysiąc lat po Sigmarze ruszyli na południe, ze swych domostw wygnani, szlachetni panowie bretońscy, którzy to jakimiś złymi uczynkami niełaskę na się ściągnęli. Oni to orzekli, iż Księstwa Graniczne na ziemiach onych ustanowić pragną.

W czasach okrutnych, gdy najazd arabski nastąpił, w roku tysiąc siedemset trzynastym, w boju stoczonym pod Matorce, kilka zaledwie pułków wojsk z Księstw klęskę straszliwą zadało armii arabskiej, takim sposobem zatrzymując ichni marsz, na zgubę całego Starego Świata.

W czasach tych mnożyły się jeszcze w Księstwach miasta arabskie, a wojny między onymi, a królestwami, w których to rządy sprawowali Bretończycy, krwawsze były i częstsze niżli dzisiaj, gdy jeden książę na ziemie innego napada. W czasach krucjat dopiero ludzie o ciemnej skórze, wypędzeni z Księstw, opuścili te ziemie i powrócili do południowych krain, skąd przybyli.

Wzmiankę poczynić należy, iż raz tylko prawdziwie zjednoczyły się z Bretonią Księstwa Graniczne, a stało się to w roku dwa tysiące czterysta i dwudziestym, kiedy to bretońscy rycerze, wspomagani przez wojska Księstw, odnieśli świetne zwycięstwo nad orkową armią, zgromadzoną na brzegach Krwawej Rzeki. Pamiętny to był dzień i czczony jest w Księstwach do dzisiaj.

CODZIENNOŚĆ KSIĘSTW

FRAGMENT TRAKTATU STEPHANA MEISCHARFENDHERGA,
WYKŁADOWCY NAUK POLITYCZNYCH
NA UNIwersYTECIE W ALTDORFIE

Trudno pojąć, jak można odnaleźć się w tak niepewnej sytuacji politycznej, jaka panuje na terenie Księstw Granicznych. Choć wydaje się to niewiarygodne, zdarza się, iż ludzie nie wiedzą tam, pod którym panowaniem żyją. Bywałem już w miejscach, gdzie żołnierze dwóch różnych książąt pojawiali się, aby zebrać należne dobra, przy czym każdy z władców rościł sobie prawa do jednej ziemi. Granice państw są płynne. Wiele było przypadków, gdy któryś z ambitnych baronów

Piąty rok... Piąty rok był dobry. Obfite plony, dobra pogoda. A potem na odległych wzgórzach podniosła się chmura pyłu. Nadciągnęła orkowa armia.

Teraz stoję sam, a czarna ziemia pod moimi stopami jeszcze dymi. Wokół... nie chcę patrzeć na to, co jest wokół. W powietrzu unosi się *gryzący* dym, ale to nie od niego lecą mi po policzkach łzy.

Stoję samotny, pośród tego, co kiedyś było moim domem. Patrzę w niebo i myślę, jak bardzo okrutni są bogowie.

Bo pozwolili mi przeżyć...

ZE WSPOMNIENIŃ PODRÓŻNIKA
JOHANNESA PLANCKA

Wędrują przez całe swoje życie. Wszędzie, gdzie się pojawiają, wzbudzają ciekawość, ale i strach. Dziwny, kolorowy lud, którego jedynym domem są wozy, toczące się po drogach Księstw Granicznych. W każdym ich taborze jest przynajmniej jeden wędrowny mag: iluzjonista, wróżbita znający przyszłość. Krąży na ich temat wiele legend. Jeśli choć jedna dziesiąta jest prawdą, są naprawdę niezwykli.

Nigdy nie zdradzają swoich prawdziwych celów. Czasem niespodziewanie przyjmują podróżnika, jak członka rodziny, ugoszczą, pomogą. Czasem, przeciwnie, ignorują całkowicie wszelkie prośby, czy zagrożenia.

W Państwach Ligi Helleńskiej mówi się, że to potomkowie zaginionej, mideańskiej cywilizacji. W innych regionach ludzie widzą w nich cudownych uzdrowicieli, nekromantów, sługi żywiołów, uciekinierów, grupy cyrkowe, bandytów.

Kto wie, co jest prawdą?

SŁUDZY CHAOSU

ZAPISKI RUDIGERA EINHARALTA,
ŁOWCY CZAROWNIC

Można było spodziewać się, w Księstwach Granicznych wielu czcicieli Chaosu, nieprawdaż? Jednak nie. Trudno powiedzieć, jaka jest tego przyczyna. Może ciągłe niebezpieczeństwa, na jakie wystawia mieszkańców sama kraina, wystarczają do zaspokojenia żądzy sensacji, która często ciągnie innych mieszkańców Starego Świata w stronę zakazanych kultów? Może zagrożenie ze strony zarówno orków i goblinów, jak i Bretoni, czy Imperium starających się o zdobycie kontroli nad tymi krainami sprawia, że ludność trzyma się razem tak kurczowo, rozumiejąc, że każdy rozłam wewnątrz może spowodować katastrofę?

Inaczej jest wśród warstwy rządzącej, na którą składają się zarówno potomkowie wielkich rodów sprawujących władzę od bardzo dawna, jak i wszelkiego rodzaju uciekinierzy, wydziedziczni szlachcice, nawet byli najemnicy lub bogaci kupcy. Między nimi toczy się nieustanna wojna o granice, o ziemię, o przywileje i bogactwa. Typowe, prawda?

NIEUMARLI

OPOWIEŚĆ WAMPIRZEGO KSIĘCIA,
EMILIANA NABHIOS DI CUCHALLAINA

Jestem istotą nocy. Jestem wampirem. Księstwa Graniczne są domem dla wielu z nas. Nawet niektórzy tutejsi władcy żywią się krwią swych poddanych. W lasach żyją dzikie bestie, nasi zdziczali kuzyni, których niszczymy, gdy tylko mamy ku temu okazję.

Mieszkają tu uciekinierzy z Sylvanii, którzy przegrali swoje prywatne wojny, lub zostali zniszczeni przez intrygi i ci, którzy tutaj pozostali jeszcze w czasach, gdy najstarsi z nas podążali z Nagashem dowodząc jego armiami. Każdy może znaleźć tu dla siebie miejsce. Ludzie zbyt zajęci są własnymi problemami, by jeszcze walczyć z nami.

Myli się jednak ten, który sądzi, że uciekając tu pozostawi za sobą wszelkie wampiry wojny i waśnie. One odradzają się, przybierają czasem nowy kształt, jednak pozostają tą samą, zaciętą, bezlitosną walką.

Tak było zawsze. Ale tutaj dołączyli się nowi gracze. Wampiry z południa. Potężne istoty, których nie potrafimy zrozumieć i których obawiamy się.

Jaki może być ich cel? Czemu nas atakują?

Może kiedyś zdołamy odpowiedzieć na te pytania. Najpierw jednak musimy przeżyć.

POSZCZEGÓLNE KSIĘSTWA

ARNALOS. LAKORAS.
THESSOS. VARDANOS

Wyraźnie widać tu duże wpływy bretońskie i tileańskie, mimo nazw wywodzących się prawdopodobnie (...) ze starożytnych tradycji tego regionu.

(...) Zagrożenie ze strony orkowych hord jest tu praktycznie niewielkie, jako, że pomiędzy zielonoskórymi, a księstwami stoi potęga ligi Helleńskiej i połączonych królestw Waldonii i Molachii".

*Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza,
Maicella di Polleo*

OPOWIEŚĆ ARMANDA DE VALENCOURT,
SYNA KSIĘCIA GERARDA JULIENA DE VALENCOURT

Mój szlachetny przodek był jednym z uczestników wyprawy barona Tybaltu du Bois de Balzac. Pragnieniem mężnych tych rycerzy było dołączenie do armii, która ruszyła rok wcześniej na krucjatę przeciw Arabii. Zanim jednak dotarli do niej, boje zakończyły się, a sułtan, wcielenie wszelkiego zła, został obalony. Dzielni rycerze dowiedzieli się o tym od krasnoludów z twierdzy-portu Barak Varr.

Niektórym nie w smak było powracać do domów nie wykazawszy się w boju, ani nie zyskawszy łupów. Zebrali swych ludzi, objęli w posiadanie nie należące do nikogo tereny. Powstało tak wiele małych państweczek, wzorujących się na ustroju bretońskim, a rycerze



stali się książętami, władającymi swoimi niewielkimi domenami.

Niektórzy zakosztowawszy władzy, zapragnęli posunąć się dalej. Odmówili uznania zwierzchnictwa króla Bretonii. Inni, a wśród nich i mój przodek, co mówię z dumą, pozostali wierni temu, komu wierność przysięgali.

Granice księstw nie były wtedy dokładnie ustalone. Długo trwały walki o poszczególne ziemie. Do dnia dzisiejszego niewiele z owych księstw utrzymało się w takich, jakie były na początku. Zmiany władców, bunt, klęski w licznych wojnach z sąsiadami czy też goblinoidami, rozwijający się handel, klęski żywiołowe - to wszystko wycisnęło swoje piętno. Dziś żadne z owych państewek nie jest już bretońską kolonią, jak to miało być na początku. Stały się one Księstwami Granicznymi. Jednymi z wielu.

SŁOWA KHADARAZA BOMNIKSONA, KRASNOLUDZKIEGO KUPCA

Ludzi można tolerować, jeśli jest to konieczne. Czasem są przydatni.

Handluję z nimi. Choć potrzeba do tego wyjątkowej cierpliwości. Pochodzę z Miedzianej Góry, jak to oni po barbarzyńsku nazwali Karak Izor. Ale dobrze, to mogę im wybaczyć. Jednak wpadam w złość, gdy któraś z tych chudych pokrak śmie kwestionować jakość naszych wyrobów. Nie pozwólcie, bogowie, nikomu znaleźć się wtedy w skórze takiego człowieka. Czy oni nie rozumieją, że krasnoludy nie popełniają pomyłek, gdy chodzi o metal? Ci ludzie patrzą na wszystko, jak na swoje niedoskonałe i nietrwałe dzieła!

Jednak... Handel to handel, niezależnie od tego, jak się to komu podoba. Choć, na mą białą brodę, po sto kroków wolę przeprowadzać się niebezpiecznymi ścieżkami w górach i zawozić towary do Karak Hirn, gdzie w wydrążonych jaskiniach śpiewa górski wiatr. Tam jednak nie otrzymam morskich stworzeń i pereł przywożonych rzeką z Ligii Heleńskiej, ani zboża ze słonecznych równin, ani też pszczelego miodu z lasów.

Ach, w Arnalos wyrabiają wspaniałe miód... Dla niego warto tu przyjeżdżać. Nawet jeśli trzeba przebywać wśród tych hałaśliwych imitacji elfów.

KASOS

Wiecznie rywalizujące z Ligą Helleńską na morzu, czy to w handlu, czy w wojnach. Słyszysz się pogłoski o jego powiązaniach z piratami z nadbrzeżnych wysepek. Nikt jednak nie potrafi powiedzieć nic na pewno.

*Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza,
Marcella di Polleo*

BIADOLENIE KUPCA

AMAHRAHA IBN KHAUB AL-MAHDAMADA

Mój statek! Mój piękny statek! Stracony!

Czarna Zatoka zaiste jest koloru nocy, lecz nie od jej głębokich wód, ale od zła, jakie na niej się czai. Piraci, oby ich oczy nigdy nie ujrzwały światła, napadli

na nas niedaleko portu w którym cumowaliśmy i ładowaliśmy towary. Przeklęty niech będzie ich rodzaj, aż po dziewiąte pokolenie dziewiątego pokolenia! Ich szybkie statki dogoniły nas bez trudu. Dwa, były jedynie dwa! A my nie mogliśmy nic poradzić. Harpuny rozdarły nasz pokład, i nie zdążyliśmy odciąć wszystkich lin, nim one uderzyły w nas dziobami okutymi stalą. Wtedy właśnie mój piękny El Akhaz, mój drugi statek, zaczął tonać. Wtedy jednak nawet nie spojrzałem na niego, bo ci przekłeci rozbójnicy, oby ich ciała zgnily na dnie najgłębszego morza, już przerzucili pomosty i wdrapywali się na nasz pokład.

Spieszyli się. Tylko dlatego wciąż jeszcze żyjemy. Chcieli zaatakować i zniknąć, najszybciej, jak się da. Zdążyli jednak zabrać większość ładunku. Moje jedwabie, piękne jedwabie, delikatne, jak motyle skrzydła! Piraci! Przekleństwo na nich, po wieczne czasy!

OPOWIEŚĆ PIRATA ICHIRONA TAKASOSA

Czarna Zatoka pełna jest skalistych, nieoznaczonych na mapach wysepek. Czasem są zbyt małe, aby ukryć za nimi okręt. Lecz nie zawsze.

Często musimy walczyć z innymi piratami o te skrawki skał pośród wzburzonych fal. Jednak nie mamy wyboru. One są naszym jedynym domem.

Jesteśmy piratami, lub wygnańcami. Czasem także mieszkańcami jakiejś zniszczonej nadmorskiej osady, którzy nie mają gdzie żyć. Dla wielu z nas napadanie na kupców to jedyny sposób na przetrwanie.

Jest nas wielu. Czasem łączymy się z innymi grupami, a wtedy nasze statki tworzą flotę, która mogłaby stawić czoło nawet krasnoludzkim okrętom.

Niektórzy z nas powiadają, że gdyby wszyscy piraci z zatoki zjednoczyli się, byłibyśmy w stanie zagrozić istniejącym na wybrzeżach krajom. A nie są to kraje słabe. My jednak walczymy między sobą, każdy dla siebie. O łup, o teren, o wyspy, o statki. O życie.

LIGA HELLEŃSKA

Choć jest jedynie cieniem niegdysiejszego imperium, nadal utrzymuje pozycję jednego z najpotężniejszych księstw w tym rejonie.

Na wzór swych przodków, mieszkańcy wprowadzili tam ustrój polityczny opierający się nie na władzy monarszej, a raczej na decyzjach poprzez głos przedstawicieli ludu. Zdumiewające, iż przy wiecznych sporach poszczególnych miast wciąż udaje im się utrzymać owo państwo w całości.

*Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza,
Marcella di Polleo*

DEMIRIOS NEFEDES,

MIESZKANIEC MYRMIDEN

Chcecie usłyszeć o Myrmidos? Mam dużo do opowiedzenia. Siadajcie wygodnie, to będzie długi wieczór. I zamówcie amforę dobrego wina. Albo dwie, lepiej dwie!

Byliście już tu kiedyś? Nie? Więc to miasto musi wam się wydawać niezwykle. Kompleks świątynny

Myrmidii, amfiteatr, port, i słynna droga trzystu kolumn. W samym mieście także możecie wiele zobaczyć. Są tam miejsca, o których nie usłyszycie od nikogo. Inni nie wiedzą o nich, albo boją się mówić. Całe miasto zbudowane jest na pozostałościach budowli, które były tu dużo wcześniej. Chociażby wieża... Jak to która wieża?

Na wysepce, przy wejściu do zatoki Aegos stoi latarnia morska. Tak, tak, ta słynna latarnia morska z Myrmiden. Powiadają, że była to kiedyś siedziba potężnego maga. Dawno temu, gdy jeszcze było to miasto Mideañczyków. Podobno są tam zamurowane drzwi, których nikt do dziś nie miał odwagi otworzyć. Cóż może się za nimi kryć? Jakie skarby, lub jakie okropności? Kto wie?

To nie jest jedyna pozostałość po starym ludzie. Z pewnością znajduje się tu wiele cennych przedmiotów. Wyroby starych mistrzów krasnoludzkich, mideañskich rzemieślników, może nawet elfich artystów. Jeśli dostaniecie się do podziemnych pomieszczeń, do korytarzy w starych fundamentach - być może znajdziecie to i owo. Nie sądzicie jednak, że jest to bezpieczne. Co może się zdarzyć? Wiele, wiercie mi. Tutaj może zdarzyć się wszystko. To najbardziej niezwykle miasto, w jakim kiedykolwiek będziecie.

HELLEŃSKA LEGENDA

Podczas oblężenia Barak Varr, armia orków opanowała całe prawie północne wybrzeże Czarnej Zatoki. Wkrótce też zagroziła leżącemu na cyplu miastu Myrmiden. Miasto zmobilizowało wojska i wydało zielonoskórą bitwę. Jednak zakończyła się ona klęską ludzkiej armii. Posiłki wypływały dopiero statkami na

zatokę Aegos, a oddziały z Thessos nie dotarły jeszcze do gór. Wydawało się, że Myrmideny staną się łupem orkowych hord. Mieszkańcy uciekali z miasta przez morze, niektórzy na pospiesznie skonstruowanych tratwach. Bezcenne zabytki i budowle skazane zostały na zagładę.

Na drodze nieprzyjaciela stanęły jedynie oddziały Leomidiosa. Trzystu wojowników stawiło czoła tysiącom orków w wąwozie, w najwęższym punkcie cypla. Krasnoludy utrzymują, że było tam również stu zabójców trolli, którzy zza Gór Apuccini zdążyli do Barak Varr, aby wziąć udział w walkach.

Bitwa trwała siedem dni. Armia orków została powstrzymana na tyle długo, aby statki z miast na północy zdążyły przybyć i rozgromić siły goblinoidów. Jednak wszyscy bohaterscy obrońcy polegli.

Leomidios umarł ostatni. Klęczał, opierając się na ułamanym drzewcu swojej włóczni i obserwował zbliżającą się odsiecz oraz bezwładną ucieczkę wrogów przez pole zasłane orkowym ściernem.

W wąwozie, wiele lat później, wybudowano pomnik Leomidiosa. Przedstawia go stojącego w tryumfalnej pozie, opierającego nogę na leżącym orku i wznoszącego krótki miecz. Na marmurowym cokole, wyryto napis: „Wędrowcze, powiedz światu, iż zawsze będziemy trwać w jego obronie”.

Droga do wąwozu prowadzi pomiędzy dwoma rzędami kolumn. Kolumn jest dokładnie trzysta.

WSPOMNIENIA EMILII TAVAREZ, NAWIGATORKI Z ESTALII

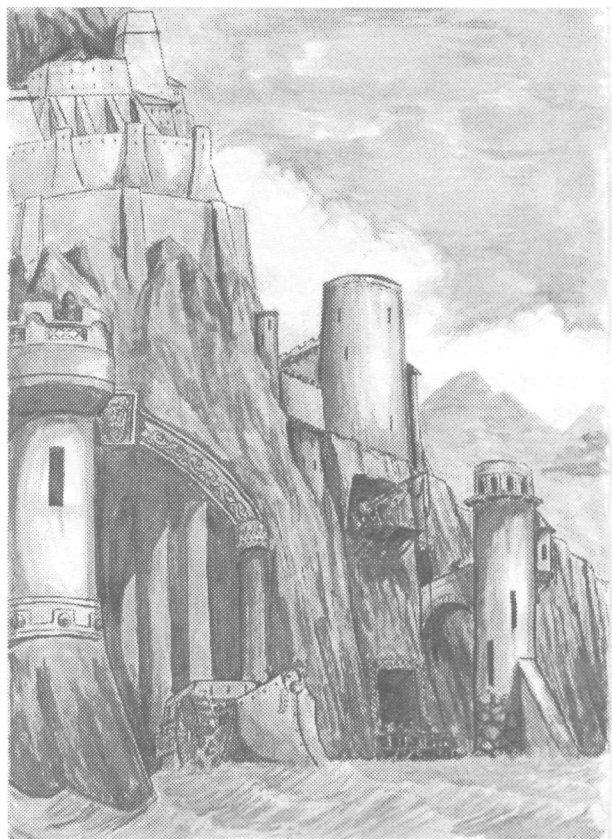
Port widać już z daleka. Lecz wtedy, gdy widzisz jedynie biel żagli i czerń lądu na horyzoncie, nie zdajesz sobie sprawy z tego, jak to wszystko naprawdę wygląda.

Najpierw mijasz wielką latarnię morską, na szczycie której wiecznie płonie ogień wskazując żeglarzom drogę w nocy i podczas niepogody. Jest ogromna, wznosi się wysoko, ponad masztami, jak kamienny olbrzym.

Lecz nie masz wiele czasu na przyglądanie się. Zaraz mijasz groble, na której stoją wieżyczki dla straży, skąd obserwują cię czujne oczy spod brązowych hełmów ozdobionych czerwonymi pióropuszcami.

Potem wpływasz do portu. Dziesiątki masztów, białe żagle, małe łodzie pływające we wszystkie strony. Wygląda to jak miasto na wodzie. Razem z całym jego gwarem, rozmowami, krzykami, śmiechem. I wszędzie, gdzie tylko spojrzysz, stoi jakiś helleński statek. Tak, ich legendarna flota jest ogromna. Morska potęga. Myślę, że gdyby wszystkie ich statki wypłynęły na morze, woda wyglądałaby jak łąka wiosną, pełna białych kwiatów - żagli. Sądzę, że to właśnie dzięki tak wielkiej flocie port wygląda w ten sposób. Otwarty, bez wielkich murów, jakimi otoczone są inne nadmorskie miasta, bez bramy wejściowej, jak w Barak Varr. Mieszkańcy czują się bezpieczni. Uważają się za panów mórz.

Gdy wpływasz do tego portu, patrzysz na cały jego splendor, myślisz sobie, że zapewne się nie mylą.



**OPOWIEŚĆ PETRU DIMNOSA,
NAJEMNIKA I PRZEMYNIKA**

To był dobry dzień. Znaleźliśmy nowe napisy na ścianie, może Karakos coś z tego odczyta. Może znowu nie. Tak, czy inaczej nasza część roboty już odwalona. Reszta należy do czarownika. Mogę wreszcie spokojnie się położyć i przespać. Mam ze dwie godziny luzu, zanim przyjdzie moja kolej na pełnienie warty.

Zresztą, nawet jeśli Karakos nie odnajdzie żadnych nowych zaklęć, czy czego on tam potrzebuje - i tak się nieźle obłowimy. Znaleźliśmy kilka figurek z marmuru, jedną amforę, jeszcze całą. Prawie. Amfory właściwie były dwie, ale ta druga upadła Nikolaszowi i rozbiła się w drobny mak. Niewielka strata.

Mam tylko nadzieję, że uda nam się to bezpiecznie przemycić do miasta. Ludzie nie lubią, gdy grzebie się w niektórych ruinach. Zwłaszcza w tych świątyniach w górach. Mówią, że gdzieś tu wykuty był ogromny labirynt, zaprojektowany przez jakiegoś krasnoluda, nie pamiętam już jak miał na imię. W każdym razie podobno więziono tam ludzi przeznaczonych na ofiarę dla bóstw Chaosu.

Cywilizacja mideańska upadła dawno temu, ale strach pozostał. Mideañczycy zniknęli nagle. Podobno czcili mroczne potęgi, a bogowie pokarali ich za to zsyłając kataklizm. Może i to prawda, kto wie? Wiele z figurek, jakie znajdujemy ma ludzkie ciało i głowy byków. Jak minotauiry, stworzenia Chaosu.

Mnie to nie obchodzi. Nie wierzę w klątwy i gniew bogów. Wierzę w magię Karakosa. A on mówi, że w ruinach można znaleźć zaginione artefakty i zapomnianą wiedzę Mideañczyków. Pomagamy mu szukać i chronimy go, gdy spędza całe dnie próbując odczytać teksty zapisane dziwnym, starożytnym pismem. On nam za to płaci. Proste? Dodatkowo sprzedajemy to, co uda nam się wykopać z ruin i co może mieć jakąś wartość.

Niebezpieczne, może. Ale opłaca się. Na pewno bardziej niż łowienie ryb, lub zaciągnięcie się do wojska.

**WYPOWIEDŹ SIMONA TWJNGHASTA,
ARCHEOLOGA**

I ty się pytasz, dlaczego wynajmuję trzech wojowników? Zamierzałeś udać się tam bez ochrony?! Na bogów, chłopcze, czyś postradał wszystkie zmysły?

Nie jesteśmy jakimiś gnijącymi nad manuskryptach uczonymi! Jesteśmy archeologami! Czy mam ci przypomnieć los wszystkich tych, których zgubiły poszukiwania pozostałości po Mideañczykach? Ot, chociażby Scheydt. Stary dobry Scheydt, opętany przez duchy w podziemiach świątyni w górach. A może zapomniałeś już widoku ciała młodego pomocnika Niclosa z Mittenbergu? Wtedy, gdy wyciągnęli je z wilczego dołu najeżonego stalowymi kolcami? Rivera, Emilio Flaminei, von der Veller. Oraz wszyscy ci, którzy próbowali dotrzeć do zatopionej wyspy, leżącej rzekomo na południe od Myrmiden, a których statki zniknęły w odmętach Czarnej Zatoki. Jak wszystkie inne, które tamtędy przepływają. Nie wspominając już o całej

karawanie krasnoluda Lariego Kroffta, zaatakowanej przez gobliny. Albo Dianie le Jounnes, uprowadzonej przez rzeźmieszków. Biedna dziewczyna...

Czy mam wymieniać dalej? Pułapki, budowle zbyt stare, aby utrzymać się w całości, gdy będziemy w środku, strażnicy starych tajemnic - duchy, demony, ozywieńcy - skąd wiesz, czego możesz się spodziewać? Cywilizacja mideańska była wysoko rozwinięta, nigdy nie możemy być pewni co znajdziemy w ruinach ich świątyń. Albo co znajdzie nas. Do tego wszystkiego dodaj jeszcze wszelkiej maści bandytów, najemnych żołnierzy, tułających się bez pracy i pieniędzy, dzikie bestie, orki, gobliny, straż miejską...

Chłopcze, mówię ci, powinieneś się raczej martwić, że pieniędzy starczyło nam na wynajęcie tylko trzech!

**OPOWIEŚĆ SARISHY MILIKHANI,
WĘDROWNEJ WRÓZBITKI**

Spartius. Dumne miasto, dom władców, siedziba niezwyciężonych.

Spartius zostało założone przez Arkalaidesa Starszego, kapłana Solkana. On też spisał prawa, które poddyktował mu sam Solkan. Prawa te były podstawą egzystencji miasta-państwa Spartius przez całe wieki. Uczyniły je silnym. Panujące kasty wojowników i kapłanów szybko wzniosły Spartius na sam szczyt.

Do czasów Alesandra z Achae, syna Philusa. Gdy ten młody zwycięzca w roku 239 przed Sigmarem sięgnął po władzę, Myrmideny poddały się szybko. Spartius nie ustąpiło. Aż do końca.

Zostało zniszczone doszczętnie. Miejsce, w którym się znajdowało, na wzgórzach Miros, jest dziś wyludnione. Duchy zabitych wciąż nawiedzają ruiny, przeklinając imię Alesandra, złe i głodne zemsty. Niewiele ma odwagę się tam zapuścić, choć o skarbach zagrzebanych pod ruinami wiele się opowiada.

Ci, którzy tam wyruszą, przeżywają ostatnią bitwę, klęskę miasta i jego zniszczenie wraz z błakającymi się duszami. Jeśli w ogóle wracają, nie są już tacy sami. Nigdy.

Istnieje stara opowieść o elfim lordzie i krasnoludzkim zabójcy gigantów, którzy razem wyruszyli, aby pokonać wielkiego złotego smoka. To stara historia, z czasów, gdy jeszcze te dwie rasy żyły ze sobą w przyjaźni.

Elf i krasnolud po pokonaniu wielu niebezpieczeństw dotarli na wyspę, gdzie mieszkał smok. Trzy dni i trzy noce trwała walka, lecz wreszcie straszny przeciwnik zginął, gdy obydwa przyjaciele równocześnie uderzyli w jego serce.

Skóra zabitego zwierzęcia została zabrana na statek, a dwójka wojowników rozpoczęła podróż do domu. Jednak na sąsiedniej wyspie smok z gromrilu usłyszał ryk ginącego złotego smoka. Ruszył ze swego legowiska, aby pomścić śmierć brata. Przywołał swą siostrę, srebrną smoczycę, a ta nadleciawszy nad statek poczęła dmuchać w żagiel, spychając przyjaciół ku lądowi.



Elf, który był doskonałym żeglarzem, zdołał ominąć ostre jak sztylety, czarne skały nadbrzeżne i schować statek w grocie wyżłobionej w stromym klifie.

Ledwo jednak krasnolud, który ponad wszystko nie nawidził myśli o śmierci na morzu, odetchnął z ulgą pojawił się smok z gromrili i potężnym uderzeniem ogona zawalił wejście do grotu. Statek, wraz ze skórą złotego smoka i dwoma odważnymi podróżnikami został na zawsze pogrzebany we wnętrzu ziemi.

Powiadają, że stoi tam do dziś, ukryty gdzieś na wybrzeżu Czarnej Zatoki, a duchy elfiego lorda i krasnoludzkiego zabójcy gigantów strzegą swojego skarbu.

*Z „Legend i przypowieści”
nieznanego autora*

MOLACHIA. WALDOVIA

Książę Waldemar ni, który panuje nad tymi dwoma księstwami, jest władcą okrutnym i bezwzględnym. Dzięki temu obydwie kraje należą do najbardziej stabilnych i najspokojniejszych w tym rejonie świata. Jednak ceną za to jest terror i strach.

*Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza,
Marcella di Polleo*

MAJACZENIA NICOLO COLGIONNIEGO,

PACJENTA HOSPICIUM W MONTWIGLIO, BYŁEGO ZŁODZIEJA

Nigdy. Nigdy więcej!

Gdybyśmy wiedzieli, nie kradlibyśmy figurki, choćby nawet była z czystego złota. Choćby stała na środku rynku.

Powiadają, że w niektórych miastach naprawdę przy studniach stoją złote wiadra. Aby pokazać, że nikt tu niczego nie ukradnie. Nigdy w to nie wierzyłem. Teraz wiem już, że to byłoby możliwe. Naprawdę może tak być.

My ukradliśmy tylko rzeźbę z jednej ze świątyń. Małą, nic nie znaczącą rzeźbę.

Złapali nas. Nie wszystkich. Dwóch. Ja i Heike uciekliśmy. Zgubiliśmy figurkę. Ale zostaliśmy w mieście. Byliśmy głupcami, mając nadzieję, na to, że zdołamy uratować przyjaciół. To był chyba nasz błąd...

Poszliśmy na plac kaźni, ukryliśmy się na dachu jednej z kamienic, przerażeni, że ktoś może nas rozpoznać

i schwytać. Zaczęło się. Wprowadzili Albrechta. Był najmłodszy z nas. A oni... oni...

Egzekucja trwała dwie godziny. Chcieliśmy odejść, ale nie mogliśmy. Nie mogliśmy po prostu odwrócić się i zostawić go tam. Patrzyliśmy przerażeni.

Czegoś takiego się nie robi za zwykłą kradzież!

Następnego dnia na murach pojawiła się też głowa drugiego z naszych towarzyszy, Mikhaela. Heike gdzieś zniknął. Nie wiem, co się z nim stało. Po prostu odszedł, nie mówiąc nic. Może go złapali? Może uciekł?

Ja też teraz uciekam. Jak najdalej od tego miejsca, jak najdalej od Waldovii. Nie wrócę tam już. Nigdy. Za bardzo się boję.

OPOWIEŚĆ TERESY SAMUIŁ, UCIEKINIERKI Z BRASOVA

Nie wychodźcie na ulice Brasova nocą. Ani wieczorem. Najlepiej w ogóle nie pojawiajcie się w tym mieście. Wiem co mówię. Tam się urodziłam. Stamtąd uciekałam.

Odkąd pamiętam ulice były miejscem ciągłych potyczek. Pole bitwy, na którym ktoś przez przypadek wybudował kamienice. Czasem, gdy budzę się w nocy, podświadomie oczekuję jakiegoś krzyku, które tak często się tam rozlegały za oknami. Krzyki, szczęk broni. Ale najgorszym chyba wspomnieniem był sam widok ulicy. Pustej ulicy, złowieszczą cichej. I kamienic o dokładnie zamkniętych okiennicach.

Uosobienie anarchii, prawo wymierzone przez stal i pięść. Ani straż miejska, ani możni nie potrafili sobie z tym poradzić. Dopiero książę znalazł sposób. Sprowadził najemników.

Któregoś poranka oddziały wlały się przez bramę. Żołnierze zajęli większe budynki w centrum, zachowując się, jakby przybyli na wojnę. Następnego dnia rozpoczęły się starcia.

W Brasovie, gdzie nie działały żadne zorganizowane siły przestępcze, oddziały najemników odnosiły zwycięstwo za zwycięstwem, nie napotykając prawdziwego oporu. Wkrótce opanowali ulice. Ciała, zmasakrowane po egzekucjach, ozdobiły wysokie mury miasta.

Niewiele się zmieniło. Nadal zaufki są tak samo niebezpieczne, jak były, nadal w cieniu czai się śmierć. Zadana przez skrytobójcę, lub pijanego żołdaka. Najemnicy wiedzą, że są bezkarni i wykorzystują to. Książę nie zamierza zrezygnować z ich usług. Dobrze wie, że miasto znów stałoby się tym, czym było.

Nie sposób żyć w Brasovie. Nawet teraz.

Tym bardziej teraz.

ZAPISKI ODEŚLANE RODZINIE PIELGRZYMA

GAUTIERA KOGENSHAFTA

To mogą być ostatnie słowa, jakie piszę. Jak zwierzę, jestem zagoniony, osaczony. Polują na mnie. Wszędzie. Wszyscy.

Jestem wyznawcą Illuminasa. Pielgrzymem z ziem Imperium. Samotny, pod obcymi księżycami oświetlającymi korony drzew w lesie, w którym się schroniłem. Ale widzę już w dali ogniki. Idą. Idą! Po mnie!



Byłem zdumiony, właśnie tak, zdumiony, gdy wyznawszy w którejś rozmowie swoją wiarę zostałem wyrzucony z domostwa, do którego mnie przyjęto. Od tamtej pory byłem prześladowany. Idąc samotnie po drogach, oglądając się co chwilę nerwowo za siebie, miałem wystarczająco dużo czasu do rozmyślań. I zrozumiałem. Zrozumiałem dlaczego.

Władca tych ziem, Waldemar III rządzi twardą ręką, cieszy go cierpienie, a ci, którzy wykonują jego wolę podobni są jemu. Nic dziwnego, że jakiś czas temu podniósł się bunt. Przywódcami rebeliantów byli właśnie kapłani Illuminasa. Bunt został krwawo stłumiony. Do teraz krążą straszne opowieści o okrucieństwie, z jakim rozprawiono się z buntownikami. Nie sądziłem, że ludzie potrafią być do czegoś takiego zdolni.

Kult Illuminasa, mojego boga, stał się kultem prawie zakazany. Ludzie zbyt się boją pomóc komuś takiemu jak ja. Nie chcą, aby sprowadziło to na nich nieszczęście. Dlatego idą tu teraz, ognie pochodni poruszające się powoli, zbliżające się coraz bardziej, bardziej.

Umrę za swoją wiarę. Powinienem być szczęśliwy. Ale ja się boję. Boję się tak bardzo...

Illuminasie, usłysz mnie. Illuminasie ochroń mnie. Illuminasie...

Błagam...

FRAGMENT PAMIĘTNIKA

INKWIZYTORA JUANA FERRASQUEZA

„Roku Sigmara 2503, łąza ognista spadła z niebios na wielką równinę, dymu smugę po sobie zostawiając,

a wielkie ziemi trzęsienie wywołując. Zatrwożyli się wielce możni i biedni, a bogów błagać o łaskę poczęli, albowiem było to jakoby włóczęgą ognistą o ziemię cisnąć”.

Nie wiem, co to było. Nie muszę. Skryba, który opisał to zdarzenie w starej kronice Waldovii może i chciałby wiedzieć. Mnie wystarczy fakt, że znam skutki tego, co się zdarzyło. Po mniej więcej dwóch latach na równinie wzrosła liczba mutacji. Na początku niegroźne przypadki, wkrótce przeistoczyły się w prawdziwą plagę. Zaczęli ginąć ludzie.

Od tamtej pory wielu łowców czarownic wyruszyło na te tereny. Niektórzy, aby zabijać mutantów, niektórzy, ze szlachetnym celem ochrony niewinnych ludzi. Inni jeszcze, aby odnaleźć miejsce upadku tajemniczego, złowieszczonego przedmiotu z nieba, który niewątpliwie jest przyczyną tego, co się dzieje.

Ja idę tam po to, aby odnaleźć mojego starego towarzysza. Zaginał. Pół roku temu.

Nie wiem, co odnajdę. Jestem przygotowany na wszystko. Być może będę musiał toczyć walkę z hordą mutantów? Albo może będę się błąkał i błąkał po pustkowiach?

A może gdy odnajdę przyjaciela - to on okaże się tym, którego powinienem zabić?

BARAK VARR

Jedynie krasnoludzkie miasto leżące nad morzem. (...) Tylko w Barak Varr można znaleźć niektóre z wyrobów krasnoludzkich, niedostępnych ludziom nigrów indziej.

Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza, Marcella di Polleo

WSPOMNIENIA KUPCA

KONSTANTINA NIKLOSA

Pamiętam, jak pierwszy raz ujrzałem Barak Varr. Tak, tak. Byłem wtedy może kilkunastoletnim smarkaczem. Zupełnie jak teraz mój wnuk, Kierstinki. Jechałem z ojcem, niechaj znajdzie spokój w domu Morra, sprzedawać... coś. Nie pamiętam co. Nic już nie pamiętam z tamtej wyprawy. Mojej pierwszej kupieckiej wyprawy. Nic, oprócz widoku tej krasnoludzkiej twierdzy.

Tego nie można zapomnieć. Jedziesz trzęsącym się wozem, po dobrze utrzymanej kamiennej drodze. Z jednego boku masz góry, z drugiego przepaść, a daleko w dole bezmiar wód. Ale nie zwracasz na to uwagi. Patrzysz na miasto, które ukazuje ci się powoli, jakby wyrastało z morza.

Zewnętrzne mury są grube i potężne, ogromne kamienne bloki, idealnie do siebie dopasowane. Budynek bramny jest nieco niższy niż mury. Bo obu jego stronach wznoszą się wieże strażnicze, z blankami zdobionymi figurami krasnoludzkich wojowników.

Sama brama jest długa. To raczej tunel, niż brama. Zawsze, gdy tylko wjeżdżam przez nią, nie mogę powstrzymać się od spojrzenia na otwory w suficie i pomyślenia, jak łatwo można zgłodzić tu cały oddział, zrzucając z góry ciężkie kamienie.

Dziedzinec za murami jest wielki. Ale zanim obejmiesz go wzrokiem, widzisz fortecę, wznoszącą się wysoko poza drugi, wewnętrzny mur. Niewielkie otwory okienne w ścianie z litej skały, olbrzymia brama, która podobno ma pięćdziesiąt metrów wysokości. Idealnie symetryczne i dokładne płaskorzeźby, wszystko w stu odcieniach szarego koloru skały.

Obrazu dopełniają latające przy murach mewy. Wydają się takie małe...

WYPOWIEDŹ GHARAZA THONDHABNIRA, KRASNOLUDA

Byliście w Barak-Varr i myślicie, że znacie już jego ogrom? Moi drodzy, przecież nie widzieliście tak naprawdę niczego. Budynki, w których mogą zatrzymać się handlujący tu kupcy, znajdują się niedaleko za bramą, w pierwszym głównym korytarzu. Kamienne domy przylegające do ścian, jakby pnać się po nich. I targ, nieco dalej. Olbrzymia sala, podpierana kolumnami, tak grubymi, że aby je objąć potrzeba ośmiu trzymających się za ręce ludzi.

Ale to wszystko nie jest nawet częścią, namiastką wielkości Barak Varr. Drugi główny korytarz jest jeszcze większy, jaśniejszy od setek lamp olejnych. A za nim leżą kilometry podziemnych tuneli, kuźnie, zbrojownie, skarbcze. To bogate miasto, pełne wspaniałych dzieł krasnoludzkich rzemieślników i architektów.

Dużo poniżej poziomów mieszkalnych znajduje się wydrążona w skale przez niestrudzoną wodę grot. Powiększona przez naszych przodków mieści w sobie stocznię. Nie na darmo forteca nazywa się właśnie Barak Varr - Morska Brama.

Ogromne, żelazne rusztowania, mocne liny, piece do wytopu blachy, warsztaty do budowy maszyn parowych. A dalej... Dalej stoją statki, przy kamiennym nabrzeżu. Nie są takie jak elfie kruszyny, albo te drewniane łodzie ludzi. To są potężne, wytrzymałe okręty. Okute porządnym żelazem, stabilne, szerokie. Każdy ma po bokach dwa wielkie koła, które obracają się, napędzane siłą pary wodnej i pchają tą pływającą fortecę do przodu. Na dziobie każdego jest rzeźba, stosowna do nazwy okrętu. Smok, gryf, mantikora...

Po bokach zamontowane są działa, ładownie dodatkowo zabezpieczone, a pokład gruby. Nie ma bezpieczniejszych statków. Nie ma innej łodzi na której krasnolud zechciałby wypłynąć.

Jednak nie zobaczycie tego wszystkiego. Będziecie mogli podziwiać pierwszy główny korytarz. Nic więcej. Dalej mogą wejść tylko krasnoludy.

WRZASKI ANDREASA ESZLE, BOSMANA NA STATKU KUPIECKIM KRÓLOWA O RYBIM OGONIE

Już jesteście bezpieczni. Możemy odetchnąć pełną piersią. Dalej, psie syny, do roboty! Zwiąż żagle! Głośniej, głośniej, chcę słyszeć tę szantę! Jesteśmy w Barak Varr, żadni piraci nam już nie straszą. Ha! Teraz możemy się zabawić w karczmach, a mają tu najlepsze piwo w Starym Świecie!

Hej, ostrożnie! Tu są kamienne nadbrzeża, jeśli nie zwolnimy rozbijemy się. W samym porcie. Ha, ale w jakim porcie! Popatrzcie na te dźwigi do rozładunku, na te wieże przy wejściu, na tych krasnoludzkich strażników. Ci to mają krzepę, takie topory, w jednej ręce! Tak, to dobre miejsce, żeby pójść na dno...

Spokojnie, spokojnie. Żartuję, he he. Ta ucieczka przed pirackimi statkami zupełnie odebrała Wam humor? Wymoczki, maminsynki. Trzeba było w domu zostać, kopać ziemniaki, a nie pchać się na statek.

Cumujemy! Jak się pospieszymy z rozładunkiem, to do jutra będziemy mieli wolne. Transport bawełny popłynie już dalej statkami krasnoludów, Rzeką Czaszek, aż do starej krasnoludzkiej drogi. A stamtąd zapewne do Karaz-a-Karak.

Ruszać się, ruszać! Potem pogapicie się na inne łajby. Znajdziecie tu ciemnoskórych kupców z Arabii, Tileańczyków, Bretończyków, Estalijczyków. Kogokolwiek sobie życzycie. Co tak rozdziawiacie gęby? Przecież to jest Barak-Varr. Centrum kupieckiego świata Księstw Granicznych!

He, he!

BAJANIA DRUNGIEGO DONNERSONA, KRASNOLUDZKIEGO BAJARZA

Każdy krasnolud zna imię Fregar, a przynajmniej każdy na południe od Gór Czarnych. Fregar, krasnoludzka dziewczica, najpiękniejsza z pięknych. Jest klejnotem, którego blask roztacza się na całej ziemi wokół Barak-Varr, jest ich ozdobą, najcenniejszym z jego bogactw. Ach, Fregar, w pieśniach opiewane są twoje aksamitne, długie warkocze, Twoje oczy, czarne i lśniące jak granitowa toń podziemnego jeziora. Powiadają, że sala, przez którą wdzięcznie kroczysz lśnią, jakby była wykonana ze złota, a twój wizerunek wyrzeźbiony w kamieniu, potrafi uwięzić na zawsze serca wszystkich, którzy na niego spojrzą.

MORTENSHOLM

Założone przez szlachcica z Imperium. Ze względu na jego pretensje do niektórych terytoriów, stosunki między tym księstwem, a pobliską fortecą krasnoludzką Karak Hirn są dosyć napięte.

*Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza,
Marcella di Polleo*

Z DZIENNIKA LUTTY MALVIOSIN,

MIESZKANCI MIASTA W KSIĘSTWIE MORTENSHOLM

Tomas mówi, że on i jeszcze kilku traperów złapało niedaleko wioski grupę pokurczy. Trzech, albo czterech, nie pamiętam. Nie mieli szans uciec, na tych swoich pieńkowatych nogach. Tak mówi Tomas. Ja tam myślę, że krasnoludy raczej się broniły niż uciekały. Rudiger i Balthasar nie wrócili. Nikt się nie pytał, co się stało. Ale pewnie już nie wróci. Ważne, że dorwali tych krasnoludów. Tomas mówi, że powiesili wszystkich na drzewach. Dobrze zrobili. Niech się kurduple odczepią od naszej kopalni w górach. Wszystko przez to ich miasto. Znaczą się, miasto, jak miasto, stało i stoi. Ale uważają cały teren gór za swój.

Wejść kawałek na pierwsze lepsze wzniesienie, już pojawiają się kusznicy strzelając w ciebie, dopóki nie uciekniesz z bełtem w tyłku, albo nie padniesz.

Przeklęte, zarozumiałe pokurcze, myślą, że góry są tylko ich własnością. Tomas mówi, że książę znów szykuje wojsko, aby próbować rozszerzyć terytorium. I bardzo dobrze. Gdybym była mężczyzną, też bym się zaciągnęła.

ZLEEANIA

Księstwo o niezwyklej historii. Jedno z najbardziej solidnych, lecz także najbardziej pogardzanych przez innych władców.

*Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza
Marcella di Polleo*

WYPowiedź YAHKUDINA NILSZE,
CHORAŻEGO KOMPANII ZLEEŃSKICH

Kapitan Rogerre di Florri był niezwyklej człowiekiem. Wspaniałym żołnierzem, ale przede wszystkim wyjątkowym kompanem. Niezrównanym w grze w kości. Lubił ryzykować, dlatego grając z nim nie można było nigdy być pewnym niczego. Ani zwycięstwa, ani klęski. Jeśli przyszedł mu do głowy jakiś pomysł, nie rezygnował już z niego.

Na polu bitwy było podobnie. Ponieważ tam jego przeciwnikami byli ludzie, którzy go nie znali, więc zaskoczenie niespodziewanymi manewrami było tym większe.

Przy kościach nie zawsze mu się udawało. Na polu bitwy tak.

FRAGMENT WSPOMNIEŃ

SPISANYCH PRZEZ TRIZRANA KORCZE,

BYŁEGO NAJEMNIKA Z KOMPANII ZLEEŃSKICH

Służyłem wtedy w Kompaniach Zleeńskich. Byliśmy elitą. Najemnikami znanymi nie tylko w Księstwach Granicznych, czy Tilei, ale też w Imperium, Bretonii, wśród krasnoludów. Wybieraliśmy po której stronie się opowiemy i ta strona wygrywała. A my odbieraliśmy nagrodę w łupach i szaleństwie. Tylko my mogliśmy sobie na to pozwolić, nikt nie śmiałyby nam się sprzeciwić.

Któregoś lata, wiele lat temu, władca królestwa Dolgany zapłacił nam za udział w jego wojnie z księstwem Bravokia. Poszliśmy i wykonaliśmy to, czego od nas oczekiwał. Walczyliśmy dla niego.

Niedługo potem zostaliśmy przesunięci na południową granicę, nad Rzekę Krwi. Nietrudno się domyśleć dlaczego. Te kilka spalonych wiosek, kilka ograbionych miast. Ale czy nie należało nam się? Walczyliśmy za tych ludzi! Ginęliśmy w ich wojnie! Każdy chciał coś z tego mieć, bo nie wiadomo było, czy dożyje się następnego tygodnia. Takie jest życie najemnego żołnierza. Zresztą, kim oni wszyscy byli? Jedyne wieśniacy, głupi mieszczanie. Kogo obchodzi ich los?

Ale rzucili nas na południe. NA suche piaski, puste pola, nad tą przeklętą rzekę, gdzie nie mogłeś się wysikać, żeby jakiś goblin nie próbował zezować

do Ciebie z łuku. Ale najgorsze było to, że musieliśmy tam stać. Czekać, aż zielonoskórzy zdecydują się podejść. Są lepsze sposoby na śmierć.

Wreszcie Rogerre di Florri rozkazał wyruszyć na północ. Nie żałowaliśmy sobie niczego po drodze. Wioski, miasta, teraz już nie było nikogo, kto by nam miał cokolwiek zakazać. Rogerre powiedział, że już nigdy nikt nie będzie nam rozkazywał.

NOTA W KRONICE DZIEJÓW WALDOW

Kapitan Kompani Zleeńskich, Rogere di Florri zerwał zawarty kontrakt z władcą królestwa Dolgany, atakując miasta i wioski na południu. Następnie, krąjąc góry Karpath ruszył na północ, odpierając ataki wojsk Dolgany. Biorąc pod uwagę jego dalsze posunięcia prawdopodobnie już wtedy planował przejęcie pewnego terytorium, jednak ziemie nad Rzeką Krwi okazały się nieodpowiednie.

Di Florri rozlokował swoich żołnierzy na granicy Lasu Mroku natychmiast po dotarciu w to miejsce. Tamże rozegrała się pamiętna Bitwa Dwóch Nocy, kiedy to najemne kompanie Rogera di Florri odparły atak głównych sił Dolgany. W wyniku klęski, która bardzo osłabiła Dolgany, straciło ono tereny północne, zagarnięte zarówno przez Kompanie Zleeńskie, jak i przez Bravokię, która wykorzystała moment słabości królestwa, aby przeprowadzić kontratak.

Zajęta ziemia rozdzielona została pomiędzy zasłużonych najemników, a sam di Florri obwołał się księciem. Zdobyte tereny, od nazwy swojej kompani ochrzcił Zleeania.

SŁOWA RAMANA, SYNA BOHRA MŁYNARZA,

MIESZKAŃCA ZLEEANII

Mie to nie robi żadnej różnicy. Bo czy to jakoś inaczej, jeśli kto inny jest teraz księciem? Ja mam swoje pole, swoje zagrodę, a oni niech się pomordują wszystkie, jak chcą. Żołnierze i tak przyjeżdżają po daninę, skóry, drzewno i tak trzeba kupować. Jenó, że spokojniej jest. Abo to, powiadają, wielcy panowie, co to ich dziady w najemnych służyli, bardzo się razem trzymają, zabrać sobie ziemi nie pozwolą. To i dobrze. Niech bronią te księstwo.



Dopóki mi orki, psie syny, na szkodę nie przyjdą, to niech bogowie dadzą temu księnciu szczęście i chmarę dziecioków.

AKENDORF

Wolne miasto, stolica niewielkiego, lecz bogatego księstwa o tej samej nazwie. Wiedzie przez nie większość szlaków handlowych, jako że jedyne bezpieczne przejście przez Góry Czarne to Przełęcz Czarne Ognia, znajdująca się właśnie na terenie tego państwa.

*Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza,
Marcella di Polleo*

SŁOWA RAIFA RAIMER,

WŁAŚCICIELA GOSPODY JPLERWSZY ODPOCZYNEK"

PRZY PRZEŁĘCZY CZARNEGO OGNI

Zbliża się następna karawana. Idą wśród kłębiącego się dymu z wiecznie gniewnej Przełęczy Czarne Ognia. Kłaniam się krasnoludowi, który przyniósł mi tę wiadomość. Kłaniam się nisko. Mnie to nic nie kosztuje, a jego wprowi w dobry humor. Widziałem raz rozzłoszczonego krasnoluda. Naprawdę rozzłoszczonego. Nie chciałbym oglądać tego więcej. A przede wszystkim okna i drzwi w mojej gospodzie by nie chciały. Krasnoludy są drażliwe i uparte. Dlatego jeśli potrafi się im ustępować, dobrze się na tym wychodzi. Ale o czym ja mówię?! Brzmi to jakbym się tłumaczył.

Widzę ich już. Idą. Czarną drogą, która wiedzie wśród czarnych skał. Zmęczeni, brudni od unoszącego się wciąż nad przełęczą dymu. Będą potrzebowali dobrej opieki. I nie zawahają się za nią odpowiednio zapłacić. Ach, złoto zabrzęczy w sakwie.

Karczma przy drodze handlowej, jedynej bezpiecznej drodze handlowej w tych górach, to najlepszy interes. Karawany wędrują starą drogą. Krasnoludczy wojownicy dobrze jej strzegą ze swoich kamiennych wież. A ja tylko na tym zarabiam.

Martwi mnie jedynie to, że czasem wyziewy z przełęczy docierają aż tutaj. Muszę wtedy płacić stajennemu i kuchcikom dodatkowo, za mycie murów karczmy z czarnej sadzy.

FRAGMENT ZAPISKÓW

LOTNEGO STAHLA, NIZIOŁKA

Myśleliśmy, że zginiemy. Nigdy więcej nie będę już jeździł przez Przełęcz Czarne Ognia. Wrócę do domu, do Krainy Zgromadzenia, w jakiś inny sposób. Naokoło, przez góry Apuccini, jeśli będzie trzeba.

Otóż, wyobraźcie sobie, jedziemy po krasnoludzkiej drodze. Dobrej, mocnej drodze, oni znają się na budowie takich. Ani jednego brakującego kamienia, każdy idealnie dopasowany do następnego. No, może trochę przesadzam. Ale niewiele. Więc jedziemy po niej, a było to tuż po wjechaniu w góry z równin Imperium, i nagle obok nas pojawia się z sykiem, jak tysiąc węży, kłąb czarnego dymu. Sądziłem, że wybuchł obok nas wulkan i zaraz zaleje nas wrzącą lawą. Tybalt oczywiście schował się za skrzynię, jakie

wieźliśmy na wozie, jakby to mogło mu jakoś pomóc. Ale czego się spodziewać po takim smarkaczu?

Patrzyłem na ten rozwiewający się w powietrzu dym, i na drugą smugę, wydobywającą się gdzieś z boku. Czułem się, jakbym zaglądał śmierci w oczy. Konie się spłoszyły, ludzie zaczęli na nie krzyżeć. Oni zawsze krzyżę, gdy coś nie idzie po ich myśli. Ale te biedne zwierzęta miały rację, chcąc uciec. Weszliśmy w piekło. Odtąd, aż do końca przełęczy, nasza droga miała tak wyglądać. Wciąż tylko czarne skały, wszędzie dookoła, kłęby dymu na horyzoncie, ściekające po szczytach, snujące się po drodze, jak smołista mgła. Co jakiś czas napotykalimy wieże krasnoludzkie, ciemne od sadzy. Jak można mieszkać w takim miejscu?

Jakże jestem szczęśliwy, że już się stamtąd wydostaliśmy. A ten kupiec, słyszycie go, mówi, że to była „wcale dobra podróż”. Uniknęliśmy śmierci o krok, a ci ludzie jak gdyby nigdy nic, chwalą tą drogę! Możecie w to uwierzyć?!

Nie jedźcie nigdy Przełęczą Czarne Ognia. Nigdy. Najlepiej w ogóle nie opuszczajcie Krainy Zgromadzenia.

DOBRE RADY KONSTANTINA MAYNARDA,

STRAŻNIKA MIEJSKIEGO,

BYŁEGO PRZEMYTNIKA

Cóż to ma znaczyć, „przyłączył do was”? W drodze? Sądziecie, że wam uwierzę? To przemytnik, miał podwójne dno w torbie, wypchane zakazanymi korzeniami z południa. Pewnie, że nie zauważyliście. Nikt nigdy nie zauważa. Macie szczęście, że nie złapała was straż w porcie. Kupcy szczególnie dobrze pilnują swoich interesów, a i władzom miasta nie podoba się, gdy ktoś przywozi lub wywozi zakazane towary.

Dobrze, dobrze. Puszczę was. Uważajcie na przyszłość. Takich, jak on nie brakuje. Choć to niebezpieczne zajęcie, jest jednak dochodowe.

Mogą podrzucić do waszych plecaków małe zawiniątko z nielegalnymi, trującymi liśćmi na przykład. Wtedy, gdy ktoś was złapie, szybko was nie puści, wierzcie mi. Mogą wynająć się jako ochroniarze karawany i przemycić swoje towary na wozach. Mogą użyć was jako sposobu na odciążenie uwagi straży.

Ale to dopiero początek. Wiemy o tym, że istnieją miejsca, które służą za targ, gdzie można kupić wszystko, czego nie mogą legalnie przywieźć kupcy z czterech stron świata. Odurzające zioła z południa, spacje z zachodu, zakazane teksty z Imperium lub skradzione krasnoludom przedmioty. Nie uśmiechajcie się tak szeroko. Jeśli pójdziecie tam jako obcy, nie znając nikogo, jedyną rzeczą, jaką zyskacie będzie sztylet w plecach. Przemytnicy boją się. Tak, boją się nas, lecz przede wszystkim siebie nawzajem. Walczą o władzę na samym dnie dokładnie tak samo, jak książęta robią to na górze. Istnieje kilka wielkich organizacji, rywalizujących między sobą i nie chcących dopuścić, aby ci mniejsi urosli w siłę.

Nie pozwólcie się w to wciągnąć. A jeśli chcecie już to zrobić - bądźcie pewni, że potraficie się w tym bagnie utrzymać na powierzchni.

Ale, ale... Zbyt wiele już powiedziałem. Ruszajcie w swoją stronę, wędrowcy. I pamiętajcie o tym, co usłyszeliście.

**BRAVOKIA. KRUEZDERG.
GRÖNWALD, FLUSSLAUFEN.
SZOLNOKIA**

**Prawie bezludne tereny, porośnięte dziką puszczą.
Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza
Marcella di Polleo**

**SŁOWA ANDREASA TSERMAKA,
MIESZKAŃCA OSADY W KSIĘSTWIE GRUNWALD**

Dziwi Cię to, przybyszu?

Żyjemy tutaj w zupełnym osamotnieniu. Nieczęsto odwiedza nas jakikolwiek wędrowiec. Lasy wokół są niebezpieczne, sam wiesz o tym dobrze. Musimy więc zapewniać sobie wszystko sami. Jak widzisz, nasza siedziba jest skromna. Ot, cztery budynki i mocna palisada. Pastwisko, most nad rzeką. Nic więcej. Nie wiemy nawet jak daleko jest najbliższa ludzka osada.

Wszystko, co mamy tutaj sporządziliśmy sami. Meble, ubrania. Nawet broń. Ten łuk, który wisi na ścianie, i tę włócznię. Jedynie miecz zakupiłem niegdyś od wędrującego wojownika. Ale już kuszę, którą tu widzisz wykonałem ja. Może jest nieco prymitywna, ale wystarczy. Widzę zdziwienie w twoich oczach. Sądzę, że po wyglądzie domu i miejsca, w którym się znajduje można spodziewać się nieokrzesanych, głupich ludzi. Czyż nie tak pomyślałeś?

Ale nie jest to ważne. Chodź, chodź, siadźmy do stołu. Ugościć możemy Cię jedynie zupą warzywną, owocami leśnymi, lub miodem i ciastem, które upiekła moja żona. Nie byłem na polowaniu już od dwóch tygodni i teraz zabrakło nam dziczyzny, wybacz proszę.

Jedz, nie żałuj sobie. I opowiadaj. Opowiadaj, co dzieje się w świecie na zewnątrz lasu.

**WYPOWIEDZ MEI ILSE,
MIESZKANKI OSADY W KSIĘSTWIE KRUEZDERG**

Mały Dmitju nie wrócił dziś wieczorem do domu. Bawił się z kolegami na wzgórzu, gdy wyprowadzano bydło na pastwisko. Potem dzieci wróciły do domu, ale on nie. Musiał gdzieś zboczyć, albo może zamarudził i został w tyle.

Już późny wieczór, a jego nadal nie ma. Dziś jest pełnia Morrslieba. Nikt nie wyjdzie na poszukiwania.

Jutro po prostu odprawi się ceremonię pogrzebową. Nastają złe czasy.

Pierwsi osadnicy wydarli ten kawałek ziemi, płacąc za to suto swoją krwią. Las Mroku kryje w sobie wiele niebezpieczeństw. Plemiona wilkołaków, które zamieszkiwały te okolice były równie dzikie, jak puszcza. Walka z nimi nigdy się tak naprawdę

nie skończyła. Ludzie przepędzili przekłętą stworzenia Chaosu i osiedlili się tutaj. Jednak, gdy jest pełnia, żaden podróżny, żaden człowiek nie jest bezpieczny. Nawet krasnoludy tu się nie zapuszczają. Z wyjątkiem zabójców trolli.

Słyszycie to wycie? To oni, ludzie-wilki. Nadchodzą.

**PROPOZYCJA TRAPERPA
VOSTOVA MINDESTI**

Myślicie, że łatwo jest być traperem? Ot, idziesz w las, szukasz ścieżki, polujesz... Nie w tych lasach. Tutaj śmierć czeka na każdym kroku tego, kto pozwoli sobie na choć chwilę nieuwagi. Żywioty są nam wrogie w tej przeklętej krainie. Spróbuj, chłopcze przeżyć choć jeden dzień w tym lesie. Co mówię, choć pół dnia! Wątpię, aby ci się to udało.

Nie mój drogi, nie mówię o trollach, ani wilkołakach. W każdym razie, nie tylko o nich. Mówię o puszczy. O zdradzieckiej mgle, która połączona z mrokiem sprawia, że jesteś jak ślepy. Mówię o mokrej, miękkiej ziemi, naturalnych jamach, lub błotnistych rozlewiskach, w których możesz zniknąć bez najmniejszego śladu. Ale to nie wszystko. Czy odgadniesz, które rośliny są jadalne, a które sprawia, że zachorujesz lub umrzesz? Czy wiesz, gdzie prowadzą ścieżki drapieżników, które rejony lasu omijać, czy znasz zwyczaje bestii, które w tym lesie mają swój dom?

Ja mogę ci to wszystko powiedzieć. Mogę przeprowadzić cię bezpiecznie przez polanę, gdzie rosną trujące purchawki, ominąć legowisko gigantycznych pajaków, wyciąć drogę przez kolczaste krzewy lub zebrać dla ciebie czarnych malin, niesmacznych, ale bardzo pożywnych. Czy jakikolwiek ochroniarz albo najemnik potrafiłby to zrobić?

Dlatego właśnie żądam dwudziestu koron zapłaty za dzień. I ani jednej mniej.

EALINDIL

Jedno z niewielu miejsc poza Loren, gdzie nadal żyją leśne elfy. Ziemie te znane są mi głównie z opowieści. Ludzie nie mają tam wstępu.

**Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza,
Marcella di Polleo**

**OPOWIEŚĆ KHANASIRA ELETHANNIELA
LEŚNEGO ELFASZ RODU LIAMSAEN**

W czasach, gdy rosa na żdźbłach trawy była kryształowa i młoda, dwie najstarsze rasy żyły w przyjaźni. O wojnie, jaka między nimi później wybuchła minstrele śpiewają ciche i długie pieśni, przy wtórze jedwabnego płaczu strun harfy.

Wtedy jednak, przed czasem szkarłatnej krwi i rubinowego ognia, elfy i krasnoludy żyły w przyjaźni, razem podróżując, razem broniąc się, razem wymieniając towary. Wtedy właśnie założone zostało Ealindil, osada leśnych elfów w puszczy nazywanej przez nie Ishanaea, w hołdzie bogini Ishy. Las ten stał się potem groźny, zamieszkały w nim ciemne jak bezgwiezdna noc istoty, a ludzie, którzy przybyli tu wiele, wiele lat później, nazwali go Lasem Mroku. Osada

leżała u podnóża zimnych, majestatycznych gór. Szeroka droga, teraz zapomniana, wiodła z niej do krasnoludzkich miast.

Teraz, w czasach zachodzącego słońca, gdy wiatr dziejów przygnał nad świat burzowe chmury, wiele się zmieniło.

Ealindil nadal istnieje. Mieszkają w nim potomkowie elfów, którzy niegdyś odwiedzali kamienne sale krasnoludzkich królów. Nie lubią opuszczać swoich domów, rzadko ludzie wędrujący po Księstwach Granicznych spotykają kogoś z nich.

Jeszcze rzadziej zdarza się, aby ktoś nie będący elfem wszedł do Ealindil. Niezawodne, ciche strzały niosą ostrzeżenie wszystkim, którzy okazują się zbyt zuchwali.

Elfy potrafią się bronić. Dlatego żyją w spokoju. Nie nękanymi przez bestie ani przez ludzi.

GÓRY KARPAT

Stanowią granicę między wiecznie skłóconymi księstwami: Dolgany i Waldovii.

Największym niebezpieczeństwem są liczne tamtrolle i inne dzikie bestie.

*Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza.,
Marcella di Polleo*

ZE WSPOMNIEŃ THABINA CZTEROPALCEGO, KRASNOŁUDA, ZABÓJCY TROLLI

Góry Karpat są piękne. Nie piękniejsze od Gór Krańca Świata, nie. Z dumnymi szczytami mojej ojczyzny nic, słyszycie, nic nie może się równać!

Niemniej i Karpat mają swój nieodparty urok. Iglaste lasy, kamieniste zbocza, lodowate strumienie. Łagodne wyrzyszenia terenu, niepozorne z daleka, majestatyczne, gdy zbliży się do nich.

- I co? - słyszę za plecami. Człowiek idący za mną wreszcie doszedł tu krętą ścieżką, która prowadziła na szczyt. Nie odwracam się nawet, by na niego spojrzeć. Jego obecność od razu wprawia mnie w zły humor. Ludzie są ślepi, nie potrafią dojrzeć piękna gór. Bez słowa ruszam dalej. Gdyby nie wspomnienie pewnego ludzkiego żołnierza, który kiedyś mi pomógł, nigdy nie zgodziłbym się, aby towarzyszyć Joachimowi w poszukiwaniu zaginionego brata.



- Są tutrolle? - pyta się, choć ich smród czuć na wiele mil. Oczywiście, że są. Całe te góry roją się od zielonoskórych. Szczepy goblinów uciekinierów ze Złych Ziem, orkowi maruderzy. Ale przede wszystkim trollle. Mają leżeć głęboko w górach, tam, gdzie nie zapuszczają się wojska z Dolgany czy Waldovii. Właśnie dlatego jedynymi siedliskami ludzi, jakie można tu znaleźć są warownie przy przełęczach. Dlatego miasta po obu stronach pasma pełne są najemników, eskortujących karawany. Drogo się cenia. Ale trzeba przyznać, mają za co.

Sięgam do torby, po metalową buteleczkę z żywicą, aby usztywnić włosy, uformowane w czub i przebarbowane na jaskrawy, pomarańczowy kolor. W ciągu najbliższych dwóch godzin natkniemy się na trollle. Jestem tego pewien. Może będzie to jeden, może dwa. Może cała gromada, idąca bezwładnie po górach, porykująca na swoje małe.

Sprawdzam ostrość topora. Musi być ostry, inaczej nie da się przeciąć twardej skóry kamiennego trolla. Spoglądam na góry. Po raz ostatni być może. Biorę topór na ramię i ruszam. Za mną, niepewnie, bojaźliwie, idzie Joachim.

WYPOWIEDŹ TAMASA BALASTYI, MIESZKAŃCA KRÓLESTWA DOLGANY

Parę mil na zachód, znajduje się wejście do podziemnej osady gnomów. Kiedyś było ich tam mnóstwo, teraz jest ich coraz mniej i mniej. Dziwny to ludek, milczący, spokojny, choć bardzo niebezpieczny, gdy się ich rozniewa. Czasem z nimi handlujemy, choć już częściej udaje się to z krasnoludami. Tutaj gnomy nigdy nie przychodzą. Są bardzo nieufne. Nie kumają się z ludźmi, nawet teraz, gdy zielonoskórzy zagrażają nam wszystkim. Gnomy wolą walczyć same.

Nie potrafię powiedzieć ci nic więcej o gnomach. Mało kto potrafi, jak sądzę.

NAWOŁYWANIA GOYNYMY SZAVRAESA, RYCERZA

Na stos! Śmierć hrabinie Erszebete Cjeste!

Zniszczmy jej przeklęty zamek w górach! Położmy kres jej demonicznemu czynom!

Czyż nie słyszeliśmy wystarczająco wiele? Czyż nie oddała swej duszy Khorne'owi? Zażywa kąpieli we krwi niewinnych dziewcząt, aby zachować piękno swego ciała! Czyż mamy nadal na to pozwalać?

Czuje się pewnie i bezpiecznie w swym zamku, który stoi niedostępny w górach Karpat. Czy wezwie na pomoc wojska z Waldovii? Możliwe. Ta podła zdrażczyni nie zawahałaby się zrobić tak, jeśli miałaby ratować swoje nędzne życie.

Ale doczeka się ognia piekielnych, doczeka czasu, gdy demony przybędą po jej czarną duszę. Nawet jej kuzyn, król Stefan II podjął przeciw niej działania. Jej upadek to tylko kwestia czasu.

DOLGANY

Potężne królestwo, zaciekle stawiające nieustanny opór orkowemu hordom zza Rzeki Krwi. Wieczne

kłopoty z sąsiadami nie zdołały osłabić tego kraju, od wieków rządzonego nieprzerwanie przez władców z jednej dynastii.

*Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza
Marcella di Polleo*

**ODPOWIEDŹ HRABIEGO JANOSA HALMY
z RODU GYURMEK LASZLO**

Początki naszego państwa nie były łatwe. Istnieje legenda mówiąca o tym, jak nasz lud, Dolganie, wiedziony przez znaki i prowadzony przez bogów, uciekając od wielkiej wojny domowej wędrował tutaj aż z mroźnych ziem Kislevu. To wspaniała opowieść, pełna heroicznych czynów i wzruszających momentów. Uwielbiałem jej słuchać jako dziecko...

Jednak... o czym miałem mówić? Ach, tak. Nawet początki naszego królestwa były ciężką walką. Nasz lud wiele wycierpiał podczas wędrówki, potem zaś od krasnoludów, którzy niechętnie, bardzo niechętnie przepuścili nas przez Góry Czarne. Czym mieli zapłacić dziadowie naszych dziadów? Posiadali jedynie to, co było przytroczone do siodła. Niewiele więcej.

Jak wiele mamy teraz? Dolgany jest jednym z najpotężniejszych krajów tego rejonu Starego Świata. To wszystko zdobyliśmy sami. I sami tego obronimy, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Wracając do sprawy, którą poruszyłeś, panie... Wnet wyślę posłańca. Zanieś królowi moją odpowiedź: staniemy do walki, skoro tylko tego zażąda. Ja wraz z moimi trzema synami. Będziemy w stanie wystawić pięciuset konnych łuczników i tyle samo lekkiej kawalerii. Z radością przelejemy krew za nasz kraj!

**SŁOWA LENARDA TSZUNAVORISA,
SKARBNIKA NA DWORZE WŁADCY DOLGANY,
STEFANA II**

Król Stefan II z rodu Etzel-Wittelsbach jest obecnym władcą Dolgany. Jest także wspaniałym wojownikiem i dobrym strategiem. To on poprowadził szarżę konnicy, która uratowała krasnoludzkie wojska, okrążone przez zielonoskórych nad Rzeką Krwi. W ten sposób zyskał bardzo cennych sprzymierzeńców, co pozwoliło mu na umocnienie kraju i powiększenie jego terytorium. Dolgany, po wieku klęsk i walkach o utrzymanie swojej pozycji powraca do dawnej potęgi.

FRAGMENT KSIĘGI PRAW KRÓLESTWA DOLGANY

Niniejszym oznajmiam, iż oddawanie czci czterem bogom Chaosu i wszelkim innym złym bóstwom uznaje się za ciężkie przestępstwo. Ktokolwiek, oskarżony o paranie się nieczystymi rytuałami zostanie uznany winnym owych nieczystych czynów, będzie ukarany zgodnie ze starymi zwyczajami, a to: przywiązaniem do czterech koni i śmiercią przez rozerwanie.

WYPOWIEDŹ KONRADA KAMNERUNGHTA, NAJEMNIKA

To chyba jest ich tradycja. A może po prostu nie potrafią walczyć inaczej niż z końskiego grzbietu? Tak, czy inaczej faktem jest, że w armii Dolgany jest mało

piechoty. Większość to lekka konnica. Najlepsza w tej części świata.

Przekonałem się o tym w najbardziej efektywny sposób. Na swojej własnej skórze. Podczas kampanii letniej, kilka lat temu.

Uderzali szybko, i równie szybko znikali. A my wykrwawialiśmy się powoli. Okrażali nas, mylili dowódców swoimi manewrami. A gdy już udało nam się wyrwać z pierścienia i odstepiliśmy od walki, przez tydzień wciąż za nami podążali, nękając niespodziewanymi atakami, dopóki nie schroniliśmy się w górach Karpath...

Konni najemnicy z Dolgany są poszukiwani w całym świecie. Wiecie już czemu?

**FRAGMENT WYKŁADU MAGNUSA ITHIMERA,
EMERYTOWANEGO MARSZAŁKA,
NAUCZYCIELA SZTUKI WOJENNEJ NA DWORZE
KRÓLA DOLGANY STEFANA II**

Bacz, by w razie jakiegokolwiek zagrożenia nie lekceważyć przeciwnika. Wiesz dobrze, o czym mówię. Orkowie, czy gobliny nie są głupie. Ich brutalny charakter i zamiłowanie do walki nie świadczy o głupocie. Nie bywają błyskotliwe, ale zważ, iż skoro udało im się przetrwać do tej pory, skoro zniszczyły tak wiele miast krasnoludzkich i ludzkich, muszą umieć myśleć. Inaczej byłyby takie jak trolle, które łatwo zagonić do jaskini strasząc odgłosami rogu.

Gdy więc przyjdzie ci z nimi walczyć, rozglądaj się bacznie, osłaniaj tyły, mądrze grupuj swoje oddziały. Inaczej możesz drogo zapłacić za pychę.

**UTYSKIWANIA KLAUSA VON DER SCHLOTZENMEYER-
-VAVERINCKE, PODRÓŻNIKA**

Zabiję go!

Jak mógł mi coś takiego zrobić! Zamówić dla mnie taką potrawę! Nie mam pojęcia, co to jest, co dostałem, ale przysięgam, że musieliby dosypać tam siarki, która teraz płonie we mnie. Claes zapewne teraz siedzi w naszym pokoju na piętrze i pęka ze śmiechu! Ach, gdy sobie przypomnę, jak usłużnie proponował, że poprosi dla mnie dodatkową porcję tej przyprawy, jak oni to nazywają? Paprika?

Och, zaraz pójde tam, do niego i zobaczymy, jak się będzie wtedy śmiał. Niech tylko ugaszę ten ogień w moim gardle. Karczmarzu! Jeszcze wody! Szybko!

GOVINA

Biedna kraina nękana wiecznymi napadami zielonoskórych.

W tym księstwie znajduje się miasto Barrow - największe z założonych przez ludzi z Arabii i jedno z nielicznych, które przetrwało do tych czasów. Ciekawostką jest to, iż jest tam tolerowana większość kultur, także tych mniej oficjalnych.

*Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza,
Marcella di Polleo*

**LAMENT JULII FRANCESKI DI VALLARDI,
ŻONY SZLACHCICA Z KSIĘSTWA GOVINA**

Teraz wszystko to jest widoczne, jak na dłoni.

Wtedy... wtedy musiało być spełnionym snem. Giuseppe Govina, dowódca najemnych oddziałów, przyjeżdża na dworzec władcy księstwa Dolgany, uhonorowany za odniesione zwycięstwa. Pół roku później, po powrocie z następnej zwycięskiej kampanii Govina otrzymał tytuł szlachecki i ziemię. Na dodatek nie jako poddany księcia Dolgany. Nowopowstałe księstwo miało jedynie płacić daninę i pomagać w razie wojny.

W rzeczywistości całą historia wyglądała nieco inaczej. Giuseppe był walecznym i dobrym wodzem. Dokonał wielu bohaterskich czynów, odniósł wiele zwycięstw. Dlatego został wybrany, aby bronić południowych granic Księstwa Dolgany. Nie rozumiecie jeszcze?

Księżę stopniowo wprowadził najemnika w swoje łaski. Natychmiastowe nadanie mu ziemi spotkałoby się ze sprzeciwem szlachty. Musiało więc stać się to oficjalnie.

Ostatnia kampania, na którą Govina został wysłany, była starannie przygotowana, tak, aby umożliwić mu jak najłatwiejsze zwycięstwo. Aby mieć pretekst do obsypania go dalszymi łaskami.

Jakże ironicznie brzmi słowo „łaska”. To był wyrok, nic innego.

Giuseppe Govina otrzymał swoje księstwo. Leży ono na ubogiej, jałowej ziemi. Nie żał było królowi Dolgany pozbyć się jej w zamian za osłonę swych południowych granic. Były one chronione już przez samą obecność nowego księstwa, od nazwiska dowódcy najemników, nazwanego Govina. Zobowiązane ono było do zbrojnego wsparcia Dolgany, do opłat, jednakże w przypadku napaści na nie orków - walczyło jak samodzielne państwo.

Sprytne.

Giuseppe zginął niedługo potem, walcząc z orkami. Władza przeszła w ręce oficera kompanii najemnej, Abbaragiego di Semonte, któremu udało się, choć z trudem, odeprzeć zielonoskórych za Rzekę Krwi.

Księstwo Govina ocalało. Działo się to pięć lat temu. Od tej pory wciąż walczy o przetrwanie. Ta ziemia była dla wielu snem, który teraz zamienił się w koszmar. Walczą o utrzymanie tego, co mają. Z każdą chwilą coraz bliżej są klęski.

WSPOMNIENIA GRIGORIA KAHNA, NAJEMNIKA

Była nagroda. Spora. Wyznaczona za głowę giganta, który zszedł z gór i nękał graniczne wioski. Gigant - cóż, przeciwnik, jak każdy inny. Prawie. Nie ma się co bać, zabić cię może równie dobrze goblin z tępym mieczem. Tak to już jest. Zresztą to, co nasz kapitan nazywa „oddziałem najemnym”, a co w rzeczywistości jest po prostu zbieraniną zabijaków, powinno dać sobie radę z jednym gigantem.

Wzięliśmy więc tę robotę. Pamiętam, żeśmy dopadli i zarabali tego wielkiego skurczybyka u podnóża

gór. Potem dwóch toporników przez dziesięć minut odcinało mu głowę. Wsadziliśmy to ścierwo na wóz i ruszyliśmy z powrotem. A był to kawałek drogi.

Pamiętam tę wiochę, w której się zatrzymaliśmy. Kilkanaście chat, ledwo trzymających się razem, a wszystko to otoczone solidną palisadą, drewnianą, wysoką, dobrze zbudowaną. Słowo daję, ta palisada i budynek przy bramie były najporządniejszymi budowlami w całej wiosce.

Tam właśnie doszło do rozróby. Zaczął krasnolud, zabójca trolli. Przypałał się podczas tego polowania na giganta i teraz zaczął się pieklić, że głowa jest jego. My możemy wziąć nagrodę, ale głowa jest jego. Nietrudno się domyśleć, że nie zgodziliśmy się. Sytuację pogorszył inny pokurcz z drużyny, który stanął po stronie tego idioty z czubem na głowie. Już zaśpiewały wyciągane z pochew miecze. Uwielbiam ten dźwięk. Nie ma muzyki słodszej ponad to. I wtedy pojawili się mieszkańcy wioski. Otoczyli nas i zakazali się bić. Po prostu zakazali. Tak, widzę już te wasze krzywe, drwiące uśmiechy. Ale nawet kapitan, który już nabijał pistolet, żeby ustrzelić zabójcę, a zrobiłby to bez wahania... Nie zastanawia się, gdy trzeba działać, dlatego jest kapitanem. Więc nawet on schował broń.

Wiecie dlaczego? Powiem wam. Wieśniaków, tych kmiotków usmarowanych gnojem, było niewiele. Może dwa razy więcej od nas. Ich broń jednak, miecze, topory, włócznie, sposób, w jaki ją trzymali, ich postawa... To było coś, czego nie widzieliśmy jeszcze u żadnych chłopów. Oczywiście, że mieszkając tuż przy rzece, za którą zaczyna się terytorium orkowych plemion jest się obeznanym z walką. Ci ludzie są przygotowani na wszystko. Ale, nawet będąc tego świadomymi, nie spodziewaliśmy się tego, co zobaczyliśmy. Oni, daję wam słowo, byli zaprawieni w bojach nie gorzej od nas. Po paru bitwach widzi się takie rzeczy. Możecie mi nie wierzyć, ale po kilku miesiącach treningu moglibyście z nich zrobić wojsko zaciężne, które bez problemu obroniłoby waszą flankę, albo złamało szarżę wroga. A wiem o czym mówię.

Więc stali tam. Niektórych z naszej bandy poniosła duma. Ale nie dopuściliśmy do bójki. Zabraliśmy stary, skrzypiący wóz z głową giganta i ruszyliśmy dalej, odebrać zapłatę. Nikt już się nie kłócił.

Byłem we wszystkich tych krainach i wróciłem żywy.

A Ty, podróżniku, gdy będziesz ruszał na południe przez Przełęcz Czarnego Ognia, lub na wschód przez Góry Apuccini, pamiętaj, że nie każdemu może się to udać. Strzeż się więc, bo krainy te są niezwykle, piękne, lecz przede wszystkim niebezpieczne.

*Z zapisków tileańskiego podróżnika i kronikarza
Marcella di Polleo*

Torcad

JAŁOWA KRAINA

*Jakie korzenie tu tkwią, jakie gałęzie rosną
Z tych Sumiennych rumowisk? O synu człowieka,
Rzec nie potrafisz ni zgadnąć, bo ty znasz jedynie
Stos pokruszonych obrazów, i słońce tam pali,
I martwe drzewo nie daje schronienia, ulgi świerszcz,
Ni suchy kamień dźwięku wody. Cień
Jest tylko tam, pod czerwoną skałą
(Wejdziesz w ten cień podczerwona skałą).
Aja pokaż ci coś, co różni się tak samo
Od twego cienia, który rankiem podąża za tobą,
I od cienia, który wieczorem wstaje na twoje spotkanie.
Pokaż ci strach wgarstce popiołu.*

Thomas Stearns Eliot, *Jałowa Ziemia*,
przekład: Czesław Miłosz

HISTORIA

Jałowa Kraina nie zawsze zasługiwała na swoją nazwę, dawno temu, jeszcze przed nadejściem człowieka, był to kraj mlekiem i miodem płynący. To właśnie bujne łąki, gęste lasy i drzewa o owocach niespotykanej różnorodności, jak i duża ilość zwierzyzny spowodowały, iż elfy zdecydowały się wybudować tam swój port - Sith Rionnasc'namishathir (rok -4550 wedle kalendarza Imperialnego). Stada liczące setki niespotykanych już w Starym Świecie zwierząt, podróżowały przez równiny, a było ich tak dużo, iż cytując zapisy elfich historyków „ślepiec nie mógł wystrzelić strzały w niebo, nie przynosząc przy okazji pożywienia dla stu pośród swego ludu”.

W dniach przyjaźni i krasnoludy odwiedzały miejsce zwane Tiwaz-Katalhiyyk („Odpoczynek przy Końcu Podróży”) by handlować swoimi górniczymi dobrami z elfami lub wymieniać je na rzadkie materiały zza morza i piękne elfie wyroby. Jak więc wyraźnie widać - Jałowa Kraina tętniła życiem, aż do chwili, gdy między tymi dwoma dumnymi rasami doszło do wojny. Po wielkiej bitwie około roku 1502, według kalendarza Imperium Sith Rionaasc'namishathir została zdobyta przez krasnoludy i zniszczona. Nie trzeba było długo czekać na przybycie zła...

Jako pierwsi pojawili się skaveni, którzy kopiąc swe tunele w poszukiwaniu spaczenia napotkały na opuszczone kopalnie krasnoludzkie i wyszli na zewnątrz, szerząc śmierć i zniszczenie. W krótkim czasie zatruili wodę, wyrznęli stada zwierząt i wycięli lasy. Nieliczne ocalałe elfy, krasnoludy, a także ludzie starali się zatrzymać najeźdźców i nie dopuścić do dalszego pustoszenia krainy. Jednak to nie oni zatrzymali pochód skavenów, lecz istoty niewiele od nich lepsze - fimiry. Fimirom wcale nie przeszkadzał fakt niszczenia kraju przez szczuroludzi. Woleli jednak dokończyć go sami. Po prostu mieli inną wizję, jak to ma wyglądać.

Nikt nie wie, jak długo trwała ta walka. Skaveni budowali swoje zamki i spychali fimirów na brzeg morza - tam zaś wydarzyło się coś, co zmieniło całą krainę w to, czym jest dzisiaj. Nie wiadomo czy kataklizm wywołały fimiry traktując go jako swoją ostateczną broń, czy też winni byli skaveni, chcący przypieczętować swoje zwycięstwo. Niewątpliwym faktem jest jednak to, iż prawie doszczętnie zniszczył on obie armie. Magiczna burza porwała ze sobą zarówno warownie fimirów jak i skaweńskie zamki, rozcierając je na proch. Wszystko ucichło wraz z nadejściem świtu. Gruby kożuch mgły pokrył całą krainę, ziemia wyglądała jakby coś wysssało z niej wszystką energię. Nie było już lasów, jezior, zwierzyzny... Pozostała Jałowa Kraina.

Mniej więcej w tym samym czasie, z północy Starego Świata wyemigrowało ludzkie plemię Jutonów, pod wodzą na poły legendarnego Mariusa. Historycy przypuszczają, iż powodem ich wędrówki była wyniszczająca wojna z plemieniem Teutongenów, z kolei inni mówią iż powodem była kłótnia o piękną kobietę imieniem Agape, jeszcze inni przebakują o wypełnianiu misji danej przez boga imieniem Olovald. Na szczęście wszyscy uczeni zgadzają się co do jednego - około roku -20 kalendarza Imperium Jutonowie dotarli do Jałowej Krainy.

Tam natknęli się na niedobitki fimirów. Rozpoczęła się nowa wojna. Obydwie rasy wiedziały, że żadna z nich nie zadowoli się częściowym zwycięstwem, w związku z tym walczone bez pardonu, nikt nie okazywał miłosierdzia i nikt o nie prosił. Liczyło się tylko totalne zniszczenie przeciwnika, często dochodziło do masowych rzezi i pacyfikowania całych obszarów. Kroniki podają, iż ostateczna bitwa rozegrała się w okolicach roku -10 kalendarza Imperium, gdy dwie armie spotkały się w ruinach twierdzy morskich elfów. Szczegóły tego starcia znamy z poematu pewnego elfiego poety. Jego imię nie przetrwało, znamy tylko przydomek „Maykosh”. Najstarsze fragmenty epopei pochodzą z VI wieku i opowiadają o zwycięskim pojedynku Mariusa z królową fimirów, który odbył się w miejscu zwanym Slagveldsrots („Skała Bitwy”). To właśnie tam wódz ogłosił się królem Jutonsryk („Królestwa Jutonów”), objął też w swoje posiadanie moczary i ziemię pomiędzy lasami i morzem. Na ruinach Sith Rionasc wybudował miasto, nazwane - prawdopodobnie od jego imienia - Marienburgiem.

Następny okres ginie w pomroce dziejów i wiadomo o nim bardzo niewiele. Wiedza o plemieniu pochodzi głównie z krypt znajdujących się w Katedrze Mannana, gdzie na jednej z kolumn wykuto imiona królów i ich największe osiągnięcia, z których obecnie, już tylko niektóre dają się odcyfrować. Na pewno wspomina się tam o Euriciusie Mariusoonie i komecie, która pojawiła się za jego panowania, potem

badaczom udało się odczytać informacje o dwunastu synach Gijsberta Mannelykheida i jego żony znanej jako Grootneus („Duży nos”).

Jutonowie próbowali kolonizować nieprzyjazne ziemie, a szczególnie żyzne rejony wokół rzeki Reik. Musimy sobie zdać sprawę, iż w tamtych czasach pod słowami „król” i „królestwo”, tak naprawdę krył się wódz wioski zbudowanej na ruinach starszej fortecy. Kolejne to krótka wzmianka w kronikach poświęconych Imperatorowi Zygmuntowi II „Zdobycy” mówiąca o kampanii przeciwko „barbarzyńcom z pasczy Reiku” odbytej wiosną i latem roku 501. Armia Imperium zmiotła opór Jutonów, nic więc dziwnego, że Bram - aktualny król - złożył hołd Cesarstwu. Jak czytamy w kronikach, miłośni Imperator wówczas „...nie tylko nie spalili ich twierdzy i nie zrobił z niej dworku, ale ukochał ich jak Dzieci Pierworodne i uczynił ich króla baronem i wasalem Imperium nazywając nową prowincję Weysterlandem. Także ukazał Jego miłość do wszystkich Dzieci Sigmara”.

Jałowa Kraina to przede wszystkim Marienburg, pozostałe rejony są niegościnne i niewiele tam ludzkich osad. Zajmiemy się więc teraz przede wszystkim jego dziejami.

Dzięki handlowi rybami i solą miasto szybko się bogaciło. Niestety, bogactw tych zapragnęli też Norsmeni. Pierwsze drakkary pojawiły się już w roku 613, a dziewięć lat później Marienburg został złupiony i spalony.

Mieszkańcy Jałowej Krainy nie poddali się losowi. Podpatrując swoich wrogów i ich sposób żeglowania, co jakiś czas urządzali własne wyprawy, aby zrewanżować się najeźdźcom. W tych niespokojnych czasach wiele traktatów pokojowych zostało złamanych, wiele razy zapłacono okup za spokój przed najeźdźcami. To wszystko coraz bardziej związywało Marienburczyków z morzem.

Zaczął się okres wielkich wypraw morskich i nawiązywania kontaktów handlowych. Statki wypływały ze stolicy, by wozić towary do miast i miasteczek na wybrzeżach Bretonii, Estalii i Tilei. Udało nawet im się nawet przepłynąć Morze Szponów i dotrzeć do portów Albionu oraz Arabii. Początkowo, handlem morskim zajmowały się rodziny szlacheckie, jednakże po jakimś czasie, podobnie jak w Imperium, oddały handel w ręce mieszczaństwa. Dało to mu niespotykaną szansę zdobycia władzy i bogactwa. W bardzo krótkim czasie powstały Domy Kupieckie, które zaczęły konkurować ze szlachetnie urodzonymi. Po pewnym czasie

okazało się, iż ich wpływy były tak wielkie, że klasa średnia zaczęła się dopominać o swoje miejsce w organie doradczym barona - Stadsraad, który do tej pory składał się wyłącznie ze szlachty i duchowieństwa. Na początku baron, rzecz jasna, kategorycznie się nie zgodził, wygłaszając pogląd, iż „przyznanie ludowi prawa do rządzenia to jak oddanie Chaosowi kluczy do Starego Świata”, jednak gdy wyszło na jaw, że pałac barona został wybudowany za pieniądze pożyczone od Stowarzyszenia Kupców, szybko zmienił zdanie i udał się renegocjować warunki spłaty. Mniej więcej w tym samym czasie Olovalda przestano czcić jako boga i uznano za sługę Mananna. Historycy przystąpili do niełatwego zadania powiązania dziejów swego ludu z nowym boskim patronem. Działo się to w roku 1102.

Wydarzeniem, które na zawsze odmieniło Marienburg, czyniąc z niego jedno z najważniejszych miast Starego Świata była wizyta w roku 2150 okrętu morskich elfów, zwanego *Lugh-soll-Siaisullann - Kryształowy Blask Słońca na Morskiej Fali*. Do portu wrócili jego dawni właściciele. Baron von Hoogman nie zmarnował swojej życiowej szansy i od razu siadł do negocjacji z Sullandielem Fartraderem, jednym z przywódców morskich elfów. Razem z nim rozmowy prowadził główny kapłan boga Haendryka i głowy największych Domów Kupieckich. Wynikiem dwutygodniowych pertraktacji był Układ o Przyjaźni i Handlu, w którym czytamy:

Niech będzie znane pośród ludzi wszystkich czasów, że:

- *Domy Kupieckie Westerlandu stają się wyłącznymi przedstawicielami elfów z Ulthuanu na wszystkie dobra Nowego Świata, przywożone do Starego.*
- *Elfy z Ulthuanu zgadzają się zapewnić pomoc zbrojną i magiczną dla tej baronii na czas wojny*
- *Elfy z Ulthuanu będą od tej pory naszymi wyłącznymi przedstawicielami w sprzedaży dóbr Starego Świata w Nowym*

W zamian za te zapewnienia, My, Matteus van Hoogman, baron Westerlandu, baron Marienburga, Pierwszy Pan Morski w Imperium, Strażnik Nadbrzeża i Ziemi Przyległych, ofiarowujemy Wysokiemu Królowi Ulthuanu w wieczystą suwerenność wyspy Geldem, Zeeburg, Oranjekoft, Rijksgebouw, Vlotshuis i Westerleer, gdzie może budować domy dla swego ludu i porty dla swoich statków, tak długo, jak warunki tego układu będą dotrzymywane.



Wszystkiego tego dokonano siedemnastego dnia Emtezeit, 2150 Kalendarza Imperialnego, biorąc na świadków Mannana, Sigmara i Haendryka.

Po czasach prosperity nadszedł kryzys. Był rok 2301 i Chaos znowu przypuścił atak na Stary Świat. Ostatni baron Westerlandu - Paulus van der Maacht zmarł bezpotomnie, walcząc za Magnusa w dalekim Kislevie. Nie było dziwne, iż każdy ród chciał objąć władzę w jednej z najbogatszych baronii Imperium. Szpiegzy donosili, że kilka prowincji Rzeszy zaczęło szykować wojska do wyruszenia na zachód, genealodzy zaś nerwowo przeszukiwali biblioteki w poszukiwaniu najlepszego kandydata na nowego pana Marienburga.

Magnus, pragnący zapobiec wybuchowi walk o spadek po van der Maachcie, podjął niezwykłą decyzję. Po wielu dniach i nocach spędzonych na modlitwie i rozmyślaniach przyjął propozycję przybyłego doń poselstwa najbogatszych kupców Krainy. Zgodził się, aby baronią nie rządził żaden wielmoża, tylko Dyrektoriat złożony z Domów Kupieckich Marienburga. Baronia została przemianowana na Prowincję Westerlandu - wydawało się, że nastaną długie lata pokoju.

Władcy Imperium nie docenili jednak potęgi oraz przebiegłości Dyrektoriatu. Kupcy postarali się skupić jak najwięcej władzy w swoich rękach. Pieniądze stanowiły ich najpotężniejszą broń. W 2378 roku Domy Kupieckie ustanowiły swoje prywatne milicje, znakomicie radzące sobie z piratami, a garnizon imperialny został rozwiązany. Następną udaną „batalią” było doprowadzenie do wycofania Drugiej Floty Imperium, która od ponad tysiąca lat stacjonowała w Marienburgu. Dokonano tego, jak zwykle, przy pomocy pieniędzy... Imperator Leopold był szczęśliwy, mogąc przeznaczyć swe skąpe fundusze na coś innego niż flota z Marienburga, jako że stale potrzebował ich na tłumienie wewnętrznych rewolt. Nikogo nie zdziwił fakt, że większość marynarzy i statków ze świeżo rozwiązanej floty została przejęta przez Domy Kupieckie.

Wkrótce potem, w 2399 roku, Dyrektoriat wyręczył przedstawicieli Rzeszy w zbieraniu podatków, opłat portowych, ceł i wyłapywaniu przemytników. Od tej pory każdy pens idący do skarbcza Imperium, najpierw przepływał przez Dyrektoriat. Marienburgczycy działali tak skutecznie, że jak głosiła obiegowa plotka, gdy nie złapano dostatecznie dużej ilości przemytników, zabierano się za niewinnych ludzi. Altdorf był wniebowzięty - nie robiąc już praktycznie nic i nie wydając swoich pieniędzy, ciągnął z Westenlandu wielkie zyski.

Idylla skończyła się za rządów Imperatora Dietera IV, ostatniego z Unfahigerów, który nałożył duże podatki na piwo i kiełbaski, by sfinansować swój najazd na Księstwa Graniczne. Wywołało to wielkie niezadowolenie. Dyrektoriat uzna, że nadszedł czas by mieszkańcy Jałowej Krainy wzięli wszystkie sprawy w swoje ręce. Stadsraad ogłosiła niepodległość Westerlandu.

Cesarz Wilhelm III nie przyjął jej do wiadomości, jednak po trzech nieudanych ekspedycjach, i po sromotnej przegranej Bitwie Na Mokradłach, kiedy z pomocą

Marienburgczykom pospieszyły morskie elfy, Rzesza musiała ustąpić. Dwudziestego dnia miesiąca Kaldezeit 2429 roku, Westerland stał się niepodległą, Jałową Krainą.

MIASTO

Marienburg jest miastem mostów, zatłoczonych wysp i kanałów, zbudowanym na ruinach dumnego portu morskich elfów - Sith Rionnasc'namishatir („Twierdzy Gwiezdnego Klejnotu Piaszczystego Wybrzeża”). Nie leży wysoko nad powierzchnią morza - starsze części wystają nad nią zaledwie sześć metrów (takie jak na przykład Oudgeldwijk, Dzielnica Świątyń, czy miasteczko akademickie), natomiast część młodsza, położona bliżej murów i zamieszkała przez biedotę (Doodkanaal, Równiny) jest regularnie, raz w roku, zalewana przez niespokojne wody Morza Szponów, rujnujące tych, którzy i tak mają już niewiele.

Przez tysiąc lat swego istnienia, Marienburg był wiele razy „nadbudowywany”. Budynki rosły w górę, a rodziny szlacheckie zawsze starały się, aby to ich rezydencje były ciut wyższe od innych, co miało pokazać ich status i potęgę. Jednak mimo wyraźnych edyktów władców ówczesnego Westerlandu, nakazujących wypełnić stare pomieszczenia zaprawą, niewiele rodzin wykonywało te polecenia. Doprowadziło to do powstania piwnic, podpiwniczeń i całego systemu podziemnych przejść, które używane są zarówno przez „uczciwych” Marienburgczyków, jak i wszelkiej maści przemytników, rzeźmieszków i kultystów, gdy chcą oni niezauważenie przemieszczać się w mieście. Ostatnimi czasy miasto obiegły też plotki o dziwnych istotach przemierzających kanały i dziwnych zgonach hersztów band przemytników, mających swe siedziby w podziemnej części miasta.

Rolę arterii komunikacyjnych, oprócz małych i ciasnych uliczek, pełnią też liczne kanały. Są ich tam setki, a tylko nieliczna część z nich ma swoje nazwy i jest oznaczona na mapach. Stąd wzięło się popularne w Imperium powiedzenie - „Marienburgczyk nigdy nie wybierze drogi, podczas której nie mógłby się zmoczyć”. Największym z kanałów niewątpliwie jest Rijksweg, który przecina miasto na połowy i jest głównym szlakiem żeglownym dla statków i barek wpływających do prywatnych doków rodzin kupieckich. Z kolei, Noordmuur to kanał chętnie używany przez kupców i rzemieślników prowadzących interesy w dzielnicy rządowej i handlowej. Ponurą sławę ma wysunięty najbardziej na południe Doodkanaal, znany również jako Martwy Kanał, płynący przez najuboższe dzielnice miasta. Nikogo tam nie widzi widok płynących śmieci, nieczystości, a nawet trupów. Smród wody przyprawia o mdłości. Marienburgczycy mawiają, że Doodkanaal jest tak gęsty od brudu, że można go przemierzyć suchą nogą.

W mieście otoczonym bagnami, problemy z przestrzenią mieszkalną dają się wyraźnie odczuć. Nie dziwi więc nikogo, że ludzie budują swoje domy i sklepy gdziekolwiek się da. Niektóre z ulic przypominają

bardziej tunele, a nadbudówki budowane na nadbudówkach przydają kamienicom groteskowych kształtów, będących jednym z charakterystycznych widoków miasta. Najbardziej znane są jednak chyba „dzielnice mostowe”, takie jak np. Most Trzech Pensów, gdzie domy stoją wprost na przeprawie.

Największe dwa mosty Marienburga to Niedebrug, będący jedynym połączeniem między Wysoką Wieżą i główną wyspą Suiddock oraz most Hoogburg, którego olbrzymi łuk, pod którym mogą przepływać nawet dalekomorskie żaglowce, widoczny jest z bardzo daleka. Przeprawa ta wiedzie z Wyspy Wysokiej Wieży do Dzielnicy Pałacowej. Jest to chyba najbardziej

zadbany most w Marienburgu, jako, że jako jedyny łączy jego północną i południową część.

Opisując miasto nie sposób nie wspomnieć o Vloedmuur, czyli wielkim murze opasującym cały Marienburg. Stanowi on główną zaporę przeciw powodziom i atakom wrogów. Zbudowano go na fundamentach muru broniącego dawnego portu morskich elfów, jednakowoż dodano też wielkie bramy (Oostenpoort, Westenpoort i Strompoort) w miejscach przecięcia obwarowań przez rzekę Reik. Od strony ujścia Reiku, czyli tak zwanego Manaaspoort Zee, miasta broni potężna forteca, służąca też za więzienie. W murze zamontowano też potężne krasnoludzkie pompy, nie

DZIELNICE MIASTA

Nazwa w dialekcie

Jałowej Krainy

Arabierstad

Doodkanaal

Tłumaczenie

Miasto Arabów

Martwy Kanał

Krótki

opis

Prohibicja, świetni prywatni nauczyciele.

Najgorsze slumsy, budzące strach i obrzydzenie, zamieszkiwane przez umierających i najbiedniejszych.

Dwergsbezit

Elfsgemeente

Goudberg

Guilderveld

Posiadłość Krasnoludów

Miasto Elfów

Złote Wzniesienie

Pole Gildii

Prawie w całości zbudowane z kamienia.

Enklawa Morskich Elfów, autonomia.

Modna dzielnica bogatych ludzi.

Obiecujące przedsiębiorstwa i banki. Usługi dla bogatych.

Handelaarmarkt

Indierswijk

Kisleviersweg

Kleinmoot

Kruiersmuur

Luigistad

Messteeg

Nipponsstad

Targ Handlarzy

Dzielnica Indyjska

Kislevska Droga

Małe Zgromadzenie

Ściana Bagażowych

Miasto Luigich

Aleja Noży

Miasto Nipponczyków

Drobni kupcy, dobra reputacja.

Handlarze przypraw, służba i magicy.

Najemnicy i robotnicy.

Dzielnica Halfingów.

Dzielnica starej klasy robotniczej. W zaniku.

Mieszkają tu Tileańczycy.

Dzielnica Estalijczyków, brutalne walki gangów.

Pracownicy, rybacy. Często zatrudniani u elfów jako służba

Noord Miragliano

Noordmuur

Noormanswijk

Ostmuur

Północne Miragliano

Północna Ściana

Miasto Norsów

Wschodnia Ściana

Tileańczycy z Miragliano. Częste bijatyki z Tileańczykami z Remas.

Wyższa klasa średnia, konserwatyści, wyznawcy Manaana i Haendryka.

Żeglarze, pracownicy doków, najemnicy. Częste długotrwałe walki między rodami.

Klasa średnia. Odbývają się tu mistrzostwa w piłce wodnej.

Oudgeldwijk

Paleisbuurt

Remasweg

Rijkspoort

Schattinwaard

Suiddock

Tempelwijk

Stare Pieniądze

Dzielnica Pałaców

Droga Remas

Brama Reiku.

Gród Skarbów

Północny Dok

Dzielnica Świętyń

Domostwa dawnej arystokracji.

Siedziba władz.

Tileańczycy z Remas. Bijatyki z Miragliańczykami.

Robotnicy i rybacy.

Niewielu mieszkańców, głównie magazyny.

Port, ruchliwy, ale brudny.

Tu znajduje się wyższa uczelnia, Kolegium Barona Henryka.

Vlakland

Wijnzak

Winkelmarkt

Zijdemarkt

Równina

Bukłak Wina

Targ rzemieślników

Jedwabny Targ

Biedota, częste powodzie.

Dzielnica Bretończyków.

Niższa klasa średnia.

Dzielnica Kitajczyków. Jedwab wysokiej jakości. Niewielkie banki.

dopuszczające do zalania miasta. Ich wyloty od strony bagien zamknięto potężnymi kratami.

W roku 2500 kalendarza imperialnego, liczba mieszkańców Marienburga szacowana była na 135 000 głów rodzin, podczas gdy pozostałych mieszkańców Ziem Jałowych zawierała się w 15 000.

Niewielu wie, to że pod Marienburgiem znajduje się czwarte co do wielkości miasto skavenów. Pogłoski mówią o zbliżającej się armii fimirów. Czyżby starzy wrogowie chcieli dokończyć swoją wojnę?

MORZE

Marienburg znajduje się nad Morzem Szponów, które nie należy do przyjemnych miejsc. Często szaleją tam sztormy, wody niespokojne i zdradliwe - jak mawiają marienburscy żeglarze „tylko szalone elfy i Norsmeni pływają tam zimą”.

Zatoka nad którą znajduje się miasto, nosi miano Ma-naasport Zee. Od dawien dawna akwen ten żywił mieszczan. Pełen jest wszelakich ryb (w tym rekinów, które czekają tylko na nieuważnych rybaków) mieszkają tam też foki (obecnie prawie doszczętnie wytępione).

Tam też wpływają statki handlowe zmierzające do Marienburga. Drogę wskazują im latarnie, z których najważniejsze to Fort Wygody, Zbójecka Skała i Broekwater, jednak nie można nie wspomnieć o ogniskach rozpalanych każdej nocy na wybrzeżu, które wabia statki na zdradzieckie skały, by stały się łupem rabusiów, zwanych „mrówkami”.

Drugą rzeczą nierozdzielnie związaną z morzem są piraci. Zresztą przy takim nagromadzeniu statków kupieckich i pieniędzy, zawsze znajdzie się ktoś, kto będzie chciał je w nieuczciwy sposób zdobyć. Co prawda po udanej akcji w roku 2378, piracki proceder prawie zanikł, jednak obecnie rabusie znów podnoszą głowę i stają się coraz bardziej bezczelni. Swe porty i przystanie zakładają wśród licznych wysepek u wybrzeży Morza Szponów. Między Domami Kupieckimi a piratami trwa zaciekła, bezlitosna wojna. Po obu stronach barykady walczą okrutnicy i mordery, jedyne co odróżnia ścierające się „armie” to pracodawca.

MIESZKAŃCY

Typowego Marienburczyka mieszkańcy Imperium wyobrażają sobie jako niskiego człowieczka o wiecznie rozbieganych oczach, potrafiącego sprzedać śnieg Norsmenowi, a Tileańczyka namówić do kupienia jego własnego wina i zapłacenia prowizji od pośrednictwa.

Marienburczycy są ciągle w ruchu. Życie w mieście handlu nauczyło ich, że ten kto jest pasywny przegrywa, dlatego starają się wykorzystać każdą nadarżającą się okazję do tego, by przy jak najmniejszym wysiłku kosztem zarobić (zwykle kosztem kogoś).

O ile mieszkańcy miasta to kosmopolici, gotowi zaakceptować prawie każdego (a nuż da się na nim zarobić?), mieszkańcy pozostałej części Jałowych Ziem są bardziej konserwatywni i o wiele mniej przyjaźni

nastawieni do obcych. Nie mają wszak łatwego życia, wiele pracują, boją się też skavenów i fimirów.

Kalendarz Jałowej Krainy nie różni się zbyt wiele od Imperialnego. Jedyną różnicą jest zmiana nazwy szóstego dnia z Konistag (Dzień Króla), na Guilstag (Dzień Glidii), co zawsze bardzo drażni ważne osobistości Imperium.

Przyjmowana jest prawie każda moneta (o ile zga-dza się jej waga), bez problemu można też wymienić pieniądze. Mennica Miejska znajduje się w pobliżu rezydencji głównego rządcy Marienburga, a moneta tam bita, tak zwany gilder, jest powszechnie akceptowana w całym Starym Świecie. Moneta ta ma na awersie wizerunek syreny z workiem pieniędzy w jednej ręce i mieczem w drugiej ręce, na rewersie zaś wytłoczona jest data wybitcia i wartość monety. Mimo, iż 1 korona jest równa jednemu gilderowi, to podróżnym na tyle naiwni by wymienić pieniądze, wmawia się, iż oficjalny kurs wynosi 19 gilderów za jedną koronę. Oczywiście, o rzeczach takich jak 10% dla kantoru za przeprowadzenie transakcji już nie trzeba wspominać.

Wymowa mieszkańców Jałowej Krainy jest śpiewna, jakby nerwowa, przypomina staccato, jest również bardzo śpiewny. Kolejną charakterystyczną cechą jest obfita gestykulacja. Tuziemcy niemalże mówią rękami. Ich mowa jest oszczędna. Nie marnują słów. Przechodzą od razu do sprawy - punkt po punkcie.

POLITYKA ZAGRANICZNA

Choć Jałowa Kraina nie posiada żadnych większych kopalni srebra, czy złota, (a jak powszechnie wiadomo ryby nie stanowią o potęgę ekonomiczno-militarną) Dyrektoriat Marienburga można by porównać do linoskoczka idącego po linie nad kanałem pełnym głodnych lwów. Wszyscy sąsiedzi zazdroszczą mu swobodnego dostępu do całego kontynentu posiadanego za pośrednictwem Reiku. Ryzyko na szlakach lądowych jest tak wielkie, że bardziej opłaca się transportować towary z Magritty do Talabheim przez Marienburg, niż poprzez Bretonię i Szare Góry. Podobnie jest, jeśli chodzi o handel ze wschodem, nawet Kislewem. Całym bogactwem Marienburga jest więc jego położenie oraz szerokie wpływy w wielu krajach kontynentu. Jak szerokie, niech zobrazują przykłady.

Pierwszy to oskarżenie, któremu Dyrektoriat stanowczo zaprzecza, jakoby wybór cesarza Karla Fran-za został dokonany dzięki łapówkom. Drugim jest oczyszczenie z goblinoidów Przełęczu Bieljewrota w Kislewie, które zostało sfinansowane przez kupiecki ród van der Kuypers z Marienburga.

Dyrektoriat nigdy nie miał szczególnych problemów z wykorzystywaniem swojej władzy. Kiedy Imperium uderzyło na Jałową Krainę, Marienburg zablokował handel na Reiku, co spowodowało wielką falę protestów mieszczan i kupców w całym Imperium i zmusiło Wilhelma II do zmiany planów, jakie miał w stosunku do Westerlandu. Gdy zaś król Bretonii Henri'le Unredi' szykował się do podboju Jałowej Krainy, na- gle ze zdziwieniem zorientował się, iż jego przyszły

przeciwnik zdołał zatrudnić wszystkich dostępnych na rynku najemników.

Zdziwiłby się jednak ten, który twierdzi, że Marienburg polega wyłącznie na pieniądzu. Każdy z Wielkich Domów utrzymuje całkiem spore wojsko, Dyrektoriat zatrudnia mnóstwo najemników głównie z Tilei, Kislevu i Norski, a flotę wspierają świątynie Mannana oraz elfy zamieszkujące w mieście.

Przyjrzyjmy się sąsiadom Jałowej Krainy.

BRETONIA

Władcy Bretonii od wieków uważali Jałową Krainę za swoją naturalną granicę i robią wszystko, aby włączyć ten kraj w spis swoich posiadłości. Tamtejszy król tańczył z radości, gdy Marienburgowi udało się wyrwać spod władzy Imperium, radując się z upokorzenia Cesarza, jak i otwierających się możliwości podboju. Główne działania Bretonii to aktualnie sabotaż, szpiegostwo i sianie niepokoju.

Wywiad działa w dwie strony - nie tylko zbiera informacje potrzebne do podboju, ale prowadzi też sekretną wojnę przeciwko szpiegom Imperium.

Także porty Bretonii chcą zobaczyć upadek i upokorzenie Marienburga. Hrabio wie du UAnguille z zawiścią spogląda na zawijające tam statki morskich elfów i nie chcą zrozumieć, iż powodem mogą być na przykład niższe ceny i podatki - otwarcie mówią o łapówce wręczanej ponoć przez miasto. Zawiść nie zna granic... Podobno też pogłoski o wynajmowaniu przez Bretończyków kaperów grasujących na handlowych szlakach Jałowej Krainy też nie są bezpodstawne.

Wyjątek stanowi port Brionne, który handluje z Marienburgiem bardzo intensywnie. Mimo noszonego przezeń miana „Miasta Złodziei” większość interesów załatwiana jest legalnie - choć sporo towarów pochodzi ze statków wypływających z portów konkurencyjnych dla Marienburga... Niektórzy szepczą również o przedstawicielach Domów Kupieckich handlujących w Brionne niewolnikami

Rzecz jasna, oficjalnie Brionne jest wrogiem Marienburgowi, podobnie jak reszta bretońskich portów.

IMPERIUM

Szlachta Imperialna zachowuje się tak, jakby Jałowa Kraina dalej była częścią Cesarstwa. Marienburg jest dla Imperium zbyt ważny, żeby go sobie tak po prostu „odpuścić”. Już dawno dano jasno do zrozumienia królowi Charlesowi, że zajęcie przezeń miasta będzie równoznaczne z wypowiedzeniem wojny Imperium. Cesarz dobrze wiedział, co robił. Już raz armia pod

dowództwem barona L'Anguille *zajęła* Marienburg co spowodowało blokadę imperialnych szlaków handlowych i pogrążenie się gospodarki w chaosie.

Mimo namów i płomiennych przemówień Wielkiego Teogonisty, cesarze już dawno porzucili pomysł ponownego zajęcia Jałowej Krainy. Zbyt dobre mają układy z Domami Kupieckimi, za bardzo są zależni od udzielanych przez nie pożyczek. Wojna oznaczała by tylko kolejną blokadę ekonomiczną Imperium, koniec łatwych pieniędzy, konieczność podniesienia podatków, i co za tym idzie, bunt chłopów.

Wbrew pozorom, sąsiedztwo niepodległej Jałowej Krainy jest dla Imperium korzystne. Co prawda, podatki stamtąd nie spływają do Altdorfu, ale też nie trzeba wydawać pieniędzy na utrzymywanie kolejnej masy urzędników, żołnierzy itd. Obecnie, jedynymi działaniami Imperium na terenie Marienburga jest „uprzyjemnianie życia” wywiadowi Bretonii oraz przekazywanie Altdorfowi planów Dyrektoriatu.

ULTHUAN

Ulthuan to gwarant niepodległości Jałowej Krainy. Jego potęgą równoważy zapędy zarówno Imperium, jak i Bretonni, a niewielu jest takich, co chcieliby ryzykować zbrojną konfrontację z potęgą morskich elfów. Tylko głupiec twierdziłby też, iż leśne elfy pozostałyby neutralne podczas takiej wojny.

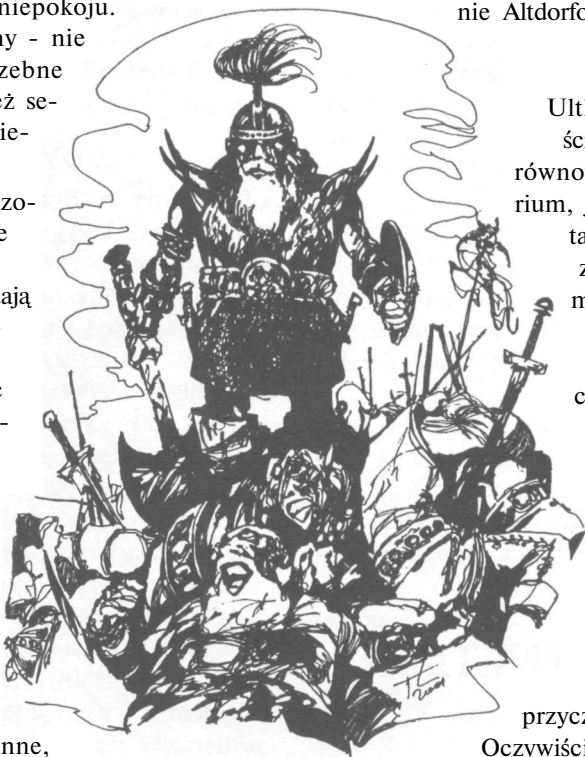
Tak naprawdę, to nikt za bardzo nie rozumie, dlaczego Ulthuan zgodził się bronić Marienburga. Najprawdopodobniej chodziło głównie o pośrednictwo w handlu staroświatowców z koloniami w Nowym Świecie, a także o stworzenie sobie przez elfy przyczółka na Starym Kontynencie. Oczywiście, stoi za tym też polityka...

Wystarczy wspomnieć władcę Middenlandu, który kilka lat temu zaczął gromadzić armię, by zabrać trochę ziemi krnąbrnym elfom, lecz szybko z tego zrezygnował, gdy odwiedził go poseł z Marienburga.

INNI

Bardzo dobre stosunki utrzymuje Marienburg z tileańskimi państwami-miastami, traktując je jako niezłych partnerów handlowych. Podporą tego swoistego paktu o nieagresji jest również to, iż Jałowa Kraina nie stara się zdominować handlu na południowych wodach, lecz w wynajmuje w tym celu statki i załogi od miejscowych armatorów. Pragnąc zachować dobre stosunki z całą Tileą, Dyrektoriat nie faworyzuje żadnego z państw-miast, co oczywiście nie oznacza braku prób subtelnej manipulacji i wpływania na ich politykę.

„Na przyjaciela mego wroga należy uważać” — tej zasady trzyma się w kontaktach z Marienburgiem Estalia.



Jej mieszkańcy są podejrzliwi i zazdrośni. Monopol Jałowej Krainy na handel z Nowym Światem i ciągnięcie z tego profity aż biją po oczach, estalijskie statki są też podejrzanie często atakowane przez flotę Brionne, a ich towary dziwnym trafem lądują potem na marienburskich targowiskach. Plotka głosi, iż Estalijczycy bardzo poważnie rozważają możliwość ataku na Brionne i wynajęcia kaprów do walki z flotą Marienburga.

Tylko Magritta, jako państwko rządzone przez kupców, ma zdrowe podejście do spraw handlu. Pieniądz nie śmierdzi, a interesy to interesy... Tamtejsze statki często wpływają do Marienburga, wioząc towary między innymi z Kitaju oraz Arabii.

Kislev leży daleko od Marienburga, statki z Erengradu rzadko płyną za Jałową Krainę, a obiegowa opinia głosi iż gubią się, gdy tylko przestają widzieć linię brzegową.

Wielkim problemem Kislevu i cara Radiana Bokha jest nieustanne zagrożenie atakami Chaosu od północy, band hobgoblinów i nomadów od wschodu, nie mówiąc już o groźbie wojny domowej. Rząd carski wydaje fortuny na zatrudnienie i opłacanie żołnierzy. Wiedząc, iż podwyższenie podatków zaowocuje buntami chłopskimi, zaciąga spore pożyczki u bogatych marienburskich rodzin.

Norska - były wróg Jałowych Ziem, wymaga innego potraktowania. Kolejni ambasadorzy i władcy Jałowej Krainy nie na darmo przekonywali jej władców o korzyściach płynących z handlu i łupienia innych. Teraz mieszkańcy Jałowych Ziem są częstymi gośćmi na targowiskach Norski.

Kontakty z Arabią ograniczają się do handlu. Tamtejsi władcy po prostu boją się, iż dziwna idea „rządu ludu” może skusić i ich poddanych, dlatego starają się ograniczyć inne kontakty. Mimo to, Arabowie przypływają często do Marienburga, sprzedają tam przyprawy, oleje i jedwabie.

POLITYKA WEWNĘTRZNA

RZĄD

Marienburg odróżnia od reszty świata jedna zasadnicza rzecz: brak króla, książąt, hrabiów. Tamtejszy ustrój określany jest terminem „demokracja” niedawno wymyślonym w Kolegium Nawigacji i Magii Morskiej. Pojęcie to oznacza „rządy ludu”, dumę każdego Marienburczyka. Określenia typu: „nie potrzebujemy żadnego pajaca na drugą stronę monety” wcale nie należą do rzadkości. Jednak nie zawsze jest tak różowo, jak by się mogło wydawać. Po dokładniejszym przyjrzeniu się miastu, szybko można spostrzec, iż tak naprawdę w Jałowej Krainie rządzi kilkunastu najbogatszych kupców, którzy niezbyt przejmują się poczynaniami swoich maluczkich braci. Wszyscy są równi, ale niektórzy są równiejsi...

STADSRAAD

Stadsraad, czyli Rada Stanu mieści się w budynku położony w dzielnicy Peleisbuurt. Dzieli się na dwie

izby. Izba wyższa zwie się Rijkskamer i jest niczym więcej jak ospałą grupą kapłanów wszystkich ważniejszych religii, przedstawicieli władz uczelnianych i resztek starej arystokracji. Izba niższa to Burgerhof, który składa się głównie z reprezentantów rozmaitych gildii, tudzież społeczności Jałowych Ziem. Burgerhof spotyka się znacznie częściej niż Rijkskamer, jednakowoż brak mu powagi i kultury, nie są rzadkością bójki na sali obrad albo pijackie ekscesy niektórych posłów.

Mimo znacznej władzy (np. wydawania praw i edyktów, wszczynania śledztwa i wpływu na politykę) Stadsraad tak naprawdę służy wyłącznie do akceptowania edyktów i ustaw, które zapadają w Dyrektoriacie. Większość ustawodawstwa została przekazana gildiom i nawet, gdy wydaje się, iż to właśnie parlament wydaje jakieś krytyczne zarządzenia, tak naprawdę jest to odczytanie dokumentów przygotowanych dużo wcześniej przez naprawdę wpływowe frakcje miasta. Nie jest niczym dziwnym przekupstwo (szczególnie w Burgerhofie) i zwykle nawet podczas najbardziej zaciekle dyskusji, głosy równym strumieniem płyną w wykupionym kierunku.

DYREKTORIAT

Dyrektoriat jest organem wykonawczym Stadsraadu. Spotyka się na cotygodniowych spotkaniach, aby podjąć główne decyzje dotyczące linii polityki zagranicznej Jałowej Krainy. Jego obrady są otwarte, każdy obywatel może przyjść i w nich uczestniczyć, jednak głos mają tylko: przedstawiciele kultów Mananna, Vereiny, Shallyi i Haendryka, rektor Kolegium Barona Henryka oraz głowy dziesięciu najbogatszych Domów Kupieckich. Wnioski przechodzą większością głosów, z przesądzającym głosem Staadholdera. Wedle mieszkańców Jałowej Krainy jest to najbardziej prężna i najlepiej działająca instytucja w ich państwie. Oczywiście, rzeczywistość znów okazuje się być nieco odmienna.

Od czasów Magnusa prawie wszystkie miejsca w Dyrektoriacie zajmuje na stałe dziesięć rodzin handlowych, lub osoby przez nie podstawione. Jedynym sposobem by usunąć je z zajmowanego miejsca jest morderstwo, utrata majątku, wypadnięcie z klki najbogatszych lub publiczna utrata zaufania, ewentualnie skandal. Jak więc możemy łatwo wywnioskować między Domami Handlowymi istnieje mordercza konkurencja. Zazwyczaj walczą metodami legalnymi, lecz bardziej niecierpliwi lub ci o mniejszych skrupułach, posuwają się do brutalniejszych rozwiązań.

Tak naprawdę, Dyrektoriat działa w miarę sprawnie tylko z jednego powodu - wszystkie „jego” decyzje zapadają w sekretnych pokojach, daleko od wścibskich uszu i oczu. Jedno z takich miejsc otrzymało nawet swoją własną nazwę - Sala Konferencyjna i stało się miejscem spotkań szefów Wymiany Importowej i Eksportowej. To właśnie tam znajduje się rzeczywisty ośrodek władz Jałowej Krainy.

STAADHOLDER

Aby uspokoić szlachtę Imperium, która nie mogła się pogodzić, że była najbogatszą prowincją kraju rządzi

banda sklepikarzy, wszystkie wielkie Domy Kupieckie zgodziły się, aby wybrać spośród członków Dyrektoriatu jednego Staadholdera, który to „ma rządzić jako regent, dopóki nie odnajdzie się prawdziwy potomek szlacheckiego rodu van de Maacht”. Oczywiście nigdy żadnego nie znaleziono, o co zresztą bardzo stara się Dyrektoriat.

Staadholder jest wybierany na jednoroczną kadencję spośród Dyrektorów i zawsze (przynajmniej do tej pory) pochodzi z jednej z Wielkich Rodzin. Pełni tylko funkcje reprezentacyjne - jego zdanie przeważać może podczas nierozstrzygniętych głosowań, jednak nawet i to czyni rzadko, zawsze głosując zgodnie z wolą Domów Kupieckich. By utrzymać ten stan, Dyrektoriat (a właściwie dziesięć rodzin) na to stanowisko wybiera zawsze najmniej ambitną osobę. Mimo oczywistego działania w swoim i swojej rodziny interesie, żaden Staadholder nigdy nie zawiódł, ani nie zdradził Wielkich Domów Kupieckich.

Staadholder przyjmuje ambasadorów innych państw i reprezentuje Jałową Krainę podczas rozmaitych oficjalnych uroczystości. Jest zwierzchnikiem wojska, co daje mu władzę nad miastem, Strażą Rzeczną, Służbą Podatkową, najemnikami oraz milicją. W razie wojny może też dowodzić (co jednak nie wydarzyło się od czasu Wojny o Niepodległość). Staadholder jest również kapłanem Haendryka i Mannaana, choć są to tylko tytuły honorowe. Oczywiście tylko naiwny twierdziłby, iż sam pełni on te wszystkie funkcje. Głowa państwa ma pod sobą całą masę sekretarzy, pomocników, doradców, komisarzy, którzy zamiast niego dbają o porządek w państwie.

W siedzibie Staadholdera znajduje się sekretny pokój, do którego wejść można tylko z gabinetu regenta. Zajmuje go osobnik zwany Lokajem Pałacu, w rzeczywistości szef wywiadu Jałowej Krainy. Nikt tak naprawdę nie wie, ilu kupców zawijających do obcych portów, poza towarami gromadzi też informacje. Krążą plotki, iż Marienburg ma najlepszy wywiad ze wszystkich krajów Starego Świata.. Podobno jego szpiedzy są wszędzie, nawet w domach członków Dyrektoriatu. Tylko Staadholder wie o Lokaju i tylko jemu dostarcza on codziennie raporty. W mieście pełnym sekretów informacja jest warta więcej niż złoto.

POMNIEJSZE RADY I KOMISJE

Błędne byłoby stwierdzenie, iż Dyrektoriat i Stadsraad zajmuje się każdym aspektem życia w Jałowej Krainie. Byłoby to fizycznie niemożliwe, więc pracę tę zleca się osobom, którym sprawia ogromną radość: biurokratom. Stworzono więc całą hordę łóż, biur, gildii,

departamentów i rad, dużych i małych. Każda z nich ma własny statut, często kłóci się z innymi, i oczywiście wymaga od interesantów składania tysięcy formularzy. Niektóre z tych urzędów są tak stare, iż powód dla którego istnieją, został już dawno zapomniany. Nic dziwnego, że ten system wytworzył całą nową kastę ludzi, których jedynym źródłem utrzymania jest sztuka przeżycia w gąszczu nakazów, rozkazów i ustaw. Rzecz jasna, mowa o prawnikach...

Biurokraci są mistrzami w udowadnianiu swojej społecznej przydatności, dlatego jeszcze nie zdarzyło się, aby Stadsraad zlikwidował jakiś urząd z powodu małej efektywności (oczywiście, znaczącą rolę odgrywają tutaj prezenciki dla członków parlamentu). Przerost biurokracji sprawił, że w mentalności mieszkańców Krainy utrwalił się zwyczaj dawania łapówek. Czasami, wręcz wydaje się on podstawą funkcjonowania całego aparatu administracyjnego.

Najnowszym tworem biurokracji jest Rada Do Spraw Zdrowia Publicznego i Dzielnicy Świątyń (RDSZPiDŚ), na której czele stanęła Najwyższa Kapłanka Shallyi. To co wzbudziło ogólnokrajowe kontrowersje, to dość odważna teza, jakoby zarazy oraz choroby mogły mieć jakiś związek z brudną wodą w kanałach i wszelakimi insektami. RDSZPiDŚ wydaje niesamowite sumy na wynajmowanie ludzi do oczyszczania wody i spalania śmieci wyrzucanych poza obręb miasta. Co dziwniejsze, wskutek tych działań wyraźnie zmniejszyła się umieralność wśród mieszkańców Suiddocku. Nauczono ich też gotowania wody przed spożyciem i bardziej higienicznego trybu życia.

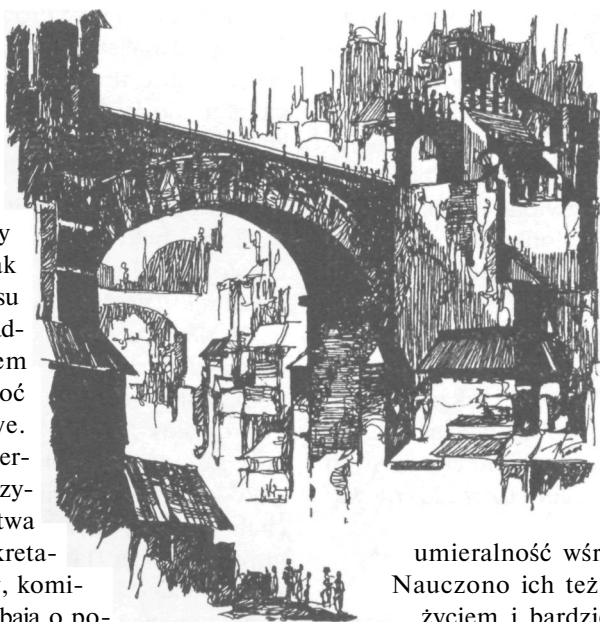
Wszystko to spowodowało, iż Gildia Lekarzy oskarżyła RDSZPiDŚ o skuteczne i celowe pomniejszanie ich dochodu. Sprawa trafiła do sądu.

Przy okazji też problem poruszono używania przez mieszkańców Elfiej Dzielnicy małych żywołaków wody, które przerzucają cały brud z ich kanałów do innych części miasta.

Całkiem aktywnymi urzędami są też rozmaite Komisje Straży, w których to zasiadają szanowani i zamożni obywatele miasta. Ich głównym celem jest zbieranie funduszy na działanie milicji, Straży oraz innych państwowych służb. Mają one prawo i przywilej ingerowania „w imię dobra publicznego” w rozmaite aspekty życia szarych mieszkańców.

GILDIE

Nie tylko Dziesięciu wie o tym, że trzymanie się razem jest opłacalne. Prawie wszyscy mieszkańcy zgromadzili się i założyli rozmaite gildie. Gildie mówią im jak ze sobą konkurować, jak żyć, kto może



gdzie handlować, żebrać czy kraść. Gildie dają pracę, chronią mieszczan przed konkurencją z zewnątrz, gildie reprezentują interesy, dają pieniądze, gdy są chorzy albo trafiają do więzienia. Gildie stały się sposobem na życie, w zamian wymagają tylko jednego - absolutnego posłuszeństwa.

Chyba już nikt nie orientuje się ile tak naprawdę gildii znajduje się w Marienburgu. Na pewno najbardziej wpływowymi są „Robotnicy Portowi i Brygadziści”, Stowarzyszenie Żeglarzy Rzecznych i Pilotów oraz Gildia Żeglarzy Morskich. Nie ma sensu wymieniać dalej, po prostu należy przyjąć, że jeżeli dany zawód jest uprawiany w mieście, to na pewno ma tutaj swoją gildię.

Nikt, kto nie należy do gildii, nie może pracować w Marienburgu. Kapitan, który przy pływa do portu i werbuje marynarzy, jeżeli chce uniknąć nieprzyjemności, nie powinien krzyczeć o tym głośno, lecz pójść do odpowiedniego człowieka i poinformować go o swoim zamiarze, a on wraz z gildią doborą mu już „najlepszą możliwą załogę”. Jeśli szyper wpłaci jeszcze „datek na biedne sieroty i wdowy”, to może nawet dostanie ludzi do rozładowania statku. Pomoc lekarska udzielana przez kogoś nie należącego do Gildii Medyków jest traktowane jak próba morderstwa, żebranie bez porozumienia z Gildią Żebraków kończy się zmianą w kolejne anonimowe zwłoki - i tak dalej.

Gildie zapewniają też swym członkom opiekę zdrowotną. Głównie zajmują się tym przedstawiciele kultu Shallyi, jednak każda ze świątyń ma podpisane z gildiami coś na kształt umowy o wzajemnej pomocy.

Gildie finansują też budowę miejsc spotkań i rozrywki dla swych członków. Wspierają także finansowo popularne drużyny sportowe i wystawiają własne. Nie są rzadkością zawody między członkami różnych gildii. Najpopularniejsze dyscypliny to rzutki, pływanie, wyścigi łodzi rzecznych i piłka wodna.

WIELKIE RODZINY

Jedynym kryterium, które świadczy o przynależności do nich, to bogactwo. O ile w samym tylko Marienburgu mamy do czynienia z setkami pomniejszych korporacji, to tylko dziesięciu z nich udało dostać się na szczyt i przetrwać tam na tyle długo, by utworzyć swoiste dynastie. Oczywiście miejsce w gronie Dziesięciu, nie oznacza spokojnego życia w elitach władzy, cały czas ma się do czynienia ze spiskami, formowaniem się sojuszy, gwałtownymi konfliktami. To życie na krawędzi, gdzie jeden fałszywy krok może kosztować więcej, niż utrata bogactwa. Członkowie Domów Kupieckich stali się więc „najwyższą formą życia” w dżungli biurokratyzowanego miasta, które całą swoją egzystencję i cel w życiu zawdzięcza zyskom. Oczywiście nie oznacza to, iż Wielkie Rody są w stanie wojny ze sobą. Co to, to nie. Wojna szkodzi interesom, a ludzie przecież przychodzą i odchodzą. Liczą się tylko firmy. Rywala można pogrozić i uzależnić od siebie, jednak trzeba pamiętać iż jego wypadnięcie z tej swojej „gry” destabilizuje środowisko. Takiemu biegowi wypadków pomaga również fakt, iż Dziesięciu

łączy teraz gęsta sieć pokrewieństwa, umiejętnie skonstruowana dla pozyskania wpływów i zysków.

DOM VAN DE KUYPERS

Nie ulega wątpliwości iż są najbogatsi i najpotężniejsi z całej Dziesiątki. Miejsce w Dyrektoracie zapewnił im upadek Domu Winker w 2351 kalendarza Imperium. Do dziś ludzie nie mogą uwierzyć, jak to się mogło stać, iż założyciel Dyrektoriatu skończył jako pijaczyna w najbardziej niebezpiecznej części miasta...

Głową rodziny aktualnie jest Jaan van der Kuypers. Ma 57 lat i uznawany jest za najbogatszego człowieka Starego Świata. Jego przyjaciele to między innymi Car Kislevu, król Bretonii, sułtan Arabii, Karl Franz i większość elektorów - oczywiście wszyscy oni winni są mu pieniądze. Jaan to prawdziwy przywódca Dyrektoriatu, działający poprzez swoich szpiegów, połączników itp. Posiada osiem głosów.

DOM VAN ONDERZOEKER

Obecnie, interesy prowadzi dwudziestosiedmioletni Thijs „Mniejszy”, który przejął je rok temu, zaraz po tym jak ciało jego ojca zostało znalezione w kanale Suiddock. Oficjalne śledztwo w tej sprawie wykazało, iż utonął on po ciężkiej nocy pełnej oparów czarnego lotosu. Thij twierdzi jednak, że jego ojciec żył bardzo wstrzemięźliwie i jego największym szaleństwem było picie szklanki sherry do obiadu. Całe miasto obiegły plotki, po tym jak Thij odmówił podania ręki Dyrektorowi Leo van Haagenowi.

Van Onderzoekersi koncentrują się głównie handlem na kontynencie. Szczególnie interesują ich rynki Imperium, Kislevu, Norski i północnej Bretonii. Zacieśniają też kontakty z górniczymi osadami krasnoludów, starając się odciąć wszelakich pośredników.

Rodzina obecnie nie znajduje się w dobrej kondycji finansowej, gdyż ostatnio wydała fortunę na intrygi przeciw Van Haagenom i wojny handlowe z tymże rodem. W związku z tymi kłopotami Thijs przygotowuje się podobno do sojuszu z domem van den Nijmenk. Jednak znawcy wróżą Van Onderzoekermu rychłe odejście z Dyrektoriatu.

DOM DE ROELEF

Klotylda de Roelef to jedyna kobieta w Dyrektoracie, co więcej jest jedynym spadkobiercą szlacheckiej rodziny. Nic więc dziwnego, iż to ona jest głosem poglądów i zapatrywań arystokracji.

Nie jest mężatką i nadal odrzuca wszystkich starających się o jej rękę (nawet Jaana van Kuypersa). Razem ze swoją piętnastoletnią kuzynką Klarą nie rusza się nigdzie bez opieki swojego arabskiego ochroniarza - Hakima. W dyrektoracie zasiada od 14 lat, kiedy to skandal spowodował upadek Domu Akkerman (ujawniono ich powiązania z kultem Slaanesha).

De Roelefowie zajmują się importem luksusowych dóbr z Arabii, Tilei i Estali, eksportują zaś imperialne ubiory, likiery i... rodzime sznurówki. Kontakty handlowe wyrobiły Klotyldzie wiele przydatnych znajomości. Wśród jej przyjaciół znajduje się kilku królów

estalijskich i kalifów arabskich. Zazwyczaj stara się pozostawać w dobrych stosunkach z resztą Dyrektoriatu, zasada ta nie dotyczy jednak Jaana van de Kuypersa, do którego czuje nieuzasadnioną niechęć. Jest za to dobrą przyjaciółką Arkata Foogera i chce dołączyć do jego planu ubezpieczeń.

DOM VAN HAAGEN

Drugim najbogatszym domem jest Dom Van Haagen zarządzany przez sześćdziesięciosiedmioletniego Leo van Haagena. Tak jak Van Onderzoekerowie koncentrują się na handlu z północą Starego Świata. Ich sfera zainteresowań jest szeroka - od przedmiotów zbytku, do rzeczy codziennego użytku. Jako że Leo van Haagen nie za bardzo ufa pośrednikom, wysłał sporą część swoich kuzynów i rodziny za granicę, aby sami pilnowali interesów w innych miastach. Nie jest to jednak lekka praca. Każdy ich krok jest uważnie obserwowany, niemalże codziennie otrzymują listy ze wskazówkami, wiedzą też o karze, jaka ich czeka w przypadku spadku dochodów.

Wnikliwy obserwator zauważy, że dochody rodziny są o wiele większe niż wynikało by to z jej operacji finansowych. Plotki o zaangażowaniu Van Haagenów w przemyt stają się coraz bardziej bliskie prawdy. Ponoć ów ród nierzadko namawia do zakazu importu jakichś towarów, tylko po to, by następnie przemycić je do Marienburga i sprzedać po kilkukrotnie wyższej cenie.

Jednak najbardziej niepokojące są pogłoski, które czasami można zasłyszeć w brudnych knajpach Suiddock. Mówi się, że młody Krispin van Haagen (zwany też „Nadętym Fiutem” z powodu swych dekadentkich

1 nowobogackich gustów) zajmuje się osobiście handlem żywym towarem - niewolnikami, dziewczynami do burdeli, a nawet ofiarami do bluźnierczych rytuałów. Oczywiście, to tylko plotki, niczego nigdy nie udowodniono...

DOM VAN SCHELT

Siedziba Domu Van Schelt znajduje się w najbiedniejszej dzielnicy miasta - Suiddock, co sprawia, że cała rodzina lęka się „mętów społecznych i zwierząt” za które uważa sąsiadów. Cały teren posiadłości jest nieustannie patrolowany przez zbrojnych z psami, uzbrojeni strażnicy sprawdzają torby, plecaki i wszelkie bagaże pracowników, nawet tych, którzy pracują tu od lat. Osiemdziesięcioletni patriarcha stara się opuszczać swoją siedzibę tak rzadko, jak to tylko możliwe. Ostatnimi czasy wychodzi tylko na zebrania Dyrektoriatu.

Głównym źródłem dochodu rodziny jest rybołówstwo. Udało jej się przejąć kontrolę nad prawie wszystkimi barkami rybackimi w mieście. Wielu z rybaków jest u nich zadłużonych, a nawet zmuszanych do niewolniczej pracy na rzecz korporacji w ramach spłaty pożyczek. Sprzedają domowi ryby poniżej cen rynkowych, a Van Scheltowie za grube pieniądze dostarczają je potem na stoły Imperium i Kislevu - albo przerabiają na sos, chętnie spożywany w Tilei i Estalii.

Do tej pory podjęto już jedną próbę zamachu na Dyrektora. Niedoświadczony zabójca był zrozpaczony rybak. Incydent sprawił jednak, iż głowa Domu, stary Wessel van Schelt stał się kompletnym paranoikiem.

Wessel nie ma żadnej bliskiej rodziny, mówi się jednak, że zamierza adoptować swego sekretarza Rudolfa Blaaka.

Dom Van Scheltów sprzymierzony jest z Van de Kuypersami, Roemerswijkami, den Euwe'ami i Rothemuurami.

DOM ROEMERSWIJK

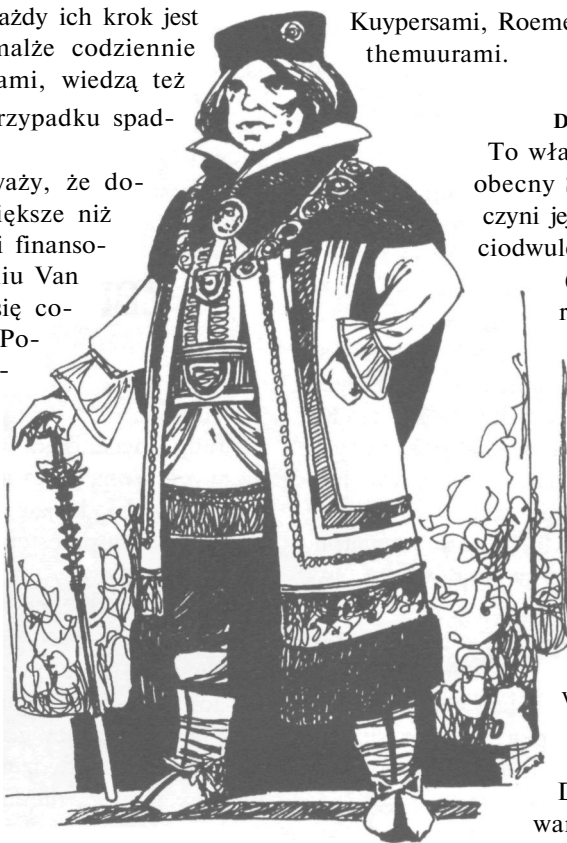
To właśnie z tej rodziny wywodzi się obecny Staadtholder, jednak wcale nie czyni jej to potężniejszą. Sześćdziesięciowuletni Luitpold van Roemerswijk (często nazywany „stary ale jary”) bardziej niż wojny handlowe

ceni sobie wystawne przyjęcia i testowanie nowych gatunków win, szczególnie jeżeli przy tym może poplotać z pięknymi kobietami. Nie za bardzo interesuje go też samodzielne prowadzenie interesów, woli raczej współpracować z innym Domem, co daje mu zwykle całkiem zadowalający dochód - i to bez ryzyka. Nikogo więc nie dziwi jego wybór na Staadtholdera.

Dom też często złośliwie nazywany jest Ramolwijk.

DOM FOOGER

Arkat Fooger jest nie tylko najstarszym członkiem Dyrektoriatu (177 lat), ale również jedynym nieczłowiekiem, jaki w nim zasiada. Dom Fooger stał się dzięki temu obrońcą i rzecznikiem niewielkiej społeczności krasnoludów (mieszkających w mieście, jak i tych, które nadal poszukują godziwego zarobku na Gorzkich Bagnach), halflingów i gnomów. *De facto* rodzina stała się przedstawicielem wszystkich mniejszości Marienburga i Jałowej Krainy, od Bretończyków począwszy, na Kanałowych Szczurach kończąc. Nic więc dziwnego, iż posiada rozległe kontakty za granicami. Chyba najlepsze z nich to te utrzymywane z krasnoludami z Gór Krańca Świata i Gór Szarych, od których kupują rudę i węgiel w zamian za towary luksusowe, które raczej ciężko wytworzyć w kopalni. Dom otrzymał też



kontrakty na roboty publiczne (szefem odpowiedniej komisji jest Złotobrody - kuzyn Arkata), co zbliżyło go do robotników. Przyczyniło się to do wzrostu wydajności pracy w magazynach i manufakturach Foogerów.

Poprzez ostatnie pięćdziesiąt lat, Dom Fooge skutecznie wprowadza też swój znakomity wynalazek: ubezpieczenia. Powoli odchodząc od bezpośredniego handlu towarami, proponował kupcom, iż zwróci im sumę, jaką (nie daj Mannanie) straciliby wskutek rozmaitych wypadków - w zamian za wpłacanie co miesiąc niewielkich sum na konto Rodziny. Usługa stała się bardzo popularna i wkrótce agenci handlowi mieli pełne ręce roboty ze zbieraniem należności. Jednakowoż ostatnia seria wypadków na morzu, dosyć poważnie nadszarpnęła fundusze domu. Plotki głoszą, iż doprowadziła go prawie do ruiny finansowej. Arkat zaczyna podejrzewać, że wypadki te nie są do końca losowe. Jego szpiegdy starają się właśnie dociec prawdy. Bardzo silnie liczy też na unię z de Roelefami i ich pieniądze.

DOM VAN DEN NUMENK

Tak naprawdę Sasza van der Nijmek nie chce być Dyrektorem, największą miłością tego czterdziestotrzyletniego mężczyzny jest żeglowanie. Jego rodzina zajmuje się bankowością i udzielaniem pożyczek (podobno jednym z ich największych dłużników jest władca Middenlandu), innym źródłami dochodu są też: handel futrami, bursztynem, klejnotami i innymi luksusowymi dobrami - przede wszystkim z Norską i Kislewem. Dom słynie również ze odkryć dokonanych przez jego członków podczas dalekich wypraw. Jedno z najsłynniejszych to świetnie zachowany model Starego Świata, cały ze złota i klejnotów, niewątpliwie elfiej roboty. Znalezione go w zrujnowanej piwnicy jednego z domów w Norsce.

Dobrze znana jest również milicja Domu. Są to oddani na śmierć i życie żeglarze i żołnierze, nie stoniący od kobiet i alkoholu. Sasza ustanowił nawet specjalny fundusz, z którego wypłaca swym sługom pieniądze na koszt leczenia ran odniesionych w karczemnych rozróżbach.

DOM ROTHMUR

Rejonami zainteresowań tej rodziny są Arabia i Nowy Świat. O ile pierwszy z nich stawia ich w konflikcie z Domem de Roelef, o tyle drugi zapoczątkował sojusz z Domem van de Kuypers. Rothemurowie starają się też utrzymywać bliskie kontakty z morskimi elfami.

Na złość de Roelefom, głowa Domu - sześćdziesięcioletni Maksymilian Rothemuur oświadczył się Klotyldzie, jednak ta w odpowiedzi wybuchnęła śmiechem tak gwałtownym, iż spadła z krzesła i zaczęła tarzać się po podłodze. Maksymilian nigdy jej nie zapomniał tego upokorzenia.

DOM DEN EUWE

Den Euwe'owie zawsze interesowali się krajami Wschodu. Jest to najmniejszy Dom z Dziesiątki, mimo

to udało mu się zbić fortunę na handlu klejnotami, rzadkimi metalami oraz odczynnikami alchemicznymi. W swojej świetnie ufortyfikowanej i bronionej warowni sprzedają diamenty, złoto, rubiny, jadeit, proszki i magiczne napary. Przynosi im to krocie i niezwykłą wprost sympatię bogatych i zblazowanych kobiet, które wszak uwielbiają klejnoty i tajemnicze przedmioty - a także magów, dzięki nim mających pod ręką składniki do czarów. Wśród przyjaciół Domu znajdują się takie osobistości, jak Wielka Hrabina Emmanuelle von Liebwitz z Nuln.

Głowa Domu, pięćdziesięciodziewięcioletni Karl den Euwe wie, iż wpływy Jaana van de Kuypersa są podejrzenie wysokie i zagrażają stabilności całego misternego układu sił politycznych w Marienburgu. Powoli więc zaczyna budować więzi z Foogerami, van den Nijmekami, de Roelefami, van Onderzoekera i kultem Shallyi chcąc stworzyć przeciwwagę polityczną dla van de Kuypersów.

Jego wysiłek pójdzie jednak na marne. Stary Karl nie wie, że jego spadkobierca - osiemnastoletni Egmont de Euwe, przebywając w Nipponie, stał się wiernym wyznawcą Pana Tsin-Tsin, znanego w Starym Świecie jako Tzeentch.

ZBRODNIA I KARA

ZBRODNIA

Jedynym prawdziwym przestępstwem jest w Marienburgu bycie biednym i bycie złapanym" - ta opinie wygłoszona przez jednego z prawników w dosyć dobry sposób oddaje systemu prawnego miasta. Najpowszechniejszym przestępstwem jest niewątpliwie przemyt. Niemal każdy go się dopuszcza w jakimś stopniu, gdyż dzięki temu zawsze może zaoszczędzić parę groszy, a niektórych towarów wręcz nie da się inaczej wwieźć do Jałowej Krainy.

Tam gdzie ktoś łamie prawo, zwykle pojawia się ktoś inny, pragnący go schwycić. Dlatego też w Marienburgu jest prawdziwe zatręśnienie początkujących łowców nagród, nieufnych łowców czarownic i innych tropicieli.

Żłodzieje i przestępcy bardziej niż karzącej ręki Prawa obawiają się innych złodziei - a dokładniej konfederacji gangów zwanej Ligą Umów Dżentelmeńskich albo Gildią Której Nie Ma (ludzie wiedzący o niej i nie będący jej członkami zwykle źle kończyli). Każdy powinien dobrze zastanowić się przed popełnieniem „samodzielnego” przestępstwa, często bowiem zdarza się, że nadzwyczaj szybko wpada w ręce władz z nieco zdeformowaną twarzą i połamany kończynami.

KARZĄCY

Straż strzegąca ulic Marienburga dzieli się na Straż Ładową i Rzeczną.

Przyjrzyjmy się najpierw Straży Ładowej.

Popularnie nazywa się ją Czarnymi Czapkami, z powodu jej ubioru. Oficjalna nazwa to Honorowa Kompania Latarników i Strażników. Zadaniem Czapek jest



strzeżenie własności publicznej, prowadzenie śledztwa i badanie wszystkich spraw jakie dzieją się na łądzie. Mogą też sądzić sprawców drobnych przestępstw takich jak pijaństwo albo zakłócanie porządku. W takim przypadkach również kary bywają niewielkie (5 gilderów lub noc w areszcie).

Czarne Czapki działają w systemie posterunków, z których każdy obejmuje swoim działaniem jedną dzielnicę, z wyłączeniem rejonów zamieszkałych przez nie ludzi, podchodzących pod jurysdykcję sąsiadujących posterunków.

Drugą siłą egzekwującą przestrzeganie prawa jest Sekretariat do Spraw Sprawiedliwego Handlu, którego główne zadanie to pilnowanie zbierania podatków oraz ścigania wszelakich przestępstw popełnianych na wodzie (choćby przemytu i piractwa, które to stały się ostatnio prawdziwą plagą). Podstawą do wymierzania kar jest Prawo Portowe, którego przestrzegania pilnuje Straż Rzeczna. Strażnicy są wytrwali, jednak niedoceniani, kieszonko opłacani i przepracowani. Nawet młodzi stróżowie porządku są więc zgorzkniali i pełni cynizmu.

Uprawnienia strażników są duże. Mogą aresztować każdego podejrzanego o przemyt, lub jakiegokolwiek inne przestępstwo, jednak stare prawa zezwalają im na to jedynie w odległości do 100 metrów od jakiegokolwiek kanału. Bardziej pomysłowi Strażnicy Rzeczni rozciągają ten przepis również na kanały podziemne miastem, irytując Czarne Czapki. Zresztą niechęć jednej straży do drugiej jest wręcz przysłowiowa. Bójki między ich członkami nie należą do rzadkości, a wymyślanie dowcipów o drugiej organizacji stało się czymś w rodzaju sportu. Jednak gdy zachodzi potrzeba, obie formacje szybko zacierają o niesnaskach i współpracują najlepiej jak potrafią (oczywiście, po wszystkim na powrót zaczynają się stare waśnie).

Sekretariatowi wolno zlecić ściąganie należności wobec państwa siłą, z konfiskatą mienia włącznie. Znanie są również przypadki niszczenia całych statków i barek. Wszak Jałowa Kraina nie może sobie pozwolić na jawne łamanie praw podatkowych!

PRYWATNE MILICJE

Dziesiątka, oprócz swego bogactwa i przywilejów posiada jeszcze jedno ważne prawo - może mieć swoje prywatne małe armie. Żołnierze ci zajmują się zwykle ochroną statków Rodziny, walką z piratami, pilnowaniem posiadłości Domu. Milicjanci mogą także aresztować osoby, które wtargnęły na teren należący do Rodu.

PRAWO MIASTA ELFÓW

Choć teoretycznie, Elfsgemeente jest częścią Marienburga, zarządzają nim morskie elfy i ich prawo tam obowiązuje. Zgodnie z Układem o Przyjaźni i Handlu wszystkie zbrodnie popełnione przez elfy, nawet leśne, mieszkające wewnątrz kontynentu, podpadają pod jurysdykcję Króla Feniksa z Ulthuanu, którego reprezentuje Patrycjusz Sith Rionnasc'namishatir. Patriarcha uzurpuje on sobie prawo do ścigania wszystkich sprawców przestępstw przeciwko elfom, nawet jeżeli dana zbrodnia wydarzyła się w posiadłościach Marienburgczyków, lub innych częściach Jałowej Krainy.

Ludzie, którzy staną przed elfim sądem pojmą, jak wiele różni obie rasy. Prawo elfów jest zawiłe i trudne do zrozumienia. Choć sprawiedliwe, to jednak surowe, za niewielkie przewinienia grożą grzywny lub drobne kary cielesne, za poważne przestępstwa karą jest utopienie, bowiem elfy nie uznają więzień.

Elfia Straż nazywana jest przez mieszkańców Mannikis. Rzadko wypuszcza się poza teren Elfsgemeente, od wypadków 2391 roku, kiedy to zaarrestowanie dwóch mężczyzn, którzy zabili w bójce elfa skończyło się rozruchami i pogromem członków Starszej Rasy. Obecnie Czarne Czapki jak najszybciej dostarczają złapanych sprawców przestępstw przeciw elfom bezpośrednio do dzielnicy ostrouchych, gdzie pozostawiają ich mannikisom. W razie potrzeby, mannikisi potrafią jednak w przebraniu lub pod osłoną nocy zakraść się do ludzkich siedzib i wymierzyć sprawiedliwość. Straż Miejska wówczas nie interweniuje, dba tylko by nie doszło do rażącego naruszenia prawa.

SĄDY

W systemie prawnym Jałowej Krainy funkcjonuje domniemanie winy, oznacza to, że oskarżony uznawany jest za winnego, póki w jakiś sposób nie udowodni swojej niewinności. Proces wygląda następująco - wzywani są świadkowie, których przesłuchuje zarówno obrona jak i oskarżyciel (zwykle są to prawnicy wynajęci przez bezpośrednio zainteresowanych sprawą), także sędzia może zadawać pytania. Po wysłuchaniu wszystkich świadków i przedstawieniu dowodów, ława przysięgłych przysłuchująca się całemu procesowi (oczywiście istnieje Gildia Ławników) wydaje werdykt, który odczytuje sędzia. Wyrok śmierci wykonuje się dwa tygodnie po ogłoszeniu wyroku, do więzienia wtrąca się natychmiast. Skazani na śmierć są przewożeni do oślawionego więzienia na wyspie Rijker, gdzie czekają na egzekucję w przytulnej celi z widokiem na szubienicę.



RELIGIA

Podejście mieszkańców Jałowej Krainy do religii można określić jako bardzo pragmatyczne. Postrzegają oni rzeczywistość jako miejsce, gdzie człowiek cały czas ociera się o jakiegoś boga i coś mu zawdzięcza, w zasadzie można by te układy nazwać pewnego rodzaju paktami handlowymi. Kapłan leczy dziecko, gdyż taka była wola Shallyi, statek dopływa bezpiecznie do portu, ponieważ kapitan prosił Mannana o ochronę, zabicie fortuny przez handlarza nie spowodował bynajmniej jego sprytu, lecz życzliwość Haendryka. Ów sposób rozumowania doprowadziło do tego, iż mieszkańcy Jałowej Krainy wykonują odruchowo całą masę rytuałów, mających zapewnić pomoc bóstw. Kupiec spluwa na dłoń przed uściskiem pieczętującym transakcję, zapewniając w ten sposób Ranalda, że jego interes jest legalny i czysty, matka wkłada do sakiewki pierwszy ząb swojego dziecka i wiesza go nad jego łóżkiem, aby przypominał Morrowi o niewinności dziecka i symbolizował błagania o jego ochronę.

Zorganizowany kult jest dla mieszkańców Krainy bardzo ważną sprawą. Spis przeprowadzony w samym tylko Marienburgu w 2500 roku, wykazał istnienie tam 157 znanych miejsc kultu, począwszy od małych świątynek na rogu ulicy, a skończywszy na wielkich i masywnych katedrach.

Nie należy bynajmniej wnioskować, że Marienburgczycy są fanatykami religijnymi. Ich podejście do spraw wiary trafnie określił główny kapłan Haendryka: „To religijny handel - cześć bogów i w zamian oni dają mi to, czego potrzebuję i każdy jest zadowolony”. Kalendarz jest wypełniony rozmaitymi uroczystościami religijnymi, a widok procesji zorganizowanej przez gildię, albo jakiś legalny kult, chcących coś od swego patrona/boga/świętego nie zaskakuje już nikogo. Co więcej, z powodu dużej ilości mniejszości narodowych bardzo często odbywa się kilka procesji na raz.

Jednak tolerancja nie jest całkowita. Instytucja zwana Gwiazdzystą Komnatą, wraz ze swoimi łowcami czarownic pilnie obserwuje wszystkie działające kultury i szuka w nich znamion Chaosu. Wysyła swoich agentów, by wstępowali w szeregi wyznawców, tropi i bezlitośnie niszczy wszystkie przejawy splugawienia.

Czci się przede wszystkim Mannana, Haendryka, Verenę, Shallyję i Ranalda. Przyjrzyjmy się bliżej owym kultom.

GLÓWNE KULTY

MANNAN

Jałową Krainę i Mannana można by porównać do męża i żony. Jedno bez drugiego nie może istnieć. To właśnie tu znajdują się największe na całym kontynencie katedry tego boga, wspaniałe udekorowane i ozdobione przez całe pokolenia żeglarzy, którzy dziękowali mu za szczęśliwy powrót do domu. W szkołach przykościelnych kapłani wykładają dzieciom, iż tak długo jak Jałowa Kraina będzie wstrzymywać się od podboju ziemi, a skupi się wyłącznie

na morzu i rzekach (które podlegają Taalowi w aspekcie Karoga, będącego bratem Manaana) tak długo bóg będzie im sprzyjał. Od niemal dwóch tysięcy lat, ta nauka jest brana bardzo poważnie i można by powiedzieć, że w pewien sposób determinuje politykę zagraniczną państwa.

Najważniejszymi świętami są dni Przysięgi Mannana i Dni Pamięci. Oba trwają po trzy dni, podczas przesilenia letniego oraz zimowego. Obchody pierwszego polegają głównie na głównie na urządzaniu regat i zawodów w innych sportach wodnych (zresztą najslawniejszych w całym Starym Świecie). Dni Pamięci poświęcone są tym, których zabrało morze. W nocy trzeciego dnia zamiera cały ruch w mieście, nawet złodzieje i mordercy zostają w swych kryjówek, lękając się że postępując inaczej narażą się na boski gniew.

HAENDRYK

Tak jak w przypadku Mannana mamy tu do czynienia z ogólnosiwiatowym centrum kultu. Haendryk opiekuje się tym, co najważniejsze w funkcjonowaniu państwa - handlem i zyskiem. Czyni to Haendryka drugim po Mannanie bóstwem Krainy.

Kult ma bardzo bliskie powiązania z elitami gospodarczymi i to nie tylko natury duchowej. Wiele rodzin oddaje swoje pociechy do szkół świątynnych, planując dla nich całkiem intratną karierę kapłana. Duchowni często pełnią rolę doradców finansowych, świadków podpisywania umów itd. W związku z tym znają większość tajemnic handlowych Słyną jednak z przysłowiowej dyskrecja, dzięki czemu często czyni się ich posłańcami i negocjatorami.

Ostatnio jednak autorytet Kościoła Haendryka nieco podupadł. Wyszło na jaw, że kult bardziej zajmuje się sprawami przyziemnymi (takimi jak zarabianie pieniędzy) niż religią. Jego przywódca, Szymon Goudenkruin zawarł jawne przymierze z Jaanem van de Kuypersem, które przyniosło Kościołowi spore zyski. Co więcej - zapoczątkował sprzedaż kościelnych godności, wychodząc z założenia, iż skoro bogactwo jest cnotą, kult zyska w ten sposób najcenniejszych kapłanów.

W związku z powyższym, coraz głośniejsze mówi się o „Herezji Szymona”

VERENA

Kult Vereny nie zawdzięcza swej wysokiej pozycji magazynom i statkom (których ma zresztą sporo), lecz byciu podporą systemu prawnego i szkolnego Jałowej Krainy.

Trzeba wiedzieć, iż w Jałowej Krainie, a już szczególnie w Marienburgu, nie ma czegoś takiego jak szkolnictwo publiczne. Istnieją dwa sposoby zdobywania wykształcenia - prywatne lekcje w domu, albo chodzenie wraz z innymi do domu nauczyciela lub świątyni. Oczywiście, najbardziej cenieni są nauczyciele przychodzący do domów, zazwyczaj absolwenci dobrych uczelni.

Najzdolniejsi uczniowie mogą spróbować swych sił i zdawać egzaminy wstępne do Kolegium Nawigacji

i Magii Morskiej Barona Henryka, gdzie większość pedagogów stanowią kapłani Vereny.

Choć Kościół Vereny chętnie wspiera i propaguje naukę (na przykład finansując i organizując ekspedycje badawcze), to żacy Kolegium czasem plotkują o innych, sekretnych gałęziach wiedzy, którymi zajmuje się kult. O zakazanych bluźnierczych księgach, studiach nad materią Chaosu, zbieraniu artefaktów starszych niż ludzkość. Nic dziwnego, że budynek znajduje się pod stałą obserwacją Gwiazdzistej Komnaty.

SHALLYA

Jest to kult szczególnie popularny wśród biedoty. Bogaci natomiast oczyszczają swoje sumienia ofiarowując Kościołowi spore sumy na działalność dobroczynną lub pracując jako wolontariusze w przybytkach Shallyi (a raczej wysyłając tam swoje sługi).

Władze prędko doceniły rolę owego kultu w rozwiązywaniu napięć społecznych i uśmierzaniu gniewu ubogich, w związku z czym wyznawcy i kapłani tej wiary mogą liczyć na szczególne względy.

Tak jak kapłani Mananna, Vereny i Haendryka, także przedstawicielka kultu Shallyi jest Dyrektorem. Reprezentuje interesy najbiedniejszych mieszkańców Krainy. To dzięki niej udało się uzyskać od państwa pieniądze na miskę zupy dziennie dla najbardziej potrzebujących. Jak nietrudno się domyślić, wśród elit niewielu jest przedstawicieli kultu. Pozycję Kościoła dodatkowo osłabił pewien heretycki kapłan, który zaczął głosić, że mutantów należy traktować tak samo jak zwykłych ludzi (człowiek ten nie został jeszcze schwytany).

Kultu prowadzi także dwa szpitale. Jeden z nich, znajdujący się w sporej odległości od miasta jest przystankiem, w której mogą się zatrzymać starcy zmęczeni już żeglowaniem po morzu życia, a także miejscem, gdzie leczy się obłąkanych.

RANALD

Kult Ranalda, w odróżnieniu od innych większych religii Jałowej Krainy, nie ma wielkich świątyń. Jego główny kapłan nie zasiada w Dyrektoriacie, co więcej, gdyby kiedyś publicznie zdradził swą tożsamość, natychmiast zostałby aresztowany. Mimo to, wpływ kultu na państwo jest bardzo duży.

Wyznawców dostarczają mu głównie środowiska hazardzistów, złodziei, szarlatanów i przedstawicieli innych niezbyt legalnych „zawodów”, unikających stosowania przemocy.

Ostatnio powstała na bazie tego kultu sekta uznająca za swojego pana aspekt Ranalda zwany Handlarzem. Jest on bogiem kupców, którzy dążą do finansowego sukcesu nie uznając żadnych norm i ograniczeń. Gotowi są kraść, oszukiwać, nielegalnie zdobywać informacje - jednak nie stosują przemocy.

Kult podobno współpracuje z wyznawcami Morra. Wiadomo, że czciciele Ranalda słyszą i widzą rzeczy, których nie pokazano by kapłanom Morra, w zamian za to, często ludzie ścigani przez prawo znajdują azyl w przybytkach Pana Śmierci. Zdarza się też, że wyznawcy Morra przenoszą różne dziwne paczki...

Jedno jest pewne - żaden wyznawca Ranalda nigdy, przenigdy nie okradnie cmentarza noszącego znak Morra.

POMNIEJSZE KULTY

SIGMAR

Jak łatwo można się domyślić, kult Sigmara nie jest zbyt popularny w Jałowej Krainie. Zwłaszcza po wyjawieniu, iż podczas Wojny o Niepodległość jego wyznawcy planowali otwarcie bram przed cesarskimi wojskami. Za karę odebrano im ich ziemie (przejął je kult Mannana, utworzono tam dzielnicę świątyni), zaś sam Kościół rozpadł się na dwie frakcje: Ortodoksów pozostających wiernymi Teogoniście oraz Imperium i Unitów, którzy są lojalni wobec Krainy.

SOLKAN

Mieszkańcy Jałowej Krainy są zbyt tolerancyjni, by ta wiara cieszyła się dużą popularnością.

Jednak wszystkich, dla których walka z Chaosem stała się całym życiem, kult wita z otwartymi ramionami. Na razie, główne działania Kościoła ograniczają się do polowań na mutantów w uboższych dzielnicach miasta. Dokonuje tego tajna organizacja nazywająca się „Rycerzami Czystości”. O tym, kto jest mutantem decydują sami Rycerze, więc czasem nawet najmniejszy znak skazy Chaosu starcza, aby kogoś uwięzić. Straż Miejska na ogół nie interweniuje, wychodząc z założenia, że sprawy biedaków są nie warte uwagi, a poza tym i tak dość jest gorszych problemów.

MORR

Kapłani Morra zajmują się cmentarzami Jałowej Krainy, bronią jej też przed nekromantami i nieumarłymi. Opiekują się też wyroczniami i wieszczkami.

Bogaci z pomocą kultu budują sobie wspaniałe mauzolea, dla biednych pozostaje tylko krematorium. Kościół Morra cieszy się jednak sporym poważaniem, choć niewielu ma wyznawców.

ZAKAZANE KULTY

CHAOS

Bogowie tylko wiedzą jak wielu mieszkańców Jałowej Krainy oddało swe dusze w Panom Chaosu. Na szczęście nie jest to zagrożenie powszechne i niewiele się o nim mówi. Do czasu...

STROMFELS

Niewielu wie o niszczyielskim aspekcie Mannana jakim jest Stromfels - Pan Myśliwych. To bóg odpowiedzialny za wszystkie katastrofy morskie. Czasem zwie się go Panem Wraków. Kult został zdelegalizowany zaraz po podpisaniu Układu o Przyjaźni i Handlu z Elfami. Jego wyznawcami są głównie piraci, kaperzy, bukanierzy, przemytnicy i wszyscy ci, którzy żyją z rozboju na morzu.

PRZEWODNIK PO STARYM ŚWIECIE - kto za tym stoi?

Grzegorz Barski

Były redaktor działu Warhammera w MiMe, poprzednik osobnika odpowiedzialnego za niniejszy Labirynt.

Dominik (ENIGMA'n) Głowacki

Na co dzień jest studentem trzeciego roku nauk politycznych. W świat Warhammera przenosi się sporadycznie od marca 1996 roku, kiedy to kupił swoją pierwszą figurkę do Warhammer Fantasy Battle. Kiedy jeszcze świat realny nie zapewniał mu nadmiaru bardzo ważnych spraw do załatwienia, autor zajmował się malowaniem figurek, budową makiet, a także różnym roleplejowaniem z kumplami. Dziś pracujący student ENIGMA'n z sentymentem wspomina tamte czasy, gdyż bardzo rzadko udaje mu się urwać na małą sesyjke - zatem korzystajcie Wy, drodzy czytelnicy, którzy czas jeszcze macie, gdyż fantastyczne światy powoli ogarnia ciemność. Ciemność dorosłości.

Krzysztof Andrzej Ksiński

Lat 21, mieszka w Lublinie, od 5 lat gra w RPG, student trzeciego roku prawa UMCS. Zainteresowania: sport, fantastyka, prawo, historia. Systemy RPG w jakie grywa - WFRP, cały WoD, L5k, Deadlands. Organizator konwentu Falkon 2000. Tekst o Imperium jest jego debiutem.

Maciej Nowak-Kreyer

Rocznik 1976, z wykształcenia historyk, z zawodu kaczokofan, a z zamiłowania wesołek, hulaka oraz awanturnik. Od jakiegoś czasu redaktor działu WFRP oraz ED w Magii i Mieczu, współpracownik magazynu Fenix oraz innych, dziwnych czasopism. Lubi wino, śpiew i swoją kobietę. W chwilach wolnych od wszelkiego zamętu udaje średnio-wiecznego Irlandczyka.

Grywa chętnie i chętnie prowadzi, najbardziej WFRP, ED, SW, DzP, (A)D&D - i jeszcze kilka innych skrótów. Lubi przechwalać się kilkunastoletnim stażem erpegowca, ale nikt mu nie wierzy. Podobają mu się filmy, które nie podobają się jego kolegom, choćby „Trzynasty wojownik”, albo „Patriota”, zaszokował też kiedyś wszystkich narzekając na „Gladiatora”. Podobno nie jest taki wredny, na jakiego wygląda.

Marcin Oracki

Wschodząca gwiazda muzyki folk i obecny wiceprezes Konfederacji Fantastyki Rassun. Miłośnik Warhammera od kołyski, fantasy tudzież historię stara się uprawiać w sposób praktyczny, przebijając się w cudaczne stroje i machając mieczem (choć to ostatnie niechętnie).

Studiuje filologię klasyczną na Uniwersytecie Warszawskim, gdzie prawdopodobnie specjalizuje się w łacinie chodnikowej.

Igor Sieradzki

Urodził się dwadzieścia jeden lat temu w niezwykle magicznej rodzinie. Jego rodzicielka zajmowała się nekromancją, specjalizując się w kontrolowaniu dziecięcych zombich, ojciec natomiast, jako mistrz żywiołów opracował niezwykle przydatne zaklęcie „Ochrona przed elektrycznością, ogniem, wodą, powietrzem, brodawkami, akwizytorami, kotem sąsiada, psem sąsiada, żoną sąsiada...”. Jego dziedziną stała się demonologia. Specjalizuje się w upadłych aniołach, szczególnie rudowłosych, aczkolwiek lubi też badać inne. Lata spędzone nad badaniami nadwerężają zdrowie, przeto już dawno dostrzegł korzyści płynące z uprawiania sportów. Udało mi się nawet osiągnąć pewne zawodowstwo w niektórych z nich, takich jak chociażby bieg po setkę, picie piwa na czas oraz łucznictwo, czyli rzut maszyną do szycia firmy „Łucznik”. Ewentualne pytania na temat swojej osoby prosi kierować na adres colman@go2.pl

Łukasz „Kłoczek” Sikorski

Jeden z niewielu miłośników krasnoludów wyglądających jak prawdziwe krasnoludy, publikuje na łamach MiMa i aktywnie działa w ramach listy dyskusyjnej wfrp-1. Sądząc po jego tekstach, to jeszcze wszyscy o nim usłyszą i na pewno wiele dobrego.

Maciej Szaleniec

Urodzony 9 marca 1978 roku w Krakowie. Student Wydziału Chemii Uniwersytetu Jagiellońskiego. Od 1995 roku należy do Galicyjskiej Gildii Fanów Fantastyki. Zdobywca Quentina '99, organizator konwentów Imladris, stały współpracownik MiMa i Portalu.

Przemysław Szymczak

Rocznik 1978. Obecnie studiuje informatykę na Politechnice Łódzkiej. Zainteresowań ma wiele, jednym z najważniejszych, oprócz pisania i rysowania, są gry fabularne. Częściej prowadzi niż gra, i to najbardziej mu odpowiada. Ulubione systemy to Warhammer, Wampir, ostatnio także Changeling.

Toread

Właściwie Piotrek Gnyp, rocznik 1978, mieszkaniec Lublina. Uwielbia fantastykę, RPG, piwo i kobiety. Student Politechniki Lubelskiej, członek założyciel PESMU a także, o czym mało kto wie, znawca i wielki miłośnik Warhammera i Earthdawn. Organizator konwentu Falkon 2000.

Beata Urniaż

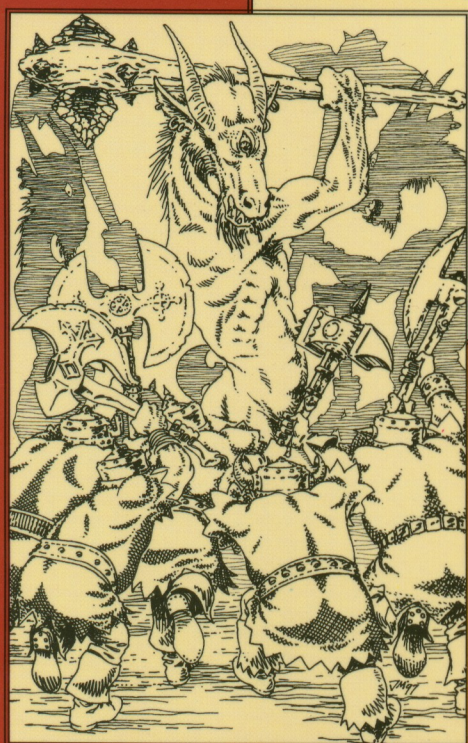
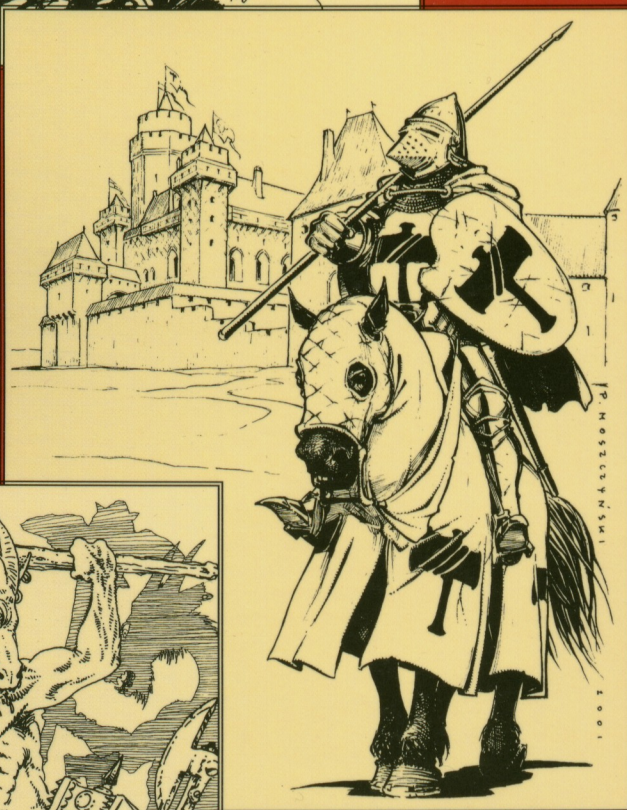
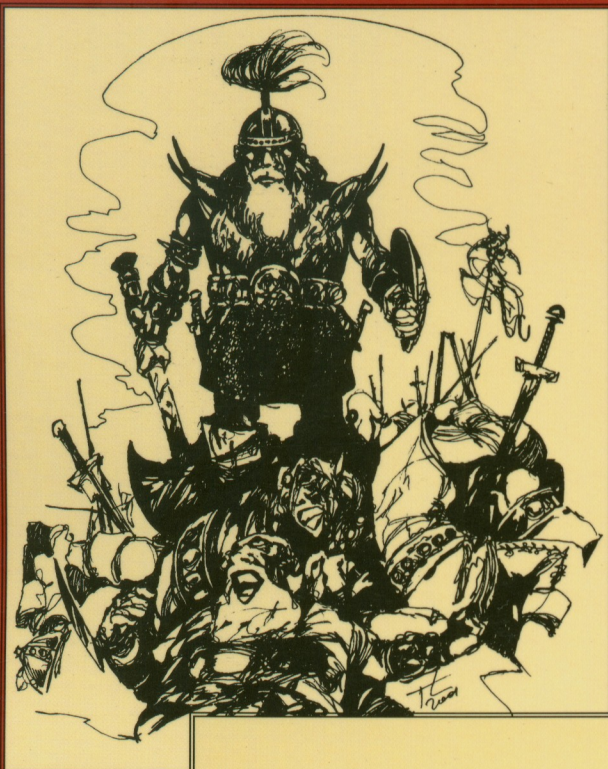
Lat 20, mieszka w Lublinie od 5 lat gra w RPG, jest absolwentką liceum plastycznego, obecnie uczy się w studium reklam. Interesuje się sztuką, fantastyką, filmem. Systemy RPG w jakie grywa - WFRP, cały WoD, L5k, Deadlands. Tekst o Imperium napisany wspólnie z Krzyśkiem Księskim jest jej debiutem.

Bibliografia

Autorzy opublikowanych tu tekstów, pisząc je opierali się na informacjach zawartych w następujących materiałach do gier fabularnych i bitewnych:

Marienburg: Sold Down the River, wyd. Hogshead
Warhammer Armies: Bretonnia, wyd. Games Workshop (ed.V)
Warhammer Armies: Dwarfs, wyd. Games Workshop (ed.V)
Warhammer Armies: Dogs of War, wyd. Games Workshop (ed.V)
Warhammer Armies: The Empire, wyd. Games Workshop (ed.V)
Warhammer Armies: Orcs & Goblins, wyd. Games Workshop (ed.V)
Warhammer Armies: Skaven, wyd. Games Workshop (ed.V)
WFB-Battlebook ed. V, wyd. Games Workshop

Warhammer Fantasy Role-Play, edycja polska, wyd. Mag
WFRP „Mroczny cień śmierci”, wyd. Mag
WFRP „Śmierć na rzece Reik”, wyd. Mag
WFRP „Wewnętrzny Wróg”, wyd. Mag
WFRP „Żle się dzieje w Kislevie”, wyd. Mag
Internetowy opis Norski „Norsca: A General Guide” autorstwa Mortena Kroga
Internetowy opis Księstw Granicznych „Border Princes” autorstwa Alfreda Nuneza
Internetowy materiał „Realms of Divine Magic”, autorstwa Kena Rolstona



Niezwykły... Niepowtarzalny... Jedyny w swoim rodzaju...

Przewodnik po Starym Świecie to wyjątkowe wydanie „Labiryntu”. Poświęcone jest ono, oczywiście, systemowi WFRP, a wypełnia rażące luki w opisie warhammerowej rzeczywistości. Ci miłośnicy Starego Świata, którzy od lat pragneli wyrwać się ze „standardowego” Imperium, nareszcie mają po temu okazję!

Przewodnik po Starym Świecie to zbiór artykułów napisanych ręką polskich autorów, opierających się na materiałach źródłowych dotyczących WFB i WFRP. Nie znajdziecie tu jednak suchych formularzy, a eseje, opowiadanka i relacje mieszkańców Starego Świata.

Przewodnik po Starym Świecie to jedyny w swoim rodzaju opis uniwersum gry RPG, która od wielu już lat święci sukcesy na naszym rynku. To zbiór informacji o krainie wyobraźni. Ale jego autrzy posilkowali się wiedzą z zakresu historii, architektury czy kulturoznawstwa. Jest to więc coś oryginalnego, zbudowanego na znanych Wam fundamentach.

Życzymy miłej lektury i jeszcze miłszej zabawy w pełnym ponurego piękna Starym Świecie!

LB7

ISBN 83-87968-13-7



9 788387 968137

