PRZEWODNIK PO

WADIM A. ZALEWSKI

Ze Zbioru Ksiąg Wiedzy:

Przewodnik Po Revek

Autorstwa Merliviusa Oświeconego

Oryginał opublikowany w roku 920

Corocznie aktualizowany przez Starszego Skrybę Albertusa Maaranitę.

Jest to czterdziesta druga edycja, opracowana w roku 1037 (wydanie pełne)

Przedmowa: Świat, na którym przyszło nam żyć, posiada wiele uroku i tajemnic wartych odkrycia. Revek to świat mitów i legend, których echo odbija się w teraźniejszości. To miejsce, gdzie szara codzienność spotyka się z bohaterskimi czynami. To świat ukrytej magii, której tajniki zostały wykradzione dawno temu przez zachłannych druidów. To świat licznych gildii i elit, których cele bywają tak różne, jak poglądy na życie rovenian i zanzeinczyków. Wreszcie, Revek to królestwo trzech odwiecznych ścieżek wyboru: dobra, zła i równowagi, a także stojących za nimi trzech mocarnych bóstw.

Przewodnik ten stworzyłem z myślą o ludziach, którzy pragną się kształcić, są ciekawi tego, co kryje się poza obejściami ich domostw lub po prostu potrzebują informacji odnośnie konkretnych miejsc. Przewodnik pozwoli Ci zaznajomić się z charakterem Starego Kontynentu, z jego historią i mitami. Znajdziesz tu wiele przydatnych informacji o krainach i kulturach. Poznasz lokalne przesądy i zwyczaje. Dowiesz się co nieco o niebezpieczeństwach, bądź udogodnieniach, jakie możesz spotkać na szlaku. Poznasz bohaterów i anegdoty związane z ich życiem. Nieważne czy jesteś dyplomatą, kupcem, czy zwykłym podróżnikiem. Przewodnik przybliży Ci wszelkie ciekawostki, o których warto rozprawiać podczas wieczorów spędzonych przy kuflu grzanego piwa.

Merlivius Oświecony (16 Grudnia, Rok 920)

Parę słów o redakcji:

Przewodnik napisany przez Merliviusa Oświeconego to wspaniałe kompendium wiedzy o Revek, rekomendowane przez najbardziej doświadczonych podróżników. Większa część tekstu zawartego poniżej pochodzi prosto z oryginału, wydanego w roku 920 (na cztery lata przed zaginięciem jego autora). W roku 960 Skryba Egert z zakonu Maaranitów uzyskał od Strażników Wiedzy prawo do wydawania kolejnych wersji Przewodnika. Czterdzieści lat sumiennej pracy tegoż zakonnika wyniosło Przewodnik do rangi najchętniej kupowanego foliału w Królestwie, tuż po Arpacie, świętej księdze kościoła Maara. W roku tysięcznym, będąc na łożu śmierci, brat Egert powierzył obowiązek opieki nad Przewodnikiem swojemu uczniowi, Albertusowi, który ma nadzieję, że i jego trzydzieści siedem lat pracy nie poszło na marne. Obaj redaktorzy pozwolili sobie na dokonywanie niesygnalizowanych poprawek dat, liczb, imion i nazw własnych. W działach wymagających aktualności dodano lub zastąpiono istniejące paragrafy. Uzupełniono także pewne wypowiedzi Merliviusa o przypisy, które oznaczone są inicjałami SE (Skryba Egert) i SSA (Starszy Skryba Albertus).

Jeżeli posiadasz jakiekolwiek informacje, które według Ciebie mogłyby uzupełnić niniejszy Przewodnik, Starszy Skryba Albertus zaprasza Cię serdecznie do odwiedzenia go w Klasztorze Jedności, w Księstwie Centralnym, byś przy herbacie podzielił się swoją wiedzą i doświadczeniami.

Starszy Skryba Albertus Maaranita (5 Stycznia, Rok 1037)

Trochę mitologii

Zapewne żyjąc na Revek wielokrotnie otarłeś się o mity i legendy, z których większość powiązana jest z wierzeniami w trzy bóstwa: Maara, Rovena i Zanzeina. Zakładam również, że zastanawiałeś się kiedyś nad tym, jak powstał otaczający nas świat i skąd wzięły się siły, które nim sterują. Pierwsza z czterech ksiąg składających się na Arpat opisuje w prostych słowach, jak to się wszystko zaczęło:

„**1**:**1** Na początku były tylko Nicość i Materia, które ścierając się ze sobą stworzyły pierwotny wszechświat. **2** A każdej z tych potęg służył sługa wierny: Nicość wywołała chaos i dała nad nim władanie Bestii Chaosu, a Materia zrodziła równowagę i nazwała ją Maarem. **3** „Walcz dla mnie!" Rozkazała Materia. I Maar walczył z Bestią Chaosu i zepchnął ją na kres wszechświata. **4** „Twórz dla mnie i ze mnie!" Rzekła Materia i powierzyła się w ręce własnego dziecka. I Maar posłużył się nią tak, jak to się czyni z narzędziem i budulcem. **5** Najpierw ustanowił święte prawa, którymi rządzić się miał wszechświat wolny od Bestii Chaosu. Wytłoczył z Materii cztery żywioły: powietrza, ziemi, wody i ognia; i ustanowił im Królestwa, które miały zapewnić im wieczne trwanie; i oparł na nich dalsze dzieła, w tym wszelkie ciała niebieskie. **6** A wśród tych ciał planował On uczynić jedno, które miało być wyjątkowo piękne. Zawiesił więc w powietrzu kulę wody i sprawił, że wyłoniła się z niej ziemia, która powstała dzięki ogniu. I opieczętował ten świat nazwą „Revek", czyli słowem-tajemnicą.

2:**1** Wtedy też Wielki Stwórca postanowił podarować Materii najdoskonalszą formę, będącą cudem życia. **2** I Maar zszedł na powierzchnię Revek w gorejącej postaci, a wody i ląd zapełniły się zwierzyną i duchem wszelkim, a w przestworzach i w podziemiach zapanowały smoki. **3** Po stworzeniu świata Maar zapragnął odpocząć; złożył się więc do snu na jednej z leśnych polan. **4** Wówczas podstępna Bestia Chaosu ukradkiem wdarła się do Jego umysłu i zakłóciła święty odpoczynek. **5** Ziemia zatrzęsła się wtedy w posadach, a woda zalała część lądu, albowiem wewnątrz boskiego snu Bestia wywołała walkę zła z dobrem. **6** Nie mogąc znaleźć porozumienia z własnymi myślami, Maar przebudził się i cisnął nimi w dwie różne strony.

3:**1** Gdy zła i dobra myśl upadły z hukiem na przeciwległe krańce lądu, Maar przywołał do siebie Arcyżywiołaka Ziemi i strażników świętych ogniw. **2** I Maar rozkazał im, by ziemia wypchnęła na powierzchnię wysokie góry, które uwięzą obie myśli i ich przyszłe potomstwo na przeciwległych krańcach kontynentu. **3** I masywy te powstały na życzenie Wielkiego Stwórcy, albowiem jego wola potrafi przenosić góry i kreować światy. **4** Tak oto kontynent został podzielony na trzy krainy: mroczny Elemgarth, zielony Wortgarth i mroźny Ningarth. **5** A każda z tych krain stać się miała ziemskim królestwem każdego z bóstw. **6** I każda z nich odbijać miała charakter swojego zarządcy.

4:**1** I Maar pozwolił zbuntowanym myślom zebrać się w sobie i zyskać odrębną świadomość i moce, lecz poprzysiągł nie opowiadać się za żadną ze stron, gdyż jest On prawdziwym strażnikiem równowagi. **2** Zła myśl zwała się Zanzein, co oznacza Pierwotny Ogień, a dobra myśl przyjęła imię Roven, co oznacza Syna Światłości. **3** W swej niezmierzonej mądrości Wielki Stwórca nie zakazał im tworzenia żywych istot i pozwolił im rzeźbić krańce kontynentu wedle ich uznania. **4** Korzystając z tych swobód Zanzein przelał swój gniew w złe demony i bestie; i pozwolił im rozplenić się na ziemi i w podziemiach, które nazwał Piekłem. **5** Roven zaś wykuł ze światła dobrych niebian i pozwolił im przebywać w Niebie, gdzie mieli strzec jego majestatu. **6** Młode bóstwa wykształciły też własne smoki: Zanzein ogniste, a Roven lodowe; oba te gatunki rozpanoszyły się na ziemskich włościach swoich panów.

5:**1** Przed odejściem do Królestw Żywiołów, Maar wykuł z ognia bliźniacze dusze, ulepił im ciała z ziemi i wody i tchnął w nie życie. **2** Następnie zapieczętował je w ziarnie i wrzucił do Jeziora Tarkar, by czekało na czas wyznaczony. **3** I Maar opuścił Revek i wrócił do Królestw Żywiołów, by zasiąść na tronie w Kryształowej Cytadeli i stamtąd napawać się pięknem swojego dzieła. **4** Gdy nadszedł czas wyznaczony, skończyły się wojny demonów i niebian, dobiegło końca niepodzielne panowanie smoków i nastało Święte Porozumienie. **5** I pierwsza ludzka para wyszła z wód Tarkaru, a Zanzein i Roven spojrzeli na jej licznych potomków zazdrośnie i pochwycili ich do swych ziemskich królestw, by móc ich kształtować i wychowywać zgodnie ze swoimi upodobaniami. **6** Tak rozpoczęła się era panowania ludzkiego rodu, która trwać ma przez wiele czasów, po czas wyznaczony i przez czasy kolejne, albowiem wszystko ma swój początek, kres i nowy początek."

Arpat, Księga Początku

Jako człowiek oświecony przez Maara nie mogę zaprzeć się prawdy zawartej w każdym słowie tego przekazu. Mimo, iż część z nas zwie go mitem, każdy szanujący się uczony przyzna, że otaczające nas fakty jedynie potwierdzają tę wersję powstania świata. Znany Revek to Stary Kontynent, będący najstarszą częścią lądu stworzoną przez Maara. Z

racji, iż podział na krainy jest wyraźne uzależniony od zakresu wpływów danego bóstwa, należałoby pokrótce przedstawić każdą z tych potęg (więcej na str. 237):

Maar – To bóstwo równowagi (neutralności), znane jako: Wielki Stwórca, Strażnik Równowagi, Władca Natury, Pan Życia i Śmierci. Jest najpotężniejszą i najmądrzejszą z boskich istot w naszym wszechświecie, tak więc pozostałe bóstwa zmuszone są słuchać jego przykazań. Bez niego nie istniałoby Revek, kwitnące tu życie, ani gwiazdy świecące na niebie. Maar jest koordynatorem natury, to on sprawia, że wszystko ma swój rytm. Jest też Wielkim Sędzią i decyduje o losie dusz, które trafiają do zaświatów. Choć jego wyznawców można spotkać na całym Starym Kontynencie, najwięcej hołdów składają mu tarkarczycy mieszkający na Ziemiach Centralnych (Wortgarth).

Roven – To bóstwo pozytywnej energii, znane jako: Syn Światłości, Dobra Myśl, Niebieski, Król Dobra, Śnieżny Władca. Jest dobrą częścią osobowości Maara i odwiecznym rywalem Zanzeina. Roven jest twórcą niebian i lodowych smoków. Jego ludzkie dzieci (rovenianie) oddają mu cześć na wschodnim krańcu kontynentu, w Krainach Śniegu (Ningarth), gdzie na tronie w Lodowej Cytadeli zasiada sam awatar bóstwa. Jegu kult powoli rozwija się też w Wortgarcie, gdzie czczony jest przez pobożnych tarkarczyków.

Zanzein – To bóstwo negatywnej energii, znane m.in. jako: Pierwotny Ogień, Zła Myśl, Skrwawiony, Król Zła, Władca Plugastw. Jest złą częścią osobowości Maara i zaciekłym przeciwnikiem Rovena. Powszechnie uważany za twórcę demonów i wszystkich potworów, które chodzą po świecie. Jego kult rozwinął się na zachodnim krańcu kontynentu, w Krainach Wiecznej Nocy (Elemgarth), gdzie wyraźnie widać obecność bóstwa. Kapłani Zanzeina uporczywie starają się poszerzać jego wpływy na całym Starym Kontynencie, siejąc zamęt i snując mroczne intrygi poza Elemgarthem

Życie na Revek

Oblicza Revek – przedstawiony poniżej obraz krain jest zniekształcony przez moje subiektywne spojrzenie. Revek posiada wiele oblicz i każde z nich jest prawdziwe. Każdy z nas patrzy na świat przez kolorowe szkiełko i każdy z nas widzi coś innego. Dla wędrowca, Revek to niebieskie jeziora i morza, majestatyczne góry, zielone lasy i przytulne gospody, w których zawsze można znaleźć schronienie. W głowie łowcy potworów, to siedlisko żarłocznych bestii, nastających na ludzkie życie o każdej porze dnia i nocy. Dla mędrca, Revek to wielka zagadka, nie dająca się rozwiązać. Dla barda to miejsce mitów i legend, które zamienione w pieśń rozbrzmiewają w ludzkich sercach. Dla rolnika, Revek to ziemia, na której w pocie czoła wypracowuje obfite plony. Dla dyplomaty, to świat rywalizujących ze sobą krain, miejsce dla wielkiej polityki i rodowych sporów. Dla poszukiwacza skarbów, Revek to ruiny niegdyś żywych cywilizacji, chowające w swych trzewiach majątki dawno odeszłych ludzi. Dla kupca, Revek to kilkadziesiąt wielkich targowisk, rozsianych po całym Starym Kontynencie, połączonych handlowymi szlakami. Dla rycerza, to miejsce legendarnych pojedynków, przeszłych, teraźniejszych i przyszłych batalii, których uczestnicy okrywają się wieczną chwałą. Dla maga to świat, którym da się manipulować, jeżeli tylko zna się sekrety przyzywania tętniącej w nim energii. Dla smoka, Revek to utracone królestwo, nad którym kiedyś jego bracia posiadali kontrolę. Dla bóstw, Revek to morze dusz, o które cały czas toczą się spory. Dla Zanzeina, to świat potrzebujący bezwzględnego władcy. Dla Rovena, to świat splamiony złem, czekający na wybawiciela. Dla Maara, to cieszące oko dzieło, które, jednocześnie wbrew swojej woli i zgodnie z nią, musi dzielić z powyższą dwójką. Dla Bestii Chaosu, to odległa sfera, do której próbuje wedrzeć się za wszelką cenę. Dla Materii, Revek to jedna z wielu jej części, żywa i jaśniejąca niczym brylant. Dla Nicości, to najsmakowitszy kawał ciasta, który chętnie pożarłaby w całości. Jak powiedział filozof Teobald z Alkaviru:

„Revek to wszystko to, co uważamy za Revek, minus wszystko to, czego za Revek nie uważamy"

Energia, a życie człowieka – otaczający nas świat tętni różnymi rodzajami energii, w tym pozytywną i negatywną, które wytwarzane są przez nas samych. Mają one wpływ na zachowanie człowieka i pośrednio na jego zdrowie. Kolejnym rodzajem jest energia boska. Czasami bóstwa przekazują ją najwierniejszym wyznawcom (głównie wybrańcom). Dzięki niej ludzie są w stanie dokonywać nadnaturalnych czynów, naginając prawa panujące na Revek. Najważniejsze dla ludzkiej egzystencji są jednak typy energii żywiołów i wytwarzana z nich energia witalna.

Ciało, czyli dom dla duszy – według Arpatu, Maar stworzył człowieka przy użyciu czterech żywiołów. Ludzkie ciało, by pozostać sprawne, potrzebuje energii wody i ziemi; by pozostać żywe - powietrza. Ciało jest domem dla duszy. Duch, tak jak człowiek, by móc swobodnie funkcjonować w swym domu, lubi jak jest w nim ciepło. Jeżeli nasza powłoka ulegnie zbytniemu ochłodzeniu, dusza ją opuści; jeżeli spłonie, stanie się tak samo; dlatego też ludzi stać jedynie na utrzymywanie stałej ciepłoty domu, w którym mieszka duch. Te podstawowe informacje pozwalają dokładniej przeanalizować, jak funkcjonują ludzkie organizmy i od czego zależy nasza długowieczność.

Istnienie – każdy z nas wraz z narodzinami, otrzymuje ogromną porcję energii żywiołów. Gdy jesteśmy młodzi, pożytkujemy ją do wzrastania. Wraz z wiekiem jest jej w nas coraz mniej. Sposobów na uzupełnianie energii żywiołów jest kilka. Najbardziej banalnym jest jedzenie. W pokarmie i napojach znajduje się energia ziemi i wody. Pochłaniając ją, dajemy ciału siłę do działania. Energię powietrza po prostu wdychamy, dzięki czemu dalej żyjemy. Ciepło powstaje w wyniku połączenia powyższych sił. Ludzki organizm w sposób naturalny (niezauważalny dla oka) przetwarza ***każdy*** *rodzaj energii (w tym pozytywną i negatywną) na uniwersalną energię witalną (zwaną także esencją duszy lub esencją życiową), która karmi ducha.*

Zgon – po przebrnięciu przez powyższe tezy, można śmiało stwierdzić, że człowiek umiera na skutek niedoboru energii. Czasem energii brakuje ciału, więc to umiera. Czasem ciało po prostu ginie, z powodu choroby, ze starości, czy na skutek ingerencji z zewnątrz. Wraz ze śmiercią powłoki cielesnej, dusza przestaje być karmiona, więc jest zmuszona do wyprowadzenia się z 'domu' i wyruszenia w wędrówkę w zaświaty, gdzie energii jest dostatek.

Nieśmiertelność – ekspertami w przedłużaniu życia są magowie. Przy czarowaniu ściągają czystą energię z Królestw Żywiołów, a część z niej mimochodem odkłada się w ich ciałach. Nawet najbardziej utalentowani magowie nie są jednak nieśmiertelni. Ich powłoki cielesne powoli się starzeją. Im starszy organizm, tym bardziej nieudolnie przemienia dostarczone środki na energię witalną. W tym miejscu przestaje się liczyć ile energii żywiołów posiada ich organizm, tylko jak szybko jest w stanie ją przetworzyć i nakarmić duszę. Nawet sztukmistrzowie nie są w stanie wiecznie zaspokajać głodu ducha. Za istoty nieśmiertelne niektórzy uznają wampiry. Są one bytami magicznymi, które kradną energię zgromadzoną w ludzkiej krwi. Nie starzeją się, ponieważ na swój sposób żyją cudzym życiem. Dojrzałą nieśmiertelność osiągają smoki i wybrańcy bóstw. Długowieczność wybrańców powiązana jest z boską energią rozchodzącą się z kryształowego serca na cały organizm. Co stoi za nieśmiertelnością smoków, nadal pozostaje tajemnicą. Wielu twierdzi, że rozwiązanie tej zagadki otworzyłoby przed zwykłymi śmiertelnikami drogę do długowieczności. Prawdziwa nieśmiertelność, czyli nie tylko nie starzenie się, ale także niezniszczalność, jest prawdopodobnie nieosiągalna dla ludzi. Ta cecha zarezerwowana jest dla bóstw i nawet w tym przypadku pojawiają się głosy, że bóstwa też da się zniszczyć (uczynić to mogłaby np. Nicość lub Bestia Chaosu, gdyby udało się im wyważyć drzwi do naszego świata).

Sens życia – filozofowie próbują znaleźć jeden, uniwersalny 'sens życia', natomiast ja uważam, że istnieje ich nieskończona liczba. Każdy z mieszkańców Revek stara się znaleźć własny cel w życiu i za nim podążać. Większość z nas koncentruje się na przyziemnych sprawach, związanych z przetrwaniem. Ludzie uprawiają rolę, hodują bydło, co sprawniejsi parają się rzemiosłem. Sprytni i rezolutni zajmują się handlem. Mniej niezależni służą bogatym możnowładcom, inni starają się wybić ponad przeciętność samodzielnie. W życiu wielu Revekian dominują ich miłości i pasje. Niektórzy nie mieliby nic przeciwko spędzeniu całego życia na produkcji wina, żeglowaniu po morze lub hodowli koni. Innym do szczęścia potrzebne są wielkie batalie lub zwykłe burdy w karczmach, ciągłe szafowanie własnym życiem. Szlachetnie urodzeni i nie tylko oni, pragną od życia czegoś więcej. Najczęściej jest to władza i złoto, rzeczy tak blisko ze sobą powiązane, że niemalże nierozłączne. Istnieniem tego typu osób rządzą układy i zmowy, które często mają wpływ na egzystencję innych ludzi. Nie sposób też nie wspomnieć o wyższych ideach, które dla wielu Revekian stają się sensem życia. Boskie siły do rozgrywania bitew potrzebują przecież żołnierzy. Część z nas buduje, inna z premedytacją rujnuje i żeby było śmieszniej, każda ze stron ma swoje racje, których zaciekle broni. Wreszcie, najbardziej uniwersalnym sensem życia jest dążenie do osiągnięcia zbawienia w zaświatach. Choć nie każdy mieszkaniec Revek podchodzi do tego tematu poważnie, śmierć spotyka wszystkich i jest tylko kolejnym etapem naszej egzystencji.

Przynależność do frakcji – przyłączenie się do jakiejś organizacji to przeważnie rozsądny wybór, albowiem większość z nich zapewnia bezpieczeństwo swoim członkom, dając szansę szybszego wzbogacenia się, możliwość rozwóju i samorealizacji. Odkąd ludzkość tworzy cywilizację, przeróżne gildie i bractwa próbują zyskiwać wpływy w wybranych przez siebie dziedzinach. Dziesiątki frakcji, wielkich i małych, starych i tych rozwijających się, jawnych i tych kryjących się w cieniu, odciskają piętno na życiu Revekian. Gildie zbrojnych zabijają potwory, ochraniają możnych, a czasem uciskają biednych. Bractwa kupieckie i kompanie handlowe wpływają na ceny wszystkiego, co krąży na rynku. Gildie łowców głów i zabójców, odsiewają męty społeczne, jak i

uśmiercają szlachetnych mieszkańców Revek. Spragnione wiedzy sekty i tajne elity knują spiski, bądź je rozwiązują, osłabiają lub chronią wielkich tego świata. Zakony różnych religii prowadzą wiernych do zbawienia lub na wojnę ze znienawidzonym wrogiem. I tu pojawia się negatywny aspekt przynależności do organizacji. Każda frakcja, zajmując jakąś niszę w społeczeństwie, prędzej czy później napotyka na konkurencję. Należąc do jednej frakcji, jednocześnie stajesz się wrogiem innej, dlatego sojuszników należy dobierać z głową!

Hierarchia i walka o władzę – hierarchia to jedyny ład, który panuje wszędzie, nawet w królestwie bóstwa-mąciciela, w Krainach Wiecznej Nocy. Hierarchia ustala porządek, to, kto rządzi i to, kto służy – dopóki służącemu ten układ się nie znudzi. Jak głosi eterickie porzekadło: „Ambicją sięgamy wyżej gwiazd, ale nasz los jest cieńszy od papieru". Chęć przeskoczenia kilku szczebli w hierarchii niejednokrotnie doprowadziła do przelewu krwi, przeważnie szlachetnej. Czy to mroczna Kraina Cienia i potyczki o stołki Władców Pyłu, czy to bajkowy Rivengarth i gra o tron Wielkiego Diuka, czy też słoneczny Tymorytt i zmagania o fotel któregoś z Baronów – nie wiedzieć czemu, wszędzie ludzie toczą batalie o upragniony mebel. Choć w niektórych kręgach rywalizacja przebiega w cywilizowanych okolicznościach, w większości przypadków przypomina raczej bezceremonialną walkę o władzę, gdzie każdy chwyt jest dozwolony, trup ściele się gęsto, a intryga pogania intrygę.

Rasy Starego Kontynentu

Na Starym Kontynencie żyją trzy rasy ludzi: tarkarczycy, zanzeinczycy i rovenianie. W poczet tych ras wchodzi przynajmniej jedenaście nacji (podras), które warto umieć rozpoznawać. Spotykając na drodze Kersha, lepiej nie pomylić go z Aertem, bo odebrałby to jako potwarz. Selerith zapewie nie chciałby zostać wzięty za Tymoryttę, a Gulbianin obruszyłby się na samą myśl pomylenia go z Zanzem. Choć dla niektórych różnice w wyglądzie poszczególnych ras i podras są oczywistą oczywistością, inni całkowicie się na nich nie znają.

Tarkarczycy – to rasa faworyzowana przez Maara, nie tknięta (pod względem fizycznym) przez pozostałe bóstwa. Według Arpatu Maar stworzył człowieka, używając do tego magicznego ziarna, które było czymś w rodzaju łożyska matki. To w nim wykształciła się pierwsza ludzka para. Obie dusze wykute zostały z ognia, ich ciała zlepione z wody i ziemi, a życie wdarło się do ich płuc w postaci powietrza. Tarkarczycy wywodzą się bezpośrednio od pierwszej ludzkiej pary, która około ośmiu tysięcy lat temu wyszła z wód Tarkaru. Tarkarczykiem nazwiemy każdego rdzennego mieszkańca Ziem Centralnych, wywodzącego się z następujących ludów (podras):

Lud Katta (Kattańczycy) – (ojczyzna: Dolina Katta) większość Kattańczyków charakteryzuje się wysoko rozwiniętą masą mięśniową i słabo rozwiniętym „mięśniem mózgowym". Przykładowy reprezentant tej podrasy mógłby zostać pomylony z jakimkolwiek innym barbarzyńcą, ponieważ łączyłyby ich z pewnością cechy takie jak: ostre rysy twarzy (kwadratowa szczęka), solidna budowa ciała, tu i ówdzie nadmierne owłosienie oraz liczne szramy, będące pozostałością po walce lub po pracy w ciężkich warunkach. Przedstawiciele Ludu Katta niezwykle rzadko opuszczają swoją odizolowaną ojczyznę, dlatego też ich wygląd opisuję na podstawie sprawozdań podróżników, którzy odwiedzili ich prymitywne państwo. Przeciętni Kattańczycy nie noszą wyszukanych ozdób wykonanych ze szlachetnych metali. Ten przywilej zarezerwowany jest dla ich przywódców. Z kości upolowanych zwierząt tworzą naszyjniki i broń, ze skór szyją ubrania i zbroje.

Lud Keru (Kerianie) – (ojczyzna: Elmyrtanis) cechami szczególnymi Kerian jest ich zręczność i spostrzegawczość, które musieli wykształcić, by przetrwać wśród otaczającej dziczy (bywają nazywani Leśnym Ludem). Typowy przedstawiciel tej podrasy posiada śniadą karnację i ciemne włosy (od brązu po czerń). Przeciętny wzrost u mężczyzn wynosi 170cm, u kobiet 155cm. Ich kobiety słyną nie tylko z delikatnej urody i powabnych kształtów, ale i z hartu ducha oraz nietuzinkowości. Kerianie lubią nosić ubrania w naturalnych odcieniach, takich jak zielony i brązowy, a ich szaty zwykle przyozdobione są misternie wyszytymi wzorami. Najczęściej spotykaną końcówką imion męskich jest końcówka: -tis, -el, -rin (przykłady: Vertis, Benel, Sandrin). U kobiet jest to końcówka: -ara, -ea, -illa (przykłady: Tamara, Minea, Resilla).

Lud Smoka (Selerici) – (ojczyzna: Alantyr) charakterystyczną cechą rodowitych Selerithów jest ich tężyzna fizyczna. Tysiące lat spędzone na walkach z zanzeinczykami i plugastwem (potwory Zanzeina) zrobiły z Selerithów ludzi silnych i niezłomnych. Ich próg bólu jest wysoko zaznaczony, a rany zdają się na nich goić szybciej niż u innych tarkarczyków. Typowy przedstawiciel tej podrasy jest dobrze zbudowany i wysoki. Przeciętny wzrost u mężczyzn wynosi 175-180cm, u kobiet 165cm. Przy kobietach warto wspomnieć, że w większości przypadków, przynajmniej za młodu, nie są to jakieś toporne babsztyle, lecz niewiasty o doskonale wyrzeźbionych kształtach. Wśród Selerithów panuje zwyczaj noszenia

długich włosów i przyozdabiania ich na różne sposoby, najczęściej bursztynem oprawionym w drogocenny metal. Sam warkocz jest w ich kulturze symbolem miłości. Osoba nosząca splecione włosy daje tym samym znać, że jej serce już do kogoś należy. Najczęściej spotykaną końcówką imion męskich jest końcówka: -rad, -rand, -gar (przykłady: Konrad, Danrand, Montgar). U kobiet jest to końcówka: -ria, - ris (przykłady: Entaria, Doloris).

Lud Thiasa (Thiasi) – (ojczyzna: Rivengarth) życie w centrum kontynentu wymogło na Ludzie Thiasa pewną uniwersalność, dzięki czemu rodowici Thiasi łączą w sobie cechy charyzmatycznych mówców i myślicieli, a jednocześnie ludzi walecznych i zawziętych. Trudno określić, jak wygląda typowy przedstawiciel tej podrasy, ponieważ wśród Thiasów znaleźć można zarówno wyćwiczonych wojowników, jak i ludzi słowa, których tężyzna fizyczna nie rzuca się w oczy. Być może pewną cechą wspólną Thiasów jest skłonność do tycia na starość. Przedstawiciele tej podrasy są bardzo pojętni i mają dobrą pamięć. Przeciętny wzrost u mężczyzn wynosi 170-175 cm, u kobiet 160 cm. Co bogatsi Thiasi lubują się w noszeniu ozdób w każdej postaci. Szczególnie popularna jest srebrna i złota biżuteria, w tym pierścienie, sygnety i łańcuchy oraz szaty wyszywane złotą nicią. Najczęściej spotykaną końcówką imion męskich jest końcówka: -us, -as, -nard (przykłady: Cintus, Lantas, Tetnard). U kobiet jest to końcówka: -ta, -tha, -dia (przykłady: Agat(h)a, Lidia). Thiasi uważani są za najbardziej atawistyczną podrasę tarkarczyków, na którą otoczenie miało najmniejszy wpływ. Do podrasy tej, póki co, zalicza się również wyspiarzy, zamieszkujących archipelagi Morza Południowego. Tam jednak ludzie podzielili się na trzy rodziny, które przez wieki nabrały cech charakterystycznych, zarówno w przypadku wyglądu zewnętrznego, jak i kultury.

Lud Tymorytt (Tymoryci) – (ojczyzna: Tymorytt) co ciekawe, rodowici Tymoryci mają bardzo mało wspólnych cech z bliskimi sąsiadami, Selerithami. Są gorzej zbudowani, mniej wytrzymali i ogółem słabsi fizycznie. Wywodzą się bowiem z plemienia, które, tak jak Lud Keru, żyło w zgodzie z naturą i ze smokami, które z początku udzielały im ochrony. Cechami dominującymi wśród Tymoryttów są spryt i zaradność, które pomagają im w przeżyciu najtrudniejszych chwil oraz słynny tymorycki temperament, wewnętrzny ogień, który obudził się w nich podczas okupacji ze strony Zanzów. Typowy przedstawiciel tej podrasy będzie miał zapewne czarne kręcone włosy (często spotykane) i ciemniejszą karnację. Przeciętny wzrost u mężczyzn wynosi 170cm, u kobiet 160cm. Warto wspomnieć, że tymoryccy mężczyźni uważani są za najprzystojniejszych na Starym Kontynencie. Tymoryci uwielbiają nosić ubrania w żywych kolorach. Będąc na obczyźnie wyróżniają się z tłumu dzięki ekstrawaganckim strojom. Najczęściej spotykaną końcówką imion męskich jest końcówka: -eo, -rik, -co (przykłady: Matteo, Tredrik, Franco). U kobiet imiona inspirowane są nazwami kwiatów (przykłady: Dalia, Pelargonia, Laurentia).

Północny Lud (Aertowie) – (ojczyzna: Wielki Ląd) cechami charakterystycznymi Aertów są ich siła i odporność na mróz, najczęściej okupione inteligencją (nie obrażając nikogo). Północny Lud to najmniej cywilizowana podrasa Ziem Centralnych (wyłączając ludy barbarzyńskie, takie jak Lud Katta, Nanuk itp.). Na rozwój tej podrasy wpłynęło odosobnienie, trudne warunki panujące na Wielkim Lądzie i ciągłe walki pomiędzy plemionami. Typowego przedstawiciela Północnego Ludu łatwo rozpoznać po bardzo jasnej karnacji i po długich włosach, prawdopodobnie koloru blond (blisko połowa Aertów ma włosy w różnych odcieniach tego koloru). Aertowie są bardzo wysocy. Przeciętny wzrost u mężczyzn wynosi aż 180-185cm, u kobiet 165-170cm (te akurat bywają tęgimi babsztylami). Aertowie ubierają się w ciepłe skórzane stroje z konieczności. W przeciwieństwie do rovenian, niestety mają skłonność do pocenia się, przez co czasem niemiłosiernie od nich 'pachnie'. Najczęściej spotykaną końcówką imion męskich jest końcówka: -gar, -ton (przykłady: Kengar, Agaton). U kobiet jest to końcówka: -ma, -na (przykłady: Kama, Derna).

Pustynny Lud (Gulbianie) – (ojczyzna: Pustynia Gulb) na pierwszy rzut oka powinieneś rozpoznać Gulbianina po ciemnej karnacji (ich skóra przybiera kolor brązu, rzadko czerni). Rodowici Gulbianie są szczupli, lecz nie brakuje im siły i zwinności. Pomimo upału panującego na pustyni, praktycznie się nie pocą. Rzadko cierpią na udary słoneczne i inne dolegliwości związane z przegrzaniem. Przeciętny wzrost u mężczyzn wynosi 170cm, u kobiet 160cm. Ich kobiety uważane są za najzgrabniejsze na kontynencie. Gulbianie uwielbiają zdobić swoje ciała, często w bolesny sposób. Oprócz kolczyków (noszonych przez obie płci), wśród mężczyzn popularne są tatuaże. Kobiety natomiast malują twarze przeróżnymi barwnikami, nazywając to „sztuką makijażu". Ubrania Gulbian są równie charakterystyczne, co ich kultura. Mężczyźni ubierają się w luźne szaty, na głowach noszą turbany. Kobiety potrafią doskonale uwydatnić swoje kształty, zakładając zwiewne ciuszki (czynią to tylko dla swych adoratorów, po ulicach chodzą bardziej zakryte). Biżuteria noszona przez Gulbian odzwierciedla ich majętność. Szczególnie popularne są amulety i medaliony wysadzane drogocennymi kamieniami. Najczęściej spotykaną końcówką imion męskich jest końcówka: -lah, -sir, -med (przykłady: Bellah, Hisir, Ahmed). U kobiet jest to końcówka: -ina, -ena (przykłady: Otina, Zetena).

Zanzeinczycy – to rasa faworyzowana przez Zanzeina. Na początku Zanzein nie był zainteresowany wykształceniem własnej rasy ludzi. Obserwował poczynania pierwszych tarkarczyków, aż w końcu zauważył w nich wielki potencjał. Porwał więc ludzi za Grzbiet Nessita i tam pozwolił im się rozmnażać, wpływając znacznie na cechy ich wyglądu i usposobienia. Pierwsi zanzeinczycy różnili się od dzisiejszych podras. Prawdopodobnie najbliżej było im do Kershów. Przez lata drążyli swe siedziby pod Grzbietem Nessita, bojąc się otwartych przestrzeni. Plugastwo zamieszkujące góry nie dawało im jednak żyć w spokoju. Ich naturalnym wrogiem stali się także troglodyci (patrz niżej), istoty niemalże równie inteligentne, co ludzie. Pierwsi zanzeinczycy przenieśli się więc na otwarty ląd i tam zaczęli budować swoje miasta. Wraz z rozwojem ich cywilizacji, podbijali kolejne części Elemgarthu, wyrywając nowe obszary z rąk troglodytów i plugastwa. Gdy wpływy zanzeinczyków rozciągnęły się od Morza Południowego po Wzgórza Cienia, wewnętrzne napięcia zaczęły rozsadzać delikatną strukturę ich wspólnoty. Wyłoniły się z niej trzy plemiona (Pyłu, Krwi i Ognia), które toczyły między sobą spory o zagarnięte terytoria, aż do ustalenia ostatecznego porządku w Krainach Wiecznej Nocy. Wtedy też Zanzein przekształcił pierwszych zanzeinczyków pod względem fizycznym. Tak powstały trzy podrasy, które istnieją do dziś.

Plemię Krwi (Kershowie) – (ojczyzna: Veliagor) Kershowie to smukli ludzie, o nieco anemicznej aparycji (według opinii tarkarczyków, wyglądają niezdrowo). Karnacja ich skóry jest często bledsza niż u Aertów. Przeciętny wzrost u mężczyzn wynosi 175-180cm, u kobiet 165cm. Ich źrenice przybierają kolor krwistoczerwony lub jasnoniebieski. Ich włosy mają kolor czarny, brązowy, rzadko prawdziwie czerwony. Kershowie lubią podkreślać kolor oczu i włosów, dlatego też noszą ubrania w jednolitych barwach. Są oszczędni, jeżeli chodzi o używanie ozdób. Noszą złote pierścienie i medaliony, by zaznaczyć swój status społeczny. Kershowie posiadają ciekawą, aczkolwiek odstręczającą zdolność regeneracji utraconych sił po wypiciu zwierzęcej krwi (patrz Krwiopijcy str. 175). Najczęściej spotykaną końcówką imion męskich jest końcówka: -gor, -ear, -kar (przykłady: Jagor, Eltenear, Dekar). U kobiet jest to końcówka: -tia, -ara, (przykłady: Kalitia, Medara).

Plemię Ognia (Zanzowie) – (ojczyzna: Errimnon) choć Zanzowie przez tarkarczyków zwani są czarnoskórymi, tak naprawdę ich skóra najczęściej przyjmuje kolor ciemnego brązu (rzadko czarnego), przez co bywają myleni z Gulbianami. Od Pustynnego Ludu Zanzów odróżnia kolor włosów i oczu. Ich włosy przybierają kolor rudy (wszystkie odcienie, od czerwono-pomarańczowego, po jasnopomarańczowy), ognisty blond i czarny. Ich źrenice występują wyłącznie w odcieniach dwóch kolorów: pomarańczowego i żółtego. Najczęściej są przyzwoicie zbudowani i stosunkowo wysocy. Przeciętny wzrost u mężczyzn wynosi 175cm, u kobiet 160-165cm. Uroda ich kobiet nie jest powszechnie doceniana. Zanzowie noszą rozmaite fryzury. Skręcają warkoczyki zwane dredami lub też ścinają się na krótko, wygalając skomplikowane wzory. Często chodzą łysi (zarówno mężczyźni jak i kobiety). Przyozdabiają wtedy głowy tatuażami. Zanzowie noszą szaty w kolorach ognia (od czerwieni, przez pomarańcz, do bladej żółci), granatu i czerni. Najbogatsi przyozdabiają się dodatkowo ciężkimi, złotymi łańcuchami - członkowie Rodu Zanz noszą na nich pieczęci i ulubione znaki runiczne. Jeden na trzystu Zanzów rodzi się ze zdolnością zapalania przedmiotów siłą woli - posiadający ten dar trafiają w szeregi Elementalistów. Zanzowie są częściowo odporni na wysokie temperatury, a oparzenia goją się na ich skórze szybciej, niż u innych ludzi. Najczęściej spotykaną końcówką imion męskich jest końcówka: -ram, -tys, -veg (przykłady: Fenram, Dantys, Dynveg). U kobiet jest to końcówka: -isi, -tra (przykłady: Talisi, Shantra).

Plemię Pyłu (Eterici) – (ojczyzna: Kranangar) Eterici doskonale widzą w ciemności, a mają niemałe problemy z widzeniem w pełnym słońcu, na co narzekają podczas podróży po Ziemiach Centralnych. Są częściowo odporni na choroby roznoszone przez potwory pyłu. Są niezwykle zręczni i gibcy, co niejednokrotnie udowodnili w boju. Ich skóra jest ciemna niczym atrament (kolor ciemnego granatu). Źrenice ich oczu przybierają kolor czarny, niebieski, bądź żółty. Włosy mają kruczoczarne lub ciemno niebieskie. Raz na jakiś czas rodzi się u nich dziecię o brązowych włosach. Ponoć jest to oznaka wielkiego talentu magicznego. Eterici to najniższa z trzech podras zanzeinczyków. Przeciętny wzrost u mężczyzn wynosi 165-170cm, u kobiet 155cm. Trzeba przyznać, że ich kobiety są urodziwe (filigranowe z nich niewiasty), a ich walory, wbrew złośliwcom, w pełnej krasie podziwiać można dopiero, gdy opuszczą mrok Kranangaru. Ważna informacja dla niepoprawnych amantów - małżonki przedstawicieli rodu malują twarze przy użyciu mocnych białych i czerwonych barwników. Eterici lubią zdobić ciała wymyślnymi srebrnymi i złotymi tatuażami. Najczęściej spotykaną końcówką imion męskich jest końcówka: - sar, -kan, -asu (przykłady: Kalesar, Lokan, Samasu). U kobiet jest to końcówka: -ko, -ami, -ina (przykłady: Koneko, Iloami, Akina).

Rovenianie – to rasa faworyzowana przez Rovena. Gdy tylko na Revek pojawili się ludzie, Niebieski postanowił ich udoskonalić, czyniąc ich wytrzymalszymi na wpływy Zanzeina. Jego wysiłki zaowocowały powstaniem Ludu Neus, który pomimo silnej woli i odporności na podszepty Złego, nie potrafił skutecznie bronić się przed potworami. Ok. roku 6600 P.Z. Roven wykształcił Garagorian, którzy do dziś zajmują się chronieniem zachodniej granicy Ningarthu przed napływem plugastwa.

Lud Garagos (Garagorianie) – (ojczyzna: Rimward) na Ziemiach Centralnych słusznie uważa się, że ci rovenianie zostali wręcz stworzeni do walki. Rzeczywiście Garagorianie to urodzeni wojownicy, obrońcy swych braci ze wschodu. Nieustanne zmagania z potworami przekraczającymi Góry Światła uczyniły z nich potężnych ludzi. Są niebywale silni i wytrzymali, częściowo odporni na trucizny i wręcz niewrażliwi na mróz. Typowy przedstawiciel tej podrasy to człek o posągowych kształtach. Przeciętny wzrost u mężczyzn wynosi 180-185cm, u kobiet 165-170cm. Karnacja skóry Garagorian określana jest jako jasno-miedziana. To nie koniec porównań ich wyglądu do szlachetnych metali. Ich źrenice zawsze przybierają kolor złoty, włosy natomiast występują w kolorach srebra i brązu, rzadko czerni. Ich kobiety, choć nie tak urodziwe, jak te z Neus, niewątpliwie mają w sobie coś z aniołów. Najczęściej spotykaną końcówką imion męskich jest końcówka: -tus, -nes, -vin (przykłady: Otus, Tuvenes, Jevin). U kobiet jest to końcówka: -inia, -ime (przykłady: Telinia, Semime).

Lud Neus (Neusverianie) – (ojczyzna: Eriad) Neusverianie to podrasa kapłanów, urodzeni słudzy Rovena, mądrzy i inteligentni. Pod względem fizycznym ustępują pola Garagorianom, jednak te braki nadrabiają siłą woli i charyzmą. Są najbardziej żywotną z ludzkich podras. W ich osadach nie brak staruszków mających grubo ponad sto lat. Przeciętny wzrost u mężczyzn wynosi 175cm, u kobiet 165-170cm. Ich źrenice zawsze przybierają kolor srebra, włosy natomiast występują w kolorach złota, czasem czystej bieli. Ich kobiety, to najpiękniejsze istoty żeńskie stąpające po powierzchni Starego Kontynentu. W pieśniach bardów porównywane są do anielic. Tylko ślepiec nie doceniłby ich smukłych sylwetek, pięknych oblicz i głębokich niczym studnia oczu. Neusverianie uwielbiają ubierać się w jasne, powłóczyste szaty. Mroźny klimat zmusza ich do noszenia kilku warstw ubrań. Najczęściej spotykaną końcówką imion męskich jest końcówka: -im, -it, -den (przykłady: Lavim, Salit, Mirden). U kobiet jest to końcówka: -la, -vil, -aria (przykłady: Sila, Arvil, Efaria).

Mieszanie się ludzkich ras i podras:

*Dla wszystkich, którzy są w tych sprawach zieloni, wyjaśniam bez pruderii - wśród tarkarczyków mieszanie się podras jest całkowicie możliwe. Dziecko pary Thias + Gulbianin będzie wyglądało jak typowy Thias/Gulbianin lub ktoś pomiędzy, łączący cechy obu ludów. Dzieci ze związków pomiędzy różnymi **rasami** ludzi (np. rovenianin + tarkarczyk), a także pomiędzy dwiema różnymi **podrasami** rovenian/zanzeinczyków (np. Eteric + Kersh), nigdy nie posiadają cech wyglądu obojga rodziców jednocześnie. Owocem takich związków jest zawsze typowy przedstawiciel jednej rasy i podrasy, który choć nie jest nazywany potomkiem czystej krwi, nie powinien mieć problemu z ukryciem swojego mieszanego pochodzenia*

Troglodyci – jak już wspomniałem, na początku Zanzein nie zamierzał 'inwestować' we własną rasę ludzi. Miał zamiar kusić i sprowadzać na złą drogę tarkarczyków. Wystarczyło parę stuleci, by bóstwo zła stało się zazdrosne o dzieci Maara, które były odbiciem geniuszu ich twórcy. Zmotywowany własną pychą Zanzein postanowił stworzyć nowy rodzaj istoty, łączącej w sobie cechy człowieka (inteligencję, wytrwałość, tworzenie zorganizowanej społeczności) i cechy potwora (siłę, odporność i paskudny wygląd). Troglodytów da się opisać przynajmniej na dwa różne sposoby. Można powiedzieć, że to bardzo inteligentne dwunożne potwory albo nieco upośledzeni nieludzie (o oślizgłej, gadziej aparycji). Obie charakterystyki są trafne. Troglodyci mieli być rasą konkurencyjną dla ludzkiego rodzaju, dorównywać nam wojowniczym charakterem, lecz przewyższać nas brutalną siłą. Zanzein był bardzo zadowolony ze swojego dzieła, aczkolwiek wkrótce skupił się na faworyzowaniu własnej rasy ludzi. Wraz z pojawieniem się trzech zanzeinskich plemion, troglodyci zostali podzieleni na różne podrasy: salamandrytów (podrasa ognia), krshan (podrasa krwi) i daskan (podrasa pyłu). Początkowy strach ludzi przed nieznanym dał troglodytom szansę podboju większości terenów Starego Kontynentu, z wyłączeniem Krain Śniegu. Jednak wraz z rosnącą śmiałością człowieczego rodzaju, troglodyci byli stopniowo spychani w miejsca niedostępne, takie jak górskie jaskinie, czy serca leśnych kniei.

Daskanie – to niskie, przygarbione humanoidy (mierzą do 165cm). Posiadają wielkie głowy, szerokie pyski i parę małych oczu osadzonych pod wysokim czołem. W przeciwieństwie do pozostałych podras, ich śliska atramentowa skóra jest pozbawiona łusek. Ich oczy są niezwykle wyczulone na jakiekolwiek światło. Doskonale widzą w ciemności, są za to

całkowicie ślepe w dzień. Wyrabiają broń i zbroje z kości potworów. Zamieszkują Wzgórza Cienia, Suchy Las, Północ Grzbietu Nessita, Góry Fandorn, Dolinę Katta, centrum Gór Dabar oraz jaskinie Pustkowi.

Krshanie – to najliczniejsza podrasa troglodytów. Ze względu na ich typowo gadzi wygląd często nazywani są jaszczuroludźmi. Ich skóra pokryta jest miękką, szaro-czerwoną łuską. Są bardzo silni i wysocy (mierzą od 175-190cm). Posługują się bronią własnej roboty i orężem zdobytym w walce z ludźmi. Zamieszkują Puszczę Krath, centrum Grzbietu Nessita, Góry Tendorn, północ Gór Dabar, Dolinę Katta, niedostępne rejony Gór Akad, Góry Światła (odmiana odporna na mróz zwana krshan'aasi), zachodnią część Lasu Wysokiego Dębu, Puszczę Kelebrin i Mokradła Irdenn (bagienna odmiana zwana krshan'glug).

Salamandryci – ich skóra pokryta jest łuską, która przybiera pomarańczowo-czarny kolor. Salamandryci osiągają wzrost do ok. 170cm i są dobrze zbudowani. Walczą za pomocą kamieni, proc i prymitywnej broni własnej roboty. Są niezwykle przebiegli i posiadają rozwinięty system hierarchii wewnątrzplemiennej. Ponoć są tak lojalni wobec swoich przywódców, że wykonują ich rozkazy bez zastanowienia. Zamieszkują tereny wulkaniczne Krainy Ognia, południe Grzbietu Nessita, południe Gór Dabar, Dolinę Katta, wschodnie pasmo Gór Akad, Diabelskie Szczyty i Góry Khad.

Cechy ludzkie niejednokrotnie ujawniały się w troglodytach podczas współpracy plemion z różnych stron. Sławetny Rok Sojuszu Trzech Kolorów przyniósł ludziom niespodziankę w postaci zjednoczonej armii salamandrytów, krshan i daskan, pukającej do wrót twierdzy Sevilan. Troglodyci potrafią się także dogadywać wśród plemion jednej podrasy. Najzdolniejsi są w tym krshanie, którzy potrafią tworzyć trwałe sojusze. Mimo wszystko, tak jak ludziom, troglodytom najłatwiej przychodzą wojny. Konflikty wybuchają na wszystkich płaszczyznach. Walki o pozycję w plemiennej hierarchii, walki pomiędzy plemionami o terytoria, pomiędzy podrasami o dominację. Wszystko motywowane jest chęcią przeżycia. Od pozycji w plemieniu zależy naprawdę wiele - tak jak u ludzi, przywódca będzie miał lepiej niż robotnik, cały dzień ostrzący kościane miecze; plemię posiadające cenne tereny łowieckie stanie się silniejsze dzięki pewnej żywności. To samo tyczy się walki o supremację wśród podras, a nawet walki między troglodytą a człowiekiem. Sam mam problemy z wyrażeniem jednoznacznej opinii o troglodytach. Z jednej strony ich ohydny wygląd, prymitywne zwyczaje, z drugiej przebłyski inteligencji i śladowe ilości własnej kultury (choć czują się opuszczeni przez swojego pana, nadal oddają mu cześć, licząc na to, że Zanzein znów spojrzy na nich przychylnym okiem). Mimo tych dylematów, nie zawahałbym się zniszczyć każdego troglodyty, który zagrażałby mojemu życiu. Wiem, że oni, gdyby nadarzyła się taka okazja, wybiliby nas do nogi. Od lat mówi się o rosnącej współpracy pomiędzy trzema podrasami troglodytów w rejonie Doliny Katta (str. 95). W tym jednym miejscu charyzmatyczni troglodyccy przywódcy starają się utworzyć coś na kształt wielkiej wspólnoty plemiennej, zwanej Falangą. Jeżeli im się to uda, przyszłość ludzi żyjących na Ziemiach Centralnych może być zagrożona bardziej niż kiedykolwiek.

Smoki – to istoty o rodowodzie znacznie starszym od człowieka. Wbrew plotce rozpowszechnianej przez wielu niedouków (efektu zakłamania Ery Panowania Imperium Tarkaru), trzy z czterech gatunków smoków nie są tworami Zanzeina. Oryginalnie istniały tylko dwa gatunki jaszczurów, a ich twórcą był Maar. Mowa o smoku podniebnym - który dzięki potężnym skrzydłom władał w przestworzach i smoku ziemnym - pozbawionym skrzydeł, który rządzić miał na lądzie. Około 40 000 lat P.Z. smoki doczekały się swych 'dobrych' i 'złych' kuzynów. W skutek ingerencji Rovena i Zanzeina powstały dwa nowe gatunki: lodowy i ognisty.

Smok podniebny – łuski młodych smoków podniebnych są jaskrawozielone, łuski starszych osobników ciemnieją i matowieją. Smoki podniebne posiadają parę masywnych, błoniastych skrzydeł, pokrytych setką czerwonych żyłek i brązowiejących plam. Grzbiet tego smoka pokryty jest dwoma rzędami ostrych niczym brzytwy wyrostków, które schodzą aż do długiego, lancetowatego ogona. Smoki podniebne są niezwykle silne i osiągają największe rozmiary w świecie jaszczurów. Najstarsze osobniki potrafią ziać ogniem. Ta zdolność została kiedyś wytłumaczona przez pewnego badacza gadów, który przeprowadził oględziny zwłok smoka Tygodiela. Uczony doszedł do wniosku, że smoki podniebne produkują w trzewiach gaz, który zapala się w ich paszczy w kontakcie z iskrą wywoływaną przez... skrzące migdałki.

Smok ziemny – łuski młodych smoków ziemnych są jasnobrązowe, na starość czernieją i stają się grubsze. Maar nie podarował temu jaszczurowi skrzydeł. Smoki ziemne posiadają smukłe sylwetki, silne kończyny i twarde niczym diamenty pazury, które ułatwiają im rycie nor w ziemi. Najstarsze osobniki ponoć zioną kwaśnym gazem, który rozpuszcza materię organiczną. Potwierdzają to szczątki rycerzy, którzy postanowili stawić czoło smokowi Xargafarowi. Po śmiałkach zostały tylko przeżarte przez kwas zbroje i sterty pożółkłych kości.

Smok lodowy – smoki lodowe nie są pokryte łuską, tylko gęstym futrem, które u młodych osobników przypomina szary puch. Na starość ich futro przerzedza się i wydłuża, zmieniając barwę na śnieżnobiałą. Jasna szczecina nie pokrywa tylko spodniej strony ich skrzydeł, odsłaniając widok cielistego koloru. Już najmłodsze osobniki uczą się zamrażać przeciwników oddechem. Zdolność ta jak dotąd nie została wytłumaczona w sposób naukowy.

Smok ognisty – łuski młodych smoków ognistych są pomarańczowe, łuski starszych przedstawicieli tego gatunku błyszczą na ciemnoczerwono. Ich zęby, pazury i rząd wyrostków na grzbiecie wyglądają na pozłacane (niestety to nie złoto je pokrywa). Błoniaste skrzydła tych jaszczurów przybierają barwę czerni. Często są u dołu postrzępione, niczym stare zasłony, co nie przeszkadza im w lataniu. Smoki ogniste nie zioną ogniem - one nim plują. Zamiast gazu produkują łatwopalną ślinę. Jej rozprysk zapala się od żaru bijącego z trzewi jaszczura. Ogniste smoki połykają głazy, które w ich żołądkach zmieniają się w magmę. Roztopiona skała zastępuje soki trawienne, a w ostateczności może zostać 'zwrócona' na przeciwnika.

Na samym początku, gdy świat był jeszcze młody, smoki królowały na Starym Kontynencie. Zakładały wielkie wspólnoty plemienne, wyznaczały przywódców, bywało, że toczyły krótkie wojny. Smoki podniebne, ogniste i lodowe zakładały gniazda w lasach, w obszernych pieczarach i na górskich szczytach, natomiast smoki ziemne od zawsze ryły nory głęboko pod powierzchnią lub we wnętrzu gór. Wkrótce po wielkiej Wojnie Dwóch Mieczy (str. 265), w której zderzyły się ze sobą armie aniołów i demonów, świat zalała fala potworów potężniejszych niż te, które znamy dziś. Jaszczury musiały więc dzielić przestrzeń nie tylko z czartami i niebianami, ale także z agresywnym plugastwem. Dominacja smoków skończyła się definitywnie, gdy na Revek pojawili się pierwsi ludzie. Długie lata współistnienia obu ras były dla obu stron burzliwe. Z początku smoki pomagały nam w odkrywaniu tajemnic świata, lecz z czasem wybuchły między nami konflikty o władzę nad Revek. Cesarze Tarkaru zaczęli rozsiewać kłamstwa dotyczące tych wspaniałych istot (wbrew stereotypom, smoki nie żywią się dziewicami, chyba, że mowa o cnotliwych rycerzach). Pojawili się wśród nas łowcy smoków, którzy przestali szanować nasze przymierze, polując na jaszczury wszystkich gatunków. Z biegiem lat smoki na Starym Kontynencie praktycznie całkowicie wyginęły. W roku 798 znanych było już tylko 15 osobników: 3 ziemne, 3 podniebne, 4 ogniste i 5 lodowych. W roku 830 zginęły dwa smoki lodowe. Oba zostały zabite przez Czempiona Zanzeina, przebiegłego wampira Araka. W odwecie Cadas, Czempion Rovena, uśmiercił Araka i ognistą smoczycę Deleg, która pomagała wampirowi w dokonaniu tych paskudnych zbrodni.

Korzystając z ogromnej wiedzy, jaką Maar był łaskawy mi przekazać, znam dokładną liczbę obecnie żyjących smoków [rok 920 - przyp. SE]. Są to:

- Ebriel – najstarszy spośród smoków, pochodzący z rodzaju podniebnych. Żyje na terenie Księstwa Tymoryttu, w puszczy nazwanej od jego imienia.
- Xargafar – antyczny smok ziemny, ryjący tunele pod Rivengarthem.
- Nessuth – antyczny ognisty jaszczur, żyjący wśród wulkanów Errimnonu.
- Lanadia – antyczna lodowa smoczyca, żyjąca wśród rozpadlin Wiecznego Lodowca.
- Attraxaar – bardzo stary smok ziemny, żyjący pod rozgrzanymi piaskami Pustyni Gulb.
- Tanadiel – stary smok podniebny, kryjący się gdzieś na obszarze Alantyru.
- Verevog – odwieczny rywal Nessutha, mający swe legowiska w Veliagorze.
- Zafiria – dawna partnerka Xargafara, grzebiąca nory na Pustkowiach.
- Merekel – ognista smoczyca, od wieków ukrywająca się w Mrocznej Rozpadlinie.
- Yazar – stosunkowo młody smok lodowy, żyjący gdzieś w Górach Światła.
- Ilmaris – partnerka Yazara, mająca swe leże w Pękniętych Rogach.
- Danianel – młoda smoczyca z gatunku podniebnych, żyjąca gdzieś na północy Elmyrtanisu.

Te potężne jaszczury rozmnażają się raz na tysiąc lat, o ile znajdą partnera. Po dotarciu do wieku czterech tysięcy lat osiągają nieśmiertelną dojrzałość. Przestają rosnąć, przestają się starzeć, praktycznie w ogóle nie muszą się odżywiać. W wieku tym są, w kolejności od najstarszego: Ebriel, Xargafar, Nessuth, Lanadia, Attraxaar, Tanadiel i Verevog.

Armie bóstw – każdemu z bóstw służą zastępy istot, które gotowe są oddać życie za swojego stwórcę. Część z nich pełni określone funkcje, powiązane z wędrówką ludzkich dusz w zaświaty. Reszta prowadzi 'normalne' życie w swoich domenach: w Piekłach Zanzeina, Niebie Rovena i w Królestwach Żywiołów. Stworzenia te bywają materialne, półmaterialne i eteryczne (duchowe). Gdy są namacalne, mówimy, że przyjęły pierwotną formę cielesną. Postrzegając je przez pryzmat naszej rzeczywistości, wszystkie posiadają nadnaturalne zdolności, poparte niespotykaną mocą.

Demony – zwane są również czartami, diabłami lub biesami. To pierwsze ze stworzeń Zanzeina, uformowane z czystej negatywnej energii. Pierwotna forma cielesna demonów zależy od ich wewnętrznej mocy. Demony o przeciętnej sile w pierwotnej formie podobne są do umięśnionych diabląt fiki i erri. Demoniczni Tytani, najpotężniejsze diabły Piekieł Zanzeina, to skrzydlaci giganci, o głowach przyozdobionych masywnymi, zakręcanymi rogami. Każdy czart potrafi w podziemiu przyjmować ludzką postać lub zbliżoną do ludzkiej. W Pierwszym Piekle demony przebywają w niej dopóki nie zostaną rozzłoszczone; w Drugim Piekle zależnie od własnego kaprysu; w Trzecim Piekle nie wolno im z niej wychodzić, chyba że na życzenie zbawionych dusz. Demony mogą czuć się pokrzywdzone Świętym Porozumieniem

(str. 266), po którym zostały uwięzione w piekielnym podziemiu. Najsilniejsze z nich raz na dwieście pięćdziesiąt lat mają prawo do próby opętania dowolnej osoby żyjącej na Revek oraz cieszeniem się jej ciałem na okres jednego miesiąca (mają zakaz używania magii, ponieważ to wyzwala opętaną osobę). Część z nich korzysta też z rzadkich kryształów przekazu, dzięki którym potrafią na krótki czas ukazywać się na powierzchni jako widma. Używają tej metody do kontaktowania się ze swoimi wyznawcami (patrz kult demoniczny str. 243). Najwyżej w hierarchii stoją czarty, które odniosły zwycięstwo w Wojnach Otchłannych (str. 266). Owi władcy zamieszkują Drugie Piekło. Tworzą tam małe królestwa, którymi rządzą Demoniczni Tytani. Kolejni w hierarchii są „strażnicy", zamieszkujący Pierwsze Piekło. To byli przywódcy tych armii, które podczas Wojen Otchłannych poniosły klęskę. Ostatni w hierarchii są „słudzy", dawni żołnierze przegranych armii, którzy obecnie wykonują polecenia dusz zbawionych przez Zanzeina w Trzecim Piekle.

Niebianie – zwani są również aniołami. Niebiańscy słudzy Rovena dzielą się na dwie podstawowe grupy. Pierwsza to anioły „fantomy", świetliste istoty strzegące jaźni Rovena w jego Niebie. Druga grupa to anioły odziane w ciała zbliżone wyglądem do ludzkich (z wyjątkiem wielkich, opierzonych skrzydeł), które zamieszkują Królestwo Zbawionych (Ektia Bariery) i chronią awatara Rovena w jego Lodowej Cytadeli. Hierarchia wśród aniołów wygląda następująco: na szczycie stoją Archaniołowie, dowódcy niebiańskiej straży; następni są Cherubowie, zastępcy Archaniołów, a także dowódcy ziemskiej straży Rovena; kolejni są Serafowie, regularni żołnierze niebiańskiej i ziemskiej straży; ostatni w hierarchii są Trale, zwykli mieszkańcy Nieba oraz Honci, niebianie zajmujący się usługiwaniem duszom zbawionych ludzi. Niebianie żyjący w Vantarii (w większości Serafowie) mogą przebywać na Starym Kontynencie przez dziesięć lat. Po upływie tego czasu, muszą powrócić do Nieba Rovena na sto lat (są wtedy zastępowani przez kolejną wachtę). Przekroczenie limitu dekady, a także przestąpienie granicy wyznaczanej przez Barierę Zbawionych, ponoć grozi unicestwieniem.

Żywiołaki – ciała tych istot stworzone zostały z poszczególnych żywiołów. Żywiołaki dzielą się na dwa typy. Pierwsze przebywają w pierwotnej formie cielesnej w Królestwach Żywiołów oraz strzegą Maara w jego Kryształowej Cytadeli. Drugie, żyjące na powierzchni Revek, zwane są duchami miejsc. Maaranici uważają, że każdy las i jezioro posiada własnego ducha, który scalony jest z siłami witalnymi i wszelkimi stworzeniami zamieszkującymi poddany mu teren. Ongiś kapłani kultu natury i potężni magowie potrafili przywoływać duchy miejsc do postaci cielesnej i rozmawiać z nimi. Te starożytne techniki zostały jednak zapomniane. Hierarchia wśród tych istot wydaje się być zbliżona do ludzkiej. Ich społeczność dzieli się na władców (cztery Arcyżywiołaki), ich straż przyboczną, nadzorców wiecznych ogniw, regularnych żołnierzy (golemy) i „zwykłych" mieszkańców Królestw (duchy miejsc znajdują się poza kategorią). Najwyżsi Kapłani, a także uzdolnieni elementaliści potrafią sprowadzać golemy na powierzchnię Revek. Takie przywołanie trwa określony czas. Klątwy Elementalistów Zanz potrafią więzić żywiołaki w postaci obsydianowych strażników (str. 177) przez siedemset lat. Golemy przywołane przez Najwyższych Kapłanów wykonują dany rozkaz przez milenia.

Istoty bajkowe:

Gawędziarze lubią snuć opowieści, w których pojawiają się humanoidalne istoty, niespotykane na Revek, należące do zmyślonych ras elfów, krasnali, nimf i wszelkiego rodzaju skrzatów. Opowieści te należy traktować nie jak legendy czy mity, lecz jak zwykłe bajki. Choć przemierzyłem Stary Kontynent wzdłuż i wszerz, rozmawiałem z wieloma zoologami, botanikami i historykami, żaden z nich nie przedstawił jakiegokolwiek dowodu na istnienie tego typu istot. W świętej księdze Arpat nie ma nawet wzmianki o wyżej wymienionych stworzeniach. Wszystko wskazuje na to, że są one wyłącznie owocem bujnej wyobraźni, pożywką dla ludzi, którym nie wystarczają 'zwykłe niezwykłości' Revek. Sam zajmowałem się tym tematem nieco ponad rok i doszedłem do następujących wniosków. Pierwsze opowieści o elfach, smukłych i zwinnych istotach doskonale posługujących się łukiem, pochodzą z okresu kolonizacji Elmyrtanisu, kiedy to zwiadowcy Elmevira (przyszłego Pierwszego Cesarza) natknęli się na nieznane plemię ludzi, zamieszkujące leśne ostępy. Choć czas pokazał, że Kerianie nie są wysocy, nie posiadają szpiczastych uszu i nie są nieśmiertelni, ich nierealne odbicie przetrwało w twórczości ludowej. Według mitomanów, elfy zamieszkują niedostępne tereny Puszczy Kelebrin. W przypadku krasnoludów, o bycie ich pierwowzorem podejrzewać należy dawno wymarłe plemię Dvaerv (niegdyś żyjące w jaskiniach Gór Dabar), które ok. 990 roku P.Z. zostało wycięte do nogi przez Lud Smoka. Mężczyźni z Dvaerv ponoć nie odrastali od ziemi na wysokość większą niż półtora metra, ale byli za to barczyści i bardzo waleczni. Nosili długie brody, których nigdy nie golili. Wbrew znanym faktom, bajarze uzgodnili wspólnie, że ci prymitywni barbarzyńcy tak naprawdę tworzyli rozwiniętą cywilizację, znającą się na górnictwie i płatnerstwie. Ci, którzy wierzą w te bajki, są święcie przekonani, że krasnoludy żyją w wielkich podziemnych miastach, pod najwyższym szczytem Gór Dabar, który nie bez kozery nazywany jest Had'Dvaerv (dom krasnali). Jeżeli chodzi o wodników, nimfy i driady,

opowieści o nich znane były już w Mrocznym Milenium i rozpowszechniane były przez kapłanów kultu natury w określonym celu. Druidzi pragnęli spersonifikować duchy lasu, by stały się bliższe wyobraźni ludzi. Po drugie o wiele łatwiej było wmawiać mężczyznom idącym pod rytualny nóż, że za chwilę wkroczą do królestwa leśnych nimf, gdzie pławić się będą w wiecznych rozkoszach. Pochodzenie bajek o skrzatach, takich jak niziołki, czy gnomy, musi być powiązane ze strachem niektórych ludzi przed karłami. Wysocy boją się, że widzą oto nie człowieka (bo nie można być przecież tak niskim!), a istotę baśniową. Same karły czasem wykorzystują swój wzrost i nie starają się nawet tłumaczyć, że są zwykłymi ludźmi. Raz przynosi im to korzyści, raz ściąga na nich niepotrzebne kłopoty.

Plugastwo Zanzeina

Od czasów mitycznej Wojny Dwóch Mieczy (str. 265), kiedy to Pierwsza Bestia została uśmiercona przez niebian, Zanzein wysyła, rzekomo na pamiątkę, hordy pomniejszych bestii w stronę Ningarthu, królestwa Rovena. Cierpi na tym cały ludzki świat. W Elemgarcie znajdują się wielkie wylęgarnie, gdzie monstra są rodzone przez królowe potworów (str. 176). Wortgarth jest przystankiem dla plugastwa. Choć bestie pchane są przez instynkt na wschód, część z nich pozostaje na Ziemiach Centralnych lub ociąga się z wyruszeniem w dalszą podróż. Po przekroczeniu granicy Gór Światła potwory mutują w jeszcze groźniejsze odmiany (str. 217).

Potwory dzieli się na trzy rodziny: potwory pyłu, krwi (kershowate) i ognia. Wyróżniamy wśród nich potwory pospolite i rzadkie, w zależności od ich występowania i potęgi. Pospolite monstra, ***które opuściły Elemgarth (przekroczyły granicę Grzbietu Nessita),*** *po śmierci błyskawicznie rozpadają się na* ***pył****,* ***krew*** *lub* ***żar****, w zależności z jakich rodzin pochodziły. Ciała rzadkich potworów nie ulegają szybkiemu rozkładowi, a uzyskane z nich trofea są bardzo cenne.* ***Ważna*** *różnica polega również na sposobie zabijania potworów pospolitych i rzadkich. Pospolite da się zranić i zabić o wiele łatwiej i nie są potrzebne do tego specjalne rodzaje broni. Zwykła stal jest w stanie zakończyć ich marny żywot. Potwory rzadkie bywają częściowo lub całkowicie odporne na zwykłą broń. By mieć pewność, że zginą, należy używać broni wykonanej z umagicznionego materiału (najlepiej srebra). Niebiańska stal jest idealnym rozwiązaniem na wszelkie plugastwo Zanzeina. Niestety, nie licząc jej ceny, sama jest równie rzadka, co potwory przez nią uśmiercane.*

Oto obszerny spis znanych mi potworów. Większość z nich miałem nieprzyjemność spotkać na swojej drodze. Resztę gatunków plugastwa, występującego wyłącznie w pewnych regionach, opisałem w odpowiednich podrozdziałach:

Legenda:
C - widzą w ciemności, światło dnia je oślepia (aktywne tylko w nocy)
C - widzą w ciemności i są niewrażliwe na światło słoneczne (aktywne w dzień i w nocy)*
K – z rodziny krwi (kershowate)
P – z rodziny pyłu
O – z rodziny ognia
1/12 – dwunastostopniowa skala, przekładająca się na szanse pokonania potwora w walce jeden na jednego (przy użyciu odpowiedniej broni), gdzie 1 oznacza bardzo wysokie prawdopodobieństwo powodzenia, a 12 drastycznie niskie szanse.

Potwory pospolite:

Anepton C, K, 8/12*
– anepton przypomina połączenie ogromnego ślimaka z ośmiornicą. Ten wyposażony w sześć macek potwór nosi na grzbiecie chitynowy pancerz, który wygląda jak głaz porośnięty mchem i grzybami. Anepton spokojnie wyczekuje, aż ofiara znajdzie się w jego zasięgu i w mgnieniu oka wciąga ją do wnętrza skorupy, gdzie dokonuje błyskawicznej konsumpcji. Szanse na przeżycie mają jedynie osoby ubrane w twarde zbroje, które nie łatwo rozgryźć. Pancerz aneptona jest bardzo wytrzymały. Najłatwiej radzi sobie z nim umagiczniona broń. W razie utraty większości macek potwór chowa resztę pod skorupę i powoli sunie w kierunku najbliższego schronienia. Aneptona bardzo trudno podejść, ponieważ wyczuwa najmniejsze drgania podłoża w promienu kilku metrów. By go uśmiercić, trzeba go najpierw pozbawić macek, następnie przewrócić na grzbiet i dźgać do skutku po brzuszysku i otworze gębowym. Po śmierci zmienia się w krwistą maź, zalegającą w skorupie niczym zupa w garze.

Trofeum – najbardziej uzdolnieni płatnerze Elemgarthu potrafią wykorzystywać gruby pancerz aneptona do wyrabiania wytrzymałych zbroi.

Bagiennik C, K, 6/12*

– ogromne, czarne pijawki (od dwóch do czterech metrów długości). Żyją na bagnach i podmokłych polanach. Gdy to możliwe, swoje ofiary próbują wciągać na trzęsawiska i tam topić. Gdy teren nie pozwala im na podtapianie, obalają i duszą przeciwnika, jednocześnie wysysając z niego krew. Te paskudne bestie są trudne do zabicia ze względu na: brak kręgosłupa i kości, które można by zmiażdżyć młotem; elastyczność umięśnionego ciała, na którym ślizgają się ostrza mieczy i toporów. Dorosłe bagienniki produkują także jad, który usypia człowieka w ciągu kilkunastu sekund.
Trofeum – trucizny wykonywane z jadu bagiennika są stosowane przez niektórych zabójców do szybkiego eliminowania straży. Co ciekawe Łowcy z Krain Wiecznej Nocy zarabiają na sprzedaży jadu i jednocześnie krwi, która zmieszana ze słoną wodą służy do wybudzania ofiar ze śpiączki. Łowcom z Ziem Centralnych udaje się pozyskać tylko krew, którą z trudem da się zebrać z kałuży, jaka pozostaje po tym pospolitym potworze.

Błotniak C, P, 7/12*

– bywają mylone z golemami ziemi, ponieważ ich ciała oblepione są gęstym błotem. To dwunożne, dwuręczne bestie o masywnej sylwetce i wielkiej sile. Błotniak składa się z ożywionego pyłowego szkieletu i warstwy nieczułej na ciosy - błota, które lgnie do niego w sposób nadnaturalny. Im starszy błotniak, tym więcej błota potrafi utrzymywać na szkielecie. Aby zabić to monstrum, należy zadawać głębokie ciosy, które przebiją się przez mokrą powłokę i przerwą kręgosłup błotniaka. Najlepiej celować w wyższe partie, ponieważ na szczycie, gdzieś pod stertą ziemi, zakopana jest jego głowa. Po śmierci błotniak zmienia się w małe trzęsawisko (należy uważać, by nie zostać przez nie wciągniętym). Potwory te przeważnie żyją na mokradłach. Bywa, że zakradają się do miejskich ścieków, gdzie zamiast błota oblepiają się fekaliami. Nazywa się je wtedy kanaliami (stąd pochodzi obelga).
Trofeum – ze szpiku wydobytego z pyłowego szkieletu błotniaka alchemicy wytwarzają wodnistą maść. Wcierana regularnie w skórę, wzmacnia kości i tkanki mięśniowe. Jest to towar w szczególności pożądany przez podstarzałych wojowników, którzy narzekają na starczą łamliwość kości i zwiotczenie mięśni.

Diablę Fiki (Gog) C, O, 5/12

– te małe diablęta posiadają parę nieopierzonych, błoniastych skrzydeł, dzięki którym potrafią wzbijać się w powietrze. Ponieważ po dłuższej chwili męczą się lataniem, korzystają z tej umiejętności do wykonywania szybkich ataków i uników. Ich śliska skóra przybiera czerwono-pomarańczowy kolor, więc nie trudno je wypatrzeć. Gogi lgną do miejsc przesiąkniętych energią żywiołów, wyczuwając magiczną aurę przedmiotów i ludzi. Jak na tak małe i niepozorne stwory, bywają zaskakująco inteligentne. Potrafią zastawiać prymitywne pułapki i pracować w większych grupach, często dowodzonych przez diablęta erri.

Grobownik C, P, 5/12*

– potworne, przygarbione humanoidy, które potrafią przeżyć ponad trzysta lat, żywiąc się wyłącznie truchłem (gustują w ciałach zmarłych). Konieczność zmusza grobowniki do żywienia się zwierzęcą padliną w lasach. Dopiero w Krainach Śniegu przerzucają swój głód na żywych (mutują w ghoule). Przechodząc przez Wortgarth, nawiedzają wiejskie cmentarzyska, stare katakumby i ruiny. Z wyglądu przypominają upodloną, przygarbioną wersję duszopijcy. Oprócz długich pazurów posiadają mocne szczęki, których ścisk złamie każdą kość. Ich śliska, szara skóra pokryta jest zielonymi cętkami. Cechą rozpoznawczą grobowników są złowieszcze czerwone ślepia, które jarzą się w nocy niczym dwa ogniki.
Trofeum – te paskudne istoty po śmierci nie mają praktycznie nic do zaoferowania. Słyszałem jedynie, że z ich skóry zanzeinscy krawcy szyją nieprzemakalne płaszcze. Kto chciałby w nich chodzić, tego nie wiem.

Klavs C, P, 2/12*

– karłowate bestyjki (przeważnie do metra wzrostu) z nienaturalnie długimi łapskami, zakończonymi lekko zakrzywionymi pazurami. Ich skóra jest atramentowo czarna, pokryta twardymi wyrostkami i guzami. Zawsze polują w grupach od pięciu do piętnastu osobników. Obskakują ofiarę i starają się jej uczepić. Są bardzo uparte i trudno je z siebie zrzucić. Co inteligentniejsze klavsy wiedzą, jak skutecznie dźgnąć, wyłupić oko i poderżnąć gardło. Zamieszkują górskie jaskinie, potrafią też ryć płytkie nory. Dzięki tej umiejętności, czasem zaskakują grzybiarzy, wynurzając się niespodziewanie spod ziemi. To, po poddasznikach, najpospolitsze potwory znane człowiekowi. Nie należy ich jednak lekceważyć. Widziałem, jak pewien wojak zignorował grupkę klavsów, mając ubaw, że nie były go w stanie zranić przez ciężki pancerz. Dopiero, gdy przewróciły go na ziemię i zaczęły dźgać w miejscach, gdzie nie był chroniony przez zbroję,

stracił pewność siebie. Na szczęście byłem w pobliżu. Ważna wskazówka - klavsy boją się ognia. Pochodnia może ***na chwilę*** *odciągnąć ich uwagę. Rozpalenie ogniska sprawi, że zastanowią się dwa razy, zanim zaatakują.*
T*rofeum – barbarzyńscy wojownicy często noszą naszyjniki wykonane z długich pazurów klavsów.*

Krwawe Drzewo C, K, 6/12*

– jeżeli w czasie podróży po leśnych ostępach niespodziewanie zaatakuje Cię gałąź, bądź korzeń, możesz być pewny, że natrafiłeś właśnie na ten typ 'potwora'. Trudno rozróżnić, czy to bestia, czy wredna roślina. Wiadomo jednak, że jak każde dzieło Zanzeina, potrafi zabić. W Wortgarcie krwawe drzewa pokryte są czarną korą, przez co wyróżniają się z otoczenia. Dla spostrzegawczych podróżników nie powinny być niebezpieczne. Po rozpoznaniu, należy krwawe drzewo po prostu ominąć, a później w najbliższym mieście zgłosić jego położenie tak, by miejscowi drwale mogli je ściąć. Jest to ponoć dla nich wspaniała zabawa. Ich ofiara przecież broni się przed ścięciem! Dla nieuważnego podróżnika odpoczynek pod tym drzewem zazwyczaj kończy się śmiercią. Monstrum ogłusza człowieka lub więzi go pomiędzy gałęziami, następnie pożera żywcem, wciągając ciało do środka pnia (od góry, przez dziuplę na szczycie, będącą otworem gębowym lub od dołu, przez korzenie i otwór, którego wolałbym nie nazywać). Po ścięciu krwawe drzewo zamienia się w kałużę posoki i stertę niestrawionych kości. Potwory te przemieszczają się bardzo powoli, niemalże niezauważalnie.
T*rofeum – w Elemgarcie drewno uzyskiwane z tego potwora traktowane jest jako prawdziwy rarytas. Regularnie nacierane krwią, opiera się procesom murszenia i wysychania. Wyrabia się z niego styliska i rękojeści broni.*

Nessit C, K, 5/12*

– potwór, który wsławił się swoją zdolnością do znoszenia każdego klimatu. Nessity to humanoidalne bestie. Mierzą od 160 do 180 centymetrów, są barczyste, chodzą lekko przygarbione. Z ich grzbietów wystają ostre, zrogowaciałe wyrostki. W przeciwieństwie do baastów, nie zjadają swoich ofiar. Po skutecznym ogłuszeniu, wysysają z nich krew za pomocą dwóch długich kłów (u dorosłych osobników, każdy po dziesięć centymetrów). ***Uwaga!*** *Ich ukąszenie grozi częściową amnezją! [Coraz częstsze przypadki amnezji, stały się ostatnio powodem wypraw Młotników w rejony Zagajnika Thiasa i obrzeż Puszczy Kelebrin – przypis. SSA] Ubarwienie ich grubej skóry różni się w zależności od środowiska, w jakim żyją (w górach ciemnoszary, w lasach zgniłozielony).*
T*rofeum – zarówno jad nessita, jak i jego krew powoduje amnezję. Jad jest mocniejszy w działaniu i powoduje permanentną utratę wspomnień. Przez Strażników Wiedzy czasem używany jest do celowego wymazywania wspomnień z umysłów adeptów, którzy złamali zasady organizacji lub przedwcześnie otrzymali dostęp do niebezpiecznej wiedzy.*

Pajęcza Śmierć C, K, 8/12*

– olbrzymie, czarne pająki żywiące się krwią. Najczęściej spotykane w Puszczy Kelebrin. Ich szczęki odgryzły niejednemu głowę. Dorosłe okazy mierzą trzy metry średnicy i dwa wysokości. Starają się nie zabijać od razu ofiar, gdy to możliwe. Najczęściej wstrzykują truciznę powodującą paraliż i śpiączkę. Następnie zabierają nieszczęśnika do jaskini, gdzie owijają go w kokon. Choć zdaje się to makabryczne, taka śmierć jest „znośniejsza", ponieważ człowiek umiera bezboleśnie w wyniku długofalowego działania jadu (po czterech dniach, wskutek postępującego paraliżu, serce przestaje bić). Niedługo po śmierci, organy wewnętrzne ofiar zmieniają się w papkę, którą Pajęcza Śmierć wysysa ze smakiem. Pomimo odporności na światło słoneczne, potwory te boją się ognia.
T*rofeum – jad tego przerośniętego pająka bywa stosowany przez płatnych zabójców, ponieważ zakażona nim ofiara może zostać uratowana jedynie za pomocą magii.*

Pnącze Braala C, K, 4/12*

– z daleka wygląda jak zwykła winorośl. Z bliska widać pnącza, grube niczym żeglarskie liny, które rozwijają się z kłębka, stanowiącego główny element cielska tego potwora. Pnącze braala jest bardzo elastyczne i potrafi się wydłużać. Zwykle pełznie bezszelestnie po ziemi. Gdy się śpieszy, przybiera pozę pająka. Swoje ofiary starannie owija i dusi, następnie wysysa z nich krew.
T*rofeum – w Elemgarcie robi się z niego wytrzymałe liny, które następnie eksportowane są na Morze Południowe, gdzie używa się ich na statkach.*

Zmora Myśliwego C, P, 6/12*

– od lat znane są historie o dziwnych przypadkach, kiedy to żarłoczny jeleń zjadł łowcę. Ów jeleń to nic innego jak zmiennokształtna zmora, która w repertuarze posiada między innymi kształty wilka, jelenia i dzika. Zmory żywią się myśliwymi i kłusownikami, którzy myślą, że zwierzyna złapana w sidła nic im nie zrobi. Chwyt na 'bezbronnego'

opanowały do perfekcji. Przy okazji warto wspomnieć, że jest ich wystarczająco mało, by ich sztuczki nie były wszystkim znane. Gdy czują się zagrożone, przybierają kształt zdeformowanych baastów.
***T**rofeum – po zachodniej stronie Grzbietu Nessita alchemicy próbują wywarzyć z ich krwi skuteczne mutageny. Zmiennokształtność tych potworów jest jedną z tych mocy, które ludzie chcą posiąść.*

[Zalane czyjąś krwią zostały opisy: Baasta, Gargulca, Miecznika, Nessita, Ogara Ognia, Osztywniacza, Pajęczej Śmierci, Płaszczowca, Poddasznika, Szkaradnika, Wyjca i innych pospolitych potworów...]

Potwory rzadkie:

Aveder C, K, 8/12
– zwany jest również wilkołakiem lub likantropem. To owłosiony humanoid, niegdyś człowiek, który po ukąszeniu innego avedera przekształcił się w bestię o wilczym cielsku. Antidotum na jad avedera jest wywar zaparzany z liści belladonny - musi zostać podany ofierze w ciągu trzech dni od ukąszenia. Parę razy do roku, podczas pełni księżyca, avederzy wracają do ludzkiej postaci na parę godzin. Wtedy również można wyleczyć ich z likantropii. Problem w tym, że podczas pełni księżyca budzą się zwykle nadzy w centrum jakiejś głuszy, gdzie znikąd ratunku dla ich umęczonych dusz. Biedacy odziani w ciała wilkołaków grasują po obu stronach granicy Księstwa Zachodniego i Centralnego (Las Zielonej Igły, Góry Tendorn, Las Wysokiego Dębu). Na Ziemiach Centralnych populację tych „potworów" określam jako znikomą. Gorzej sytuacja wygląda w Krainie Cienia, gdzie avederzy mają szansę stać się prawdziwą plagą. Aveder może żyć do pięciuset lat. Po ludziach wyleczonych z likantropii, nawet jeśli zostali ukąszeni wieki temu, nie widać oznak starzenia się. W okresie, gdy są potworami, czas się dla nich zatrzymuje. Aveder słynie ze zdolności szybkiej regeneracji obrażeń. Tylko rany zadane umagicznionym srebrem goją się na nich w normalnym tempie.
***T**rofeum – w ciele avedera znajduje się dodatkowy organ, niespotykany u człowieka - zwany jest krea'der. Przypomina szarą, umięśnioną kulę, która znajduje się po prawej stronie klatki piersiowej, na wysokości serca. Substancje wydzielane przez krea'der mają właściwości magiczne i odpowiadają za przemianę człowieka w wilkołaka, a także za jego zdolność do szybkiego regenerowania ran. Niektórych alchemików interesuje szczególnie ta druga właściwość. Marzy się im stworzenie idealnej mikstury leczniczej. Do swych badań potrzebują jednak surowców. Nie zdziw się, jak otrzymasz propozycję podróży do Kranangaru (gdzie wilkołaków jest najwięcej), w celu pozyskania tylu krea'der, ile będziesz w stanie unieść.*

Barghest (Ogar Cienia) C, P, 10/12
– barghesty to samotni łowcy. Ich głównym atutem jest magiczna zdolność do korzystania z naturalnych cieni, po których potrafią 'przeskakiwać'. W porze najwyższej aktywności, około północy, są praktycznie nieuchwytne. Bestie te czasem atakują małe wioski, w ciągu jednej nocy siejąc prawdziwe spustoszenie (zabijają ludzi i zwierzęta domowe). Kontakt ze światłem słonecznym kończy się dla nich śmiercią. Według legend, barghesty są bardzo pamiętliwe i polują na ludzi, którzy uszli z życiem podczas pierwszego spotkania. Jeżeli zajrzysz w ślepia tego potwora, możesz być pewny, że kiedyś ujrzysz go po raz drugi.
***T**rofeum – zabicie tego potwora wynagrodzone jest wartościowymi trofeami. Po pierwsze - czarne zęby. Wśród łowców noszenie naszyjnika z takich zębów jest oznaką wielkich umiejętności. Po drugie futro - cenniejsze od futra innych ogarów krwi i ognia. Noszone jest przez możnowładców, którzy lubią budzić strach wśród podwładnych. Po trzecie esencja cienia - bardzo rzadka substancja, która gromadzi się w trzustce. Alchemicy i magicy używają jej do tworzenia ciekawych wywarów i gotowi są zapłacić za nią spore sumy w złocie.*

Brzytwiarz Braala C, K, 7/12*
– jeżeli pnącze braala osiągnie wiek stu lat, a w czasie swego istnienia skonsumowało wiele świeżej krwi, istnieje wielka szansa, że Zanzein pobudzi je do przemiany. Pnącze produkuje kuszące pyłki, które zwabiają do niego inne pnącza, żyjące w okolicy. Pożera wtedy do trzech swoich pobratymców i przekształca się z brzytwiarza, humanoidalną roślinę. Brzytwiarze braala w dawnych czasach nazywani byli strażnikami lasu. Rzekomo strzegli „świętych miejsc" w starych kniejach. Tak naprawdę potwory te chronią leśnych wylęgarni. Kręcą się w ich pobliżu i zabijają wszystkich ciekawskich obieżyświatów. W walce z człowiekiem stroszą liście na swym ciele, czyniąc z nich ostrą broń. Potężne ciosy brzytwiarzy w stanie są przeciąć nawet stalowe pancerze. Ich słabością jest materia, z której zostały stworzone. W porze letniej łatwo zajmują się ogniem.

***T**rofeum – podejrzewa się, że w dawnych czasach szamani palili liście zebrane z brzytwiarzy, by za pomocą otumaniającego dymu wprowadzać się w stan głębokiej ekstazy.*

Cień Quardu C, P, 12/12

– to jedna z najstraszliwszych znanych bestii. Quardu wygląda jak czarna chmura. Potrafi przyjmować różne kształty i przeciskać się przez wąskie szczeliny. Żywi się esencją życiową i powiększa swoją maksymalną objętość po jej spożyciu. Jest podatny wyłącznie na magię, niebiańską stal i na światło słoneczne (zwykłe go tylko odstrasza). Ofiary pozostawia wysuszone niczym mumie. Walka z nim jest wyzwaniem nawet dla kapłanów Zakonu Złotego Światła. Ojczyzną tych bestii jest Kranangar. Według niektórych uczonych, quardu są potworami stworzonymi z czystej negatywnej energii. Jeżeli nadal 'powstają', bo o rozmnażaniu raczej trudno mówić, ich największą wylęgarnią jest z pewnością Mroczna Rozpadlina. Filozofowie twierdzą, że małe okazy quardu powstają także w natłoku negatywnych ludzkich uczuć. Tyczy się to szczególnie wielkich miast, w których nie brak rozpaczy, nienawiści i gniewu.
***T**rofeum – pył pochodzący z martwego cienia quardu jest poszukiwanym komponentem alchemicznych i magicznych wywarów. Ustalenie uczciwej ceny za ten składnik jest niemalże tak trudne, jak uśmiercenie samego potwora.*

Czarny Gigant C, P, 10/12*

– mówi się, że to zmutowani paladyni z zakonu Czarnych Ostrz (str. 183). W kulcie Zanzeina przekształcenie w bestię jest ostateczną karą za nieposłuszeństwo, którego skutki okazały się szkodliwe dla całego kościoła. Choć rytuał odprawia kapłan, to od Zanzeina zależy, czy da paladynowi drugą szansę w ludzkim ciele, czy zmieni go w bestię. Łaska Zanzeina to najrzadziej spotykany cud na Revek... Czarni giganci mierzą od trzech metrów wzwyż. Po przekształceniu, otrzymują prymitywne zbroje oraz ciężkie miecze wykonane ze zwykłej stali. Przy życiu podtrzymuje ich wyłącznie gniew, który przekierowują na rovenian. Ponoć potrafią ich wyczuwać na odległość. Nie zważają na liczbę przeciwników i na rany odniesione w boju - walczą do upadłego, nigdy się nie wycofują. Bywa, że podczas wojny z Selerithami 'oswojeni' czarni giganci zasilają szeregi Armii Kersh. Kroczą wtedy swobodnie po polu walki i w pierwszej kolejności wybijają rovenian i ich potomków.
***T**rofeum – w Elemgarcie ich posoka staje się składnikiem różnych mutagenów. Specjalne wywary z krwi czarnego giganta zwiększają masę mięśniową (najpopularniejszy to Tarynus).*

Duszopijca C, P, 7/12*

– to humanoidalne potwory pozbawione owłosienia ciała, słabo umięśnione, lecz niezwykle silne, dzięki esencji duszy, którą się karmią. Kryją się w miejscach, gdzie ludzkie skupiska są wystarczająco duże, by móc tam żerować przez wiele miesięcy, a nawet lat. Ich główną bronią jest zdolność do wysączania ulotnej esencji duszy za pomocą dotyku. Potwory te zakradają się w nocy do ludzkich mieszkań i spijają siły witalne ofiar, często doprowadzając je do zapadnięcia w śpiączkę, a czasem do śmierci. Przebiegli duszopijcy starają się nie zostawiać śladów i nie zabijać swych ofiar. Gwarantuje im to długie życie, ponieważ straż miejska nie wie o ich istnieniu i nie organizuje polowań. Ludzka esencja odradza się powoli. Ofiary ataków duszopijcy tracą siły, zachowują się ociężale, ich odporność ulega osłabieniu. Znane są przypadki systematycznego nawiedzania tych samych osób przez jednego duszopijcę. Pogromcy Bestii spekulują, że duszopijcy to zmutowane grobowniki, które pobudzane są przez Zanzeina do przemiany.
***T**rofeum – w ich organizmach odkłada się ludzka esencja. Jej skupisko znajduje się w wątrobie. To z tego narządu magowie potrafią 'wyciskać' esencję. Nie da się tego uczynić mechanicznie, dlatego też wątroba duszopijcy na nic zda się alchemikowi. Jej kupnem na pewno zainteresują się Strażnicy Wiedzy.*

Hipnokast C, P, 6/12*

– ten niewielki potwór, wygląda jak mały ludzki szkielet obciągnięty szarą skórą. Jego twarz pozbawiona jest nosa i ust. Mętne spojrzenie hipnokasta usypia każdego, kto zajrzy w jego wielkie, przekrwione ślepia. Gdy potworowi uda się wprowadzić kogoś w głęboki sen (zwany hipnozją), zaczyna wytwarzać w umyśle ofiary przeróżne koszmary. Hipnokast żywi się negatywną energią (strachem). Może rozkazywać śpiochom i wykorzystywać ich do własnych celów. Jego ofiary wydają się prowadzić życie zbliżone do normalnego. Nie są świadome, że są kontrolowane i nie pamiętają spotkania z hipnokastem. Mogą rozmawiać, pracować, a nawet bawić się. Wszystko, co robią, czynią niejako przez sen. Lunatykują na jawie, a po kilku tygodniach przebywania w hipnozji, umierają z przemęczenia lub szaleństwa wywołanego przez nasilające się koszmary. Hipnokasty lubią zakradać się w pobliża ludzkich osiedli i żerować na strachu mieszczan. Jeden przedstawiciel tego gatunku może władać umysłami pięciu ludzi na raz. Jedynym sposobem na przerwanie więzi z potworem jest jego uśmiercenie. Zadanie jest trudne, ponieważ w momencie zagrożenia hipnokast zwołuje do siebie śpiochów i zmusza ich do usunięcia wroga. Na miejscu śmiałka lunatycy widzą na przykład słabego potworka, którego łatwo zabić, będąc w grupie. Na Revek występują też czarne hipnokasty, które służą

Ibrandulabrantowi (patrz Senny Kasztel na str. 92). Usypiające spojrzenie czarnego hipnokasta przenosi świadomość ofiary do Utopii Abranta, natomiast ciało nieszczęśnika oddaje we władanie Ibrandulowi.
***T**rofeum – w tradycji ludowej istnieje przekonanie, że trzymanie pod poduszką zasuszonej ręki hipnokasta pozwala na wkroczenie do świata nocnych mar, będąc w pełni świadomym, że to tylko sen.*

Kelahar, 12/12

– nazwa ta pochodzi z gniewnego („kela" - jedyny; „har" - ukryty). Od początku swojego istnienia Zanzein przelewał gniew w istoty podłe i szkaradne. Gdy świat był jeszcze młody, bóstwo zła tworzyło bestie potężne, które mogły konkurować ze smokami. Później, gdy na Revek pojawił się człowiek, pierwszy Czempion Maara (Adavir - str. 240) oczyścił powierzchnię Starego Kontynentu z bestii, które już wtedy uważane były za pradawne. Do kategorii tej należały monstrualne baasty, piekielne pomioty, czy gadaury. Dziś powyższe gatunki kryją się w głębinach ziemi, gdzie żyją w relatywnie wielkich populacjach (nadal można o nich mówić, używając liczby mnogiej). Kategoria, do której należy każdy kelahar jest jeszcze węższa. Otóż na powierzchni i pod nią ostały się bestie wyjątkowe, będące pojedynczymi egzemplarzami wymarłych już gatunków. Owe relikty przeszłości to monstra o niezrównanej sile i niespotykanych zdolnościach. Za przykład mogę podać potwora, którego Młotnicy spotkali w roku 918 w głębi Puszczy Kelebrin. Według relacji paladynów, przypominał przedwiecznego ugar'thuula (str. 220). Jego mięsiste macki najeżone były ostrzami, a szeroka paszcza zdolna byłaby połknąć niewielką chatę. Monstrum to użyło swej mocy do przekształcenia serca puszczy w piekło na ziemi. Rozkazywało roślinom i zwierzętom atakować Młotników. Zdziesiątkowani paladyni zmuszeni zostali do odwrotu. Gdy powrócili po miesiącu, w sile stu wojowników, potwór zniknął. Prawdopodobnie przeniósł się w inny rejon Puszczy Kelebrin. Różnych kelaharów, pierwowzorów dzisiejszych gatunków bestii, na Revek ukrywa się więcej. Mało o nich słychać, ponieważ zabijają każdego, kto wkroczy na ich terytorium. Niektóre kelahary, jeżeli są obojnakami, co jakiś czas próbują odnowić swój rodzaj.

Kritton C, P, 7/12*

*– chociaż lubię futerkowe stworzenia, kritton jest wyjątkiem od reguły. Ta czarna, włochata kulka jest bardzo mobilna. Posiada czworo przykrótkich odnóży, dzięki którym odpycha się od ziemi. Potrafi się turlać, podskakiwać na metr wysokości, a także wspinać po nierównych powierzchniach. Nie posiada otworu gębowego, bo nie żywi się mięsem. Nie posiada oczu, wyczuwa za to delikatne wibracje otoczenia za pomocą wrażliwego słuchu. Krittony zakradają się do ludzkich domostw i przekształcają życie domowników w piekło. Potrafią siłą woli chwilowo ożywiać przedmioty (czyniąc ze zwykłej miotły niebezpiecznego potworka), a także wpływać negatywnie na uczucia domowników (wywołują agresję, apatię i inne dziwne zachowania). Kritton pozostaje w jednym domu dopóty nie doprowadzi do śmierci wszystkich lokatorów. Żywi się negatywną energią, płynącą ze strachu, żalu i nienawiści. Do zabicia krittona potrzebne są przynajmniej **trzy** osoby. W momencie zagrożenia potwór ten skupia uwagę na jednej osobie, doprowadzając ją do niszczycielskiego szału. Druga osoba powinna obezwładnić furiata, trzecia uśmiercić krittona. Zabicie tego potwora w pojedynkę jest możliwe tylko po zwyciężeniu własnego strachu.*
***T**rofeum – futro tego potwora przesiąknięte jest negatywną energią. Niektórzy zanzeinscy władcy noszą ubrania podszywane futrem krittona, dzięki czemu otoczeni są nienaturalną aurą strachu.*

Łupieżca C, P, 12/12*

– posiada siłę baasta, zdolności zmiennokształtnej zmory i regenerację lepszą od avedera. To umięśnione humanoidy o matowo czarnej skórze. Ich najbardziej przerażającą umiejętnością jest połknięcie dorosłego człowieka w całości, pomimo, iż same są ludzkich rozmiarów (osiągają wzrost do dwóch metrów). Jest to widok niezwykle groteskowy - łupieżca chwyta nieszczęśnika za ubranie, rozszerza swoje szczęki i gardło do nienaturalnych rozmiarów i upycha ofiarę w żołądku. Jeżeli nikt na czas nie rozetnie jego nabrzmiałego brzuszyska, potwór w ciągu kilku minut przetrawi posiłek tak, że nie pozostanie po nim ślad; co więcej, energia witalna ofiary zasili wtedy zdolności regeneracyjne łupieżcy (gojenie ran i odrastanie odciętych części ciała). Monstra te nie boją się niczego. Osoby, które miały z nimi styczność, twierdzą, że łupieżcy chodzą cały czas uśmiechnięci. Nawiedzając małe ludzkie osiedla, dzielą ludzi na dwie grupy: tych, których chcą zjeść żywcem i tych, których będą musieli uśmiercić. Po wybiciu potencjalnych wrogów zabierają się do uczty. Chodzą od domu do domu i pożerają bezbronnych wieśniaków. Łupieżca urządza łowy równo co trzy miesiące. Polowanie trwa trzy dni, po czym potwór zasypia na kolejne dziewięćdziesiąt dni. Mówi się, że łupieżca może zginąć tyle razy, ilu ludzi zjadł podczas ostatniego polowania. W karczmach swego czasu śmiano się z przypadku selerickiego wojownika, który omal nie zemdlał z wycieńczenia, odcinając głowę bestii aż dwanaście razy. Jedyną słabością łupieżcy jest jego żywotność. Żyje rok, a to oznacza, że w ciągu swojego istnienia poluje najwyżej cztery razy (przy czwartym umiera z przejedzenia lub z głodu). Najdziwniejsze jest to, że łupieżcy pojawiają się w odległych częściach kontynentu z nikąd, zupełnie jakby byli zrzucani z nieba przez Skrzydła Chaosu.

Trofeum – z jego krwi najzdolniejsi alchemicy potrafią ważyć wyjątkowo skuteczne mikstury lecznicze.

Mantikora C, K, 11/12*

– przypomina skrzyżowanie lamparta z latającym gadem. Jej ciało pokryte jest po części czarną łuską i cętkowaną, pomarańczową sierścią. Z grzbietu i na ogonie wystają jej ostre, lancetowate kolce. Mantikora posiada parę silnych, błoniastych skrzydeł, dzięki którym potrafi przemieszczać się na duże odległości. Ostatnią mantikorę widziano 150 lat temu w Gaju Dahaka, gdzie zmierzyli się z nią Taueriusze. Połowa najemników zmarła od rozległych ran lub od trucizny, którą mantikora wstrzykuje kolcem jadowym, umieszczonym na końcu ogona. W momencie, gdy Taueriusze zbliżali się do pokonania bestii, ta po prostu wzbiła się w powietrze i pomachała wojownikom ogonem na pożegnanie.
Trofeum – jej jad to jedna z najbardziej śmiertelnych trucizn znanych człowiekowi. Na czarnym rynku osiąga niebotyczne sumy. Jest poszukiwana przez profesjonalnych zabójców, których stać na jej zakup. Futro mantikory jest cenniejsze od futra ogara cienia. Noszący je łowca z pewnością zyska uznanie wśród kolegów po fachu.

Moloch C, P, 9/12*

– moloch, zwany też stalowym wędrowcem, z daleka wygląda jak postawny rycerz ubrany w imponującą zbroję pełno płytową. Z bliska okazuje się, że to pancerz i broń, zlane w całość i ożywione przez plugawą magię. Ten przedziwny potwór karmi się energią witalną ofiar napotkanych na szlaku. Esencję wysysa wraz z zadawaniem ran ostrym mieczem, przyrośniętym do jego lewego ramienia. Molochy powoływane są do życia w Elemgarcie, przez kapłanów Zanzeina. Lunaryci tworzą je z dusz tarkarczyków, najczęściej jeńców wojennych. Większość molochów chroni w Krainach Wiecznej Nocy miejsc świętych dla kościoła Zanzeina, w tym głównych świątyń i krypt. Kult wysyła je czasem do Wortgarthu w charakterze zabójców, polujących na konkretne osoby.
Trofeum – miecz molocha to bardzo wartościowe trofeum. Przez kilkanaście lat po odcięciu zachowuje swoje magiczne właściwości. Wojownik, który zadaje nim bolesne ciosy, osłabia przeciwnika niczym energetyczny wampir, a sam siebie wzmacnia. Doświadczeni płatnerze potrafią też przerabiać metalowe zwłoki molocha na zbroje zdatne do noszenia.

Naga C, K, 8/12*

– najinteligentniejszy ze znanych potworów. Naga to nieposłuszna kapłanka kultu Zanzeina, która uległa przekształceniu w wyniku ohydnego rytuału. Nagi znane są z przypowieści o Yntikosie (Arpat, Księga Przypowieści, rozdział 16) bohaterze, którego bracia zginęli, idąc za pokusą. Na urok rzucany przez Nagi podatni są wyłącznie mężczyźni. Dolne partie ciała nagi, to długi wężowy ogon, którym owija i dusi nieszczęśników. Podczas powolnego zabijania wysysa z ofiary esencję życiową. Po wchłonięciu esencji kilkunastu mężczyzn (w krótkich odstępach czasu), potrafi zrzucić ogon i znów wykształcić ludzkie nogi. Ten stan może utrzymywać przez miesiąc lub tak długo, jak pochłania kolejne „porcje" cudzych sił witalnych. Odzyskuje wtedy pełną świadomość - zwykle popełnia samobójstwo, albo błaga kult o zdjęcie przekleństwa. Są to potwory równie rzadkie, co przypadki zbuntowanych Lunarytów, w dodatku płci żeńskiej. Morską odmianą nagi jest syrena (str. 134).
Trofeum – po śmierci nagi i syreny przemieniają się w kobiety, którymi niegdyś były. W ich ustach zbiera się wtedy płynna esencja duszy. Postaraj się zebrać ją do małego flakonika, a z pewnością sprzedasz ją jakiemuś alchemikowi lub sztukmistrzowi. Albo po prostu ją wypij. Gratuluję, właśnie przedłużyłeś sobie o rok życie.

Piekielny Pomiot C, O 10/12*

– piekielne pomioty powstały z demonów, które zawiodły podczas Wojny Dwóch Mieczy. Zanzein odarł je z większości demonicznych mocy i ograniczył umysłowo, co miało zagwarantować większe, bo bezmyślne posłuszeństwo w walce z Rovenem i jego dziećmi. Z wyglądu przypominają przerośnięte diablęta erri. Posiadają masywne skrzydła, szerokie ramiona i zakrzywione rogi. Ich ciała pokrywa czerwona łuska i brązowa sierść. Liczebność piekielnych pomiotów z biegiem lat zmalała do tego stopnia, że dziś należy je zakwalifikować do potworów rzadkich. Tak jak reszta z tej kategorii, piekielne pomioty są niezwykle niebezpieczne. Wiadomo, że zachowały cechy demonów, takie jak całkowitą odporność na ogień i zwykłą broń. Ich słabość tkwi w przywiązaniu do nocy i wrażliwości na czary Królestwa Wody. Niektóre z piekielnych pomiotów w ciągu tysiącleci odzyskały dawną inteligencję. Te byłe diabły ponoć dowodzą 'społecznością' bestii zamieszkujących ruiny Massim w Krainie Krwi.
Trofeum – demoniczna krew i diabelskie rogi, to dwie rzeczy, na których możesz zarobić. Krew oczywiście używana jest do tworzenia ciekawych mikstur. Rogi traktowane są jako ozdoby i czasem trafiają na hełmy wojowników, którzy chcą przerazić wroga.

Pyłowy Drzewiec C, P, 10/12*

– groźniejszy kuzyn krwawego drzewa. Jest znacznie silniejszy i potrafi się przemieszczać, używając korzeni jako nóg. Do jego usunięcia nie wystarczy już kilku radosnych drwali, do tego wysyła się radosnych paladynów Maara. Pyłowy drzewiec przypomina potężny dąb o czarnej korze. Potwór ten powoli wysysa z ofiar czystą esencję życiową, a nie na krew. Po śmierci drzewiec wysycha, a jego liście więdną. Profilaktycznie otwiera się wtedy jego pień, by sprawdzić, czy wewnątrz nie tkwi uwięziony jakiś pechowy grzybiarz lub inny nieszczęśnik. Pyłowe drzewce potrafią żyć tysiące lat. Udowodniono to kiedyś, odzyskując z pnia tego potwora umagicznioną zbroję, datowaną na wczesne Imperium Tarkaru.

***T**rofeum – jego drewno nasączone jest esencją duszy. Siedzenie na krześle zrobionym z pyłowego drzewca ponoć wpływa zbawiennie na wiele dolegliwości. Bajarze posuwają się do stwierdzenia, że używanie mebli z pyłowego drzewa przedłuża życie. W pniu pyłowego drzewca, oprócz zmumifikowanych ciał, znaleźć można ciekawe artefakty, które należały do połkniętych nieszczęśników.*

[Ktoś nieostrożny wylał atrament na opisy: Bazyliszka, Diablęcia Erri, Gadaura, Gezadry, Gnilnika, Hydry, Nokturnala, Skrzydeł Chaosu, Wiwerny i innych rzadkich potworów…]

Istoty znienawidzone przez kościoły Maara i Rovena:

Nieumarły

– jeżeli jakimś cudem po raz pierwszy spotykasz się z tym terminem, wyjaśniam: Nieumarły to byt zawieszony pomiędzy życiem, a śmiercią. [Patrz też str. 249 „Nekromancji" i str. 273 „Rok Trupiej Czaszki" - przyp. SE] Rozróżniamy dwa typy nieumarłych. Pierwszy typ to bezmyślne martwiejce, które tworzone są przez nekromantów w określonym celu. Czarnoksiężnicy używają ich jako strażników lub prowadzą na nich badania. Martwiejce spotkać można wszędzie tam, gdzie kiedyś żyli mistrzowie magii śmierci - najczęściej w podziemnych częściach starych ruin, a nawet w systemach kanalizacyjnych wielkich miast. Drugi typ to lisze (rzadko czytani jako licze), inteligentni nieumarli. Większość z nich kiedyś sama była nekromantami lub magami i nadal potrafi rzucać czary. Reszta to przywróceni w nieśmierci wielcy wojownicy, którzy w zaświatach skazani zostali na potępienie. Nieumarli mogą wyglądać różnie. Zarówno martwiejec, jak i lisz może być zwykłym szkieletem, którego poszczególne kości trzymane są w kupie nie przez ścięgna, lecz przez energię żywiołu ognia (niewidzialną gołym okiem). Najsilniejsi liszowie, dawni Władcy Domeny Śmierci, potrafią odnawiać swoje zniszczone przez czas ciała za pomocą mrocznych rytuałów, podczas których pożerają siły witalne żywych istot. Od zwykłych ludzi odróżnia ich wtedy tylko ledwo zauważalna zielona lub purpurowa aura. Niektórzy ożywieńcy nie muszą naprawiać ciał, ponieważ zostali pomyślnie zmumifikowani po śmierci i wskrzeszeni najpotężniejszą metodą, która powstrzymuje dalszy rozpad tkanek. Sposobem na zniszczenie nieumarłego jest: doszczętne spalenie (ciało zamienia się w pył, dusza nie ma gdzie się zagnieździć); rozbicie ciała na wiele części (spajająca moc zostaje osłabiona i nie może już dalej utrzymywać duszy na Revek); odprawienie specjalnych egzorcyzmów przez kapłana (atak na duszę odsyła ją z powrotem do Piekieł Zanzeina).

Opętaniec

– dusze, które opuściły Drugie Piekło podczas Ucieczki Dusz (str. 266), z czasem nauczyły się opętywać ciała żywych ludzi i przejmować nad nimi całkowitą kontrolę. Opętańcy żyją wśród nas i nawet nie spodziewamy się, że nasz sąsiad może być jednym z nich. Dusza potępieńca czerpie przyjemność z codziennego życia, odbierając ją opętanej osobie. Ofiarami ataków potępionych dusz stają się zwykle ludzie o słabej woli, chorzy psychicznie, cierpiący na głębokie depresje. Rozpoznanie prób ataku na czyjąś wolę nie jest trudne, ponieważ trwają one minimum jeden dzień. Ofiara zaczyna mamrotać coś w nieznanych językach, pojawia się u niej piekielna gorączka. W przypadku rozpoznania ataku należy niezwłocznie zabrać nieszczęśnika przed oblicze kapłana. Opętańcy nie dysponują nadprzyrodzonymi siłami, choć wielu z nich potrafi wykrzesać z ludzkiego ciała więcej, niż można by się spodziewać. Zdarza się także, że dusza potępieńca kiedyś była druidem znającym magię. Mówi się o istnieniu tajemnej organizacji tych umęczonych istot, zwanej Lożą Potępionych (str. 261). Z opętańcami nieustannie walczy zakon Egzorcystów Palącego Znaku (str. 54).

Plugawiec

– plugawce są dziećmi Strasznej Plagi (str. 277), z początku roku 570. Wtedy to chorzy na zabójczą odmianę susznicy zaczęli ulegać przerażającym przeistoczeniom. Plugawce wyglądają jak świeże trupy. Ich skóra jest blada i wysuszona,

mają bielmo na oczach, długie włosy i pazury. W ich żyłach powoli krąży krew, więc nie są uznawane za nieumarłych. Ponieważ instynkt nie prowadzi ich do Ningarthu, większość uczonych nie zalicza ich do bestii Zanzeina. Są istotami zawieszonymi na skraju śmierci, dlatego wydają się być nieśmiertelne. Ich żywotność jest zagadką, którą próbuje odgadnąć niejeden szalony umysł. Plugawce bywają obiektem zainteresowania czarnoksiężników, którzy poddają je wymyślnym eksperymentom. Te wynaturzone stwory są bardzo niebezpieczne. Są niezwykle silne, zwinne i skoczne. Choć utraciły zdolność do porozumiewania się, nie są bezrozumne. Kryją się w jaskiniach, gdzie żyją w małych grupach. Nie potrafią się rozmnażać, więc starają się zapewnić ciągłość gatunku poprzez zarażanie plugawicą ludzi. Uważa się, że najstarszy z plugawców może być nosicielem zabójczej susznicy, która w trzy lata doprowadziła do wyginięcia prawie połowy ludności Wortgarthu

Opis krain Revek

Stary Kontynent ciągnie się od Wybrzeża Morza Śmierci na zachodzie, po Wieczny Lodowiec na wschodzie. Na północy i południu otoczony jest wodami, które ludzie nazwali najprościej jak potrafili: Morzem Północnym i Południowym. Środek kontynentu,będący kolebką cywilizacji tarkarczyków to jego najstarsza część. Mroczny zachód, ziemie ojczyste zanzeinczyków, to Krainy Wiecznej Nocy. Skąpany w słońcu i jednocześnie mroźny wschód to Krainy Śniegu, będące domem rovenian.

Podsumowując, Stary Kontynent dzieli się na następujące krainy:

- Elemgarth (Krainy Wiecznej Nocy) - Kranangar, Veliagor, Errimnon
- Wortgarth (Ziemie Centralne) - Wyspy Morza Południowego, Tymorytt, Alantyr, Rivengarth, Elmyrtanis, Pustynia Gulb, Wielki Ląd
- Ningarth (Krainy Śniegu) - Rimward, Eriad, Vantaria

Podział polityczny Krain Wiecznej Nocy wygląda następująco:

- Kraina Cienia (Kranangar), w której rządzi Ród Eteric na czele z Władcami Pyłu
- Kraina Krwi (Veliagor), w której rządzi Ród Kersh na czele z Wampirzymi Lordami
- Kraina Ognia (Errimnon), w której rządzi Ród Zanz na czele z Elementalistami Zanz

Podział polityczny Ziem Centralnych wygląda następująco:

- Księstwo Zachodnie (Alantyr), w którym rządzi Ród Selerith na czele z Wielkim Księciem Selerith
- Księstwo Centralne (Rivengarth), w którym rządzi Ród Thiasus na czele z Wielkim Diukiem Thiasus
- Księstwo Wschodnie (Elmyrtanis), w którym rządzi Ród Kel Ruth na czele z Wielkim Kniaziem Kel Ruth
(Razem tworzą Zjednoczone Księstwa Maara/Królestwo Maara rządzone przez Króla Przymierza i trzech Wielkich Książąt Rodów)
- Nortgerd (Wielki Ląd), w którym rządzi Wszechwładca Nortgerdu
- Wolne Księstwo Tymoryttu (Tymorytt), w którym rządzi Arcyksiążę i Szlachta na czele z Baronami
- Kalifat Gulb (Pustynia Gulb), w którym rządzi Wielki Kalif z kasty Nisir oraz kasty Zaan i Ifitir na czele z Emirami
- Wyspy Morza Południowego, gdzie dominującą siłą są żeglarskie rodziny Canter, Rynn i Vega oraz Trzej Gubernatorzy Złotego Klifu (Lordowie wywodzący się ze Zjednoczonych Księstw)

Podział polityczny Krain Śniegu wygląda następująco:

- Ektia Garagorian (Rimward), których strzeże Ród Garagos
- Ektia Neusverian (Eriad), których strzeże Ród Neus
- Ektia Bariery (Vantaria) zwane też Królestwem Zbawionych, gdzie żyje Ród Lekari, a władzę sprawuje awatar Rovena.

Kraniec znanego świata:

Revek to nie tylko Stary Kontynent! To ogromny skalny glob, o ognistym jądrze, otoczony przez wody i powietrze. Do dzisiaj nie wiadomo czy na tym gigantycznym globie istnieją inne kontynenty, które dałoby się porównać do naszego. Nie wiadomo nawet czy Stary Kontynent kończy się na Wiecznym Lodowcu, czy być może za górami lodu ciągnie się dalej. Na zachodzie nikt nie przemierzył Morza Śmierci, bo nie było takiej potrzeby, a żyjące tam bestie morskie odstraszają potencjalnych śmiałków. Znajdującą się najdalej na południe osadą ludzką jest Port Katax, który oddalony jest o niecałe dwieście kilometrów od Wyspy Żółwia. Z portu tego widać dziki ląd, który może być kolejną wyspą, albo fragmentem nieznanego kontynentu. Sprawą zajmuje się Królewska Kompania Odkrywcza, która szykuje już

ekspedycje. Wysuniętą najdalej na północ osadą jest Northeim, port znajdujący się na Wielkim Lądzie. Aertyccy żeglarze uważają, że kraniec Północnego Morza wyznaczają ruchome łańcuchy górskie. Trzy rzędy unoszących się na wodzie gór, przesuwających się w lewo, w prawo i znów w lewo, miażdżą wszystko, co pomiędzy nie wpłynie. Według starych legend Aertów, owa skalna bariera okrąża cały Stary Kontynent, uniemożliwiając dostanie się na niego ***z zewnątrz.*** *Ciekawy dobór słów, nieprawdaż?*

Ziemie Centralne (Wortgarth)

Wortgarth, czyli Ziemie Centralne, to najstarsza część kontynentu, która jako pierwsza wyłoniła się z otaczających wód. To miejsce narodzin ludzkiej cywilizacji. Pierwsi tarkarczycy żyli tutaj jako myśliwi, chowając się w lasach i jaskiniach przed straszliwymi bestiami, za które wtedy uważali również smoki. Smoki natomiast, przekonane o obowiązku szerzenia wiedzy, starały się o ocieplenie stosunków z małymi braćmi. Nauczyły nas wielu przydatnych rzeczy, a także przekonały do życia na otwartych przestrzeniach. Nie minęło wiele lat, aż ludzie zaczęli łączyć się w duże rodziny, przykładać wiele wagi do przynależności do kast, a także przywiązywać się do zajmowanych terytoriów. Wraz z ekspansją ludzi powstawały pierwsze prymitywne państewka. Z ich podwalin wkrótce wyłoniło się Imperium Tarkaru (od nazwy jeziora, w którym 'zrodziła się' pierwsza ludzka para) oraz Nadar, państwo założone na Pustyni Gulb. Korzystając z wiedzy przekazanej przez smoki oraz z własnych doświadczeń, ludzie zaczęli powoli rozwijać cywilizację. Był to proces bardzo skomplikowany i nie warty zbytniego analizowania, przynajmniej nie w tym Przewodniku. Koniec końców, tarkarczycy dorobili się pierwszych ufortyfikowanych miast, wielkich świątyń, prężnych organizacji, prowizorycznych dróg i tym podobnych owoców myśli ludzkiej. W historii Ziem Centralnych dopatrzyć się można licznych najazdów ze strony kultury zachodniej (mowa tu o zanzeinczykach, których cywilizacja rozwinęła się niemalże równolegle z tarkarską). Maar z początku czuwał, by owe wpływy nie przerodziły się w stałą okupację ze strony dzieci Zanzeina. Ród Tarkar odpierał ataki troglodytów, radził sobie z rosnącą liczbą potworów, a także toczył wojny z Gulbianami z Nadaru. Dopiero buntownicze ludy, żyjące w cieniu mocarstw, zaczęły poważnie zagrażać stabilności w regionie. Plemię założone przez Thiasa (ok. 1060 r. P.Z.) bardzo wcześnie wykazało skłonności do dominacji. Ci barbarzyńcy zawarli sojusz z Ludem Keru, kryjącym się w dziczy wschodnich rubieży Imperium. Widząc pierwsze sukcesy rebelii, Thias postanowił zawrzeć przymierze z bitnymi plemionami zachodnich kresów, Smoczym Ludem, którego przywódcą był zielony smok Selerith. Po wielu bitwach, toczących się w latach 1050-1001 P.Z., Imperium Tarkaru, rozsadzane od wewnątrz przez Thiasa, od wschodu przez Keru i od zachodu przez Seleritha, w końcu uległo agresorom. Barbarzyńcy przejęli kontrolę nad Ziemiami Centralnymi, z wyłączeniem odosobnionego Wielkiego Lądu i Pustyni Gulb, gdzie potęga Nadaru kwitła jeszcze przez jakiś czas. Rodziny składające się na Ród Tarkar zmuszone zostały do zerwania więzi i podporządkowania się woli triumfatorów. Zmiany na szczycie władzy sprawiły, że wiele z głównych miast dawnego Imperium popadło w ruinę. W tamtych latach Ziemie Centralne były łatwym łupem dla wrogów z zachodu. Kolejne tysiąc lat jawiło się jako milenium konfliktów. Ród Selerith, żyjący najbliżej granicy, wziął na siebie odpowiedzialność obrony przed zanzeinczykami, w zamian za spore daniny ze strony dwóch pozostałych rodów. W latach 20 P.Z., aż do Roku Zerowego stosunki pomiędzy rodami znacznie się pogorszyły. Kerianie postanowili nie dołączać się do daniny, natomiast Thiasi nie zamierzali płacić jej samodzielnie. Doprowadziło to do walk na wszystkich frontach, głównie pomiędzy rozwścieczonymi Selerithami, a Thiasami. W Roku Zerowym Selerici, atakowani zarówno z zachodu, jak i toczący walki ze złączonymi siłami wschodnich sąsiadów, niejako zostali zmuszeni do zawarcia przymierza. Traktat pokojowy podpisany został po Bitwie Chwały (str. 271) i odtąd trzy rody tworzą Zjednoczone Księstwa Maara, zwane też Królestwem Maara (ze względu na wspólnego Króla i wiarę).

Oprócz Alantyru (Księstwo Zachodnie), Rivengarthu (Księstwo Centralne), Elmyrtanisu (Księstwo Wschodnie), na Wortgarth składają się również Tymorytt (Wolne Księstwo Tymoryttu), Pustynia Gulb (Kalifat Gulb), Wyspy Morza Południowego i Wielki Ląd (Nortgerd).

Zjednoczone Księstwa Maara (Królestwo Maara)

Podział władzy: W Zjednoczonych Księstwach główną siłę stanowią Rody Selerith, Thiasus i Kel Ruth, posiadające ujednoliconą strukturę władzy. Rody te składają się ze starych, wpływowych familii i wolnych członków. Każdej rodzinie przewodzi jeden Książę (w zależności od krainy, nazywany też Diukiem lub Kniaziem). Głową całego rodu jest Wielki Książę. Teoretycznie każdy członek rodu ma te same prawa. W praktyce liczą się jednak dobre koneksje i pękaty mieszek przy pasie. Wielcy właściciele ziemscy i zarządcy miast posiadają wiele niepisanych przywilejów, ponieważ w każdej dziedzinie życia bogaczy traktuje się lepiej. W Urzędach Miejskich sprawy możnych rozpatrywane są w trybie natychmiastowym, po nich obsługiwani są zwykli członkowie rodu oraz obywatele księstwa. Sprawy podróżnych, zabiegających np. o patenty, są rozpatrywane na szarym końcu. Członkowie rodów otrzymują różne tytuły:

Wielki Książę/Wielka Księżna – w przedstawionej formie tytuł ten stosowany jest w Alantyrze, ale nazwać tak można też Wielkiego Diuka w Rivengarcie lub Wielkiego Kniazia w Elmyrtanisie. Zasada jest prosta - każdy ród musi mieć naczelnego przywódcę, a każda kraina musi mieć swojego Hospodara (zarządcę), który byłby kandydatem na królewski tron. W elekcji Wielkiego Księcia udział biorą wyłącznie członkowie rodu. Kandydat na to stanowisko musi mieć poparcie którejś z rodzin, choć niekoniecznie musi do niej należeć. Jedna familia ma prawo do wysunięcia dwóch kandydatur. Głosowanie odbywa się za pomocą specjalnych monet, które wrzuca się do urn przyporządkowanych poszczególnym pretendentom. Rodzina promująca daną osobę nie może na nią głosować. Może jednak nakłaniać do tego inne rodziny oraz wolnych członków rodu. Ta taktyka wiedzie do przekupstwa, lecz na dłuższą metę się nie opłaca. Maar nie ma w zwyczaju osadzać na królewskim tronie Wielkiego Księcia, który został wybrany w nieuczciwy sposób.

Prawa i obowiązki Wielkiego Księcia – jako przywódca rodu powinien dbać o jego interesy. Może zmieniać stare prawa rodowe (nie królewskie) i ustanawiać nowe. Może też wydawać nakazy aresztowań wpływowych możnowładców. Rozwiązuje spory oraz wydaje wyroki w sprawach dotyczących ciężkich przestępstw. Przekazuje Królowi wieści o aktualnej sytuacji w księstwie, o nastrojach panujących wśród prostego ludu i poważnych problemach nękających jego poddanych. W imieniu całego rodu zobowiązany jest do zasilania królewskiego skarbca coroczną daniną, dzięki której Króla stać na zorganizowanie ewentualnej pomocy militarnej danemu księstwu. Wielcy Książęta sprawują władzę dożywotnio, chyba że zostaną wybrani na Króla lub ród będzie domagał się ich abdykacji. O odsunięciu ich od władzy decyduje Rada Książąt starych familii. Decyzja musi zostać podjęta jednogłośnie (jeden głos sprzeciwu blokuje całe obrady).

Książę/Księżna – tytuł ten stosowany jest w Alantyrze i jest odpowiednikiem tytułu Diuka w Rivengarcie lub Kniazia w Elmyrtanisie. Książę to głowa starej familii rodowej. To on decyduje w spornych sprawach dotyczących ściągania podatku i lenna z ziem, które należą do jego rodziny. Dba również o dobry wizerunek familii. Książęta mają prawo do korzystania z usług straży rodowej, mogą wydziedziczać swoich ziomków z nazwiska (osoba taka staje się wolnym członkiem rodu), a także wnosić prośby do Wielkiego Księcia o pozbawienia kogoś tytułu szlacheckiego (całkowite wykluczenie z rodu).

Hrabia/Hrabina – miano to wywodzi się od starotarkarskiego słowa „hrabstwo", które dosłownie oznacza „ziemię arystokraty". Rozległe tereny należące do pojedynczego członka rodu do dziś potocznie zwane są hrabstwami, lecz nie opisuje się ich w ten sposób w księgach wieczystych, ani na mapach. Hrabia to w Alantyrze wielki posiadacz ziemski, odpowiednik tytułu Earla w Rivengarcie lub Grafa w Elmyrtanisie. Tytuł ten jest dziedziczny, a przyznawany jest przez Wielkiego Księcia przy nadaniu ziemi.

Lord/Lady – ten prestiżowy tytuł nadawany jest przez Króla w uznaniu za zasługi dla Królestwa. Przeważnie otrzymują go zagorzali rojaliści, niezłomni obrońcy przymierza i lojalni współpracownicy Króla. Choć bycie Lordem to niewątpliwie zaszczyt, nie wiąże się z tym żaden dodatkowy splendor. Czasem tytuł ten otwiera drogę do objęcia stanowiska niższego namiestnika Wielkiego Księcia (zarządcy osady).

Tytuły rycerskie – najważniejszy z nich to tytuł Rycerza Protektora, nadawany jest przez Króla najlepszemu wojownikowi w Królestwie oraz tytuł Kawalera Orderu Obrońcy, nadawany przez Wielkiego Księcia najsilniejszemu wojownikowi w księstwie. Książęta i Lordowie mają prawo do nadawania mało znaczącego tytułu Baroneta swym najwierniejszym sługom.

Król Przymierza: Nazwy 'Zjednoczone Księstwa Maara' oraz 'Królestwo Maara' można stosować wymiennie, ponieważ obie oddają charakter przymierza pomiędzy trzema księstwami. Należy jednak pamiętać, że to Król w czasie swojego panowania trzyma realną władzę nad przymierzem, natomiast Wielcy Książęta stają się mniejszymi królami, współzarządcami na ziemiach swojego rodu. Królestwo Maara posiada jednego Króla Przymierza, wybieranego wedle starego obrządku przez samo bóstwo neutralności.

Obrządek w Omszałym Głazie – już za czasów istnienia starożytnego Imperium Tarkaru w kwestii wyboru Cesarza ludzie zdawali się na wolę Maara. Rodziny należące do rodu wybierały od kilku do kilkunastu kandydatów i wyruszały wraz z nimi do Omszałego Głazu, miejsca w którym Maar przemawia do swojego Najwyższego Kapłana. Werdykt bóstwa bywał często zaskakujący, ale zawsze sprawiedliwy. Ten sposób elekcji zapewnił Tarkarowi pięć tysięcy lat mądrych rządów, które sprzyjały rozwojowi ludzkiej cywilizacji. Po zwycięskiej rebelii barbarzyńskich ludów władza została zdecentralizowana na tysiąc lat. Dopiero porozumienie zawarte wraz z podpisaniem Traktatu Zjednoczeniowego (str. 271) przywróciło stary porządek rzeczy. Stworzono instytucję Króla, będącego wpływowym obrońcą przymierza. To, kto nim zostanie w dużej mierze zależy od ludzi, ponieważ to oni zawężają pole wyboru do trzech kandydatów - Wielkich Książąt. Maar, za pośrednictwem Omszałego Głazu, powiadamia swojego Najwyższego Kapłana, któremu pretendentowi udziela pierwszego błogosławieństwa. Kandydat obdarzony boskim poparciem jako pierwszy w kolejności zostanie Królem. Będzie zasiadał na tronie dożywotnio. Dzięki zdrowiu i mądrości najprawdopodobniej przeżyje pozostałych kandydatów i jego śmierć będzie oznaczała kolejne wybory w Omszałym Głazie. W razie przedwczesnego odejścia Króla, jego miejsce zajmuje kandydat z drugim błogosławieństwem lub trzecim, w zależności, który pozostał przy życiu. W momencie mianowania na Króla, wybrany Wielki Książę przestaje pełnić obowiązki względem rodu, w którego gestii leży wybranie kolejnego przywódcy i zarazem kandydata na królewski tron. Nowy Król ma prawo zachować swoje imię lub przyjąć inne, nawiązujące do wielkich poprzedników. Na zmianę najczęściej decydują się elekci z Kel Ruth, przyjmując imię Edyna (pierwszego wspólnego Króla w historii) oraz Selerici, przyjmując imię Galfara (którego rządy trwały najdłużej, bo aż 69 lat).

Prawa i obowiązki Króla Przymierza – edykty królewskie są silniejsze od edyktów rodowych, dlatego też można śmiało rzec, że Król ma moc ingerowania w politykę wewnętrzną i zagraniczną prowadzoną przez Wielkich Książąt. Może także nakładać na nich grzywny, nie może za to odwoływać ich ze stanowisk. Rozważni Królowie wysłuchują argumentów Wielkich Książąt oraz ich przedstawicieli, zanim zmienią cokolwiek na zarządzanych przez nich ziemiach. W sprzyjających czasach Królowie zajmują się zapełnianiem skarbca złotem oraz dbaniem o rozwój potęgi militarnej Zjednoczonych Księstw. W czasie wojny Król organizuje pomoc zagrożonym księstwom, obejmuje też funkcję głównodowodzącego stratega (Wielcy Książęta zarządzają własnymi armiami, Król jest ich zwierzchnikiem). Król piastuje urząd Najwyższego Sędziego, co zobowiązuje go do wydawania werdyktów w stosunku do zbrodniarzy. Nikt, poza nim, nie wydaje w Zjednoczonych Księstwach prawomocnych wyroków śmierci.

Podział ziem: W Roku Zerowym wyznaczono ostatecznie, gdzie przebiegają granice księstw. W Traktacie Zjednoczeniowym ustalono też, że władzę nad ziemiami w każdym księstwie oddaje się w ręce Hospodarów Rodów (są nimi Wielcy Książęta). Od tamtego czasu ziemię w Królestwie można ***dzierżawić***, ***posiadać*** *lub nią* ***zarządzać****.*

Gminy – to obszary przyporządkowane wielkim osadom, posiadającym prawa miejskie. Zarządcami gmin są burmistrzowie miast (Mer lub Gubernator). Na terenie gminy, oprócz administrującego miasta, najczęściej znajdują się też mniejsze osady, liczące przeważnie mniej niż pięciuset mieszkańców. Takimi wsiami zarządzają Sołtysi, podlegający władzy burmistrzów. Granice poszczególnych gmin zostały ustalone dawno temu i zmieniają się tylko wtedy, gdy kolejne osady rosną w siłę i przeobrażają się w pełnoprawne miasta. Każdy gród, który przekroczy liczbę pięciuset mieszkańców, może ubiegać się o nadanie praw miejskich, dzięki czemu stanie się centrum nowej gminy. Po przekształceniu burmistrzem zostaje przedstawiciel rodu, desygnowany przez Wielkiego Księcia - dla porównania Sołtys, czyli rządca wsi, nie musi pochodzić z rodu i wybierany jest przez burmistrza. W każdym księstwie istnieją obszary nie przyporządkowane do gmin, ani nie należące do starych familii. Wielki Książę ma prawo odsprzedawać je w imieniu rodu. Ceny ziem niczyich są bardzo wysokie i raczej nierównomierne do ich rzeczywistej wartości.

Dzierżawienie ziemi – każdy, kto zamierza wybudować gospodarstwo na obszarze gminy, musi udać się do najbliższego magistratu (lub domu Sołtysa) i zawrzeć tam umowę o dzierżawę na ustaloną liczbę lat. Dzierżawa powszechnie nazywana jest ***podatkiem*** *lub* ***czynszem****. Ściągana jest przez poborców podatkowych, którzy co miesiąc lub co rok odwiedzają każdego ajenta w celu uregulowania należności. W momencie wygaśnięcia umowy, ajenci mogą liczyć na przedłużenie dzierżawy, jeżeli płacili regularnie podatek.* ***Ważne!*** *Obywatele Królestwa (osoby posiadające patent obywatela) mogą dzierżawić ziemię w każdym z trzech księstw, bezpośrednio od któregoś z rodów. Obcokrajowcy mogą jedynie wynajmować ziemię/mieszkania od pośredników.*

Posiadanie ziemi – Hospodar ma prawo do oddania niektórych ziem wieczyście w ręce jednej osoby (niekoniecznie pochodzącej z rodu) lub całej familii, co zwalnia obdarowanych od płacenia podatku. Wiele z ziem leżących w obrębie gmin należy do najbardziej wpływowych osób i rodzin. Aby uzyskać dzierżawę na tych terenach, należy zgłosić się do jej posiadacza. Gdy ziemia zostaje oddana w ręce starej familii rodowej, jej zarządcą staje się Książę (głowa rodziny). W przypadku oddania ziemi w ręce jednej osoby, przeważnie otrzymuje ona także tytuł Hrabiego/Hrabiny, który jest dziedziczony wraz z majątkiem.

Zarządzanie ziemią – Hospodar jest jeden, a gmin wiele. By system dzierżaw mógł płynnie funkcjonować, Wielki Książę ma pod sobą namiestników, którzy zarządzają jego ziemią. Najważniejszym z nich jest Majordomus. Oprócz pełnienia funkcji marszałka dworu i naczelnika straży książęcej, Majordomus zarządza stolicą rodu. Ma on prawo do podważania decyzji niższych namiestników. Niżsi namiestnicy noszą tytuły Sołtysów (rządcy wsi), Merów (burmistrzowie miast) i Gubernatorów (burmistrzowie portów). Zarządcy gmin (Merowie i Gubernatorzy), udzielając dzierżaw w imieniu Wielkiego Księcia, czerpią z tego pewne zyski. Oprócz stałej pensji, mają prawo do odciągania niewielkiego procentu z całorocznego dochodu.

Feudalizm – zawarcie paktu wasalnego jest alternatywą dla ludzi, których nie stać na dzierżawę. W Zjednoczonych Księstwach system feudalny działa jedynie na poziomie: ród (suweren, właściciel ziemski) - obywatel Królestwa (wasal, tymczasowy zarządca). Obywatel podpisuje z feudałem pakt wasalny, z którego wkrótce obie strony będą czerpać korzyści. Feudał przekazuje swoje włości w ręce wasala i zamiast podatku, odciąga odsetek zysków z jego pracy (lenno). Jego ziemia, zamiast leżeć odłogiem, jakoby sama przynosi zyski. Feudał ma też większą władzę nad swoim majątkiem, niż miałby w przypadku dzierżawy. Z ajentem musiałby podpisać umowę na określoną liczbę lat. Gdyby chciał odzyskać ziemię, musiałby czekać na wygaśnięcie umowy. W przypadku lenna, feudał może w każdej chwili pozbyć się wasala i odzyskać kontrolę nad majątkiem. Lenno jest zawsze niższe od podatku, więc układ ten opłaca się także wasalom. Prawo chroni ich przed ubezwłasnowolnieniem, dając im możliwość wyjścia spod opieki feudała w każdej chwili, chyba że nie wywiązali się ze zobowiązań. W takim przypadku lennik staje się zakładnikiem feudała i musi odpracować dwukrotną wartość swojego długu.

System monetarny i zarobki: Na Ziemiach Centralnych w ogólnym obiegu cenione są monety wykonane z miedzi, srebra i złota. Pięć mennic: w Maar'Abded, Kalvarii, Keru, Agezebian i Oazie Słońca bije monety o znormalizowanych rozmiarach, by w ten sposób ułatwić wymianę handlową. W Zjednoczonych Księstwach na monetach wybija się wizerunki znanych Królów (awers) oraz herby rodowe (rewers). Powiązane jest z tym nazewnictwo, np. sztukę złota w Księstwie zachodnim nazywa się złotym Galfarem, a w Księstwie Centralnym złotym Denzerdem.

Miedziane monety są najniżej cenione. Dziesięć sztuk miedzi ma wartość jednej sztuki srebra. Sto sztuk miedzi ma wartość jednej sztuki złota. Paroma sztukami miedzi zapłacić można za zwykły posiłek w karczmie, proste przyjemności, takie jak kąpiel w miejskiej saunie, czy informacje pozyskane od biedaków. Przeciętnie trzy sztuki miedzi kosztuje kufel dobrego piwa. Jeżeli chodzi o zarobki, to od pięciu sztuk miedzi dziennie zarabiają młodzi parobkowie oraz posłańcy. Mniej więcej tyle samo da się zarobić żebrząc na środku ruchliwej ulicy w Maar'Abded, dopóki nie zostanie się przepędzonym przez straż miejską.

Srebrniki zwane są często białą walutą. Ludzie cenią srebro, głównie ze względu na podatność na umagicznienie (str. 250). Jedna sztuka srebra ma wartość dziesięciu sztuk miedzi. Dziesięć sztuk srebra ma wartość jednej sztuki złota. Za jedną sztukę srebra da się kupić syty, jednodaniowy posiłek, a za dwie wynająć pokój na jedną noc w przyzwoitej karczmie. Jeżeli chodzi o zarobki to: do trzech sztuk srebra dziennie zarabiają pracownicy fizyczni, jak na przykład chłopi pracujący w gospodarstwach feudałów; do czterech sztuk zarabiają czeladnicy pobierający nauki u mistrzów rzemiosła; stawka pięciu sztuk srebra dziennie to standardowy zarobek dla wielu mieszkańców Ziem Centralnych; od pięciu sztuk srebra wzwyż zarabiają doświadczeni karawaniarze, strażnicy miejscy; sześć sztuk srebra to żołd regularnego żołnierza, służącego w armiach Zjednoczonych Księstw.

Złoto to waluta arystokracji. Jedna sztuka złota warta jest dziesięć srebrników lub sto miedziaków. Od złota droższa jest już tylko cienista i niebiańska stal. Ta pierwsza jest piekielnie droga, ta druga o niebo droższa. Za sztukę złota da się kupić większość przedmiotów codziennego użytku. Za ponad pięć sztuk złota nabyć można przyzwoitą broń, w rodzaju prostego miecza, czy topora. Kładąc na stół dziesiątki sztuk złota oczekiwać można broni/pancerza wykonanego na zamówienie. Kwoty trzycyfrowe są gwarantem mistrzowskiej roboty. W Starej Kuźni za około sto sztuk złota nabyć można oręż wykonany z umagicznionego srebra. Ponad sto sztuk złota kosztuje wydzierżawienie na rok małego domu w dzielnicy mieszkalnej w Maar'Abded. Wynajęcie skromnego, dwupokojowego mieszkania kosztuje przeciętnie 6 sztuk złota miesięcznie. Jeżeli chodzi o zarobki to: od sztuki złota dziennie zarabiają członkowie straży książęcej i poborcy podatkowi; dwie sztuki złota to żołd strażników królewskich; do trzech sztuk złota dziennie zarabiają Sołtysi; do pięciu

sztuk złota zarabiają Szeryfowie straży miejskiej; do dziesięciu sztuk złota zarabiają namiestnicy książęcy, burmistrzowie miast. Osoby te najczęściej są wielkimi właścicielami ziemskimi, feudałami, poważanymi członkami rodów, co znacznie ułatwia im gromadzenie potężnych fortun.

[Paragrafy „Rachuba Zjednoczonych Księstw" i „Główne szlaki handlowe" wyblakły w słońcu...]

Rivengarth (Księstwo Centralne)

Rdzennych mieszkańców zwiemy Thiasami (Lud Thiasa)
Władze sprawuje tutaj Ród Thiasus na czele z Majordomusem Fernardem (do czasu wyboru Wielkiego Diuka)
Stolica: Maar'Abded
Główne grody: Stara Kuźnia, Tornveil, Port Numiz, Seva'Kan
Główne twierdze: Zamek Równowagi, Fort Everdorf, Bliźniacze Twierdze, Zamek Książęcy
Populacja: Thiasi 79/100, Kerianie 9/100, Selerici 8/100, Kershowie 1/100, inne nacje 3/100
Religia: Maar 87/100, Roven 10/100, Zanzein 3/100
Języki regionu: tar, tarkarski
Waluta: Senev (sztuka miedzi), Mellkon (sztuka srebra), Denzerd (sztuka złota)

Charakterystyka ogólna: Rivengarth stanowi wąski pomost, łączący masywne ramiona Starego Kontynentu. Już na pierwszy rzut oka widać, że dystanse pomiędzy ludzkimi osadami nie są ogromne, dlatego też wielu wędrowców decyduje się na czerpanie przyjemności z podróży na piechotę. Rivengarth jest stosunkowo gęsto zaludniony, ale nie brak tu wolnych przestrzeni i niezamieszkanych terenów, prezentujących najpiękniejsze z oblicz natury. Ziemie Rodu Thiasus to pola i wzgórza porośnięte wysoką trawą; to sady, zagajniki i stare knieje, takie jak Las Wysokiego Dębu; to jeziora i rzeczki przepływające przez malownicze doliny; to skąpane w słońcu Góry Akad i surowe Góry Tendorn. To także upiorne Mokradła Irdenn i porośnięte mchem, tajemnicze ruiny osiedli dawnego Imperium Tarkaru. Choćbym zapisał cały Przewodnik jednym soczystym opisem, nigdy nie udałoby mi się oddać w pełni uroków owej krainy. Przeciętny mieszkaniec Księstwa Centralnego przechodzi wobec powyższych cudów natury do porządku dziennego. Być może tylko obcokrajowiec jest w stanie ogarnąć i w pełni docenić ich piękno. Charakter Rivengarthu najtrafniej oddaje sama nazwa krainy, używana już przez obywateli Imperium, która dosłownie oznacza „Rajskie Ziemie". Klimat panujący w Rivengarcie można określić jako umiarkowany, a to dzięki woli Maara, który sprawia, że pory roku są tu idealnie zrównoważone. Tutejsze żyzne grunty co roku wydają obfite plony, natomiast lasy pełne są zwierzyny łownej.

Jak zostaniesz przyjęty? Choć mieszkańcy Rivengarthu słyną z gościnności i uważani są za bardzo tolerancyjnych względem innych nacji, w przeciętnej osadzie Księstwa Centralnego nie znajdziesz zbyt wielu cudzoziemców lub 'naturalizowanych' Thiasów. Typowa wielokulturowość jest słabo zauważalna nawet w wielkich miastach, takich jak Maar'Abded. O ile przedstawiciel innej podrasy tarkarczyków, pojawiając się np. na targu, nikogo swoją osobą nie zainteresuje, to już zanzeinczyk lub nie daj Maarze rovenianin, z pewnością przykuje uwagę kilku bezwstydnie gapiących się przekupek. Oczywiście nie oznacza to, że będzie od razu wytykany palcami niczym dziwoląg. Nie ukrywajmy jednak, że w pewnych kręgach obcy postrzegani są wyjątkowo negatywnie.

Tarkarczyk: Widok Seleritha, czy Kerianina nie wywołuje tu ogólnego poruszenia. Wschodni i zachodni sąsiedzi czują się swobodnie w Księstwie Centralnym. Wielu z nich przybywa tu, by zacząć nowe życie, z dala od ojczyzny, która z jakichś przyczyn wydaje się im nieprzyjazna. Ostatnio częściej w Rivengarcie widuje się Tymoryttów. Ich odmienne spojrzenie na świat niektórych Thiasów inspiruje, innych irytuje. [Intryga tymoryckich szpiegów na królewskim dworze rzuciła cień na wizerunek przybyszy z Wolnego Księstwa - przyp. SSA] Największe wrażenie na tubylcach wywierają Gulbianie. Ich kultura, dziwny akcent, egzotyczne ubrania i ciemna karnacja zdają się być niezwykle odległe, a dla wielu nawet magiczne. Wszędzie, poza Portem Numiz, gdzie żeglarze przywykli do kontaktów z Pustynnym Ludem, widok Gulbianina wywołuje ożywienie.

Rovenianin: Kilkudziesięciu rovenian żyje w Maar'Abded. Większość z nich to potomkowie wygnańców z Ningarthu. Reszta to dyplomaci z Enklawy Garagorian, o ile można tak nazwać grupkę zdezorientowanych wojowników, którzy tak właściwie nie wiedzą, jak ma wyglądać ich nowa rola. Pierwsza grupa rovenian radzi sobie w rzeczywistości Księstwa Centralnego całkiem sprawnie, tworzy jednak zamkniętą społeczność, dlatego Thiasom trudno wypowiadać się na ich temat.

Zanzeinczyk: Thiasi starają się nie patrzeć na zanzeinczyków z góry i od razu zakładać, że przybyli tu ze złymi zamiarami. Karczmy Rivengarthu coraz częściej spełniają wymagania zanzeinczyków, sprowadzając alkohole z Elemgarthu i butelkując zwierzęcą krew, by później móc sprzedać ją spragnionym Kershom.

Historia regionu: Niektórzy twierdzą, że te rajskie ziemie odegrały już swoją rolę w historii Starego Kontynentu i wszystko co może się na nich jeszcze wydarzyć, będzie zaledwie odbiciem przeszłych dni. Rivengarth widział rozkwit ludzkiej cywilizacji, powstanie Imperium Tarkaru i jego upadek. To z tych ziem wyruszyły pierwsze wyprawy we wszystkie cztery strony świata. To tam rozpoczęła się era panowania Królestwa Maara, która miejmy nadzieję prędko się nie skończy. Mieszkańcy Rivengarthu wielokrotnie zmagali się z różnymi przeciwnościami, w tym z atakami troglodytów i najazdami niesfornych Selerithów, którzy byli pewni swojej dominacji wśród ludów Ziem Centralnych. Od czasu zwycięskiej Bitwy Chwały i zawarcia przymierza, Księstwo Centralne miało szansę cieszyć się względnym spokojem, przerywanym jedynie przez zaczepki Nortgerdu, który z wielkim uporem próbuje poszerzyć swoje terytoria o prowincje znajdujące się na kontynencie. Ostatnia napaść ze strony Północnego Ludu miała miejsce w roku 790, a kolejne są prawdopodobnie tylko kwestią czasu.

[Późną zimą roku 1036 Wielki Diuk Marhartus Tilador Thiasus przedwcześnie odszedł na łono Tarkaru. Oficjalnie przyczyną śmierci było chore serce władcy. Obowiązki Hospodara Rivengarthu tymczasowo przejął Majordomus Fernard Ilsor Thiasus, syn Króla Renarda II. Ogłoszona została żałoba, która ma trwać aż do pierwszego dnia lata. Tym samym dano starym familion czas na wystawienie kandydatów do objęcia tronu. Nieoficjalnie mówi się, że Majordomus sam potrzebuje czasu na ogarnięcie chaosu, jaki zapanował po śmierci Marhartusa. Pojawiają się też głosy, że Fernard szuka zamachowców odpowiedzialnych za otrucie Wielkiego Diuka – przyp. SSA]

Realia Rivengarthu i mentalność jego mieszkańców: Zabrzmi to infantylnie, ale w Rivengarcie żyje się w miarę lekko i przyjemnie. Ziemia wydaje obfite plony bez większego wysiłku rolników, zwierzyna chętnie wpada w sidła myśliwych, a większość problemów zdaje się rozwiązywać sama. Ta sprzyjająca atmosfera pozwala tubylcom korzystać z życia i poświęcać się najróżniejszym pasjom. Ktoś kiedyś powiedział, że jedyna z rzeczy, która nie przychodzi tu łatwo, to wkomponowanie się w tutejszy nienaganny krajobraz, tym bardziej jeśli w Twoich żyłach płynie krew buntownika. Potomkowie niepokornego Thiasa mieli aż dwa tysiące lat, by nabrać ogłady i wykształcić własną kulturę. Należy przy tym zauważyć, że Lud Thiasa został praktycznie wchłonięty przez cywilizowaną wspólnotę dawnego Imperium, dlatego można mówić o kontynuacji utartych tradycji i zwyczajów. Ostatnimi czasy wśród Thiasów panuje nawet dziwna moda na odgrzebywanie przeszłości. Naród ten zaczął szukać swych korzeni głębiej, uznając barbarzyńską rewolucję za punkt zwrotny, lecz nie za początek. Thiasi czerpią ze starotarkarskiej kultury pełnymi garściami i powoli utożsamiają się z dziedzicami Imperium Tarkaru. Poczciwy Thias pewnie przewraca się w grobie. Nie pragnął przecież asymilacji, tylko chciał zniszczyć wszystko, co kojarzyło mu się ze znienawidzonym przeciwnikiem. Dziś jego dalecy spadkobiercy przeczesują ruiny w poszukiwaniu czegokolwiek, co mogłoby wiązać się z antyczną kulturą, przez co rynek starożytnych artefaktów i ich podrób kwitnie. Sentymentalni Thiasi czują też wyraźną więź z ładem ustalonym w Roku Zerowym. Gdyby nie ich niezłomne dążenie do utrzymania przymierza, Królestwo Maara rozpadłoby się już dawno temu. Najwybitniejsi przedstawiciele tej nobliwej nacji charakteryzują się wysoką charyzmą oraz niekwestionowanymi zdolnościami przywódczymi. Są zdecydowani, ambitni i przeważnie osiągają zamierzone cele. Zbiór szlachetnych cech Thiasów ponad wszelką wątpliwość podoba się Maarowi, o czym świadczą decyzje bóstwa, dotyczące obsadzenia królewskiego tronu. [Od ponad stu lat kandydat pochodzący z Rivengarthu otrzymuje pierwsze błogosławieństwo i zawsze dożywa późnych lat starości - przyp.SSA]. Oczywiście Thiasi nie są nieskazitelni. Bolączką wielu z nich jest zbyt wysokie mniemanie o sobie, przez co bardzo trudno rozróżnić, który z nich jest dostojny, a który po prostu nadęty. Zadziwiające jest też to, że nawet zwykły chłop, pracujący dniami i nocami w polu, potrafi tu przemówić pięknym językiem i wziąć udział w dyskusji na każdy temat. Czar pryśnie, gdy ten sam zaskakująco rozgarnięty parobek okaże niezachwianą wiarę w przesądy, albowiem Rivengarth to ojczyzna zabobonów. Jeżeli myślisz, że Thiasi palą w domach różnorakie kadzidła, bo lubią intensywne zapachy, to jesteś w błędzie. Dym ma drażnić potępieńców i utrudniać im próby opętania, ponieważ kojarzy im się z Piekłami Zanzeina. Każdy Ci tu powie, że nie należy długo wpatrywać się w lustro, bo ujrzysz w nim demona, który porywa dusze próżnych ludzi. Dowiesz się też, że należy nosić na szyi króliczą łapkę, by odgonić od siebie pecha. Jeżeli chcesz uchronić gospodarstwo przed wizytą plugastwa, należy zostawić w lesie dary dla duchów miejsc. Tego typu przesądów jest całe mnóstwo - co jeden, to ciekawszy. Na strachu przed ciemnymi mocami i nieszczęściem żerują rozmaici szarlatani, sprzedający wyjątkowo skuteczne talizmany i prawdziwie święte relikwie. Są wśród nich uzdrowiciele, leczący poprzez nakładanie rąk na Twoją kiesę i wróżbici, którzy potrafią przepowiedzieć przyszłość na podstawie obserwacji natury i ukrytych omenów, w szczególności tych wybitych na powierzchni złotych monet. Pomijając te dziwactwa, Thiasi tworzą chyba najbardziej zrównoważoną nację na Revek. Rivengarth to przecież bijące serce Królestwa Maara, kolebka ludzkiej cywilizacji, tak więc każdy znajdzie tu miejsce dla siebie.

Ilu Thiasów potrzebnych jest do wymiany pękniętego koła u wozu? To zależy od majętności poszkodowanego. Bogaty Thias po prostu kupi nowy wóz, bo ten stary to nie dość, że wysłużony i brzydki, to teraz w dodatku ma tylko trzy koła. Biedny Thias uzna całą sytuację za zły omen. Przed dokonaniem zmiany pomodli się do Maara o pomyślność i odpędzenie nikczemnych sił, które muszą czyhać gdzieś w pobliżu.

Ważne osady i miejsca: Poniżej przedstawione miejsca postanowiłem umieścić na mapie i dokładniej opisać, kierując się własnym rozsądkiem i doświadczeniami z podróży. Ważne miejsca to takie, o których słyszała większość mieszkańców danej krainy. Takim miejscem może być warowne miasto liczące sobie tysiące obywateli, jak i znana karczma, stojąca gdzieś na rozdrożu w Wolnym Księstwie Tymoryttu. Mało znaczących osad postanowiłem dokładniej nie opisywać, o ile nie uważałem tego za konieczne. Wsi mające mniej niż stu mieszkańców, zostały przeze mnie całkowicie pominięte (nie zaznaczałem ich na mapie). [Ilość mieszkańców, podawana najczęściej w nawiasach, pochodzi z Wielkiego Spisu Ludności z roku 1035. Liczba ta dotyczy osób zamieszkujących daną osadę i okolicę w promieniu paru kilometrów od głównych zabudowań. Liczba ta ***nie dotyczy całej gminy****. - przyp. SSA]*

Akand [Dodane przez SSA]

– pokaźny gród (3723 dusz), usytuowany blisko wybrzeża Morza Południowego. Dookoła Akand rozciąga się piękny pejzaż małych jezior i zagajników. Większość mieszkańców zajmuje się rybołówstwem, myślistwem i rzemieślnictwem oraz sprzedażą swoich wyrobów w Starej Kuźni. Akand to rodzinne miasto wojowniczych Tiladorów z Rodu Thiasus. Dzięki ich licznym inwestycjom, Akand przeżywa obecnie gwałtowny rozkwit. W roku 1036 Mer Akand oświadczył, że z własnej kiesy wyłoży złoto na budowę portu na wybrzeżu. Jeżeli wszystko pójdzie po myśli Lorda Grahama, Akand skorzysta na wymianie handlowej z Lonorr i Przystanią Diasa. Inicjatywę wspiera Majordomus Fernard, który sfinansuje budowę nowego garnizonu straży i renowację muru okalającego gród. Rozpoczęcie prac planowane jest na wczesną wiosnę roku 1037. Podlegające większe wsie to: Ebeswort (413 dusz). Obecny rządca: Mer Akand, Lord Graham Tilador Thiasus.

Bos'Eren

– (1884 dusz) urocze miasteczko, którego mieszkańcy zdają się żyć we własnym, sielankowym świecie. Najważniejsze dla Bos'Erenu są owoce rosnące w pobliskich sadach. Większa część roku upływa tu pod znakiem festynów i świąt związanych z ceremonią zbiorów. Bos'Eren słynie z gościnności, której nie należy nadużywać. Wielu z tutejszych mieszkańców to wojenni weterani, emerytowani stróże prawa i byli Młotnicy, którzy zakończyli posługę lub stracili powołanie. Można z ich ust usłyszeć wiele ciekawych historii, sentymentalnych wspominków, jak i gorzkich słów. Lepiej, żebyś miał do tego tęgą głowę, bo ich opowiastki zawsze wiążą się z obowiązkowym piciem „za tych, co odeszli". Bos'Eren to z tarkarskiego „Przystań Monarchy". Znajduje się tu Miodowy Pałac (królewska letnia rezydencja), Akademia Królewskiej Straży, oraz siedziba redakcji „Purpurowego Gońca", kwartalnika wydawanego dzięki hojności władcy. Przedtem miasteczko nosiło nazwę Mal'Kantur, czyli „Mała Stolica", ponieważ do czasu przeniesienia dworu do Maar'Abded, to tutaj stała Hala Zwycięzców, w której zasiadał Thias i pierwsi Wielcy Diukowie. Przez trzy dekady przebywał tu także Najwyższy Kapłan Maara, który był zmuszony opuścić Omszały Głaz na czas gulbiańskiej okupacji południa Elmyrtanisu. By uczcić trzydzieści lat uchodźctwa Boskiego Pomazańca, mieszkańcy wybudowali Katedrę Wieczności, w której obecnie urzęduje Błogosławiony Eroneus Inkaustus, zwierzchnik kościoła w Rivengarcie. Podlegające większe wsie to: Cavendif (367 dusz). Obecny rządca: Mer Bos'Eren, Lord Barelus Thiasus.

Miodowy Pałac – ta piękna letnia rezydencja jest własnością Króla. Miodowy Pałac stoi na północnym skraju Wrzosowych Wzgórz i jest otoczony przez wiecznie zielone ogrody, porośnięte egzotycznymi gatunkami kwiatów i drzew, sprowadzanymi z najdalszych zakątków Starego Kontynentu na specjalne życzenie monarchy. Raz do roku, podczas Siedmiu Dni Zgody, odbywa się tam spotkanie 'na szczycie'. Trzej Wielcy Książęta, Król i grono doradców przybywają do pałacu, by omówić kwestie związane z dalszymi losami przymierza. Oprócz straży przybocznych władców w ochronę rezydencji zaangażowani są także Wielcy Magowie, którzy potrafią odpierać wrogie czary. [Nad bezpieczeństwem przywódców w zeszłych latach na zmianę czuwali trzej Mistrzowie Magii - przyp. SSA].

Dekapolis

– wiedza historyków o Dekapolis jest bardzo ograniczona. Znawcy antyku twierdzą, że Dekapolis było sporym miastem portowym, jedną z pereł koronnych Imperium Tarkaru. To prawdopodobnie stąd wyruszyły wielkie ekspedycje morskie, których uczestnicy stali się założycielami dzisiejszych żeglarskich rodzin Morza Południowego. Po upadku Imperium kolejni zarządcy Dekapolis próbowali przemienić tę osadę w miasto niezależne. Teoretycznie mieli wielkie szanse, by osiągnąć zamierzone cele, ponieważ port był w stanie egzystować dzięki wymianie handlowej z archipelagami. Mimo to

Dekapolis z jakichś przyczyn popadło w ruinę. Według niektórych badaczy, ślady na pozostałościach zabudowań wskazują na ogromny pożar, który strawił miasto.

Dolina Aliel

– to średniej wielkości miasteczko (1102 dusz) otoczone jest przez zielone wzgórza, na stokach których uprawiane jest winogrono różnych gatunków. Mieszkańcy Doliny Aliel to wprawni winiarze, browarnicy i piekarze. W obrębie gminy Aliel znajdują się liczne gospodarstwa, które dostarczają wiosce pożywienie i wszelkie rodzaje zbóż, potrzebne do ważenia piwa i produkcji mąki (funkcjonują tam dwa młyny). Nieopodal wioski znajduje się stadnina koni, należąca do rodziny Tilador z Rodu Thiasus. O Dolinie Aliel robi się coraz głośniej z powodu wyśmienitych słodyczy wyrabianych przez dwie spowinowacone ze sobą rodziny cukierników. Ich wypieki znane są z w całym Rivengarcie z niepowtarzalnego smaku i fantazyjnego wyglądu. [Pod wrażeniem alielskich wyrobów pozostaje Król Renard II, który nie zaczyna dnia bez zjedzenia jednego piernika przy śniadaniu. Cukiernicy tak bardzo obawiają się ujawnienia rodzinnych receptur, że do ochrony zakładów wynajęły kilkunastu doświadczonych najemników. - przyp. SSA] Podlegające większe wsie to: Lynn (504 dusze) i Fargoth (156 dusz). Obecny rządca: Mer Aliel, Hrabia Esteus Meradyn Thiasus.

Ela'Sot

– (508 dusz) to małe miasteczko, osadzone wśród ostrych szczytów Gór Tendorn, dla wielu wędrowców z Alantyru staje się pierwszym przystankiem w drodze na wschód, do Seva'Kan. Można tu spędzić noc w przytulnej karczmie i odpowiednio wyposażyć się w jednym ze sklepików. Nie radzę jednak pozostawać w Ela'Sot na długo. Osada ta bywa nękana przez plemiona salamandrytów i krshan, żyjące w jaskiniach na północ od Ela'Sot. Miasteczko było wielokrotnie plądrowane i okupowane przez troglodytów. Za każdym razem na pomoc mieszkańcom ruszała Armia Thiasus stacjonująca w Forcie Evendorf. Obecny rządca: Mer Ela'Sot, Falgas Thiasus.

Falas'Theiron [Dodane przez SSA]

– Falas'Theiron to górska siedziba Mistrza Magii Rivengarthu, założona ok. roku 997 P.Z. przez Wielkiego Maga Nalama Szczerozłotego. Korzystając z zamieszania, jakie towarzyszyło powstaniu Wolnej Marchii Seva'Kan, Nalam wykupił od nowomianowanego Margrabiego Kryształowe Wodospady, które tworzą widowiskowe kaskady na wschodniej ścianie Gór Tendorn. Gdy tylko w jego rękach znalazł się akt własności, Nalam opłacił najlepszych architektów, by zaprojektowali dla niego bezpieczną i niedostępną siedzibę, której poszczególne części piętrzyć się miały na stromym zboczu, w samym środku Kryształowych Wodospadów. Złączonym wysiłkiem tęgich umysłów tamtej epoki powstało Falas'Theiron - górskie osiedle, w którym skrzętnie wykorzystano każdą półkę skalną. Z największego z tarasów wyrasta wysoka granitowa wieża, zwieńczona pozłacanym dachem. Poszczególne części osiedla połączone są ze sobą wymyślnymi mostami i podziemnymi przejściami, z których część ciągnie się tuż za wodospadami. Wejście do Falas'Theiron znajduje się pod najmniejszym z wodospadów, przy Bramie Tronu. Wiedzie do niej wąski trakt, który wije się po górskich zboczach niczym serpentyna. Po zawiązaniu sojuszu z Merliviusem Oświeconym, następcy Nalama zobowiązali się do pełnienia funkcji Mistrzów Magii i oddali część budynków do dyspozycji najbardziej utalentowanym adeptom magii. Obecnym zarządcą Falas'Thieron jest Wielki Mag Salfyr Rethangus. Adepci przybywają do niego w nadziei, że obierze sobie spośród nich jednego ucznia, któremu przekaże całą wiedzę i majątek. Od lat mistrz poddaje ich przeróżnym próbom, nie mogąc wyłonić potencjalnego następcy.

Klasztor Jedności

– wysokie mury oraz usytuowanie na wielkim wzgórzu nadają mu sporych walorów obronnych. Klasztor Jedności to główna siedziba zakonu Maaranitów i Arpatynów. Urzęduje tu Wielki Znawca Arpatu, mnich znający na pamięć każdy werset świętej księgi. Częstym gościem w tych progach jest również Błogosławiony Eroneus, przywódca Maaranitów z Rivengarthu. Wewnątrz klasztoru znajdują się: koszary Młotników, w których zwykle przebywa kilka oddziałów paladynów Maara (głównie adepci); zdobiona kolorowymi witrażami Katedra Tęczy; drukarnia, gdzie skrybowie na sporą skalę kopiują księgi; obszerna biblioteka, której zasoby udostępniane są tylko zasłużonym wyznawcom Maara. Odwiedzającym zakonnicy oferują usługi edukacyjne, lecznicze (tylko w przypadku dolegliwości związanych z potworami), w wyjątkowych sytuacjach również nocleg. Obecny rządca: Wysoki Kapłan Ignacius.

Kopalnie Kadac

– rozciągnięty wzdłuż zachodniej części Gór Akad kompleks kamieniołomów, dziewięciu wielkich kopalń: węgla, złota, srebra i rudy miedzi; oraz szeregu mniejszych kopalń pozostałych minerałów. Przychód z wydobycia i sprzedaży kruszców jest bardzo ważną składową budżetów starych familii - kwartalne zyski są dzielone równo pomiędzy wszystkie rodziny należące do Rodu Thiasus. By nie dochodziło do zgrzytów i oskarżeń o oszustwa, nad wszystkim czuwa Górnicza Rada Nadzorcza, w skład której wchodzą rodziny: Adenard (nadzór wydobycia złota); Meradyn (nadzór wydobycia srebra); Tarkevis (nadzór wydobycia rudy miedzi). Przewodniczącym Rady jest Mistrz Górnictwa, desygnowany przez Wielkiego Diuka. W jego gestii leży zarządzanie kamieniołomami i mniejszymi kopalniami, w których wyroki odpracowują skazańcy. Poza Radą i podziałem zysków znajdują się Kreganowie z Rodu Kel Ruth, będący właścicielami dwóch kopalń węgla.

Kopalnie Tarkarskie

– niegdyś w tych antycznych sztolniach pracowały setki niewolników, których panami byli możni przedstawiciele Rodu Tarkar. Do kopalni na dożywotnie prace zsyłano też przestępców i rebeliantów, sprzeciwiających się cesarskiej władzy. Przez długie wieki swojego istnienia, kopalnie tarkarskie przynosiły Imperium spore zyski. Wydobywano tu m.in. rudy złota, srebra i żelaza, aż do niemalże całkowitego wyczerpania złóż. Kopalnie zostały zamknięte jeszcze przed rozpadem Imperium, gdy Ród Tarkar przeniósł swe zainteresowanie na Góry Akad. Okoliczne miasteczka upadły, a większość górniczych rodzin została zmuszona do przeprowadzki na południe Rivengarthu. Region ten powoli zarastał lasem, który jakiś tysiąc lat temu połączył się z Lasem Wysokiego Dębu. Najlepiej zachowane sztolnie bywają odwiedzane przez górników amatorów z Tek'Eru. Szczerze mówiąc, łatwiej tam natknąć się na plugastwo i troglodytów, niż na żyły złota, czy srebra. Niektórzy zapaleńcy z Tek'Eru są święcie przekonani, że na parę tygodni przed Bitwą pod Obliv, Ród Tarkar wywiózł ze stolicy wielkie skarby i ukrył je właśnie tutaj. Wyobrażam sobie, że historia ta zawładnęła niejednym umysłem i pochłonęła niejedno życie.

Maar'Abded

– ze starotarkarskiego „Maar'Abded" oznacza „Chwałę Maara". To największe miasto Starego Kontynentu, liczące ponad 100 000 mieszkańców. Osadzone jest na wielkiej wyspie, otoczonej naturalną fosą, utworzoną z dwóch odnóg rzeki Akadi. Miasto chronione jest potężnym murem, z trzema wielkimi bramami głównymi (zachodnią, północną i wschodnią). Tym, którzy nigdy nie odwiedzili Maar'Abded, trudno jest zrozumieć jego majestat. Posłużmy się więc potęgą imaginacji. Wyobraź sobie, że płyniesz na małej łódce wolnym nurtem rzeki Akadi. Wkrótce zauważasz przed sobą wysokie mury Maar'Abded i skalistą wysepkę, będącą klinem, który rozdziera rzekę na dwie odnogi. Jeżeli postanowisz popłynąć wzdłuż fortyfikacji na prawo, na swej drodze napotkasz pierwszą przeszkodę. Będzie nią śluza, która od lewej strony chroniona jest miejskimi murami, a od prawej czterometrowym murem, ciągnącym się wzdłuż wschodniego brzegu rzeki.

Po przedstawieniu odpowiedniego patentu strażnikom śluzy, Twoja łódka zostanie wpuszczona do środka. Wewnątrz ujrzysz zatokę i gęsto zabudowany wycinek ziemi. W dokach jak zwykle tętnić będzie życie. Małe stateczki i barki rozładowywane są przy krótkich pomostach. Gdy postanowisz płynąć dalej, dotrzesz do drugiej śluzy. Pełni ona funkcję tamy, która utrzymuje wysoki poziom wody w zatoczce, a jej nadmiar wypuszcza dalej, tworząc za sobą sztuczną kaskadę. W normalnych warunkach nie udałoby Ci się przez nią przeprawić, ale to w końcu zmyślona podróż. Wraz z nieco silniejszym nurtem podryfujesz na północ. Już za kaskadą zauważysz wysokie wieże Bliźniaczych Twierdz. Pierwszy zamek, znajdujący się wewnątrz Maar'Abded, to Zamek Thiasa, siedziba Wielkiego Diuka (tymczasowo urzęduje w niej Majordomus). Drugi, Zamek Przymierza, to siedziba Króla, która znajduje się poza obrębem Maar'Abded. Obie twierdze połączone są ze sobą mostem przewieszonym nad miejskimi umocnieniami. Zamek Przymierza osadzony jest na mniejszej wyspie. Płynąc prawą odnogą Akadi, możesz okrążyć ową wyspę, albo przepłynąć pod potężnym mostem. Tak, czy inaczej, w końcu dotrzesz do wschodniej bramy głównej i drewnianego mostu zwodzonego. Po kilku minutach odnoga zacznie skręcać w lewo, cały czas towarzysząc miejskim fortyfikacjom. Fikcyjna podróż skończy się w miejscu, w którym obie odnogi Akadi ponownie zaczynają płynąć wspólnym korytem w kierunku Boru Sandersa. Nie zdziw się, jeżeli poczujesz tam charakterystyczny fetor, ponieważ miejskie kanały ściekowe mają tam odpływ.

Jeżeli na samym początku postanowisz płynąć w lewo od skalistej wyspy, twoja wycieczka będzie mniej ciekawa. Zachodnia odnoga Akadi posiada silniejszy nurt, ponieważ spadek terenu nie został zniwelowany przez sztuczne zapory. Płynąc tą stroną szybko ujrzysz kamienny most prowadzący do zachodniej bramy głównej i kolejny most, przewieszony pomiędzy północną bramą główną, a murami okalającymi Rajski Park. Z całej podróży zapamiętasz co najwyżej widok karawan ustawiających się przed wrotami miasta i świergot ptaków, które wiją gniazda w zagłębieniach kamiennych umocnień

W Maar'Abded zadomowiłem się w roku 897, w celu wybudowania Kolegium Strażników Wiedzy. Mogę śmiało stwierdzić, że to miejsce przyjazne dla ludzi z żyłką interesu. Jako stolica Królestwa, jest w stanie dać schronienie każdej zaradnej osobie. To z kolei sprawia, że miasto cierpi na wzrost przestępczości. W Maar'Abded wykształciły się dwie klasy bandytów: zwykłe zbiry oraz wyrafinowani złodzieje i włamywacze. Oprychy przychodzą i odchodzą, a w tak wielkiej osadzie trudno ich wszystkich wyłapać. Elita złodziei jest nieuchwytna, a związane jest to z działalnością legendarnej Grupy Rakshy (str. 261). Gmina Maar'Abded rozciąga się od obrzeży Boru Sandersa (wieś Fendwort - 249 dusz), do Zielonych Wzgórz (wieś Entrel - 434 dusze). Stolica otoczona jest przez dziesiątki małych wiosek i samotnych gospodarstw rolnych, które zaopatrują miasto w żywność. Obecnym rządcą Maar'Abded jest Majordomus Fernard Ilsor Thiasus, najwyższy namiestnik Wielkiego Diuka Marhartusa, który przejął obowiązki po zmarłym władcy. Miasto podzielone jest na następujące dzielnice:

Doki – dokonuje się w nich rozładunku żywności i innych towarów przywożonych tu na barkach i niewielkich statkach. Dzielnicę porastają domy mające nie więcej niż dwa piętra. Część z nich to tawerny, małe spichrze i magazyny, reszta to domostwa rybaków i żeglarzy. O dziwo jest tam stosunkowo czysto, ponieważ dotychczasowi Wielcy Diukowie dbali, aby nie zapanowało tam zbytnie ubóstwo. Doki wybudowane zostały przy zatoce utworzonej z lewej odnogi rzeki Akadi. Choć położone są na głównej wyspie, znajdują się niejako poza obrębem Maar'Abded, po zewnętrznej stronie miejskich murów. Od strony miasta dostać się można do nich przez jedną z dwóch niedużych bram, które pozostają otwarte w dzień i w nocy. Główną 'bramą' doków jest pierwsza śluza, chroniona przez straż miejską. To przez nią wpuszczane są statki. Wszystkie większe transporty przybywają do miasta drogą wodną w celu rozładowania ruchu ulicznego.

Dzielnica Enklaw – najmniejsza z dzielnic Maar'Abded usytuowana jest na zachód od północnej bramy. Składa się na nią osiem gmachów, z których tylko sześć jest zamieszkanych przez zagranicznych dyplomatów. Żywe enklawy to: Tymorytt, Selerith, Thiasus, Kel Ruth, Garagos i Kersh. Ród Neus potraktował pomysł z przymrużeniem oka. Ród Eteric nie odpowiedział na inwitację. Podejrzewa się, że posłańcy zginęli na terenie Krainy Cienia jeszcze zanim donieśli wiadomość z propozycją współpracy. Ród Zanz odrzucił zdecydowanie zaproszenie, odsyłając popiół, który pozostał po posłańcach. Prawo obowiązujące w Dzielnicy Enklaw jest zależne od zwyczajów panujących w poszczególnych krainach. Każda enklawa otoczona jest wysokim, stalowym płotem, odgradzającym tak zwane „strefy ugody". Z punktu widzenia prawa strefa za płotem należy do krainy, która posiada tam swoją enklawę. W razie konfliktu z Królestwem emisariusze wroga są odsyłani do ojczyzny, ewentualnie przetrzymywani w enklawie i żywieni na koszt Króla. Oczywiście najczęściej zdarza się to Kershom. [Cieplejsze stosunki z Wielkim Kalifem doprowadziły ostatnio do przejęcia dwóch nieużywanych budynków przez kasty Zaan i Ifitir. Ich delegacje prawdopodobnie niedługo tam zamieszkają. W planach istnieje również stworzenie enklawy Nortgerdu, konkretnie ośrodka, w którym uchodźcy z Wielkiego Lądu mogliby znaleźć schronienie i pomoc. - przyp. SSA]

Dzielnica Kupiecka – dzielnica ta jest prawdziwym rajem dla kupców. Oprócz wiecznie żywego targu, znajdziesz tu sławny Dom Aukcyjny Traviera. [Na środku rynku stoi wysoka wieża, na szczycie której czas odlicza Kryształowy Zegar, skonstruowany przez genialnego wynalazcę, Alfroida Naestre (str. 135). - przyp. SE]. Rezydencje pobudowało tutaj wielu bogaczy, w tym wysoko postawieni członkowie Rodu Thiasus, a także przedstawiciele kompanii handlowych.

Dzielnica Magazynów – pasmo spichrzy i magazynów ciągnie się wzdłuż wewnętrznej strony murów, graniczących z dokami. Różne gildie i kompanie handlowe posiadają tu swoje składy. Największym budynkiem jest Spichlerz Zachodni, w którym zbierane są miejskie zapasy. Teren ten jest dniem i nocą dokładnie pilnowany przez straż miejską.

Dzielnica Mieszkalna – domy mieszkalne stoją wszędzie, ale ich największe skupisko znajduje się na zachodzie. Dzielnica Mieszkalna to pasmo ciągnące się od zachodniej bramy po Dzielnicę Świątynną na wschodzie. Pasmo to usiane jest różnorakimi budynkami, od małych domostw, po piętrowe kamienice. Jej najbogatszy segment stanowi część południowa, sąsiadująca z Dzielnicą Kupiecką. Główne ulice, to ul. Kamienna (biegnąca od bramy zachodniej do wschodniej), ul. Egemosa (prowadząca do Dzielnicy Wiedzy), i ul. Towarowa (prowadząca od środka miasta przez D.Kupiecką, magazyny, do doków.) Właśnie przy nich znajdziesz parę dobrych gospód.

Dzielnica Świątynna – wybudowano tutaj owalny plac, na którym wygłaszane są postanowienia Króla oraz wieści z innych części Wortgarthu. W okolicy znajdują się trzy świątynie. Najokazalsza z nich to monumentalna Katedra Jutrzenki, poświęcona Maarowi. Druga co do wielkości, to świątynia Rovena, zbudowana z białego kamienia, ozdobiona wymyślnymi płaskorzeźbami. Pomimo zezwolenia Króla na „wolność wyznań", kler kościoła Zanzeina (Lunaryci) ma zakaz przekraczania granic Królestwa. W Maar'Abded dla Zanzeina nie pozwolono wybudować czegokolwiek większego od kapliczki, która stoi odosobniona i pozbawiona kapłana. Usytuowana jest nieopodal miejskiego cmentarza, co doskonale pasuje do jej ponurego wyglądu.

Dzielnica Wiedzy – obszar Dzielnicy Wiedzy zajmują dwie wielkie uczelnie: Kolegium Strażników Wiedzy i Uniwersytet Królewski; oddzielone od siebie wysokim, żelaznym ogrodzeniem. Na Kolegium Strażników Wiedzy składa

się Złota Akademia, otoczona małymi placami treningowymi, połączona naziemnymi tunelami z Garnizonem (koszarami) i Wieżą Rady Mistrzów. W wieży tej mieści się Wielka Biblioteka, której każde piętro odpowiada za kolejny poziom wtajemniczenia. Im wyżej, tym potężniejsza wiedza czeka na odkrycie. By dostać się na kolejne piętra trzeba oczywiście posiadać odpowiednią rangę w organizacji. Szczyt wieży uwieńczony jest owalną komnatą, w której co jakiś czas zbiera się Rada Mistrzów. Budynek Uniwersytetu Królewskiego stoi poza odgrodzoną strefą Strażników Wiedzy. Posiada własną bibliotekę i jest całkowicie autonomiczny. Co roku opuszcza go ponad setka wykwalifikowanych absolwentów. Dyplom ukończenia Uniwersytetu Królewskiego jest gwarantem dostania przyzwoitej pracy, np. poborcy podatkowego lub urzędnika w którymś z magistratów (urzędów miejskich).

Dzielnica Wojskowa – graniczy z południowymi murami Zamku Thiasa. Znaleźć tam można zakłady płatnerskie, prowadzone przez uznanych mistrzów rzemiosła; filie organizacji najemników (Czarnej Tarczy i selerickich Taueriuszy); place treningowe i koszary straży miejskiej; a także Morowy Loch, najpilniej strzeżony karcer w Księstwie Centralnym. W Dzielnicy Wojskowej co rusz widywani są żołnierze regularnej Armii Thiasus, którzy przybywają z Fortu Evendorf po awanse, przydziały zaopatrzenia lub specjalne rozkazy od Majordomusa, bądź samego Wielkiego Diuka.

Miejski Cmentarz – wedle nauk kościoła Maara, tarkarczyk po śmierci powinien zostać pochowany w ziemi w pozycji stojącej lub złożony w kamiennej krypcie na powierzchni w pozycji leżącej. W miejscu, w którym zostaje złożone ciało stawia się również nagrobek, na którym umieszcza się imię zmarłego i datę jego śmierci. Krewni nieboszczyka czasem umieszczają tam jeszcze dodatkowe informacje lub własne refleksje. Cmentarz w Maar'Abded słynie z najciekawszych napisów na nagrobkach. Niektóre z nich zmuszają do zadumy nad ludzkim losem, inne wywołują śmiech. W okolicy nekropolii funkcjonuje dom pogrzebowy, w którym swoje usługi oferują nie tylko grabarze, ale także poeci. Artystom płaci się za wymyślanie krótkich wierszy funeralnych. Ze względu na oszczędzanie wolnej przestrzeni na wyspie, w Maar'Abded zmarłych przeważnie chowa się pierwszą metodą - na stojąco, głęboko w ziemi. Utrudnia to również zadanie potencjalnym złodziejom ciał, którzy zanim cokolwiek odkopią, natrudzą się z łopatą w ręku. Dodatkową przeszkodą dla szabrowników i nekromantów jest żelazne ogrodzenie i zamykanie cmentarza w godzinach wieczornych. Czy wspomniałem już o psach, które dozorca spuszcza z łańcucha na nocny spacer?

Rajski Park – tylko Maar'Abded mogło sobie pozwolić na taki luksus. Mam na myśli ogrodzenie rozległego, rzadkiego lasu murem, który równie dobrze mógł chronić kolejną dzielnicę mieszkalną. Jak już zauważyłem, Rajski Park znajduje się po drugiej stronie lewej odnogi Akadi. Połączony jest z miastem kamiennym mostem prowadzącym do północnej bramy głównej. Teren ten porośnięty jest głównie drzewami liściastymi. Każdy mieszkaniec stolicy ma prawo tam spędzać wolny czas, a także sadzić własne rośliny. Dzięki tej swobodzie pojawiło się tam wiele drzew owocowych, na których w lecie żerują bezdomni. Mieszczanie lubią przechadzać się tamtejszymi alejkami, przesiadywać na ławkach i grać w szachy ze starymi znajomymi. Zapewne spotkasz tam wędrownych bardów, kuglarzy i paserów. Wolność słowa jest w Maar'Abded ceniona na tyle, że w środku parku wybudowano drewnianą mównicę, na którą wejść może każdy demagog. Zanim jednak zaczniesz podburzać lud do buntu przeciw władzy lub mówić herezje przeciwko wierze, zastanów się dwa razy. Zarówno władze jak i kościół Maara mają tam swoich wysłanników, których uszy wychwycą 'groźne' wypowiedzi.

Zamek Thiasa i Zamek Przymierza – Bliźniacze Twierdze pod względem konstrukcji są rzeczywiście niemalże identyczne. Król Mellkon I powiedział kiedyś, że różnią się tylko flagami powiewającymi na masztach. Zamek Thiasa jest jednak budowlą o wiele starszą. Pierwszy Wielki Diuk wprowadził się do niego w roku 224 P.Z. Książęca twierdza otoczona jest przez wewnętrzny mur o wysokości dziesięciu metrów. Wejście na teren zamku prowadzi przez gmach magistratu, w którym można się ubiegać o audiencję u Majordomusa, Wielkiego Diuka lub u Króla. Zamek Przymierza postawiony został w pięć lat po Zjednoczeniu Księstw. Na głównej wyspie nie było już miejsca, tak więc twierdzę wybudowano poza murami miasta, na osobnej wysepce (sztucznie utworzonej). Królewska siedziba otoczona jest grubymi fortyfikacjami, z potężną bramą i mostem zwodzonym na wschodzie.

Obliv

– centrum Wortgarthu usiane jest pamiątkami po osiedlach, które po upadku Imperium Tarkaru odmówiły współpracy ze zwycięskimi plemionami, w skutek czego same podupadły i opustoszały. Większość z pozostałości po starożytnych osadach Tarkaru jest tak stara, że mrok dziejów pochłonął ich oryginalną nazwę. Na ogół stają się siedliskiem dla plugastwa Zanzeina, które zatrzymuje się tam, by odpocząć przed dalszym marszem na wschód, do Krain Śniegu. Obliv to najsłynniejsze spośród tarkarskich ruin, ogromna pozostałość po stolicy Imperium. Przez stulecia Obliv uważane było za centrum rozwoju ludzkiej cywilizacji. Miasto to stało się siedzibą przywódców rodu, liderów pierwszych gildii i cechów rzemieślniczych. Przez krótki czas urzędowali tam również Najwyżsi Kapłani Maara (później przeprowadzili się do Omszałego Głazu). Obliv jako pierwszy z ludzkich grodów otoczono masywnym murem.

Świetność miasta oraz samego Imperium przypada na lata 2500 P.Z - 1900 P.Z. Późniejsze wieki przyniosły najazdy troglodytów, zanzeinczyków i dzikich plemion oraz końcowy rozpad. Do dziś nie wiadomo dlaczego Thias nie zdecydował się przejąć tego ogromnego miasta, tylko pozwolił mu popaść w ruinę. Jego decyzja była najprawdopodobniej podyktowana nieprzejednanym wstrętem do wszystkiego, co było związane z dawnym wrogiem. Obecnie Obliv to szerokie na kilka kilometrów rumowisko, usiane niszczejącymi budowlami. Największymi z nich są ruiny Katedry Mądrości, Areny Kolosa i pozostałości po Twierdzy Korony, dawnej siedzibie Cesarza. Rozpadające się zabudowania Obliv kryją mniej tajemnic niż kiedyś, ponieważ zostały przeczesane przez pokolenia poszukiwaczy skarbów. Z moich prywatnych badań wynika, że podziemna część Obliv przewyższa wielkością zabudowania widoczne na powierzchni. Niektóre korytarze mogą ciągnąć się pod północną częścią Jeziora Tarkar.

Lochy – niedawno ktoś odkrył dokładną mapę stolicy, pochodzącą z okresu na krótko przed upadkiem Imperium. Powielił ją i zbił fortunę na jej sprzedaży. Na szczęście mapa okazała się być autentyczna. Wielu poszukiwaczy skarbów korzysta z niej, by dostać się do piwnic pod rezydencjami dawnych magnatów. Gdy już się dostaniesz do takiego lochu, zabić Cię mogą tam przynajmniej trzy rzeczy: zabłąkane potwory; umagicznione i zwyczajne pułapki, które jakimś cudem nie rozpadły się ze starości; oraz tąpnięcia, czyli zmurszałe stropy spadające na głowę w najmniej oczekiwanym momencie.

System kanalizacyjny – sieć kanalizacyjna Obliv rozłożona jest na planie koła (przypomina ślimaka). Korytarze ściekowe mają do dwóch metrów wysokości i czterech szerokości. W niewiadomym celu starożytni tarkarczycy wybudowali tam również kilkadziesiąt większych komnat (być może służyły za magazyny, albo zbrojownie), w których dziś potwory wiją legowiska. W kanałach skarbów raczej nie znajdziesz, chyba że jesteś urodzonym szczęściarzem. Możesz za to dojść nimi do lochów pod rezydencjami, do których nie da się dotrzeć z powodu zawalonych przejść na powierzchni. Niejeden śmiałek stracił życie klucząc po tej sieci.

Tunele ewakuacyjne – podziemne chodniki, prowadzące jakieś pięć kilometrów na północ, miały służyć Cesarzowi i jego poddanym do ucieczki ze stolicy. Cesarz nigdy z nich nie skorzystał, poddani owszem. Co ciekawego może kryć się w tych kanałach? Według kronikarza Angewena, uciekając ze stolicy, rodziny wielmożów zabierały ze sobą wszystkie kosztowności, które nie zostały uprzednio pochowane. Proszę sobie wyobrazić ten widok: rodzina szlachecka, wraz z całą służbą taszczy na plecach dorobek życia, idąc ciemnym, zatęchłym kanałem. Gdy kilkanaście takich rodzin zebrało się w tunelach ewakuacyjnych, reszta obywateli miasta (jakieś 90 000 ludzi!) nie miała jak przejść. Strażnicy miejscy, którzy przeprowadzali ewakuację, nakazali uchodźcom porzucić wszelkie zbędne bagaże. W przypadku magnaterii były to ciężkie skrzynie z kosztownościami. Jak dostać się do tuneli ewakuacyjnych? Tego nikt nie wie, bo umyślnie nie zostały zaznaczone na żadnej z map pochodzących z tamtego okresu.

Skarby Tarkaru: Na parę miesięcy przed Bitwą pod Obliv (str. 269) zdesperowani członkowie Rodu Tarkar w pośpiechu ukrywali swoje wielkie fortuny. Sposoby ochrony złota i kosztowności bywały przeróżne, od zwykłego zakopywania ich „pięć kroków od drzewa, dwa kroki od kamienia", po wykorzystywanie wszelkiego rodzaju lochów i zakładania tam wymyślnych pułapek. Niektórzy możnowładcy budowali specjalne podziemne krypty, w których później chowali całe dobytki. Podczas Bitwy pod Obliv zginęło wielu magnatów, a wraz z ich śmiercią w zapomnienie poszła lokalizacja ich ukrytych fortun. Bojaźń przed najeźdźcami dotknęła również Kościół Maara, który obawiał się, że barbarzyńcy będą chcieli wrócić do czczenia natury. U schyłku istnienia Imperium Maaranici gorączkowo kopiowali święte księgi. Tworzyli wierne repliki, a także falsyfikaty, które miały zaspokoić apetyt rabusiów. Najcenniejsze relikwie zostały potajemnie wywiezione w odludne miejsca i tam pozostawione pod opieką wyznaczonych do tego celu strażników. Gdy sytuacja się uspokoiła, Maaranici starali się sprowadzić wszystkie relikwie z powrotem do świątyń. Okazało się jednak, że niektórzy strażnicy zaginęli wraz z powierzonymi im artefaktami. Dziś co jakiś czas usłyszeć można o nowych odkryciach i o ludziach, którzy dali się naciągnąć na kupno fałszywych map, prowadzących do starożytnych skarbów. Mogę tylko powiedzieć, że sam miałem okazję odkryć tajemną komorę w cesarskim skarbcu pod Twierdzą Korony w Obliv. Tak, odnalazłem tam złoto - i to w pokaźnej ilości.

Obóz Czarnej Tarczy

– Czarna Tarcza doskonale wiedziała, gdzie postawić swój obwarowany obóz. Usytuowanie na obrzeżach Wolnej Marchii Seva'Kan jest równoznaczne z niską dzierżawą i 'korzystną sytuacją prawną', jak to delikatnie ujmują najemnicy. Obóz Czarnej Tarczy otoczony jest palisadą z naostrzonych pniaków, wyposażoną w drewniane baszty i masę stanowisk strzeleckich. W jego wnętrzu rozciąga się owalne pole namiotowe, w którego centrum stoją solidne chaty oficerów gildii. Na teren obozu wejść można wyłącznie za zgodą dowódcy wartowników, przy asyście wyznaczonego do tego celu uzbrojonego przewodnika. Czarna Tarcza szkoli tu nowych rekrutów i poddaje ich testom wytrzymałościowym. Po wstępnej selekcji, najsłabsi kandydaci odsyłani są do domów bez zbędnych uprzejmości. Obecny rządca: Generał Czarnej Tarczy, Duniban Bezwzględny.

Osada Nanuk

– Nanukowie nie wywodzą się bezpośrednio z dawnych elit Rodu Tarkar. Za czasów istnienia Imperium ich przodkowie zamieszkiwali osady, których ruiny dziś porasta Gaj Dahaka. Tworzyli wtedy kastę rolników i rzemieślników, lojalnych wobec cesarskich rządów. Po przejęciu władzy przez Thiasów, Nanukowie uciekli na wschód, zajmując dziewicze tereny pomiędzy Borem Sandersa, a północnym wybrzeżem. Proces barbaryzacji tego ludu był powolny ale zabójczo skuteczny. Nanukowie przekształcili się w silne, bojownicze plemię, którego Ród Thiasus woli nie rozjuszać. Ci barbarzyńcy wyznają wiarę w duchy miejsc. Za duchowych patronów uznają Wielką Matkę (duch rzeki Akadi) i Wielkiego Ojca (duch Boru Sandersa). Plemię to przyzwyczaiło się do izolacji i jest w pełni samowystarczalne. Ich osada otoczona jest wysokim ostrokołem, poprzedzonym przez wilcze doły. Według misjonarzy Maaranitów, plemię liczy grubo ponad dwa tysiące dusz. Nanukami rządzi kasta założona przez wojowniczych Aertów, którzy w VII wieku przybyli tu na statkach z Wielkiego Lądu. Historyczne powiązania z Nortgerdem martwią mieszkańców północnego Rivengarthu. Od dawna obawiają się, że Wszechwładca wykorzysta więzy krwi do własnych celów. Obecny wódz: Richderon Mały

Upiorny Zamek

– w roku 664 Wielki Diuk podarował ziemie leżące pomiędzy Wrzosowymi Wzgórzami, a południowym wybrzeżem, kontrowersyjnej osobie Sestera Thiasusa. Nowo mianowany Earl (tutejszy hrabia) nie był zbytnio lubiany przez stare familie. Do Rivengarthu przybył kilkanaście lat wcześniej, jako zbieg z Krainy Krwi. Pomimo niejasnej przeszłości szybko zdobył uznanie ówczesnego Wielkiego Diuka. W owiany tajemnicą sposób wyleczył władcę z anemii, za co czekała go nagroda w postaci tytułu i ziemi. Po wybudowaniu nielichego zamku niedaleko wybrzeża, o jego właścicielu zaczęły krążyć dziwne opowieści. Osobę Sestera łączono z tajemniczymi zaginięciami ludzi w rejonie południowego krańca Wrzosowych Wzgórz. Okoliczna ludność uważała go za wampira-nekromantę, wysysającego krew żywych, eksperymentującego na ciałach zmarłych (problem w tym, że wieśniacy takie podejrzenia wysnuwają na widok każdego Kersha). W roku 702 najbliższy sługa Sestera ogłosił śmierć swojego pana oraz przejęcie tytułu i majątku przez jego syna. Co ciekawe kolejni dziedzice fortuny, wiodąc skryte życie za murami Upiornego Zamku, zawsze doczekiwali się męskich potomków, chociaż nikt nigdy nie widział ich w towarzystwie kobiet, które mogłyby im spłodzić dzieci. Z czasem Ród Thiasus całkowicie stracił zainteresowanie Upiornym Zamkiem i jego kolejnymi właścicielami. Choć do dziś mieszkańcy Bos'Erenu uważają, że Sester nigdy nie zmarł i jedynie podszywa się pod rzekomych następców, dotychczasowi Wielcy Diukowie nie pokusili się o sprawdzenie tej plotki. [Obecny zarządca Upiornego Zamku, Earl Sester V Thiasus, tak jak poprzednicy, rzadko wyściubia nos poza swoją posiadłość. Przy każdej możliwej okazji wysługuje się swym wasalem, Kerigiem, który ściąga w jego imieniu podatki z okolicznych wiosek. Earl czasem tylko przejeżdża się po włościach czarną karocą, co zwykle wywołuje w tubylcach przerażenie. Wieśniacy chowają się w chatach, ryglują drzwi i wznoszą modły do Maara. Do stolicy nadal przysyłane są zażalenia związane ze sporadycznymi zaginięciami na Wrzosowych Wzgórzach. - przyp. SSA]

Pola Chwały

– to tutaj, w Roku Zerowym, rozegrała się sławetna bitwa pomiędzy rodami Selerith, Thiasus i Kel Ruth (patrz Bitwa Chwały na str. 271). Ze względu na postępującą inwazję zanzeinczyków na zachodzie, ciała poległych Selerithów, Thiasów i Kerian w pośpiechu pochowano we wspólnych mogiłach na obrzeżach pola bitwy. Zgodnie ze starotarkarskim zwyczajem, rynsztunek wojowników pozostawiono w miejscach, w których znaleziono ich ciała (współcześnie jedni nazywają to marnotrawstwem, inni dostojnym obrzędem). Pola Chwały do dziś dzień usiane są wystającymi z ziemi, rdzewiejącymi pozostałościami po tej epickiej batalii. Ochroną przed szabrownikami zajmuje się honorowa straż wyznaczana przez Czarną Tarczę, która traktuje to miejsce z wielkim szacunkiem i sentymentem.

Port Numiz

– najważniejszy port Zjednoczonych Księstw (ponad 21 000 dusz), utrzymuje stałą wymianę handlową ze Złotym Klifem. Znajduje się tam sławna stocznia, należąca do rodziny Karlster oraz Królewska Szkoła Morska. Od strony morza Port Numiz chroniony jest wysokimi umocnieniami, na których ustawiono rzędy kolubryn o sporym zasięgu. [O sile dział przekonali się Piraci Płaszczki, podczas nieudanej blokady zatoki w roku 1031. - przyp. SSA]. Kompanie handlowe z różnych stron posiadają tu wielkie siedziby i obszerne magazyny. Najsłynniejszą budowlą Portu Numiz jest Szary Barbakan. Wbrew pozorom nie jest to twierdza, lecz otoczona murem owalna tawerna, której każda ćwiartka prowadzona jest przez innego oberżystę. Pamiętać należy, że Port Numiz jest miejscem schadzek najlepszych i najgorszych wilków morskich w całym Revek. Oprócz dystyngowanych oficerów Królewskiej Floty, przybywają tu również szumowiny i morscy bandyci, którzy pragną się wyżyć po długich tygodniach żeglowania po morzu. Wystrzegać się ich należy w szczególności w podrzędnych tawernach! Obecny rządca: Gubernator Poru Numiz, Demsan Thiasus

Fort Numiz – średniej wielkości forteca, będąca kwaterą główną Floty Zjednoczonych Księstw. Stoi na niewielkim wzniesieniu, na wschód od miasta. Fort posiada własne przystanie, przy których cumują okręty wojenne. W lochach Fortu Numiz przetrzymywani są przemytnicy i piraci. Ci drudzy nie mają żadnych praw. Poddawani są wielogodzinnym torturom, podczas których są starannie przesłuchiwani. Wymusza się na nich także podpisanie aktu lojalności wobec Króla. Pirat, który podpisze taki akt, prędzej, czy później wypuszczany jest na wolność. Jeżeli kiedykolwiek podniesie rękę na własność Króla (np. uszkodzi jeden z jego statków) lub na żeglarza Floty Królewskiej, wyda na siebie wyrok śmierci bez jakiegokolwiek procesu. Obecny rządca: Królewski Admirał Termond.

Ravenir

– (1052 dusz) oddalenie od stolicy i głównych szlaków handlowych nie służy mieszkańcom Ravenir. Rzadko zaglądają tu kupcy, a Ród Thiasus okazuje minimalne zainteresowanie lokalnymi problemami, koncentrując się na zbieraniu podatku. Gmina Ravenir bywa nękana przez szajki bandyckie, które terroryzują mniejsze osiedla. Jakby tego było mało, sąsiedztwo z Lasem Wysokiego Dębu wiąże się ze sporadycznymi wizytami potworów. W nocy plugastwo wślizguje się do starych odpływów kanalizacyjnych, które wychodzą na zewnątrz osady. Mer Ravenir zmuszony jest wtedy do proszenia o pomoc żołnierzy z Zamku Książęcego. By urozmaicić sobie życie, mieszkańcy Ravenir rywalizują z osadnikami z odległego Cavendif. Organizują nawet lokalne turnieje składające się z zawodów w pływaniu, łucznictwie, łowieniu ryb, piciu piwa i praniu po mordach. Podlegające większe wsie to: Tek'Eru (470 dusz). Obecny rządca: Mer Ravenir, Hrabia Nolan Thiasus.

Seva'Kan (miasto stołeczne Wolnej Marchii Seva'Kan)

– powiadają, że ok. roku 998 P.Z. Thias rozkazał ściąć święte drzewo (Wysoki Dąb, będący symbolem władzy Cesarzy Tarkaru) i przerobić je na deski, potrzebne do budowy Hali Zwycięzców (Obecnie tymi deskami wyłożona jest podłoga sali tronowej w Zamku Przymierza w Maar'Abded). Bojąc się gniewu Maara, mieszkańcy wioski postawili nowemu przywódcy jeden warunek. Po wykonaniu tej ryzykownej przysługi, ich osada miała uzyskać pełną autonomię. Thias zgodził się utworzyć tutaj Wolną Marchię, która formalnie należy do Księstwa Centralnego, lecz jest całkowicie niezależna od woli Rodu Thiasus. W tym jednym przypadku właścicielem całego miasta i otaczających ziem nie jest Wielki Diuk Thiasus, a Margrabia Seva'Kan. Mieszkańcy Seva'Kan co cztery lata organizują wybory, w których albo przedłużają kadencję dotychczasowego Margrabiego, albo powierzają to stanowisko komuś nowemu. W ciągu tysiąca lat, skromna osada przekształciła się w warowny gród (ponad 13 000 dusz), chroniony solidnym, kamiennym murem. Oprócz doskonale zakonserwowanego tartaku (w którym przerobiono Wysoki Dąb na deski), znajduje się tam parę przyzwoitych gospód, zakładów rzemieślniczych, słynna szkoła architektów, wielki brukowany rynek i Tedra Lasu, na szczycie której do dziś rośnie dąb, zasadzony z żołędzia Cesarskiego Drzewa. Seva'Kan to miasto wielkiego handlu. Odwiedzane jest przez mieszkańców okolicznych wsi i podróżnych kupców z różnych stron. Do częstych gości należą Rhamaurowie (str. 183), którzy posiadają tu małą filię. Nie bez powodu przemytnicy i paserzy nazywają Seva'Kan tarkarskim kuzynem Elemmes. Mówi się, że można tu kupować na dwa sposoby: „Biorąc to, co na wystawie i prosząc o to, co pod ladą".

Fort Evendorf – koronna warownia Armii Thiasus znajduje się na północny wschód od Seva'Kan. Fort wybudowany został w roku 529 na ruinach starego klasztoru Maaranitów, na wzniesieniu Denel. Fort Evendorf jest wewnątrz gęsto zabudowany. Za jego grubymi murami kryje się mała osada, zarządzana przez wspólnotę oficerską, w której domostwa stawiać mogą wyłącznie regularni żołnierze i emerytowani wojskowi. Twierdza stoi na neutralnej ziemi, wykupionej przez Wielkiego Diuka od Margrabiego Seva'Kan. Pieczę nad zgromadzonym w Evendorfie wojskiem trzyma Generał desygnowany przez Wielkiego Diuka. Obecny rządca: Generał Frekbar Thiasus.

Margrabia Seva'Kan – osoba wybrana na to stanowisko zyskuje wielkie wpływy, ale i obarczana jest poważnymi obowiązkami. Margrabia Seva'Kan jest głównym skarbnikiem miasta. Ustala wysokość dzierżawy, utrzymuje urzędników i straż miejską. Jest też sędzią, może wydawać wyroki dotyczące przestępstw lekkiej i średniej wagi (ciężkie sprawy zobowiązany jest odsyłać do Wielkiego Diuka). Obecny rządca Seva'Kan, sześćdziesięcioletni Margrabia Anzelm, piastuje ten urząd od czterech kadencji i wszystko wskazuje na to, że również w tegorocznych wyborach uda mu się zyskać poparcie elektoratu. Przeciwnicy Anzelma twierdzą, że jest zbyt pobłażliwy wobec przestępców. Ponoć wymierza niskie kary, ograniczając się do zasądzania grzywien. Tym samym stwarza przyjazne warunki dla rozwoju przestępczości. Najwyraźniej jego plan rozwoju miasta powiązany jest z wykorzystaniem przychodów z nielegalnego handlu.

Prawo Seva'Kan – niektórzy śmieją się, że prawo Seva'Kan to jedna wielka luka w prawie. Wedle starych zasad, straże rodowa, książęca i królewska mają władzę tylko w obrębie Szlaku Zjednoczenia (którego częścią jest główna ulica Seva'Kan). Przestępca staje się nietykalny dla przyjezdnych strażników, gdy tylko przekroczy linię szlaku wyznaczaną

przez kamienie graniczne (innymi słowy, gdy czmychnie w pole). Ta zasada doprowadza do kuriozalnych sytuacji. Tuż obok Szlaku Zjednoczenia wydeptany jest bliźniaczy trakt, którym swobodnie podróżują przemytnicy, poszukiwani bandyci i inne osoby wyjęte spod prawa. Choć marchia chroniona jest przez liczną straż miejską, a tutejsi stróże prawa są dobrze wyszkoleni i wyposażeni, głównym problemem Seva'Kan pozostaje korupcja. Pod nosem strażników pokątnie sprzedawane są niedozwolone używki z Elemgarthu, cienista stal i inne trefne towary, najprawdopodobniej skradzione na terenie Księstwa Zachodniego. Mówi się, że Król korzysta czasem z uprzejmości kościoła Maara i wysyła tutaj wędrownych Młotników, wspieranych nie tylko przez złoty patent wojskowy, ale i przez przekonanie, że 'wiara i sprawiedliwość nie znają granic'. Z kolei dotychczasowi Wielcy Diukowie woleli wysługiwać się łowcami nagród.

Stara Kuźnia

– centrum przemysłu Zjednoczonych Księstw (ponad 24 000 dusz). Stara Kuźnia nie jest tak ciasno zabudowana jak Maar'Abded. Szerokie ulice i wielkie skwery doskonale nadają się do organizowania barwnych festynów i jarmarków, które są znakiem rozpoznawczym miasta. Równie sławne są zakłady płatnerskie, rozrzucone na całej długości wschodnich murów obronnych. Większość kuźni została wykupiona przez Króla, który często składa w nich zamówienia na broń i pancerze dla swych straży. Z usług kuźni korzystają również Młotnicy, Czarna Tarcza i rzesza przyjezdnych wojowników, zasilając nieprzerwanym strumieniem złota królewski skarbiec. Tutejsi płatnerze znają mistyczne sztuki umagiczniania i zaklinania stali oraz srebra tak, by tworzyły one bronie śmiertelne dla bestii Zanzeina (patrz Mistyczni Kowale). W Starej Kuźni cały czas coś się dzieje. Gdy sprawia się wrażenie zagubionego w całym tym zgiełku, nie trzeba długo czekać, by ktoś nas okradł lub oszukał. W szczególności uczulam - strzeż się nieuczciwych sprzedawców. Oglądaj dokładnie towar przed zakupem. Jeżeli chodzi o kowali z kuźni, możesz im ufać. Jako pracownicy Króla nie mogą sobie pozwolić na przekręty. I jeszcze coś - na neutralność Maara, nie kupuj specyfików, które zachwalane są jako cudowne mikstury na przedłużenie życia, porost włosów, powiększenie masy mięśniowej, licho wie na co jeszcze! Po ich wypiciu jedynym cudem, jaki może ci się przydarzyć, będzie biegunka połączona z torsjami. Obecny rządca: Mer Starej Kuźni, Lord Kindegar Thiasus.

Gan'Der (w tarkarskim oznacza „Arenę Wilka") – wybudowana za rządów Króla Galfara II, ta arena wzorowana była na starożytnych amfiteatrach, których pozostałości znaleźć można w Obliv i Hiru. Obecnie to jedyne miejsce w Królestwie, gdzie całkowicie legalnie odbywają się walki na śmierć i życie. Zarządcą areny jest przedstawiciel straży królewskiej. To w jego gestii leży rozstrzyganie, czy ludzie zgłaszający się do odbycia walki, robią to dobrowolnie, czy może są do tego przymuszani przez osoby trzecie. Prawo do pojedynkowania się ma każdy mieszkaniec Królestwa legitymujący się patentem obywatela. Na owalnym placu spotykają się najczęściej ludzie, którzy nie potrafią rozstrzygnąć sporów w żaden inny sposób, jak tylko poprzez walkę ze znienawidzonym przeciwnikiem, co paradoksalnie wymaga zgody obu stron. Arena Wilka widziała już pojedynki mistrzów wszelakich gildii i ich potencjalnych następców, a także walki Diuków starych familii i osób pretendujących do objęcia tego stanowiska. Oprócz pojedynków powiązanych z rywalizacją o rangi i tytuły, nagminnie odbywają się tu walki wojowników pragnących zdobyć sławę lub dobrze płatną pracę. Zarządca areny nie korzysta z usług specjalnie szkolonych gladiatorów, nie nagradza także ich zwycięstw. Istnieją za to małe bractwa, które zrzeszają tego typu gladiatorów-amatorów i nagradzają zwycięzców częścią pieniędzy zebranych z zakładów (przegranym fundują pogrzeby). Trybuny Gan'Der zdolne są pomieścić do dwudziestu tysięcy widzów (prawie cała 'stała' populacja Starej Kuźni). Wejście na teren amfiteatru kosztuje trzy sztuki srebra, wzięcie udziału w pojedynku symboliczną sztukę złota, zobaczenie śmierci na własne oczy - bezcenne?

Mistyczni Kowale – stowarzyszenie wyśmienitych płatnerzy i zbrojmistrzów. Jakkolwiek by ich nie nazwać, znają się na wyrabianiu wojennego oręża najlepiej w całym Królestwie. Z ich usług można korzystać tylko w Starej Kuźni. Wąska elita Mistycznych Kowali, dzięki naukom pobieranym u Strażników Wiedzy, zna tajniki zaklinania przedmiotów, w celu nadania im magicznych właściwości. Są to według tradycji czterej mistrzowie, z których każdy ma prawo uczyć jednego czeladnika. Pozostali mistrzowie, pomimo braku znajomości sztuki zaklinania, opanowali sposoby zwykłego umagiczniania srebra oraz obróbkę innych metali w stopniu zbliżonym do zanzeinskich mistrzów kowalskich z Kuźni Gniewu, czy Karak'Dur. Prawo obowiązujące w Królestwie zakazuje im wyrabiania zbroi oraz broni z cieniostali, która jest trująca dla tarkarczyków. Dochody tego cechu trafiają prosto do królewskiego skarbca.

Tornveil

– Tornveil (6107 dusz) otoczone jest przez rozległe pola uprawne i setki gospodarstw rolnych, które zaopatrują wschód Rivengarthu w żywność. Jak mawiał bajarz Galadion: „Tornveil to prosty gród, zamieszkany przez prosty lud". Większość mieszkańców to robotnicy z dziada pradziada, którzy pracują w okolicznych gospodarkach. Zarobione pieniądze wydają na opłacenie czynszu i utrzymanie wielodzietnych rodzin. By przełamać monotonię, co jakiś czas organizują typowo wiejskie festyny i potańcówki. Tutejsi rolnicy mają to do siebie, że po ciężkiej pracy (szczególnie w czasie zbiorów) lubią sobie wypić i za pomocą pięści rozwiązywać wszelkie zatargi. W roku 1024 w Tornveil

wybudowano obszerną karczmę „Kłos", którą prowadzą bracia z zakonu Maaranitów. Mimo najszczerszych chęci braciszków, pijani chłopi wszczynają tam bójki, które czasem wydostają się poza obręb karczmy i przekształcają się w większe rozróby. Na nieszczęście w robotnikach budzi się wtedy wrodzony wstręt do magnaterii. Straże wylegają na ulice z pawężami i pałkami w rękach, by tłumić zamieszki. Podczas takich starć niektóre dzielnice Tornveil przeradzają się w prawdziwe pole bitwy. Ze względu na nieprzewidywalny charakter tubylców, Ród Thiasus przez wiele lat nie interesował się rozbudową tutejszej infrastruktury. W 1031 roku Wielki Diuk Marhartus wyłożył złoto na budowę zamku na obrzeżach grodu oraz przeprowadzenie odnowy rozpadającego się częstokołu. Ukończenie prac planowane jest na rok 1038. Podlegające większe wsie to: Wielkie Spichrze (496 dusze) i Zamezi (330 dusz). Obecny rządca: Mer Tornveil, Hrabia Andrius Tilador Thiasus.

Wielkie Spichrze

– (502 dusze) wieś Wielkie Spichrze to skupisko obszernych magazynów żywności do których trafia ok. 1/3 zboża produkowanego w gminie Tornveil. W okolicy największego spichlerza znajduje się kilkanaście gospodarstw rolnych, piwowarnia, pięć młynów (trzy wiatraki i dwa młyny ustawione na rzece Tymiel, poruszane przez wodę) oraz mała kapliczka poświęcona Maarowi. Nie jest to miejsce szczególnie interesujące dla przyjezdnych, ale przebiega tędy Dziki Szlak, łączący Maar'Abded z Keru. Zarządcą Wielkich Spichrzów jest Sołtys Egon Złotokłosy, który jest reprezentantem Mera Tornveil.

Zajazd Sary

– (778 dusz, nie licząc rzeszy przyjezdnych) wszystko zaczęło się w roku 882 od zajazdu założonego przez Sarę, wdowę po Generale Czarnej Tarczy. Usytuowanie gospody okazało się idealne. Codziennie zatrzymywali się tam poszukiwacze skarbów, którzy w planach mieli dotarcie do ruin Obliv lub przeczesanie Gaju Dahaka, a w praktyce lądowali spici pod stolikiem. Szybko pojawiło się zapotrzebowanie na noclegi i sklepy z niezbędnym wyposażeniem. Wkrótce w okolicy wyrosło ponad dwieście budynków, w tym kolejne karczmy oraz specjalistyczne sklepy, w których zdobyć można odpowiedni ekwipunek. W roku 918 Wielki Diuk ogłosił powstanie gminy, sfinansował budowę muru chroniącego miasteczko i mianował na Mera przedstawiciela Rodu Thiasus - obecnie jest nim Hrabia Mathias Tarkevis Thiasus, do którego należą liczne gospodarstwa otaczające miasto. Zajazd Sary obwołany został stolicą awanturników. Można tu kupić cenne artefakty odnalezione w tarkarskich ruinach, a także nędzne falsyfikaty, sprzedawane przez oszustów. Wielu z tutejszych gości to wojacy, szukający dobrze płatnej pracy. We wschodniej części miasteczka znajduje się punkt rekrutacyjny, w którym możnowładcy ogłaszają nabory do prywatnych straży. Bywa, że i Diukowie starych familii przeprowadzają tam selekcje do straży rodowej. Przyjęcie oczywiście poprzedzone jest odpowiednim sprawdzianem umiejętności, niejednokrotnie zadaniami typu: „Idź o rycerzu i przynieś mi głowę rzadkiego potwora!". Z uwagi na historyczne korzenie miasta, małą filię ma tu Czarna Tarcza, a także rywalizująca z nią gildia selerickich najemników, Taueriuszy (str. 106). Podlegające większe wsie to: Ulurk (312 dusz) i Delanen (296 dusz).

Zamek Książęcy

– wielkością znacznie ustępuje innym twierdzom, które zaznaczyłem na mapie, mimo to nie należy lekceważyć jego strategicznego położenia. Wielki Diuk może tu szukać schronienia w razie niebezpieczeństwa zagrażającego stolicy. Przez ostatnich władców zamek ten traktowany był jako letnia rezydencja. Stacjonują tu oddziały Straży Książęcej, które są gwarantem egzekwowania prawa w tym nieco zapomnianym kawałku Rivengarthu.

Zamek Równowagi

– ta ogromna warownia jest siedzibą Wielkiego Mistrza zakonu Młotników i kwaterą główną pięciu Redemptorów, kapłanów o najwyższej randze w zakonie Egzorcystów Palącego Znaku. Dwa razy do roku miejsce to odwiedza Najwyższy Kapłan Maara, by przeprowadzić inspekcję i odpowiadzieć na pytania trapiące zakonników. Osadzony na środku niskiego wzgórza, Zamek Równowagi wybudowany został z czerwonej cegły oraz materiału skalnego wydobytego w kompleksie Kadac. Wzgórze otoczone jest głęboką fosą i potężnym murem. Jedyne wejście wiedzie przez drewnianą kładkę i kamienny podjazd, prowadzący do Baraniej Bramy (w lewej baszcie mieści się karczma). Centrum wzgórza, wraz z majestatycznym zamkiem, otoczone jest kolejnym murem, z Księżycową Bramą, chronioną żelaznymi wrotami i kratownicą wykonaną z umagicznionego srebra. Przestrzeń za pierwszymi fortyfikacjami zapełniają domy (zamieszkane przez emerytowanych paladynów i ich rodziny) i baraki, w których zakwaterowani są adepci. Za pierwsze umocnienia można dostać się bez specjalnego zezwolenia, aczkolwiek trzeba wpisać się do księgi gości. By dostać się za drugi mur potrzebna jest pisemna zgoda wydawana przez Kręgarza, który prowadzi karczmę w Baraniej Bramie. To on decyduje, czy powód, który mu się przedstawi, jest wystarczający. Radzę być dla niego uprzejmym i baczyć na swój język. ***Ważne!*** *Umyślne wywołanie rozróby na terenie twierdzy uznawane jest za przestępstwo średniej wagi. Jeżeli w*

karczmie wybuchają jakieś spory, skłóceni goście mają prawo do rozwiązania swoich problemów na ubitej ziemi poza obrębem zamku, nieopodal kładki. Obecny rządca: Wielki Mistrz Volbast.

Trójloch – wielkie ciemnice Zamku Równowagi posiadają trzy poziomy. Na pierwszym znajdują się krypty, które służą za miejsce pochówku najważniejszych dostojników kościelnych, wysokich rangą paladynów i kapłanów. Na drugim poziomie Młotnicy gromadzą skarby znalezione w tarkarskich ruinach i święte relikwie, powierzone im przez Maaranitów. Według niektórych historyków ukryty jest tam Miecz Równowagi (str. 255), którym władać mogą tylko wybrańcy Maara. Na trzecim poziomie składowane są niebezpieczne artefakty, które przypadkiem trafiły w posiadanie Młotników. Zalicza się do nich mroczny oręż zdobyty na wojnach z zanzeinczykami i plugawe przedmioty stworzone przez czarnoksiężników i wiedźmy. By zniechęcić potencjalnych złodziei, Młotnicy często wspominają, że wszystkie trzy poziomy zabezpieczone są wymyślnymi pułapkami, a po podziemiach snują się golemy przywołane przez Najwyższego Kapłana Maara.

Zielone Zacisze

– kilkanaście kilometrów leśnym traktem na północny zachód od Seva'Kan, minąć stertę głazów wyglądającą jak kurhan, skręcić na rozwidleniu w prawo, dwie minuty drogi i dochodzi się do uroczego osiedla, otoczonego przez wiekowe dęby i ogromne świerki. Zielone Zacisze składa się z niewielkiej drewnianej gospody oraz kilku przylegających chat ogrodzonych zmurszałym płotem. Jest miejscem częstych schadzek tropicieli i myśliwych, a także główną siedzibą Trzech Strzał. Jest też najbardziej wysuniętą w las ludzką osadą. Dalej podróżniku czeka Cię głucha dzicz. Jeżeli zamierzasz ruszyć stąd starym traktem do Ravenir, lepiej wynajmij doświadczonego przewodnika.

Trzy Strzały – lokalne stowarzyszenie myśliwych i tropicieli. Członkowie Trzech Strzał dzielą się ze sobą informacjami na temat dobrych łowisk i niebezpieczeństw czyhających w lesie. Trzy Strzały dowodzone są przez grupę przyjaciół, zwanych Myśliwymi Gwiazdy. Jeżeli chodzi o jakiekolwiek usługi z ich strony, to zwykle jest to odpłatnie szkolenie z zakresu sztuki przetrwania, tropienia i skutecznych technik polowania. Ich znakiem rozpoznawczym są zapinki z symbolem trzech skrzyżowanych strzał.

Cechy geograficzne

Bór Sandersa

– bór ten rozrósł się za sprawą magicznej ingerencji druida Sandersa, który posiadł znaczną wiedzę dzięki bezcielesnym podróżom w zaświaty. Według mitu, Sanders był tak przywiązany do tej kniei, że gdy się zestarzał, postanowił zawrzeć układ z młodym duchem lasu. Druid zaproponował mu wieczne życie w ciele starca, natomiast sam poprosił o nieśmiertelność w formie żywiołaka. Gdy Sanders miał już umrzeć ze starości, żywiołak zgodził się na zamianę, uznając że spłaci w ten sposób dług (powstał przecież dzięki druidowi). Zgodnie ze słowami legendy, po odprawieniu rytuału Sanders stał się duchem boru, natomiast żywiołak do dziś wiedzie życie pustelnika w małej chatce, stojącej gdzieś w sercu lasu. Mit może być prawdziwy, ponieważ Bór Sandersa to niezwykle kapryśna knieja. Odwiedzający to miejsce ludzie twierdzą, że las potrafi się bronić przed niechcianymi intruzami, nasyłając na nich rozwścieczone dziki, wilki, czy niedźwiedzie. Bór Sandersa nie jest wolny od plugastwa, ale jest też bogaty w zwierzynę łowną. Przez jego środek przepływa rzeka Akadi, która czasem występuje z brzegów, tworząc wielkie rozlewiska. Na zachodzie boru drwale ciężko pracują, by zaopatrzyć Starą Kuźnię w drewno, natomiast leśnicy z Fendwort pracują jeszcze ciężej, by za kilkanaście lat drwale nadal mieli co ścinać. Północna część Boru Sandersa to święte tereny łowieckie plemienia Nanuk. Nierozgarnięci myśliwi wkraczający na to terytorium są zabijani przez barbarzyńców bez zbędnych pytań.

Gaj Dahaka

– w czasach istnienia Imperium Tarkaru rozrost Gaju Dahaka był hamowany przez mieszkańców przylegających wsi. Po śmierci ostatniego Cesarza knieja ta rozrosła się w sposób niekontrolowany i z czasem pochłonęła dziesiątki mniejszych osad, które upadły razem ze stolicą. Obecnie Gaj Dahaka to raj dla poszukiwaczy skarbów. Obszar ten jest dosłownie usiany starymi kryptami, pozostałościami po miasteczkach i prywatnych zamkach. Takie nagromadzenie ruin niestety przyciąga także plugastwo. Doświadczeni awanturnicy twierdzą, że w głębi lasu żyją szczepy diabląt fikki i erri, a także rzadkie bestie, w tym wynaturzacze, mantikory i piekielne pomioty.

Góry Akad

– skupienie w jednym miejscu tak wielu zróżnicowanych formacji skalnych i minerałów zdaje się być nienaturalne, dlatego wielu uważa, że Góry Akad były kiedyś częścią Królestwa Ziemi i w procesie tworzenia świata, oderwały się od

tej magicznej domeny i spadły na Revek, wbijając się klinem w powierzchnię kontynentu. Góry Akad są wielkim spichrzem minerałów kopalnianych, a znaleźć tam można m.in. złoża miedzi, cyny, żelaza, złota, srebra i siarki. Powyższe dobra my, ludzie, z uporem maniaka wyrywamy ze skał przy pomocy kilofa. Wyspecjalizowali się w tym górnicy z kopalń Kadac - większość z nich do dziś pracuje w morderczych warunkach. W zachodniej części gór poprowadzono parę przejezdnych szlaków, wschodnia część pozostaje niezbadana - może to i dobrze. Krążą bowiem opowieści o tajemniczych i niebezpiecznych stworzeniach, które przywędrowały tam z Diabelskich Szczytów.

Nam'Krael – każdy Król po objęciu tronu spisuje testament, w którym m.in. decyduje, czy po śmierci zostanie pochowany w katakumbach pod Zamkiem Przymierza, czy w jednej z krypt w Nam'Krael. Pogrążeni w wiecznym śnie, spoczywają tam: Galfar I, II i IV Selerith, Rahandr, Edyn I, III i V Kel Ruth, a także Denzerd I i II, Senev I i II, Renard I Thiasus. Krypty królewskie zostały wydrążone ludzką ręką w granitowym masywie Gór Akad. To kilkanaście owalnych komnat, połączonych jednym korytarzem, który wiedzie w głąb masywu. Władcy chowani są w marmurowych trumnach, które wpuszcza się w ziemię w pozycji pionowej. Na szczycie trumny umieszczana jest złota pieczęć, w postaci maski pośmiertnej władcy i herbu rodu, z którego pochodził. Każda komnata służy jednemu władcy, w każdej znajdują się płaskorzeźby wyryte zgodnie z ostatnią wolą Króla. Przedstawiają one jego dokonania, a także ulubione motywy. Selerici często każą uwieczniać na nich legendarne bitwy. Thiasi i Kerianie gustują raczej w naturalnych krajobrazach. Nam'Krael chronione jest przez honorową straż królewską. Jedyne wejście do krypt wiedzie przez żelazne wrota osadzone w skale. Do środka wpuszczani są wyłącznie zaufani robotnicy zajmujący się wykańczaniem nowych komnat. Oprócz złotych płyt nagrobkowych i ceremonialnych zbroi, w których chowa się władców, w Nam'Krael nie są gromadzone jakiekolwiek skarby. Większość złodziei wzdryga się na samą myśl o obrabowaniu tego miejsca. Jak widać, nawet oni mają w sobie krztynę przyzwoitości.

Złoty Róg – jego strome zbocza muszą być pokryte mieniącymi się minerałami, ponieważ najwyższy szczyt Gór Akad lśni się w słońcu niczym gigantyczny złoty samorodek. Thiasi przypuszczają, że w jego wnętrzu znajdują się bogate złoża drogocennych kruszców. Póki co Ród Thiasus ociąga się wysłaniem tam ekspedycji badawczych, ponieważ dojście do Złotego Rogu nie należy do najłatwiejszych, a dolne partie góry leżą w rękach troglodytów.

Góry Tendorn

– pasmo Gór Tendorn wyznacza granicę Księstwa Zachodniego i Centralnego. Wnętrza tych surowych gór milenia temu zamieszkiwały smoki ziemne, a w czasach istnienia Imperium Tarkaru ich zasoby były eksploatowane przez ludzi. Pomiędzy Górami Tendorn, a Fandorn maluje się piękna, zielona Dolina Katta, przez którą swobodnie przepływa rzeka Nirith (na południu tworzy widowiskowe kaskady). Tereny te upodobały sobie dzikie plemiona barbarzyńców, które pragną żyć z dala od cywilizowanego świata Zjednoczonych Księstw. Drugą liczącą się tam siłą są troglodyci. Ich społeczność nazwała się Falangą i składa się z trzech troglodyckich szczepów.

Hanad'Dhun – najwyższy szczyt Gór Tendorn widoczny jest nawet z Ela'Sot. Pod Hanad'Dhun mieści się wielka, podziemna kolonia troglodytów niesprzymierzonych z Falangą. Przez lata te stworzenia wydrążyły w górze niezliczone tunele i komory, o które teraz toczy się niezwykle zajadła walka. Najbliżej zwycięstwa zdają się być salamandryci, którzy są coraz częściej widywani w okolicy Ela'Sot, co świadczy o ich przewadze nad pozostałymi szczepami. Lokalne legendy wspominają coś o wielkim skarbie, ukrytym w jednej z grot Hanad'Dhunu przez wycofującą się w pośpiechu Armię Selerith, która ok. 155 roku P.Z. najechała i złupiła zachodnie kresy Rivengarthu.

Jaskinie Xargafara

– ogromne tunele, wydrążone przez ziemnego smoka Xargafara. Na przestrzeni lat ludzie wysyłali tam liczne ekspedycje, które o dziwo najczęściej wracały żywe. Najgłębsze korytarze sięgają ponoć paru kilometrów w głąb ziemi. Na podstawie sprawozdań grotołazów stworzono wiele mniej lub bardziej wiarygodnych map z zaznaczonymi dawnymi legowiskami smoka.

Smok Xargafar – ten antyczny jaszczur z gatunku smoków ziemnych ryje tunele głęboko pod powierzchnią Lasu Wysokiego Dębu i pod masywem Gór Tendorn. Jako że ma już swoje lata, kolor jego łuski wpada ponoć bardziej w czerń, niż w brąz. Mówi się, że jest neutralnie nastawiony do ludzi, im jest starszy, tym przyjaźniej reaguje na ich widok. Ma ponoć charakter niepoprawnego gaduły (biegle posługuje się tarkarskim) i zna wiele ciekawych historii. Na powierzchni widywany jest niezwykle rzadko - raz na sto, dwieście lat. Wśród mieszkańców wybrzeża Rivengarthu istnieje przekonanie, że Xargafar kiedyś dokopie się do Trzech Piekieł Zanzeina i wypuści zło na świat. Musiałby naprawdę długo kopać!

Jezioro Tarkar

– według Arpatu, pierwsza ludzka para wyszła właśnie z wód Jeziora Tarkar. Stąd wzięło się przysłowie dotyczące śmierci człowieka - „Wrócić na łono Tarkaru" oraz nazwa pierwszego ludzkiego rodu i Imperium. Lokalne podania

głoszą, że na dnie jeziora spoczywa jedna z części Kreatora (str. 253). Maar użył tego artefaktu do stworzenia wszystkiego co żyje, łącznie z ludźmi i smokami. Śmiałkowie chcący przekonać się, czy te słowa są prawdziwe, mają przed sobą wyjątkowo trudne zadanie. Jezioro Tarkar to mroczna głębia. Wykonane niegdyś pomiary udowodniły ponad wszelkie wątpliwości, że na środku głębokość jest większa niż sto metrów! (na tyle starczyło liny z kotwicą). Z bardziej przyziemnych ciekawostek: kiedyś udało mi się tam złowić piętnastokilogramowego suma i to bez użycia magicznych sztuczek!

Jezioro Irdenn

– najładniej wygląda, gdy się na nie patrzy z którejś z baszt Zamku Równowagi. Cała okolica sprawia wtedy wrażenie niezwykle spokojnej. Bywa, że potwory żyjące na Mokradłach Irdenn w nocy wypełzają z bagien i atakują małe wioski rybackie okalające jezioro. O swojej obecności często przypominają także troglodyci, którzy łupią wszystko, co tylko wpadnie im w łapska. Paladyni opłacają w wioskach gońców, którzy w razie większych ataków w porę informują Młotników.

Las Wysokiego Dębu

– niegdyś w tej bardzo starej kniei rósł Wysoki Dąb, symbol władzy Rodu Tarkar. Każdy z Cesarzy miał w zwyczaju sadzić na wiosnę dwanaście drzew, po jednym za każdy miesiąc swojego panowania. Miało to wpłynąć na przychylność Maara. Tak zasadzono pokaźnej wielkości gaj, miejsce święte dla Cesarzy. Nie wolno go było karczować, więc rozrósł się do ogromnych rozmiarów, pochłaniając parę małych osad. Po pięciu tysiącach lat rządów tarkarskich władców przeistoczył się w szeroką na wiele kilometrów puszczę, porośniętą przede wszystkim potężnymi dębami. Na południu lasu Trzy Strzały postawiły sobie siedzibę (Zielone Zacisze), która jest miejscem ich schadzek. Usłyszeć tam można wiele wybujałych opowieści o niesamowitych łowach i mrożących krew w żyłach spotkaniach z bestiami. Północny wschód usiany jest pozostałościami po starotarkarskich osiedlach. Największe bezimienne ruiny znajdują się na południe od Tek'Eru. Na zachodzie lasu żyją niewielkie plemiona troglodytów ze szczepów krshan i salamandrytów. Centrum Lasu Wysokiego Dębu jest gęsto zadrzewione i bardzo nieprzyjazne. Gdzieś w tym gąszczu ukryty jest największy z druidzkich kamiennych kręgów, niegdyś stanowiący ważny ośrodek kultu natury, później służący jako miejsce potajemnych schadzek sztukmistrzów Ziem Centralnych.

Cesarskie Drzewo (Wysoki Dąb) – legenda głosi, że był to pierwszy dąb, który wyrósł na Revek. Jego soki rzekomo potrafiły leczyć śmiertelne choroby oraz neutralizować działanie wszelkich toksyn. Wysoki Dąb był traktowany przez władców Tarkaru z wielkim szacunkiem. Każdy nowomianowany Cesarz przybywał pod to dumne drzewo, by modlić się do Maara o pomyślną przyszłość. Według bajarza Galadiona, Wysoki Dąb ścięto po upadku Imperium, jednocześnie niszcząc wszystko, co kojarzyło się z dominacją dawnych władców Tarkaru. Z kolei żyjący nieco wcześniej kronikarz Angewen miał pewne wątpliwości, co do prawdziwości ogólno przyjętej wersji historii. W jednej z kronik stwierdził: „Dąb, z którego zrobiono deski potrzebne na budowę Hali Zwycięzców, był przeogromny, lecz nie ma jednoznacznych dowodów, że to właśnie Cesarskie Drzewo padło ofiarą drwali." Patrz też Krąg Druidów Wysokiego Dębu na str. 262

Grobowiec Elmevira – krypta, w której pochowany został Pierwszy Cesarz Tarkaru, musi być ukryta gdzieś w dzikim sercu lasu. Ludowe podania głoszą, że ciało władcy spoczywa na końcu wielkiego podziemnego labiryntu i chronione jest przez armię golemów ziemi, stworzoną milenia temu przez Najwyższego Kapłana Maara. Poszukiwacze skarbów twierdzą, że zgodnie ze starym obrzędem pochówku, wraz z Elmevirem w grobowcu złożono połowę z jego doczesnego majątku, w tym: magiczne miecze, złoto i kosztowności, a także legendarny Błękitny Napierśnik, wykonany z zaklętego srebra, zdobiony szafirami.

Mokradła Irdenn

– to najmroczniejszy punkt na mapie Rivengarthu. Rozległe i gęsto zadrzewione Mokradła Irdenn są miejscem niebezpiecznym z wielu powodów. Stare legendy głoszą, iż kiedyś żyli tutaj druidzi, którzy odprawiali plugawe rytuały i składali ofiary z ludzi, by przypodobać się demonom. Widząc ludzki występek, Maar przeklął to miejsce. Sprawił, że ziemia zaczęła gnić, a źródła wydały gorzką wodę. Gniew bóstwa przekształcił tutejszą faunę i florę. Irdeńskie drzewa przypominają złośliwe karykatury ludzi; jaszczurki i węże zamieszkujące moczary wykształciły najsilniejsze toksyny znane w zwierzęcym świecie. Mokradła Irdenn wieki temu stały się domem dla plemion troglodytów z podrasy krshan'glug. Troglodyci stanowią realne zagrożenie dla całego regionu, a gdy spojrzeć na mapę, zasięg rażenia ich wojsk jest zatrważający. Przy odrobinie chęci, krshanie mogliby niespodziewanie zaatakować dowolną osadę z centrum Rivengarthu, wliczając w to Starą Kuźnię, czy Maar'Abded. Ród ignoruje to zagrożenie tłumacząc, że wysłanie armii na zdradzieckie Mokradła Irdenn jest czystym szaleństwem.

Sevilan – twierdza Sevilan wybudowana została za istnienia późnego Imperium Tarkaru, na potrzeby niezwykle zasłużonego Siódmego Legionu. Choć w latach 1020-999 P.Z. była kilkakrotnie oblegana przez plemię Thiasa, obrońcy

Sevilan poddali się dopiero po upadku Obliv. Do Roku Zerowego była wykorzystywana przez Ród Thiasus jako główna warownia, gotowa zbrojnie wesprzeć okoliczne osady (była wielokrotnie odnawiana i przebudowywana). W Roku Sojuszu Trzech Kolorów (293) została zdobyta przez zjednoczone plemiona troglodytów, które w następnych latach traktowały ją jako stolicę swojego prymitywnego państwa. W roku 323 Król podsunął Wielkiemu Mistrzowi Kadacowi pomysł odbicia twierdzy i uczynienia z niej głównej siedziby Młotników. Choć zakonowi udało się wykonać wolę Króla, Młotnicy zastali twierdzę w opłakanym stanie. Troglodyci nie naprawili zniszczeń wyrządzonych podczas bitwy z przed trzydziestu lat, natomiast poszerzające się Mokradła Irdenn powoli zaczęły wchłaniać tereny wokół Sevilan, znacznie utrudniając dojazd do warowni. Król miał jednak zamiar odpowiednio wynagrodzić paladynów Maara, więc wykupił od Wielkiego Diuka tereny na południowy wschód od Jeziora Irdenn i sfinansował budowę Zamku Równowagi. Według mieszkańców Delanen, różnorakie szajki bandyckie rozbijają w ruinach twierdzy Sevilan prowizoryczne obozy, by później nękać wioski i samotne gospodarstwa znajdujące się na obrzeżach mokradeł. Warownią ponownie zainteresowali się też troglodyci mieszkający na bagnach.

Wieża Thiel'Tira – ta antyczna budowla do dziś prezentuje się podejrzanie schludnie. Jest atrakcją dla wielu poszukiwaczy skarbów, niestety bardzo niedostępną. Wieża stoi pośrodku najbardziej zdradliwej części Mokradeł Irdenn, terytorium chronionego przez troglodytów. Do budowli nie da się ani dopłynąć, ani bezpiecznie dotrzeć na piechotę - otaczające bagna wciągnęły już niejednego śmiałka. Ponadto pewne czary, użyte dawno temu przez Wielkiego Maga Thiel'Tira, chronią to miejsce przed podróżą za pomocą magii. Nielicznym, którzy chwalili się dotarciem do wieży, nie udało się do niej wejść. Drzwi wejściowe i te prowadzące do piwnicy najwyraźniej są zapieczętowane kolejnymi zaklęciami. Ze starymi zabezpieczeniami nie mogło sobie poradzić nawet kilku utalentowanych sztukmistrzów. Ich magia została wchłonięta przez mury, które zdają się żywić energią żywiołów. Opowieści związane z dawną siedzibą Thiel'Tira mnożą się jak grzyby po deszczu. Większość z nich jest wyssana z palca.

Rzeka Akadi

– nazwę wzięła od gór, z których wybija jej źródło. Akadi okala wyspę na której stoi Maar'Abded, przepływa przez Bór Sandersa, tworząc tam wielkie rozlewiska i wpada do Morza Północnego. Jest wykorzystywana do transportu surowców z kopalń Kadac, a także zapasów żywności z rejonu Zielonych Wzgórz. Przez plemię Nanuk nazywana jest Wielką Matką. Barbarzyńcy co tydzień składają jej symboliczne ofiary z jedzenia (z czego najbardziej cieszą się ryby żyjące w rzece).

Wrzosowe Wzgórza

– miejsce pielgrzymek bajarzy i minstreli. To tutaj Maar miał stworzyć wszystkie znane gatunki zwierząt żyjących na Revek (łącznie z pięcioma mitycznymi stworzeniami – str. 258). Wśród bajecznego, kipiącego życiem krajobrazu, poeci klecą wiersze i piszą sztuki, spędzając noce pod gwieździstym niebem. By nie pożarły ich przy tym jakieś potwory, co pewien czas gildia Trzech Strzał profilaktycznie urządza tam patrole. Potem myśliwi wracają z opowieściami o wielkich potyczkach z potworami, lecz ze znikomymi trofeami. Czymże jest parę zębów ze starego naszyjnika i worek pyłu, który jakoby został po baastach, a tak naprawdę jest popiołem z kominka? Poprawna odpowiedź brzmi: doskonałą pożywką dla bardów, gotowych uwierzyć w każdą historyjkę. Wrzosowe Wzgórza budzą w niektórych uczucie strachu, z powodu opowieści o mrocznym lokatorze Upiornego Zamku, który ma odpowiadać za sporadyczne zaginięcia w tym rejonie.

Zagajnik Thiasa

– miejsce narodzin legendarnego Thiasa zagajnikiem przestało być milenia temu. W ostatnich latach zrobiło się tam wyjątkowo niebezpiecznie, a to wszystko z powodu pojawienia się wyjątkowo podłej odmiany górskich baastów, która nie jest wrażliwa na światło słoneczne (jedyne co z nich pożytku, to złote zęby, które wygrzebać można z pyłu, jaki po nich pozostaje). W sezonie letnim Młotnicy zakładają na obrzeżach lasu obóz szkoleniowy, z którego później wyruszają na rajdy przeciwko potworom. Gdzieś w głębi tej kniei znajdują się pozostałości po pierwszym z grodów Ludu Thiasa.

Zielone Wzgórza

– Zielone Wzgórza to piękne, delikatne wzniesienia. Nie od dziś zakochani mają w zwyczaju wybierać się w tamten rejon, by wśród wysokich traw porastających zbocza przedwcześnie skonsumować swój związek. Na północnym skraju Zielonych Wzgórz rozciąga się ponura panorama Mokradeł Irdenn. Z Cichego Pagórka, na którym ongiś medytował Thiel'Tir, w pogodne dni widać czubek wieży tego Wielkiego Maga. Podnóże Gór Akad spowite jest w dymie pochodzącym z hutniczego zagłębia Lynn. Zachodni skraj to najpiękniejszy skrawek Zielonych Wzgórz, zagospodarowany przez mieszkańców Doliny Aliel. Najniebezpieczniejszy wycinek wzgórz znajduje się na północnym

wschodzie, w okolicy Entrel. Często witają tam bandyci, nastający na majątki kupców zmierzających do Maar'Abded i potwory, które próbują się przeprawić przez Rzekę Akadi.

pis karczm i zajazdów, w których warto się zatrzymać lub być może powinno się unikać. [Co roku aktualizowany przez kapłanów z Klasztoru Jedności pod przewodnictwem Starszego Skryby Albertusa. W roku 920 Merlivius podzielił karczmy na cztero, trzy, dwu i jedno gwiazdkowe. Odwiedzał wszystkie oberże, o których usłyszał w danym mieście. Ponieważ nie sposób jest zawitać do wszystkich karczm w miastach wielkości Maar'Abded, Maaranici biorą przykład z Merliviusa i odwiedzają tylko najpopularniejsze miejsca. O dziwo wiele ze starych gospód, ocenionych w roku wydania oryginału Przewodnika, przetrwała do dziś, wyrabiając sobie po drodze wielką renomę. Nie zmienia to faktu, że część z nich nadal prezentuje sobą niski poziom, co zupełnie nie zraża niewybrednych klientów. - przyp. SE]

Legenda:

***** - oznacza bardzo dobrą karczmę, sławą wśród miejscowych i podróżników, posiadającą unikalna atmosferę. Wachlarz serwowanych w niej dań jest szeroki, strawy są zawsze świeże i smaczne, trunki są najwyższej jakości (gospodarz dba o ich różnorodność, sprowadzając alkohole z najdalszych części Revek). Karczmy czterogwiazdkowe najczęściej oferują komfortowe noclegi, dbają również o bezpieczeństwo klientów.*

**** - oznacza dobrą karczmę, popularną w regionie, trzymającą wysoki poziom świadczonych usług, posiadającą przyjazną atmosferę. Podawane w niej strawy są smaczne, a ich cena nie jest wygórowana. Serwowane trunki zakupione zostały u najlepszych lokalnych producentów. Oferowany nocleg jest wygodny i schludny, a właściciel karczmy ma na uwadze bezpieczeństwo swoich gości.*

*** - ta gospoda to typowy średniak, trafiający w gusta miejscowych klientów. Panująca w niej atmosfera jest przeciętna. Strawy i trunki są na każdą kieszeń, ale nie zachwycają smakiem. Nocleg, o ile oferowany, raczej niczym Cię nie zaskoczy. Jeżeli odwiedzisz karczmę, której nie ma w przedstawionym poniżej spisie, najprawdopodobniej zaliczać się będzie do tej kategorii.*

** - nazwa speluny doskonale oddaje charakter tej oberży. Knajpa ta jest popularna wśród typów spod ciemnej gwiazdy, ludzi którym bliżej do rynsztoku niż do wystawnych salonów. Serwowane tutaj dania w najlepszym wypadku będą jadalne, ponieważ gospodarz nie dość, że nie uzdolniony w sztuce kulinarnej, to jeszcze odgrzewa strawy, których nikt nie zjadł w ciągu ostatniego tygodnia. Trunki są albo wyraźnie rozwodnione, albo wypalają gardło. Oferowany nocleg woła o pomstę do Maara. Najczęściej nie sposób tam zasnąć, z powodu obskurnych warunków i hałasów dobiegających z innych pokoi. W większości jednogwiazdkowych karczm, burdy są na porządku dziennym.*

[N] - ta karczma oferuje nocleg

(Z) – ta karczma prowadzona jest przez zanzeinczyka

(R) – ta karczma prowadzona jest przez rovenianina

*KARCZMY *****

Nazwa:	*Miasto:*	*Właściciel [sprawdzone w 1037r.]:*
Otwarty Zwój [N]	*Maar'Abded*	*Olaf Penan*
Pod Młotem [N]	*Maar'Abded*	*Starszy Młotnik Tom*
Odpoczynek Żeglarza [N]	*Port Numiz*	*Stary Wilk Gregos*
Żar i Kowadło [N]	*Stara Kuźnia*	*Kowal Gebrak*
Zajazd Sary [N]	*Zajazd Sary*	*Sined Thiasus*

*KARCZMY ****

Nazwa:	*Miasto:*	*Właściciel:*
Pod Aniołem [N]	*Bos'Eren*	*Siwa Helena*
Przy Wschodniej Winnicy	*Dolina Aliel*	*Kivu Selerith*
Czarny Koń [N]	*Akand/Stara Kuźnia*	*Konrad Thiasus*
Szary Barbakan	*Port Numiz*	*Czterej Barbakaniarze*
Ostatni Bastion	*Seva'Kan*	*Browarnik Mylok*
W Cieniu Drzew [N]	*Seva'Kan*	*Arin Tamal*
Pod Szczerbarym Kuflem [N]	*Tornveil/Maar'Abded*	*Diuk Garian Tarkevis Thiasus*
Nóż i Strzała	*Zajazd Sary*	*Erast Waleczny (Z)*
Karczma Barania [N]	*Zamek Równowagi*	*Kręgarz Daniel*

KARCZMY **

Nazwa:	*Miasto:*	*Właściciel:*
Pod Mokrą Owcą [N]	*Dolina Aliel*	*Kivu Selerith*
Pod Dłutem	*Maar'Abded*	*Stary Rzeźbiarz (R)*
Smoczy Ząb [N]	*Maar'Abded*	*Vela Vilo*
Trupia Czaszka [N]	*Port Numiz*	*Bosman Krauze*
Pod Wielką Rybą [N]	*Ravenir*	*Lak Tyn*
Pod Szklanym Okiem [N]	*Stara Kuźnia*	*Kuternoga Billpo*
Pod Sierpem [N]	*Tornveil*	*Brat Herbert*
Topornik [N]	*Zajazd Sary*	*Topornik Linger*
Leśne Zacisze	*Zielone Zacisze*	*Myśliwi Gwiazdy*

SPELUNY *

Nazwa:	*Miasto:*	*Właściciel:*
Srebrny Kilof	*Kopalnie Kadac*	*Kniaź Artean Kregan Kel Ruth*
Na Barce [N]	*Maar'Abded*	*Pirat Nestor*
U Mamuśki [N]	*Maar'Abded*	*Mamuśka Tara (Z)*
Tępa Szabla [N]	*Port Numiz*	*Korsarz Edil*
Pod Świńskim Ryjem	*Seva'Kan*	*Kondi Świniopas*
Złote Żyto [N]	*Spichlerz Wschodni*	*Rolnik Zameves*
Kryształowy Miecz [N]	*Stara Kuźnia*	*- Anonimowy -*
Kłos [N]	*Tornveil*	*Senspar*
Pod Czarnym Kapturem [N]	*Zajazd Sary*	*- Anonimowy -*

Plugastwo Zanzeina w Rivengarcie: Jak już wspomniałem, Zanzein co roku wysyła potwory w podróż do Krainy Śniegu, by zemścić się w ten sposób na Rovenie. Niestety Ziemie Centralne, leżąc pomiędzy zwaśnionymi stronami, cierpią równie poważnie, co Krainy Śniegu. Wiele z potworów zadomawia się w Wortgarcie, stanowiąc realne zagrożenie dla każdego podróżnika. Szczególna uwaga na wielkie lasy. Jeżeli jesteś tylko przejazdem, trzymaj się szlaków! W dzień potwory unikają otwartych przestrzeni i miejsc, gdzie byłyby widoczne. Lubią chować się właśnie w lasach, jaskiniach i ruinach dawnych miast. Ciągną do źródeł magii, zauroczone jej naturą, często atakują bez powodu. Instynkt nakazuje im iść cały czas na wschód, w kierunku Krain Śniegu. Część potworów przełamuje te wewnętrzne podszepty i uprzykrza życie mieszkańcom Ziem Centralnych.

Legendarne osobistości Rivengarthu: W ludzkiej naturze leży plotkowanie o osobach, których tak naprawdę nie znamy, bądź rozpamiętywanie dokonań wielkich ludzi, o których usłyszeliśmy w barwnych opowieściach. Warto znać historię niektórych legendarnych osobistości, by zyskać zaufanie w lokalnych organizacjach lub by mieć o czym porozmawiać w karczmie, dla czystego zabicia czasu. W dziale tym wymienię zarówno bohaterów, których żywot dawno temu zgasł, jak i dusze, które nadal żyją wśród nas.

Thias (ok. 1080 P.Z. – 990 P.Z.) – założyciel Rodu Thiasus, dzielny wojownik i przywódca. Udało mu się utworzyć chwiejną koalicję z plemionami Selerith i Kel Ruth, następnie podczas zwycięskiej rebelii obalić rządy Imperium Tarkaru. Ponieważ Maar pozostał obojętny na losy antycznego państwa, utrzymuje się, że bóstwo nie wywierało szczególnego wpływu na żywot Thiasa (nie uważa się go za wybrańca). To tylko potęguje wrażenie, że Thias musiał być człowiekiem wyjątkowym, skoro bez pomocy sił nadprzyrodzonych dokonał tak wielkich rzeczy. Po zwycięstwie w Bitwie Pod Obliv, Thias starał się utrzymać sojusz z pozostałymi plemionami. Ich przywódcy byli jednak zbyt chciwi, by równo dzielić się władzą. Jaszczur Selerith postanowił zakończyć współpracę w bardzo nieelegancki sposób, uśmiercając starego Thiasa, który osiągnął nadzwyczajny wiek stu lat. Choć wynik nieuczciwego pojedynku zdawał się być z góry przesądzony, smok niemalże się przeliczył. Pomimo sędziwego wieku, Thias nie zapomniał, jak włada się toporem (jego magiczny oręż miał dodawać mu sił witalnych). Przed śmiercią zadał Selerithowi kilka poważnych ran, po czym sam padł pod ciężarem ogromnej smoczej łapy. Po jego odejściu, młode państwo borykało się z wieloma problemami. Syn Thiasa, mianowany przez niego pierwszym Wielkim Diukiem, postarał się, by legenda jego ojca

pozostała w ludzkich sercach na wieki. Poeci do dziś rozsławiają czyny Thiasa, czasem dopisując do jego biografii zbyt wiele wydumanych zasług.

Kadac Paladin (251 - 348) – założyciel zakonu Młotników, pierwszy Wielki Mistrz. Wywodził się ze starej rodziny górniczej. W wieku szesnastu lat doznał objawienia, porzucił dotychczasową pracę i zajął się wypełnianiem świętej misji. Przez pięć lat podróżował po Ziemiach Centralnych w poszukiwaniu godnych siebie towarzyszy broni. Wzorując się na dokonaniach dawnych Rycerzy Świątynnych, po otrzymaniu przyzwolenia Najwyższego Kapłana Maara, założył zakon Młotników (282). Spisał Kodex'Paladin, przegonił troglodytów z twierdzy Sevilan i położył kamień węgielny pod budowę Zamku Równowagi. Na jego cześć, kopalnie w Górach Akad nazwano od jego imienia. Z kolei rycerzy służących bóstwom nazywa się od jego nazwiska - paladynami. Niektórzy twierdzą, że dożył wieku 97 lat, ponieważ przez pewien czas był Czempionem Maara i nosił w piersi kryształowe serce.

[Dodane przez SE]

Merlivius Oświecony (736 – 924 - ostatnio widziany) – autor tego Przewodnika, wybraniec Maara, Wielki Mag, współzałożyciel Strażników Wiedzy, a przede wszystkim niezłomny podróżnik. Mentorem Merliviusa był Wielki Mag Cyrus, który przekazał podopiecznemu nie tylko swoją wiedzę, ale i majątek w postaci ziemi, kosztowności i zbioru cennych ksiąg i zwojów. Na początku IX wieku Merlivius stał się kolejnym Oświeconym przez Maara (zmienił się w istotę magiczną i przestał się starzeć). W roku 808 doprowadził do zjednoczenia Wielkich Magów Wortgarthu i założenia gildii Strażników Wiedzy. Po zniszczeniu pierwszej Akademii Strażników (894) Merlivius rozpoczął poszukiwania odpowiedniego miejsca na założenie nowej placówki szkoleniowej. W ciągu trzech lat przemierzył Stary Kontynent wzdłuż i wszerz, spotykając na swej drodze wiele ciekawych osobistości, od nobliwych rovenian, po bezwzględnych władców Elemgarthu. Po zakończeniu wielkiej wędrówki Merlivius osiedlił się na stałe w Maar'Abded, gdzie rozpoczął budowę Kolegium Strażników Wiedzy. W międzyczasie zajął się też pisaniem Przewodnika Po Revek (wydany w 920 roku). Po raz ostatni Merlivius widziany był w Złotym Klifie, na pokładzie „Kraba Błotnego". Statek wypłynął w rejs do Portu Katax 22 października 924 roku i nigdy nie dotarł do celu. Podejrzewa się, że mag dokonał swojego żywota podczas Sztormu Stulecia, który na początku listopada nawiedził Morze Południowe. Krnąbrni sztukmistrzowie do dziś uważają, że Merliviusa zgubiło zamiłowanie do podróżowania w konwencjonalny sposób.

[Dodane przez SSA]

Salfyr Rethangus (ur. 797) – Wielki Mag, pełniący funkcję Mistrza Magii Strażników Wiedzy w Rivengarcie, a także obecny zarządca Falas'Theiron, będący dawnym uczniem Medegorna Bystrego i kolejnym z linii sukcesorów Nalama Szczerozłotego. Jak na 240 latka trzyma się nadzwyczaj dobrze. Choć jest uważany za dobrodusznego i raczej spolegliwego czarodzieja, należy przypomnieć, że to zagorzały przeciwnik czarnej magii i to w dużej mierze dzięki niemu w Królestwie Maara nie panoszą się czarnoksiężnicy. Choć zdawało się, że wyszkolił sobie godnego następcę (miał nim być Elangelis Intus – str. 77) jego uczeń został poproszony przez Strażników Wiedzy o zajęcie miejsca tragicznie zmarłego Wielkiego Maga Desmera z Elmyrtanisu. Teraz Salfyr zdaje się szukać ucznia od niechcenia, zupełnie jakby sam nie wierzył, że znajdzie się jeszcze ktoś, kto sprosta jego wygórowanym oczekiwaniom.

Renard II Thiasus (ur. 976) – obecny Król Przymierza, wywodzący się z rodziny Ilsor. W młodości brał udział w niebezpiecznych wyprawach w głąb Puszczy Kelebrin. Był kilkakrotnie ranny, dwa razy bliski śmierci (raz z powodu ukąszenia przez wynaturzacza, raz po ciężkiej bitwie z grupą diabląt erri). W wieku dziewiętnastu lat został mianowany Wielkim Diukiem Rodu Thiasus. Trzy lata później, podczas Obrządku w Omszałym Głazie, sam Maar wybrał go na Króla Przymierza (drugie błogosławieństwo otrzymał nieżyjący już kandydat Kel Ruth, Wielki Kniaź Lukas, trzecie błogosławieństwo otrzymał Wielki Książę Ragnar Selerith). Jest mądrym i sprawiedliwym władcą. Rozumie problemy wojskowych oraz bolączki kupców i rzemieślników. Respektuje wolę Wielkich Książąt i stara się nie ingerować w ich politykę, gdy to tylko możliwe. Członkowie Rodów Zjednoczonych Księstw po cichu nazywają go Szarym Lisem. Szarym, bo jego głowę zdobią siwe włosy, lisem, bo znany jest jako sprytny rozjemca, który stosuje niekonwencjonalne, ale skuteczne metody, by zapobiegać kryzysom w Królestwie. W roku 1036 obchodził swe sześćdziesiąte urodziny.

Fernard Ilsor Thiasus (ur. 1010) – to syn Króla Renarda II i Księżnej Cyntii Ilsor Thiasus. Obecny Majordomus, (najwyższy namiestnik, zarządca Maar'Abded, naczelnik straży książęcej), lojalny sługa tragicznie zmarłego Wielkiego Diuka Marhartusa, tymczasowo pełniący funkcję Hospodara Rivengarthu. Odziedziczył wiele cech po ojcu, co predysponuje go do objęcia tronu. Jedyną wadą Fernarda jest jego słabe serce i nie mowa tu o słabości fizycznej.

Majordomus ma problemy z ustatkowaniem swoich uczuć. Ostatnio głośno zrobiło się o jego romansie z córką Diuka Tilador, Suzaną oraz jednoczesnym flircie z młodą Hrabiną Tamarą Kregan, z Rodu Kel Ruth. W chwili obecnej Fernard zmuszony jest zapanować nad nieładem, który jest wynikiem niespodziewanej śmierci władcy, oraz przygotować ceremonię elekcji, w której prawdopodobnie sam weźmie udział, jako kandydat rodziny Ilsor.

Lidia Thiasus (ur. 1012) – powszechnie znana jako Pani Inspektor, której słodka i delikatna uroda zmyliła niejednego przestępcę. Cztery lata temu, jako początkująca strażniczka miejska, Lidia odkryła prawdziwą tożsamość dwóch królewskich doradców, którzy okazali się być tymoryckimi szpiegami. W nagrodę za to osiągnięcie, Król Renard II przyłączył Lidię do straży królewskiej, a Majordomus Fernard przyjął ją do Rodu Thiasus i podarował piękny dom w Maar'Abded. Dziś Lidia rozwiązuje sprawy, które intrygują samego Króla, a także pomaga w udowodnianiu winy osobom sądzonym przez władcę za domniemane zbrodnie. Ostatnio głośno zrobiło się o otwartej rywalizacji, toczącej się pomiędzy Lidią, a innym znanym sługą królewskim, Horacym Kel Ruth. Oboje pretendują do tytułu najbłyskotliwszego detektywa Zjednoczonych Księstw i najbardziej skutecznego Strażnika Purpury.

Firhelm IV Przeklęty (ur. 1013) – to powszechnie szanowana osobistość świata rycerskiego, Młotnik o randze Kręgarza. Jego przydomek związany jest z wyraźnym pechem, jaki prześladuje go od dzieciństwa. Gdy miał dwanaście lat, wygłodniałe baasty zabiły mu najbliższą rodzinę: matkę, ojca, trzech braci, Firhlema I, II i III oraz siostrę Firhelminę (najwyraźniej rodzice nie mieli pomysłu na imiona). Po tej tragedii chłopak trafił pod opiekę sióstr Nathianek, które wysłały go na szkolenie do Zamku Równowagi. Tam Firhelm odkrył swoje prawdziwe powołanie. Jego wiara stała się tarczą, która częściowo chroni go przed nieszczęśliwymi wypadkami. Dzięki mnożącym się zasługom, blisko mu do awansu na chwalebnego Egzekutora. Na przeszkodzie stoi jego frywolny charakter oraz słynne już zamiłowanie do biesiad. Firhelm podróżuje po Królestwie w towarzystwie innego paladyna, przyjaciela z młodzieńczych lat, Aerama Dasta. Razem tworzą wspaniały duet wojowników, dumę Młotników i jednocześnie spory kłopot dla niektórych ortodoksyjnych członków zakonu, którzy nie są w stanie zdzierżyć metod działania tej dwójki.

Gildie i organizacje

Rządzące frakcje:

Ród Thiasus: Stare familie składające się na Ród Thiasus sprawnie zarządzają gospodarką Księstwa Centralnego, dopuszczając do przysłowiowego 'koryta' tylko największe kompanie handlowe i bractwa kupieckie, wewnątrz których i tak posiadają własnych przedstawicieli. W kryzysowych czasach rządzące rodziny niemalże jednomyślnie podejmują ważne decyzje, kłócąc się jednak w przypadku wielu trywialnych spraw. Jak w każdym rodzie i tutaj dochodzi do przykrych incydentów, intryg i spisków. Mimo to szlachetna krew przelewana jest rzadko, a większość sporów rozwiązuje Wielki Diuk, do którego należy obowiązek wysłuchiwania skarg i wydawania osądów. Gdy podczas zgromadzeń w Zamku Thiasa przywódcy rodzin osiągają kompromis, władca przyjmuje ich wspólne propozycje, najczęściej dotyczące zmiany przestarzałych praw.

Adenard – w roku 303 P.Z. uchwalona została Wielka Konstytucja Rodu Thiasus, w której nadzór nad wydobyciem złota powierzono Skarbnikowi Rodu (w tarkarskim „adenard" to „skarbnik"). Na przestrzeni lat rodziny kolejnych skarbników urosły w siłę. Ich członkowie lubili przebywać w swoim towarzystwie, co sprzyjało powstawaniu małżeństw. Adenardowie nie są obecnie największą ze starych familii lecz pozostają bardzo wpływowi. Choć bywają oskarżani o oszukiwanie w raportach wydobycia, dotychczas żadne winy nie zostały im udowodnione. Nie wszyscy Adenardowie są zaangażowani w nadzór wydobycia złota. Tak naprawdę tylko wybrańcy mają dostęp do tej dziedziny, reszta zajmuje się prowadzeniem prywatnych interesów. Adenardowie przyjaźnią się z Meradynami, chłodne stosunki łączą ich z Ilsorami, których uważają za nadętych bufonów.
Miasto rodzinne: Maar'Abded
Motto: „Nie wszystko złoto, co się świeci"
Zamek Adenard – pomiędzy Entrel, a Maar'Abded, na skraju Zielonych Wzgórz.
Obecnie głową rodziny jest: Diuk Egart Adenard Thiasus

Karlster – to rodzina z długimi żeglarskimi tradycjami („Karlster" to po tarkarsku „marynarz"). Najznamienitsi Karlsterowie noszą wysokie rangi w Królewskiej Flocie, są dobrze sytuowanymi członkami kompanii handlowych (pośredniczą w eksporcie kruszców i żywności) i to najczęściej z nich Król obiera jednego z Lordów Gubernatorów Złotego Klifu. To bardzo majętna familia. W jej posiadaniu znajduje się m.in. słynna stocznia w Porcie Numiz, w której powstają największe jednostki, jakie pływają po Morzu Południowym. Karlsterowie są krytykowani za słabe zainteresowanie problemami wewnętrznymi Księstwa Centralnego. Zazwyczaj nie przejmują się kryzysami na lądzie,

dopóki te nie odbijają się echem na morskim handlu. Są cenieni przez resztę starych familii za bezkonfliktowość, co nie znaczy, że nie potrafią postawić na swoim. Powiadają, że wyprowadzenie z równowagi Karlstera jest trudne, a wygranie z nim pojedynku na rapiery niemożliwe.
Miasto rodzinne: Port Numiz
Motto: „Rób, co uważasz i uważaj, co robisz"
Zamek Karlster – na północny zachód od Portu Numiz (głównym szlakiem handlowym), w połowie drogi do Bos'Eren.
Obecnie głową rodziny jest: Diuk Dariel Karlster Thiasus

Ilsor – w poczet tej rodziny wchodzą najjaśniejsze osobistości Rodu Thiasus (w tarkarskim „ilsor" to „szlachcic"). Z Ilsorów wywodzi się wielu Królów i Wielkich Diuków [w tym Król Renard II - przyp. SSA]. Nie jest do końca prawdą, że rodzina ta żyje na samych przywilejach. Ilsorzy to mecenasi sztuki. Pomagają utalentowanym artystom rozwijać skrzydła, organizują festyny w Starej Kuźni i prowadzą teatr „Elektrum" w Maar'Abded. Ilsorzy od lat toczą cichą wojnę z Adenardami, którzy kiedyś publicznie im ubliżali. Póki co obie rodziny prześcigają się w urządzaniu bogatych uczt i widowiskowych turniejów, które są czymś w rodzaju pokazu siły gospodarzy. Pozostałe stare familie uważnie obserwują te przepychanki, albowiem historia pokazuje, że tak długo pielęgnowane animozje potrafią jedynie przeradzać się w poważniejsze konflikty.
Miasto rodzinne: Stara Kuźnia
Motto: „Ilsorowie zawsze wiedzą najlepiej"
Zamek Ilsor – na północ od Klasztoru Jedności, niedaleko wybrzeża.
Obecnie głową rodziny jest: Księżna Cyntia Ilsor Thiasus (małżonka Króla Renarda II, matka Majordomusa Fernarda)

Meradyn – Meradynowie nadzorują dla Rodu Thiasus wydobycie srebra. Ten podatny na umagicznienie kruszec przyniósł rodzinie nazwę (dawniej na srebrniki mówiono „meradyn"). Familia czerpie niemałe zyski z samego nadzoru, lecz nie wszyscy jej członkowie zajmują się tą dziedziną. Wielu Meradynów na okazyjnych warunkach dzierżawi ziemie od Wielkiego Diuka, na których później ich wasale uprawiają rolę. Czerpią z tego czysty zysk, albowiem lenno jakie otrzymują, jest wyższe od wynegocjowanej dzierżawy. Powszechnie wiadomo, że nie przepadają za Kreganami z Rodu Kel Ruth, traktując ich jak intruzów na tych ziemiach, ale to Tarkevisów szczerze nienawidzą. Historia waśni pomiędzy tymi dwiema familiami naznaczona jest licznymi intrygami i krwią przelaną po obu stronach.
Miasto rodzinne: Lynn
Motto: „Lepsze srebro w garści, niż złoto w czyjejś obietnicy"
Zamek Meradyn – na wschód od Lynn, nad Rzeką Akadi.
Obecnie głową rodziny jest: Diuk Lantras Meradyn Thiasus

Tilador – Tiladorów porównać można do wojowniczych familii Rodu Selerith (w starotarkarskim „tilador" to „strażnik"). Z rodziny Tilador wywodzą się wspaniali wojownicy, wybitni stratedzy, oficerowie Królewskiej Floty i straży, a także zasłużeni Młotnicy. Gdy tylko wybucha kolejna wojna z zanzeinczykami, Tiladorowie wysyłają na pomoc Selerithom swoich synów, przez co w Alantyrze przedstawiciele tej rodziny są bardzo szanowani i zawsze ciepło przyjmowani. Niezainteresowani wojowaniem Tiladorzy prowadzą ciekawe życie wędrownych kupców. Zajmują się handlem dobrami luksusowymi, najczęściej biżuterią i drogimi alkoholami. Tiladorzy to w dużej mierze zatwardziali konserwatyści, niepoprawni patrioci i zagorzali rojaliści. Jako zwolennicy starego porządku, są znani z hucznych protestów przeciw zmianom przestarzałych praw, które uważają za sprawiedliwe i sprawdzone. Niejeden Wielki Diuk musiał się nieźle natrudzić, by przekonać ich do zmiany zdania - niejeden też dał za wygraną.
Miasto rodzinne: Akand
Motto: „Na straży ojczyzny, honoru i wiary"
Zamek Tilador – na północ od Akand, przy samym wybrzeżu.
Obecnie głową rodziny jest: Diuk Gallus Tilador Thiasus

Tarkevis – rodzina ta wywodzi się z elit Rodu Tarkar, które po upadku Obliv zasymilowały się z barbarzyńskimi zwycięzcami. Tarkevisowie przypisują sobie zasługę ucywilizowania Thiasa i jego potomków. Po rozpadzie Imperium pomogli ogarnąć organizacyjny chaos, za co zostali wynagrodzeni ziemią i tytułami. Przez kolejne wieki rodzina ta zdołała wyrobić sobie pewną pozycję w Księstwie Centralnym. Dziś zajmuje się nadzorem wydobycia rudy miedzi dla Rodu Thiasus. Wielu Tarkevisów handluje też żywnością. Jej oryginalna nazwa to Tarkar'Evis („wywodzący się z Tarkaru"). W związku z modą na odświeżanie antycznej historii, Tarkevisom przypadł dodatkowy prestiż, dzięki korzeniom drzewa genealogicznego sięgającym aż do Cesarza Antezjusza IV. Tarkevisowie nie lubią się z Meradynami. Ich sprzeczki najczęściej przenoszą się na forum Górniczej Rady Nadzorczej, gdzie obie familie przerzucają się oskarżeniami o matactwa w raportach wydobycia. Zagorzali przeciwnicy Tarkevisów twierdzą, że rodzina ta od wieków przygotowuje się do przeprowadzenia wielkiego przewrotu, obalenia władzy królewskiej i odbudowania Imperium Tarkaru, na czele którego zasiadłby nowy Cesarz – oczywiście pochodządzy z rodziny Tarkevisów.
Miasto rodzinne: Maar'Abded

Motto: „Kto zadziera z Tarkevisami, ten krótko żyje"
Zamek Tarkevis – na skraju Boru Sandersa, trakt do Fendwort.
Obecnie głową rodziny jest: Diuk Garian Tarkevis Thiasus

Przedstawiciele prawa:

Straż Wiejska (straż cywilna) – według starego rozporządzenia Króla Edyna I w każdej, nawet najmniejszej osadzie powinien znajdować się przedstawiciel prawa. W malutkich wsiach, liczących do trzydziestu mieszkańców, takim stróżem prawa jest sam Sołtys. W osadach liczących ponad pięćdziesiąt dusz Sołtys zobowiązany jest opłacać kilku etatowych pomocników, pełniących funkcję cywilnych służb porządkowych. Z praktyki wiem, że ci strażnicy przypominają często opasłe świnie, bardziej nadające się na szynkę, niż na ramię sprawiedliwości. Mimo to chwali się, że w każdej zapyziałej wsi na słowa „łapać złodzieja" istnieje duża szansa, że ktoś zareaguje.
***Z**naki rozpoznawcze – strażnicy wiejscy przeważnie przepasani są kolorowymi płachtami. Przy boku noszą wysłużoną broń białą, której używają w ostateczności. Do unieszkodliwiania rzezimieszków używają drewnianych pałek, by nie dać im prawa do obrony własnej.*

Straż Miejska (milicja gminna) – każda osada posiadająca prawa miejskie zobowiązana jest utrzymywać przynajmniej pięćdziesięciu strażników na każde pięćset mieszkańców. Do straży miejskiej przyjmowany jest każdy silny i zdrowy ochotnik, będący pomiędzy szesnastym, a trzydziestym rokiem życia. Rekruci przechodzą obowiązkowe szkolenie, które uwzględnia zarówno testy wytrzymałościowe, jak i naukę kodeksu karnego. Na ogół chętnych jest więcej niż wolnych miejsc. Największe gminy chronione są przez tysiące strażników. W niektórych miastach istnieją specjalne oddziały dochodzeniowe, które zajmują się szukaniem śladów poważniejszych przestępstw, takich jak morderstwa. W każdej gminie poczynaniami straży miejskiej kieruje Szeryf, który pełni także funkcję głównego sędziego. Szeryf odpowiada przed burmistrzem, ponieważ to zarządca miasta wypłaca żołd strażnikom (za pieniądze podatników). W razie wojny milicje gminne stają się ważną częścią regularnej armii. Podczas mobilizacji Szeryfowie przekazują władzę na ręce wojskowych oficerów. Dzięki miedzianemu patentowi wojskowemu strażnicy miejscy mogą wymierzać sprawiedliwość na terenie całej gminy (często ingerują w sprawy strażników wiejskich) i na traktach łączących gminy.
***R**angi – Pachołek – Szarak – Podporucznik – Porucznik / Inspektor – Kapitan /Nadinspektor – Szeryf*
***Z**naki rozpoznawcze – straż miejska jest przeważnie dobrze wyposażona. Każdy stróż dostaje w przydziale zbroję (skórznię lub kolczugę), miecz i drewnianą pałkę. By wyróżniać się z tłumu, strażnicy noszą kolorowe peleryny lub płachty, zdobione herbem miasta.*
***D**okumenty: patent wojskowy (miedziany)*

Straż Rodowa – prywatne gwardie służące Książętom starych familli i namiestnikom Wielkich Książąt razem składają się na luźną formację, zwaną strażą rodową. W świetle prawa wszyscy strażnicy rodowi są równi. Nie ma wśród nich oficjalnych rang, jedynie umowne stopnie, rozdzielane przez możnowładców. Członkowie każdej straży rodowej legitymują się srebrnym patentem wojskowym, który pozwala im interweniować na terenie całego księstwa (nawet na ziemiach niczyich). Gdy nadużywają swoich praw, ich zapędy temperują strażnicy książęcy, którzy mogą im udzielać reprymend lub tymczasowo pozbawiać ich władzy.
***Z**naki rozpoznawcze – dzięki wysokiemu żołdowi stać ich na dobre uzbrojenie. Noszą peleryny i stroje z herbem familii (prywatna straż Książąt) lub herbem rodu (straż chroniąca zarządców miast).*
***D**okumenty: patent wojskowy (srebrny)*

Straż Książęca (milicja państwowa) – w każdym księstwie istnieją oddziały doborowej straży, które pełnią funkcję milicji państwowej. W skład tych elit wchodzą Książęce Straże Przyboczne, które chronią Wielkich Książąt i ich siedzib i Straże Terytorialne, które działają w terenie. Strażnicy ci mogą dokonywać aresztowań wysoko postawionych członków rodu (na polecenie władców) i wydawać rozkazy przedstawicielom innych straży (poza królewską). Do obowiązków straży książęcej należy m.in. eskortowanie poborców podatkowych do rezydencji niesfornych magnatów, którzy zapominają o płaceniu podatków; prowadzenie najważniejszych śledztw; wymierzanie sprawiedliwości na ziemiach niczyich; przeprowadzanie inspekcji w garnizonach straży miejskiej i namiestniczej straży rodowej.
***R**angi – Książęcy Piechur – Książęcy Obrońca / Książęcy Inspektor – Książęcy Kapitan / Książęcy Nadinspektor*
***Z**naki rozpoznawcze – oba hufce straży książęcej noszą ujednolicone stroje i pancerze, które są natychmiast rozpoznawane przez obywateli danego księstwa. Na ogół noszą też peleryny z wyszywanym herbem rodowym.*
***D**okumenty: patent wojskowy (srebrny)*

Straż Królewska – osobista straż Króla, podlegająca tylko i wyłącznie jego rozkazom. Należą do niej najbardziej zaufani żołnierze i inspektorzy. W skład tej elity wchodzi Gwardia Królewska (straż przyboczna), która zajmuje się całodobową ochroną władcy i Straż Purpury, która zajmuje się misjami specjalnymi, m.in. eskortą królewskich nuncjuszy, dokonywaniem jawnych i tajnych inspekcji, czy prowadzeniem śledztw związanych ze znanymi przestępcami. Złoty patent wojskowy upoważnia ich do wymierzania sprawiedliwości na terenie całego Królestwa Maara. W uzasadnionych przypadkach jej członkowie mają prawo aresztować wysoko postawionych przedstawicieli Rodów Zjednoczonych Księstw. Wybrani Strażnicy Purpury przebywają na stałe poza granicami Księstwa Centralnego, w charakterze królewskich emisariuszy. Raporty pochodzące od tych wysłanników dają Królowi możliwość reagowania na wszelkie problemy, o których Wielcy Książęta nie raczyli go poinformować.
***R**angi – Purpurowy Wartownik/Królewski Inspektor – Purpurowy Rycerz/Królewski Nadinspektor – Kapitan Purpury*
***Z**naki rozpoznawcze – noszą purpurowe peleryny z wyszytym złotą nicią wizerunkiem otwartej lwiej paszczy. Najbogatsi z nich chodzą ciężko i kosztownie uzbrojeni.*
***D**okumenty: patent wojskowy (złoty)*

Armia Księstwa Centralnego: Dzięki Selerithom, którzy w pierwszej kolejności biorą na siebie ewentualne ataki zanzeinczyków, Ród Thiasus nie czuje się zobowiązany do utrzymywania licznej regularnej armii. Lud Smoka ma w zwyczaju mawiać prześmiewczo: „Rivengarth będzie się bronić do ostatniego Seleritha". W razie bezpośredniego ataku na Księstwo Centralne, armia formowana jest ze straży wiejskich, miejskich, rodowych i książęcej. Ród dba więc, by poziom wyszkolenia stróżów prawa był najwyższy na tle pozostałych księstw. Oddziały prawdziwej regularnej Armii Thiasus stacjonują w Forcie Everdorf, w Wolnej Marchii Seva'Kan. W razie wojny z zanzeinczykami, to właśnie zawodowi żołnierze w pierwszej kolejności wysyłani są na pomoc Selerithom. W Rivengarcie preferuje się lekkie i średnie pancerze, natomiast ulubioną bronią tutejszych wojowników są miecze o długich, obosiecznych ostrzach.

Gildie i niezależne frakcje:

Strażnicy Wiedzy – organizacja założona w 808 r. przez Wielkich Magów Wortgarthu (str. 264), z inicjatywy Merliviusa Oświeconego (autora tego Przewodnika). Strażnicy gromadzą informacje o świecie oraz dbają, by pewne stare tajemnice nadal pozostawały tajemnicami i starzały się w spokoju (wychodzą z założenia, że są najbardziej kompetentnymi osobami do przejęcia tego brzemienia na swoje barki). Zadaniem Strażników jest ochrona dorobku myśli ludzkiej. W ich archiwach znajdują się starożytne zwoje i woluminy, zawierające tajemną wiedzę, która to w złych rękach mogłaby zostać wykorzystana do nikczemnych celów. Choć wymagania dotyczące nowych rekrutów są spore, teoretycznie w ich szeregi wstąpić może każdy, bez względu na pochodzenie. Liczą się tylko czyste intencje kandydata, które podczas rekrutacji i awansów sprawdza jeden z przełożonych. Podział wśród strażników jest dość wyraźny. Część z nich koncentruje się na odkrywaniu zapomnianych miejsc i poznawaniu tajemnic tego świata, a część poświęca czas na zgłębianie sekretów magii. Organizacja dzieli się więc na adeptów wiedzy (najliczniejsza grupa) i adeptów magii. Obie grupy są traktowane na równi, ponieważ obie mają dostęp do tych samych zasobów. Różni się wśród nich tylko zastosowanie zdobytej wiedzy. Przy wykonywaniu trudniejszych zadań adepci przydzielani są w pary - poszukiwacz i translator. Poszukiwacze to sprytni wojownicy, raczej niezaznajomieni ze sztuką magiczną. Ich potencjał tkwi w znajomości sekretów starożytnych i wiedzy praktycznej, dotyczącej między innymi pułapek i zabezpieczeń. Przemierzanie ruin dawnych metropolii wiąże się z walką z plugastwem i nieumarłymi, stąd u poszukiwacza umiejętności bojowe są cenione na równi ze znajomością historii. Translator zajmuje się tłumaczeniem tekstów oraz dogadywaniem się z ludnością cywilną. Często na to stanowisko trafiają dobrze zapowiadający się adepci magii. By zostać jednym z nich, należy awansować wśród poziomów wtajemniczeń, które odwzorowują stan wiedzy danego Strażnika. Dopiero czwarty poziom wtajemniczenia otwiera przed adeptem możliwość nauczenia się podstawowych znaków języka run. Całą organizacją dowodzi grono Mistrzów Wiedzy i Mistrzów Magii, którzy co jakiś czas zbierającą się w Maar'Abded, tworząc Radę Mistrzów. Rada powołuje trzy pary Powierników Wiedzy i Magii, z których każdy w razie potrzeby może zastąpić mistrzów swej dziedziny. Mistrzowie i Powiernicy Magii są odpowiedzialni za wykształcenie kolejnego pokolenia nielicznej grupy czarodziejów, którzy w przyszłości mają szansę stać się Wielkimi Magami. Mistrzowie i Powiernicy Wiedzy są przełożonymi adeptów nie zajmujących się czarowaniem. Razem zatwierdzają czyjąś rekrutację oraz decydują w kwestii dalszego szkolenia. Oprócz tego zajmują się wyznaczaniem odpowiednich osób do poszukiwań legendarnych artefaktów. Przykładowo nie wolno im posyłać Strażników o trzecim poziomie wtajemniczenia, po zaginione księgi, które prawdopodobnie zawierają wiedzę o pięć poziomów wyższą. Ludzka ciekawość mogłaby wyrządzić ogromne szkody. Gdyby taki Strażnik postanowił wykorzystać przedwcześnie zdobytą potęgę do własnych celów, czekałoby go wykluczenie z organizacji i wymazanie wiedzy, którą

zdobywał przez lata. Przed każdym ważniejszym zadaniem Powiernicy konsultują się ze swoimi Mistrzami, ewentualnie proszą o zwołanie Rady. System szkolenia w organizacji Strażników Wiedzy opiera się na ciągłej rotacji. Wiosną adepci szkolą się w Maar'Abded. Latem przejmują ich nauczyciele z Taurantii, w Alantyrze. Jesienią adepci wracają do Rivengarthu. Zimą szkolą się w Wieży Merliviusa, w Elmyrtanisie. Rotacja pozwala adeptom poznać nowe miejsca i ludzi, a także spojrzeć na świat z nieco szerszej perspektywy.
[Oto oficjalna lista obecnych Mistrzów i Powierników:
- M.Wiedzy Konrad Selerith, P.Wiedzy Danat, M.Magii Lady Unteria Selerith i P.Magii Dieter – urzędujący w Księstwie Zachodnim;
- M.Wiedzy Lenart, P.Wiedzy Stellos Kel Ruth, M.Magii Salfyr Rethangus i P.Magii Morvan Tal - urzędujący w Księstwie Centralnym;
- M.Wiedzy Egorn Thiasus, P.Wiedzy Zaquain, M.Magii Elangelis Intus i P.Magii Izabella Kel Ruth - urzędujący w Księstwie Wschodnim - przyp. SSA]
***G**łówna siedziba – Maar'Abded (Dzielnica Wiedzy)*
***L**ista miast, w których organizacja posiada swoje filie:*
Królestwo Maara – Falas'Theiron, Taurantia (Jaśniejąca Wieża), Wieża Merliviusa
***R**angi – Adept (I-III) – Adept Wiedzy/Magii (IV-VI) – Powiernik Wiedzy/Magii (VII-IX) – Mistrz Wiedzy/Magii (X)*
***Z**naki rozpoznawcze – rzadko widywani z symbolem otwartej księgi na ubraniach i pelerynach. Obowiązkowo ten sam symbol noszą na bliźniaczych zapinkach, które pozwalają rozróżniać ich poziomy wtajemniczenia. I poziom – miedziane odznaki; II poziom – miedziane z małym kryształem górskim w środku; III poziom – miedziane z ametystem; IV poziom – srebrne; V poziom – srebrne z górskim kryształem; VI poziom – srebrne z ametystem; VII poziom – złote ze szmaragdem; VIII poziom – złote z rubinem; IX poziom – złote z szafirem; X poziom – złote z brylantem.*
***D**okumenty – patent gildiowy.*

Czarna Tarcza – gildia wojowników, założona około roku pierwszego po Zjednoczeniu przez członków zbuntowanej straży Rodu Thiasus. Rycerze, którzy nie uwierzyli w prawdziwość sojuszu z Selerithami, postanowili czekać na obrzeżach Pól Chwały, będąc cały czas w gotowości do obrony swojej ojczyzny. Przez tysiąc lat bunt nie nastąpił. Od tamtego czasu więzi pomiędzy trzema rodami znacznie się umocniły i nic nie wskazuje na to, by mogły zostać łatwo zerwane. Straż jakimś cudem przetrwała, przekształcając się w gildię najemnych wojowników, najczęściej wrogo nastawionych do Selerithów. W ciągu tego tysiąclecia Czarna Tarcza przeżyła kilkanaście kryzysów. Gildia była dziesięciokrotnie rozwiązywana i ponownie ożywiana (ostatnio zawieszona w roku 813, reaktywowana w roku 901). Mimo nieufnego nastawienia, najemnicy deklarują pełne poparcie dla Króla, który wywodziłby się z Ludu Smoka (mówi się, że to puste słowa, chroniące gildię przed delegalizacją). Czarna Tarcza odpłatnie użycza zbrojnych w celu rozwiązywania wszelakich problemów, nie tylko z potworami, z czego co roku korzysta wiele mniejszych i większych osad, a także bogatych osobistości. Członków Czarnej Tarczy często oskarża się o dokonywanie wymuszeń i służenie co najmniej podejrzanym ludziom. Jako, że zależy im wyłącznie na przetrwaniu, przyjmują najwyższe oferty, bez zbędnego analizowania reputacji pracodawcy. Nie od dziś wiadomo także o ich konflikcie z selericką gildią Taueriuszy. Zachodni najemnicy traktowani są przez Czarną Tarczę jak intruzi na tych ziemiach. Sprzeczki pomiędzy dwoma ugrupowaniami nader często przeradzają się w niebezpieczne walki uliczne i tym podobne ekscesy. [Obecnie Czarna Tarcza przeżywa rozkwit, zakładając nowe filie w Księstwie Wschodnim. - przyp. SSA]
***G**łówna siedziba – Obóz Czarnej Tarczy*
***L**ista miast, w których organizacja posiada swoje filie:*
Królestwo Maara – Seva'Kan, Port Numiz, Zajazd Sary, Stara Kuźnia, Maar'Abded (D.Wojskowa), Keru (D.Strażnicza)
***R**angi – Kot – Zaprzysiężony – Doświadczony – Czarna Tarcza – Generał Czarnej Tarczy*
***Z**naki rozpoznawcze – Najemnicy utożsamiający się z ideologią gildii noszą ciemne zbroje skórzane i okrągłe czarne medaliony, przypominające miniaturowe tarcze.*
***D**okumenty: patent gildiowy.*

Dyliżanse Roderica – to bardzo pomocna gildia, polecana przez podróżników z różnych stron. Założona w roku 800 przez Roderica, szefa małej kompanii handlowej, w ciągu następnych lat otworzyła filie we wszystkich większych miastach Królestwa. Diliżanse Roderica koncentrują się na przewozie osób wraz z ich podręcznym bagażem. Oferowane przez nich usługi podzielone są na dwie klasy, podróżną i szlachecką. Diliżanse klasy podróżnej zabierają od trzech do sześciu pasażerów i kursują wzdłuż Złotego Szlaku (w obie strony) według harmonogramu ustalonego z góry. By zabrać się takim dyliżansem, należy uprzednio wpisać się na listę oczekujących w jednym z oddziałów gildii. Klasa szlachecka, to dyliżanse do wynajęcia, mogące przewieźć od jednej do sześciu osób. Trasę wytycza najemca, pod

warunkiem, że przebiegać będzie ona głównymi szlakami handlowymi. Dyliżanse klasy podróżnej chronione są przez strażników opłacanych przez gildię. W klasie szlacheckiej najemca może zastąpić ich własnymi ochroniarzami.
***G**łówna siedziba – Maar'Abded (Doki Zachodnie)*
***L**ista miast, w których organizacja posiada swoje filie:*
Królestwo Maara – Seva'Kan, Port Numiz, Stara Kuźnia, Keru (D.Towarowa), Omszały Głaz, Korona Glada, Kalvaria (D.Targowa), Taurantia, Dere'Vor, Przystań Diasa (w budowie).
***Z**naki rozpoznawcze – czerwona, trójkątna tarcza, która może znajdować się w miejscu szyldu lub na drzwiach karocy.*

Kościół Maara:

Arpatyni – mnisi z zakonu Arpatynów skupiają się na poznawaniu prawd zawartych w Arpacie, świętej księdze kościoła Maara. Arpatyni zaczytują się w świętych pismach dniami i nocami, ucząc się najważniejszych wersetów na pamięć. Przeważająca liczba członków tego zakonu to doświadczeni skrybowie, którzy razem z Maaranitami powielają teksty liturgiczne i rozpowszechniają je po bibliotekach Starego Kontynentu. Arpatyni odpowiadają też za podstawowe wykształcenie wielu tarkarczyków, ponieważ od pokoleń prowadzą wiejskie szkoły, gdzie uczą pisania i czytania. Choć znani są z konserwatywnych poglądów, nie są skrajnie ortodoksyjni. Nie izolują się na siłę od reszty świata, są pracowici, skrupulatni (wręcz pedantyczni) i pomocni. Nie uważa się ich za kapłanów Maara, ponieważ ich modlitwy nie są zwykle nagradzane przez bóstwo błogosławieństwami. Sami Arpatyni uważają się za pobożnych mnichów i to chyba najtrafniejsze określenie.
***G**łówna siedziba – Klasztor Jedności*
***R**angi - Brat Arpatyn – Starszy Brat Arpatyn – Wielki Edukator – Wielki Znawca Arpatu*
***Z**naki rozpoznawcze – chodzą skromnie ubrani, zwykle noszą brązowe habity przepasane sznurem oraz drewniane medaliony, przedstawiające dąb wyrastający z otwartej księgi.*

Egzorcyści Palącego Znaku – to niewielki ale i silny zakon podlegający bezpośrednio woli Najwyższego Kapłana. Egzorcystów można nazwać kapłanami bojowymi, którzy zamiast prawić kazania, cały czas walczą z siłami wypaczającymi świat. Są specjalnie szkoleni do walki z: czarnoksiężnikami, nieumarłymi, demonami i duszami niegodziwców, którzy opuścili Drugie Piekło podczas Ucieczki Dusz. Egzorcyści posługują się świętym Palącym Znakiem, który wsparty egzorcyzmami odsyła potępione dusze z powrotem do Piekieł i spopiela ciała ludzi praktykujących czarną magię. Członkowie tego zakonu podróżują samotnie lub w parach mistrz-uczeń. Przemierzając Ziemie Centralne, Egzorcyści wypędzają złe duchy, niszczą nieumarłych i krzyżują plany czarnoksiężnikom (czasem dosłownie ich krzyżując i paląc). Ich najgorszymi wrogami są przebiegli opętańcy i lisze zbiegli z Krain Wiecznej Nocy. Do grupy ich zagorzałych przeciwników zaliczają się także przedstawiciele demonicznych kultów i wiedźmy. Elitę zakonu stanowi pięciu Redemptorów. Są to najbardziej doświadczeni kapłani, którzy stoczyli ze złem wiele bitew. Choć to raczej męski zakon, kanon nie zabrania przyjmowania kobiet. Egzorcystów nie ogranicza też celibat, dlatego często zakładają rodziny i szkolą swoje dzieci na godnych następców.
***G**łówna siedziba – Zamek Równowagi*
***R**angi – Skrzące Słowo – Egzorcysta – Strażnik Palącego Znaku – Redemptor*
***Z**naki rozpoznawcze – granatowe ubrania, na szyjach noszą srebrne lub żelazne medaliony z Palącym Znakiem Var (znak runiczny). Ten sam znak mają wytatuowany na wierzchniej stronie obu dłoni. Gdy noszą zbroje i broń, często myleni są z Młotnikami.*

Maaranici – to zakon, którego celem jest krzewienie wiary w Wielkiego Stwórcę wśród społeczeństw Starego Kontynentu. To prawdziwy kler kościoła Maara. Maaranici trzymają się drogi neutralności i drogi środka. Swoje nauki opierają na świętej księdze Arpat. Nie ingerują w politykę rodów tak, jak to czynią Lunaryci w Krainach Wiecznej Nocy, a tym bardziej nie zarządzają Ziemiami Centralnymi tak, jak to czynią Rovenici w Krainach Śniegu. Maaranici zajmują się swoimi sprawami, głównie oświecaniem pospólstwa, przewodnictwem duchowym, organizowaniem świąt i pielgrzymek oraz gromadzeniem świętych pism. Ich skrybowie powielają też zwykłe księgi, przyczyniając się w ten sposób do rozpowszechniania literatury. W ich klasztorach można pobierać bezpłatną naukę czytania i pisania, otrzymać tymczasowe schronienie lub dobrą radę. Maaranici nie są przesadnymi dobroczyńcami, którzy wylegają na ulice miast, by leczyć każdego napotkanego chorego. Bez niespodzianek i w tym przypadku ich podejście jest neutralne. Leczą bardzo wybiórczo. Najczęściej pomagają ludziom, którzy zostali ranni w wyniku starcia z potworami (a te według nauk kościoła nie powinny egzystować w naturze). Maaranici reagują dopiero w przypadku zachwiania równowagi. Na przykład w roku 611, dopiero po pięciu latach suszy i głodu nękających Królestwo, Najwyższy Kapłan odprawił

modlitwy przywracające porządek w naturze. Przełożonymi zakonu Maaranitów są Błogosławieni, odpowiadający bezpośrednio przed Najwyższym Kapłanem. Każdy Błogosławiony kieruje poczynaniami zakonu w księstwie podlegającym jego jurysdykcji. Gdy Boski Pomazaniec umiera, to właśnie Błogosławieni mają największą szansę zająć jego miejsce. Decyzję podejmuje Maar, podczas Rytuału Odejścia w Omszałym Głazie. Niektórzy sądzą, że by zostać członkiem tego zakonu, należy usłyszeć głos Maara. Inni twierdzą, iż podążanie drogą kapłana to w dużej mierze decyzja samego człowieka, oparta na jego silnej wierze i oddaniu. Według Maaranitów prawda jak zwykle leży pośrodku. Maaranici to męski zakon, w którym obowiązują zasady ścisłego, dożywotniego celibatu. Kobiety czujące powołanie dołączają do żeńskiego zakonu Nathianek.
***G**łówna siedziba – Klasztor Jedności*
***R**angi – Adept – Sługa / Skryba – Starszy Kapłan / Starszy Skryba – Wysoki Kapłan – Błogosławiony*
***Z**naki rozpoznawcze – Maaranici najczęściej noszą powłóczyste szaty z kapturami i medaliony z symbolem Maara (Zielony Dąb). Słudzy i Starsi Kapłani noszą się na szaro, Skrybowie i Starsi Skrybowie na brązowo, a Wysocy Kapłani ubierają się w błękit. Błogosławieni przywdziewają charakterystyczne, zielone szaty, wyszywane srebrem. Strój o tym samym kroju noszony jest przez Najwyższego Kapłana Maara (białe szaty, wyszywane złotą nicią).*

Młotnicy – zakon pobożnych rycerzy, założony w 282 roku przez pierwszego Wielkiego Mistrza, Kadaca Paladina. Młotnicy mają za zadanie chronić wiernych i kler przed wszelkimi niebezpieczeństwami oraz Króla - w razie wojny lub zagrożenia życia. W ich szeregi wstąpić mogą wyłącznie ludzie silnie wierzący w Maara, czujący powołanie. Kolejnym warunkiem jest dostateczna znajomość prawd zawartych w Arpacie. Zwykle paladynami zostają osoby krzepkie, gotowe do walki z największymi niebezpieczeństwami w imię równowagi na świecie (zarówno mężczyźni jak i kobiety). Ich szkolenie przewiduje posługiwanie się wybranym rodzajem broni (najczęściej ciężkie młoty i buzdygany) oraz przygotowuje do walki z wynaturzonymi stworami, w tym ze znienawidzonymi przez Maara nieumarłymi. Przy zabijaniu tych ostatnich kreatur paladyni ściśle współpracują z Egzorcystami Palącego Znaku. Najbardziej oddani Młotnicy zostają obdarzeni przez bóstwo mocami podobnymi do tych, jakie otrzymują kapłani. Kodex'Paladin (kodeks paladyna) zakazuje im utrzymywania stałych związków, nie obowiązuje ich jednak ścisły celibat. Dopiero po przekroczeniu wieku trzydziestu pięciu lat, paladyn otrzymuje prawo do zakończenia swojej posługi (odejście na emeryturę) i założenia rodziny. Szeregi Młotników opuścić można także w mniej chlubny sposób, tracąc powołanie. Dzieje się tak na skutek decyzji samego paladyna, który nie czuje się na siłach, by dalej wypełniać powierzoną mu misję. O wydaleniu z zakonu czasem decyduje rada składająca się z Egzekutorów. Jej postanowienia może zmieniać Wielki Mistrz, nad którym stoi tylko Najwyższy Kapłan Maara. Jako organizacja tak blisko związana z kościołem Maara, Młotnicy są powszechnie szanowani przez Rody Zjednoczonych Księstw i przez zwykłych obywateli. Złoty patent wojskowy pozwala im wymierzać prawo na obszarze całego Królestwa. Oprócz pełnienia funkcji wędrownych stróżów prawa i łowców potworów, zajmują się eskortą kapłanów i ochroną transportów zmierzających do kościelnych twierdz, świątyń i klasztorów. Młotnicy z Rivengarthu są organizatorami wielkich wypraw na plugastwo i nieumarłych, najczęściej w rejony Mokradeł Irdenn i Puszczy Kelebrin.
***G**łówna siedziba – Zamek Równowagi*
***R**angi – Tłuczek – Młotnik – Starszy Młotnik – Kręgarz – Egzekutor – Wielki Mistrz*
***Z**naki rozpoznawcze – srebrny tatuaż na prawym ramieniu. Najczęściej odziani w ciężkie zbroje, ozdobione herbami zakonu i symbolami Maara. Dzierżą wielkie młoty bojowe, buzdygany, miecze i topory.*
***D**okumenty – patent wojskowy (złoty).*

Nathianki – choć od pojawienia się pierwszej kobiety Maar niejednokrotnie udzielał swoim najgorliwszym wyznawczyniom błogosławieństw, chęć niewiast do służenia w stanie duchowieństwa była przez Najwyższych Kapłanów długo ignorowana. Prawdziwa odwilż nastąpiła dopiero w pierwszych wiekach tego tysiąclecia, gdy na stanowisku przywódcy swojego kościoła Maar osadził kobietę, pochodzącą z poza kręgu kapłanów. W roku 299, podczas Rytuału Odejścia, przełożeni męskich zakonów zostali odrzuceni przez Maara, na rzecz pewnej niewiasty żyjącej w Omszałym Głazie. Pierwsza Najwyższa Kapłanka, Adanaria, najpierw pozwoliła kobietom wstępować w szeregi Egzorcystów i Młotników, a w roku 354 wyraziła zgodę na utworzenie żeńskiego zakonu Nathianek. Na nieszczęście dla zakonnic, posługa Adanarii trwała stosunkowo krótko, a jej męscy następcy powrócili do staroświeckiego podejścia do sprawy. Nathianki żyły przez długi czas zamknięte w skromnych klasztorach, gdzie zajmowały się kopiowaniem świętych tekstów, szyciem ubrań i układaniem pieśni religijnych. Dopiero w roku 644, za zgodą postępowego Najwyższego Kapłana, Nathianki zaczęły wspólnie z Arpatynami nauczać w publicznych szkołach, rozsianych po całym Królestwie. Zakonnice otworzyły też bramy klasztorów dla sierot i osób niedołężnych. W roku 726 wywalczyły sobie prawo do wyruszania na misje - wędrowne Nathianki (Siostry Pątniczki) podróżują zawsze w towarzystwie paladynek (Młotników płci żeńskiej). Ponieważ Nathianki otrzymują od Maara błogosławieństwa, należy je traktować

jako pełnoprawne kapłanki, które na równi z Maaranitami tworzą prawdziwy kler kościoła bóstwa neutralności. Nathianki związane są ślubami czystości, w których mowa o zakazie zaznawania przyjemności cielesnych z mężczyznami. Według niepoprawnych zbereźników oznacza to, że zakonnice mogą obcować z kobietami, co musiało doprowadzić do niejednej orgietki w ich klasztorach. Przywódczynią zakonu jest Wielebna Matka, której moc niewątpliwie dorównuje sile Błogosławionych. W Wortgarcie Nathianki szanowane są za miłosierdzie okazywane potrzebującym. W przeciwieństwie do szorstkich Maaranitów, te kapłanki prezentują cieplejsze podejście do wiernych. Mimo to ich dobrotliwość często przemija z wiekiem. O ile młode Nathianki pełne są zapału i współczucia, to już starsze, bardziej doświadczone zakonnice bywają antypatyczne i zgorzkniałe. Zachowana musi być równowaga, nieprawdaż?

***G**łówna siedziba – Port Numiz (Klasztor Miłosierdzia)*

***R**angi – Pobożna Służka – Siostra Zakonna / Siostra Pątniczka – Matka Przełożona – Wielebna Matka Nathianek*

***Z**naki rozpoznawcze – symbolem zakonu Nathianek jest liść dębu, który wyszywają na habitach i noszą na medalionach. Nathianki starają się skromnie ubierać, by nie prowokować sprośnych myśli u mężczyzn. Zakonnice mieszkające w klasztorach ubierają się na szaro. Wędrowne Siostry Pątniczki noszą powłóczyste szaty pielgrzymów, kryjąc urodziwe oblicza w cieniu wielkich kapturów. Matkę Przełożoną dowolnego klasztoru poznasz po długim warkoczu i charakterystycznym żółtym stroju. Wielebna Matka Nathianek przywdziewa pomarańczowe szaty, wyszywane złotą nicią.*

Skarby regionu

Surowce kopalniane – kompleks kopalń Kadac zapewnia Księstwu Centralnemu dobrobyt. Pod Górami Akad ciągną się m.in. żyły złota, srebra i rudy miedzi, czyli metali potrzebnych do bicia własnej waluty. Bogactwo tych złóż jest tak wielkie, że Ród Thiasus w dużej mierze utrzymuje się z ich eksportu, a z pośredniczenia w transporcie i sprzedaży surowców utrzymują się wielkie i małe kompanie handlowe.

Zbroje i broń – Mistyczni Kowale, pracujący w Starej Kuźni, znają się na wytwarzaniu zbroi i broni, używając do tego mistycznych technik umagiczniania i zaklinania. Ich produkcja opiera się na wykorzystaniu hartowanej stali i srebra. Wytwarzana przez płatnerzy broń i zbroje najczęściej trafiają w ręce przyjezdnych wojowników, którzy wybierają się w długie podróże, byleby móc nabyć mistrzowsko wykonany oręż. Od czasu do czasu specjalne zamówienia w kuźniach składają także władcy Zjednoczonych Księstw. Większe dostawy zasilają wtedy straże i regularne armie.

Żywność – w Księstwie Centralnym tylko leniwy rolnik odczuje głód. Tutejsze rajskie ziemie co roku wydają wspaniałe plony. Blisko połowa terenów będących w posiadaniu Rodu Thiasus nadaje się pod uprawę. Księstwo Centralne nie jest być może tak wyspecjalizowane w sprzedaży żywności, co Księstwo Tymoryttu, radzi sobie jednak dobrze na rynku. Niektóre gospodarstwa, w szczególności te na południu, nastawione są na produkcję żywności dla potrzeb Wysp Morza Południowego i Księstwa Zachodniego.

Ciekawostki

Typ złodzieja z Rivengarthu to wyszkolony kieszonkowiec. Uważaj szczególnie na ulicy, idąc w tłumie ludzi. Złodzieje niespostrzeżenie odcinają wystawione na wierzch sakwy lub ostrożnie opróżniają kieszenie ofiary. Tutejsi doliniarze lubią też okradać pijanych w karczmach. Nigdy nie zasypiaj na krześle! Lepiej wydać sztukę srebra na nocleg, niż wszystkie pieniądze na swoją głupotę.

Cicha wojna z ciemnymi mocami toczy się w Rivengarcie nieprzerwanie od wielu wieków. Sekty demoniczne oddające cześć panom piekielnego podziemia; amatorzy sztuk nekromanckich, bezczeszczący groby i eksperymentujący na ciałach zmarłych; wiedźmy i przyjezdni Lunaryci, potajemnie wzmacniający siłę kultu Zanzeina; to zaledwie kilka z czyraków wykwitających na pięknym obliczu tej krainy. Mroczne incydenty przerywają spokojne życie Thiasów i przypominają im, że walka o ich dusze cały czas trwa i pochłania kolejne ofiary. Zacięty bój ze sługami zła toczą nie tylko Egzorcyści Palącego Znaku i Młotnicy. Po cichu ich zmagania wspierają także Wielcy Magowie i ich adepci, którzy potępiają plugawe praktyki czarnoksiężników wszelkiej maści. Co jakiś czas usłyszeć można o kolejnej rozbitej sekcie, kolejnym potępieńcu odesłanym do piekieł, czy o nekromancie osądzonym i spopielonym przez któregoś z Redemptorów. Oczywiście dotkliwe straty ponosi i druga strona konfliktu. Niejeden sztukmistrz, paladyn czy kapłan zginął, bo wtrącił się w czyjeś ciemne sprawki. Ciężkie klątwy, trucizny, wizyty płatnych zabójców i tresowanych potworów są stałym rekwizytem w tym arcyciekawym przedstawieniu.

Obawy regionu

Nagła śmierć Wielkiego Diuka Marhartusa zasiała niepokój wśród magnaterii. O ile potencjalnym spiskiem nie przejmuje się zwykły chłop pracujący w polu, to już wyżej postawieni przedstawiciele rodu nie przechodzą wobec tego zagrożenia obojętnie. Choć oficjalnie Wielki Diuk zmarł z powodu choroby serca, Thiasi po cichu podejrzewają, że władca mógł zostać otruty. Powstaje pytanie, kto dopuścił się takiego czynu? Czy za śmiercią Marhartusa stoją wrogowie Księstwa Centralnego, czy może sprawcy należy szukać bliżej, wewnątrz Rodu Thiasus? Zdemaskowanie tymoryckich szpiegów na królewskim dworze, rzuciło cień podejrzeń na Wolne Księstwo ale nie wiadomo, czy ten trop jest właściwy. Straże w całym księstwie otrzymały ostatnio specjalne rozkazy, zgodnie z którymi obserwacja podróżnych pochodzących z poza Królestwa ma zostać zwiększona.

Gdy tylko ciało Marhartusa spoczęło w krypcie pod Zamkiem Thiasa, Diukowie starych familii zażądali od Majordomusa natychmiastowego zorganizowania wyborów. Fernard skorzystał ze starego prawa do ogłoszenia żałoby po zmarłym władcy i przełożył elekcję na lato tego roku. Do tego czasu najwyższy namiestnik ma zamiar okiełznać organizacyjny zamęt i przygotować przejęcie władzy przez kolejnego Wielkiego Diuka. Nie jest tajemnicą, że sam Majordomus jest głównym pretendentem do objęcia tronu. Jego głównymi przeciwnikami będą Diukowie Egart Adenard i Garian Tarkevis. Do wyścigu o tron być może stanie też matka Fernarda i żona Króla Renarda II, Księżna Cyntia z rodziny Ilsor. Przedstawiciele pozostałych starych familii raczej nie mogą liczyć na poparcie większości, ale to oni, wraz z wolnymi członkami rodu, zadecydują o wygranej któregoś z kandydatów. Im bliżej wyborów, tym większe obawy Thiasów, że walka o władzę przybierze niespodziewany obrót.

Od ostatniego najazdu Nortgerdu na Rivengarth minęło wiele lat, a kolejny atak staje się coraz bardziej prawdopodobny. Nortgerd skorzystał na zjednoczeniu plemion i zdaje się być silniejszy niż kiedykolwiek. Na razie w wyniku ambicji tamtejszego Wszechwładcy cierpi Księstwo Wschodnie. Północne wybrzeże Rivengarthu jest nieco lepiej strzeżone. Oprócz Zamku Książęcego, północy bronią jeszcze dwa mniejsze zamki, należące do rodzin Ilsor i Tilador. Ród obawia się, że barbarzyńskie plemię Nanuk, żyjące blisko wybrzeża, w każdej chwili może nawiązać współpracę z Nortgerdem i wzmocnić wrogie siły o ponad pięciuset wojowników. Budowa portu w Akand może zachęcić Północny Lud do przeprowadzenia ataku właśnie na tą miejscowość. Obawy Thiasów potwierdzają aertyckie statki, które grasują coraz bliżej wybrzeża.

[Przypadkowo spalona została reszta Przewodnika, a w niej znajdowały się:

- Pełne opisy innych krain Starego Kontynentu, od różnorodnych regionów Wortgarthu, poprzez mroczne Krainy Wiecznej Nocy (Elemgarthu), aż po skute lodem Krainy Śniegu (Ningarth).

- Rozdziały takie jak:

„Na prawo i na lewo" – opisujący prawa obowiązujące w poszczególnych krainach.

„Mowa i pismo" – opisujący języki Starego Kontynentu.

„Religie Revek" – opisujący trzy największe religie, mniejsze kulty; poruszający kwestię zbawienia i wędrówki w zaświaty.

„Sztuki Magiczne" – wyjawiający niektóre z sekretów działania magii w ludzkim wydaniu.

„Mity, legendy i teorie" – w którym znajdują się opisy legendarnych artefaktów i mitycznych miejsc, a także notki dotyczące tajnych elit.

„Historia Starego Kontynentu" – gdzie wyposzczególniono najważniejsze wydarzenia w historii ludzkiego rodzaju...]

Posłowie:

Revek nie ma aspiracji, by być osobnym 'systemem RPG', z własnymi, sztywnymi zasadami gry. Revek nie ma też aspiracji, by być typowym 'settingiem' ustawionym wyłącznie pod rozgrywkę w jednej (istniejącej już) mechanice. W dalekiej przyszłości planowane są darmowe dodatki do różnych mechanik, by każdy mógł grać według zasad, które zna i lubi. Zamierzeniem autora jest, by Revek był postrzegany jako ***świat fantasy****, który jest światem* ***uniwersalnego zastosowania.***

Po pierwsze Przewodnik Po Revek jest książką napisaną ***przez*** *mieszkańca Revek (Merliviusa Oświeconego)* ***dla*** *mieszkańców Revek. To sprawia, że nie zawiera on żadnych odnośników do mistrza gry, czy graczy, ani elementów konkretnej mechaniki, czy wiedzy wykraczającej poza realia tego świata. Otwiera to możliwość zakupu Przewodnika przez drużynę graczy* ***wewnątrz świata*** *i korzystania z niego podczas przygód.*

Po drugie, obraz Revek jest tak naprawdę kształtowany nie przez autora Przewodnika, a przez samego odbiorcę, od którego zależy ***interpretacja i wyobrażenie*** *sobie tego świata w głowie. Choć niektóre opisy mogą wydawać się szczegółowe, pozostawiono w nich wiele niedomówień, które otwierają możliwość dowolnej interpretacji. Legenda wspomniana przez Merliviusa może być prawdziwa, fałszywa lub częściowo zgodna z prawdą, tylko w zależności od Twojej osobistej decyzji. Merlivius mógł też przekłamać rzeczywistość, nie napisać wszystkiego i przemilczeć niektóre sprawy, dla dobra ogółu. Wyłącznie od Ciebie zależy, jakie rozwiązanie uznasz za bardziej interesujące i grywalne.*

Jako mistrz gry możesz dostosować Revek do swoich potrzeb i wyciągnąć z niego to, co według Ciebie jest najlepsze i najciekawsze. Możesz przedstawić każdą lokację i postać w dowolny sposób, w zależności od konwencji, jaka w danej chwili pasuje Tobie i Twoim znajomym. Możesz poprowadzić poważną kampanię, w której poruszysz ważne dylematy moralne, ale możesz też tworzyć beztroskie przygody, pełne humoru i przedniej zabawy. Możesz też mieszać style, albowiem poszczególne krainy Revek oraz wyraźny podział na trzy strony konfliktu (dobro, zło, neutralność), dają ku temu sposobność.

Podsumowując, Revek jest tak różnorodny, jak różnorodni są jego odbiorcy i jest tak bogaty, jak bogata jest Twoja wyobraźnia.

Życzę miłej zabawy! *Wadim Zalewski*

Spis treści:

Przewodnik Po Revek 2
Trochę mitologii 3
Życie na Revek 4
Rasy Starego Kontynentu 6
Plugastwo Zanzeina 13
Opis krain Revek 21
Ziemie Centralne (Wortgarth) 22
Zjednoczone Księstwa Maara (Królestwo Maara) 23
Rivengarth (Księstwo Centralne) 26
Cechy geograficzne 38
Gildie i organizacje 45
Skarby regionu 52
Ciekawostki 52
Obawy regionu 53

Wydana pod patronatem
SERWISU POLTERGEIST
POLTER.PL

♦♦♦

WIELKA PRÓBKA

PRZEWODNIKA PO REVEK

(Utworzona z jego wczesnej wersji)

Wersja do druku (B&W, bezobrazkowa)

♦♦♦

Autor: Wadim 'Ramirez Kel Ruth' Zalewski
Ryciny postaci: **Jakub 'Rumcajs' Mrugowski**
Logo Revek: **Rafał 'Ninetongues' Sadowski**
Wszelkie prawa zastrzeżone - Bydgoszcz
2011-12-16

♦♦♦

Kontakt z autorem: wadim.zalewski@wp.pl
Strona domowa: www.revek.cba.pl