

New RPG Order

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Wężowa Rzeka



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 147
Rozdzielczość...: 2330x3300
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u...: 2007.09.14

Opis:

Podręcznik do gry dzięki któremu możesz poznać najważniejszą rzekę Barsawii oraz żyjących wokół niej i dzięki niej Dawców Imion. W książce znajdziesz szczegółowy opis sześciu aropagoi t' skrangów, portowego miasta Urupa i wielu osad na brzegach Wężowej. Informacje o rzece uzupełniają nowe zasady prowadzenia starć okrętów oraz charakterystyki różnorodnych łodzi.

Info :

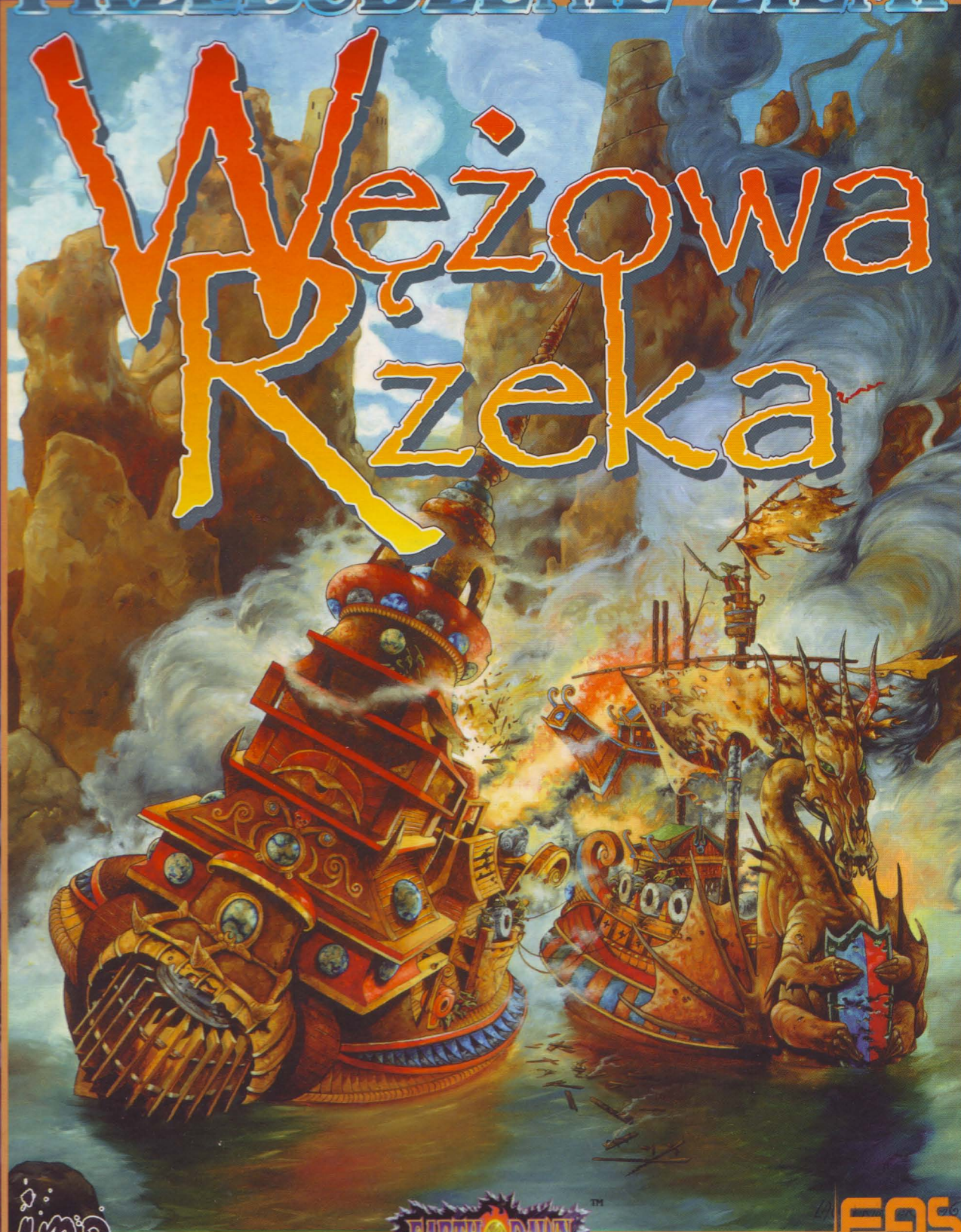
Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

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

EARTHDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI

Wężowa Rzeka

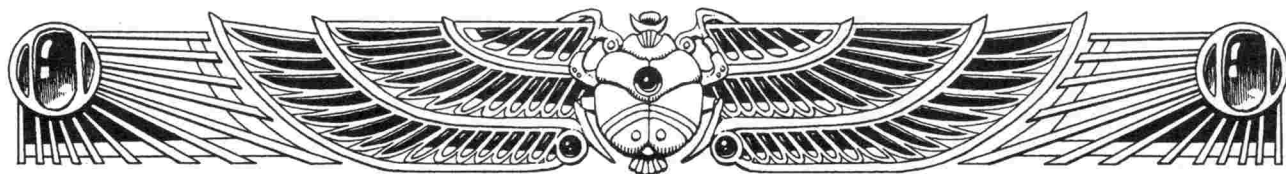


PODRÓŻ PO NAJWAŻNIEJSZEJ RZECIE BARSAWII

Wężowa Rzeka



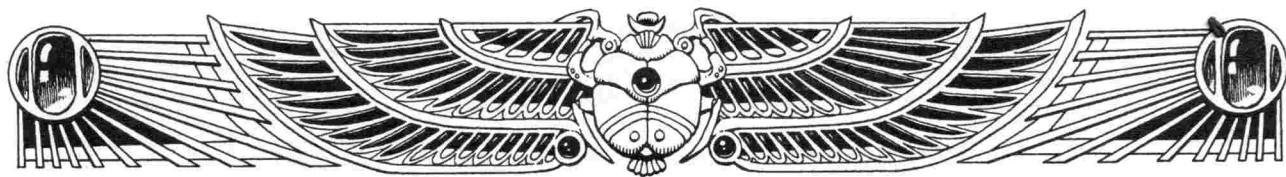
FASA CORPORATION / IMP



SPIS TREŚCI

WSTĘP	4	ŚRODKOWY ODCINEK	62
Cztery dary Upandala: opowieść t'skrangów	4	Dom Syrtis	62
Jak posługiwać się tą książką	6	Historia Domu Syrtis w kronikach	66
WĘŻOWA RZĘKA W PIGULCE	7	Urwiste Miasto Domu Syrtis	67
Geografia Węża	7	<i>Shivalahala</i> Syrtis	70
Polityka i handel na rzece	8	Hierarchia	71
<i>Aropagoi</i> Węża	8	Cele	73
Równowaga sił	10	Szlak pielgrzymek	74
Handel	10	Osady środkowego odcinka	77
Podróże Wężową Rzeką	12	Śpiewająca Ćma	78
Transport	13	<i>Kaer</i> Eidolon	79
Statki atrakcji	13	Słynni kapitanowie i statki ze środkowego odcinka	81
<i>Bakshevas</i>	14	<i>Aemilius Vellunium</i> , kapitan <i>Breetona II</i>	81
Piractwo	15	<i>Breeton II</i>	81
POKUDNIOWY ODCINEK	16	Pancernik	82
Dom K'tenshin	16	Syrtiski pancernik	82
Szesnaście Wież	19	<i>Belit Shustal</i> Syrtis, kapitan <i>Mistrala</i>	82
<i>Niall</i> Domu K'tenshin	19	<i>Mistral</i>	83
<i>Shivalahala</i> K'tenshin	20	PÓŁNOCNY ODCINEK	84
Hierarchia	22	Dom Ishkarat	86
Cele	22	Jezioro Vors	88
Szkoła wojskowa Domu K'tenshin	24	<i>Acharuss</i> , kapitan <i>Gorruusa</i>	89
Dom Henghyoke	25	<i>Gorruus</i>	89
Jezioro Pyros	26	STATKI Z WĘŻOWEJ RZĘKI	90
Dżungla Serwos	27	Cechy statków	90
Flora i fauna Serwos	28	Szybkość	90
Osady w Serwos	30	Manewrowość	90
Tubylicy	31	Siła ognia	90
Tylon	32	Kadłub	92
Powrót Domu T'kambras	33	Uszkodzenia	92
<i>Jedaiyen Westhrall</i> , kapitan <i>Żądyz Asthendar</i>	34	Załoga	92
Travar	35	Podróż statkiem – prędkość i niebezpieczeństwa	92
Okolice Mglistych Bagien	36	Szybkość statku na rzece	92
WIJA	38	Zagrożenia dla żeglugi	93
Dom V'strimon	38	Bitwy morskie	93
Pływające miasto Domu V'strimon	43	Pościg	94
Domy filarów	45	Manewry statków	94
Sześć Wież	46	Wykorzystywanie talentów w bitwach morskich	96
<i>Shivalahala</i> V'strimon	49	Uszkodzenia	96
Hierarchia	50	Naprawa uszkodzeń	96
Cele	51	Konserwacja parostatku	99
Osady na Wiji	52	Opisy statków	100
Urupa	53	Handlowy parostatek t'skrangów	100
Przybywając do Urupy	54	Okręt wojenny <i>aropagoi</i>	101
Sektory Urupy	55	V'strimoński <i>shimoram</i>	102
Fellidra Jer, głowa rady Urupy	59	Iskaracki okręt wojenny	103
Wybrzeże Aras	60	Niezależny statek piracki	104
<i>Masae Seorach</i> i <i>Mallornica</i>	60	<i>Henghyokański</i> maruder	105
<i>Masae Seorach</i>	61	<i>Galera</i> handlowa	106





Galera wojenna	106
Galera z Aras	106
Skawińska barka	106
Żaglowce z Aras	107
Krasnoludzka barka	107
Statek flisacki	108
Prom rzeczny	108
Dreweki (łódź rybacka)	108
Kódź wiosłowa	108
Czółno	108
Bojowe czółno t'skrangów	109
Tratwa bladawców	109
Załoga łodzi	110
FLORA I FAUNA	111
ŻYCIE ROŚLIN	111
Mangrowe węgore	113
Wirolistnik	114
STWORZENIA	115
Homar piaskowy	115
Horror shilagru	115
Inshalata	116
Jub jub	117
Krocniak wodny	118
K'sathra	119
Mózgonózki	119
Olbrzymi pająk	120
Rybka głodomora	121
Rzeczny rumak	122
Shilagru	123
Wydra henghyoke	123
MAGICZNE PRZEDMIOTY I SKARBY	125
Zwykłe przedmioty magiczne	125
Amulety pływania	125
Platynowy naszyjnik Domu Henghyoke	125
Popioły z Kralipur	126
Symbol Plugawej Dłoni	126
Powszechne skarby i przedmioty wątkowe	126
Sieć obrony	126
Sieć wąsata	127
Sztylet Ishkarat	127
Zbroja z wodnego żywiołu	128
Niepowtarzalne skarby	129
Róg siedmiu wichrów	129
Sieć snów	130
INDEKS	131
SŁOWNICZEK	134

WERSJA ORYGINALNA

Tekst	Sean R. Rhoades
Redaktor linii	<i>Earthdawn</i> Louis J. Prosperi
Zespół wydawniczy	Kierownik Donna Ippolito Zastępca kierownika Sharon Turner Mulvihill Asystenci Diane Piron-Gelman, Rob Cruz
Zespół produkcyjny	Kierownik produkcji Jim Nelson Asystent Joel Biske Ilustracja na okładce Jeff Laubenstein Projekt okładki Mark Ernst Ilustracje czarno-białe Janet Aulisio, Kent Burles, John Dollar, Jeff Laubenstein, Larry MacDougal, Mike Nielsen Projekt typograficzny Mark Ernst

WERSJA POLSKA

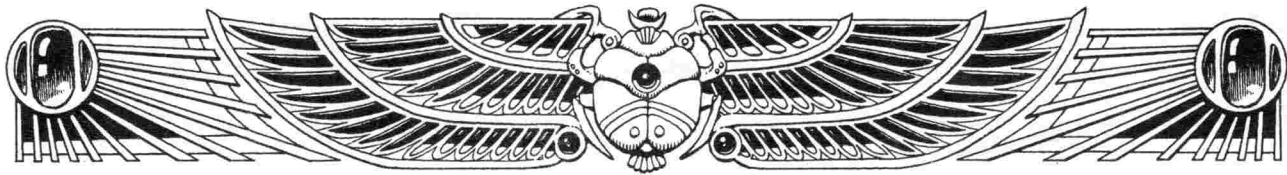
Przekład	Piotr Idzik, Igor Sieradzki
Redakcja	Marcin „Marceli” Laskowski
Korekta	Tomu\$
Redaktor linii	Tomek Kreczmar
Opracowanie grafiki	Jarosław Musiał
Skład i łamanie	Tomek Laisar Fruń
Produkcja	IMP s.c. i Wydawnictwo MAG ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa tel./fax (0-22) 6424545, (0-22) 6428285 e-mail: krzaku@mag.com.pl WWW: www.mag.com.pl

Earthdawn® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp.
Barsaive™ (Barsawia) is trademark of FASA Corp.
Serpent River Sourcebook™ (Wężowa Rzeka)
is trademark of FASA Corp.
Copyright © 1996 FASA Corp.
All right reserved.
Used under licence.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

ISBN 83-87968-76-5





WSTĘP

Wody Wężowej Rzeki są krwią Barsawii.

Sephiria Mons, Trubadurka królowej Alachii z Krwawej Puszczy

T'skrangi mówią o niej Shivoam – Rieczny Smok. Dla krasnoludów z Throalu jest Zhirazkhul Obejmującą. Elfy z Krwawej Puszczy nazywają ją Shilarai – Śpiewająca Woda. Dla barsawiańskich trolli jest Błyszczącą Droga, gdyż z powietrznego statku wygląda jak połyskująca wstęga światła. Od rwących wód Wielkich Katarakt po nieprzeniknione od oparów Mgliste Bagna Wielka Wężowa Rzeką przemierza Barsawie, łącząc odległe osady z całej prowincji. Od zarania dziejów Dawcy Imion żeglowali po niej rybackimi łodziami, statkami handlowymi i wielkimi okrętami wojennymi. A dziś Wężowa Rzeką płynie dodatkowo w sercach i opowieściach mieszkańców Barsawii. Znać ją, znaczy znać Barsawie.

CZTERY DARY UPANDALA: OPÓWIEŚĆ T'SKRANGÓW

T'skrangi ze wszystkich ras Dawców Imion najbardziej związani są z Wężową Rzeką. Dla t'skranga rzeka to życie – źródło pożywienia, utrzymania, schronienie, a nawet boska inspiracja. Prastara opowieść *O czterech darach Upandala* wyjaśnia panowanie t'skrangów nad Wężem. Słyszysz się ją w ich wioskach po dziś dzień, nie zmieniając od chwili pierwszej relacji.

W czasach przed powstaniem Imperium Therańskiego, zanim jeszcze parostatki i wieże t'skrangów pojawiły się na rzece, ich filary żyły na jej brzegach i przemierzały wodne nurty wiosłowymi galerami. Elfy były wówczas wielkim narodem i walczyły z t'skrangami o panowanie na Wężowej.

Tak się złożyło, że Pasja Jasprea obdarzyła jednego z elfich poddanych, głosiciela imieniem Elidar, władzą nad żywiołem drewna. Obdarowany nim elf zbudował nowy rodzaj statku, napędzanego siłą wiatru i energią wspomnianego żywiołu. Powstał okręt był tak szybki, że nawet najlepsze łodzie t'skrangów nie mogły go doścignąć. Elfy obsadziły statki łucznikami oraz zbrojnymi i rozszerzyły granice Elfiego Dworu od Jeziora Vors aż po Jezioro Ban.

W owych dniach wszystkimi t'skrangami rządziła jedna *shivalahala* – Jasnowidząca Syrtis. Była kobietą wielkiej mądrości, a t'skrangi z Wężowej Rzeki strzegły jej niczym elfy swej królowej. Dlatego kiedy elfia flota ją oblegać korytarze Syrtis, niezliczeni, dzielni poddani przybyli bronić czcigodnej przywódczyni. Jednak armada najeźdźców była silna i dobrze wyposażona – wyglądało na to, że obrońcy się poddadzą. Widząc ich smutek, *shivalahala* użyła ogromnej wiedzy i mocy przodków oraz poprosiła Pasję o pomoc dla jej ludu.

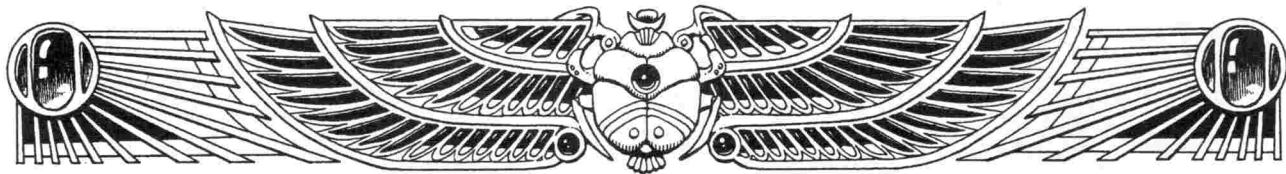
W odpowiedzi pod postacią czterorekiego t'skranga w kowalskim fartuchu objawił jej się Upandal Budowniczy. W prawych rękach trzymał młot i stalowy trójkąt, w lewych zaś puchar i płomień.

– Witaj, o Pasjo, w korytarzach Syrtis, Strażnika Nocy – rzekła *shivalahala*. – Od Jeziora Vors po Jezioro Ban elfy w swych żaglowcach przepędzają mych poddanych znad rzeki. Nasze statki leżą zniszczone na dnie. Nasze wioski opustoszały, a lud stracił nadzieję. Zyskując wielkie dobrodziejstwo na elfy, Jasprea rzuciła klątwę na t'skrangi. Szukamy rady i ratunku, o Upandalu, ty, który położyłeś fundamenty świata.

Pasja spojrzała na kraj i zobaczyła, że sprawy mają się tak, jak to przedstawiła *shivalahala*. Rzekł więc Upandal:







– Zachwiano równowagę życiową na rzece. Niestety nie mogę zniszczyć dzieła Jaspree – to ona ma władzę nad życiem – a przez to nad drewnem i płótnem, które dają elfom siłę. Ja za to mam w swej mocy cztery inne żywioły. Powiedz więc, czego chcesz, Matko Rzecznego Ludu?

Po długim namyśle *shivalahala* rzekła:

– Korytarze Syrtis to duża forteca, ale mych poddanych jest wielu i nie zmieszczą się w niej wszyscy. Jeśli to możliwe, zbuduj im schronienia na rzece, tak aby mogli bronić się przed elfami.

I Upandal rzucił młot, który przeleciał nad wodą. A tam, gdzie dotknął rzeki, z dna powyrastały wielkie, kamienne wieże.

Po dalszym namyśle *shivalahala* powiedziała:

– Mój lud odpocznie bezpiecznie w twierdzach, które wzniosłeś, Upandalu. Stworzymy własne domy na dnie Wielkiej Matki Shivoam. Jednak nasze skrzela nie pozwalają nam żyć pod wodą. Musimy mieć powietrze.

I Upandal sięgnął stalowym trójkątem i obciął połowę wież równo z taflą wody. Rzeka uderzyła o nie z całą siłą i środkiem przepłynęło powietrze.

Shivalahala zastanowiła się po raz kolejny, po czym rzekła:

– Statki elfów wciąż mogą ruszyć przeciw nam, sprowadzić wojnę do naszych wież i znów krew zaleje nasze domy. Musimy mieć fortyfikacje zdolne je powstrzymać.

I Upandal odwrócił puchar w lewej dłoni, a do rzeki wlała się esencja żywiołu wody. Przybrała ona wokół wież kształt raf i kalców zdolnych przebić kadłub każdego statku, który podpłynie zbyt blisko. Były to *refselenika*.

Na koniec *shivalahala* rzekła:

– Wszystko, co zrobiłeś, było mądre, szlachetny Upandalu. Ale co nam z tego przyjdzie, jeżeli t'skrangi będą więźniami stworzonych przez ciebie fortec? Musimy mieć statki zdolne powstrzymać okręty Elidara, byśmy mogli pływać po rzece, gdy zechcemy.

W odpowiedzi Upandal położył ostatnią dłoń na głowie swego głosiciela, T'chaidosa, a widoczny w niej płomień przepłynął do jego umysłu. Natchniony do granic szaleństwa darem Budowniczego T'chaidos skonstruował pierwszy silnik ogniowy i parostatek. Zaopatrzone w nowe wynalazki t'skrangi zbudowały wkrótce flotę i ruszyły na okręty Elidara. A kiedy *K'choss na Erawyrm* – wojna między elfami i t'skrangami – dobiegła końca, t'skrangi były już niekwestionowanymi panami Wężowej Rzeki.

JAK POSŁUGIWAĆ SIĘ TĄ KSIĄŻKĄ

Wężowa Rzeka jest dodatkiem do gry **Earthdawn** – **Przebudzenie Ziemi**, przydatnym zarówno dla graczy jak i Mistrzów Gry. Prezentuje czytelnikom kalejdoskop legend, obyczajów, historii i wiedzy o ludach mieszkających w dorzeczu Węża, ze szczególnym uwzględnieniem panów rzeki, t'skrangów. Gracze mogą wykorzystać ten materiał dla rozwinięcia tła bohaterów i lepszego poznania świata **Earthdawn**. Prowadzącym prezentowane pomysły pomogą w tworzeniu nowych przygód, urealnieniu miejsc akcji i rozszerzeniu zasięgu toczących się kampanii.

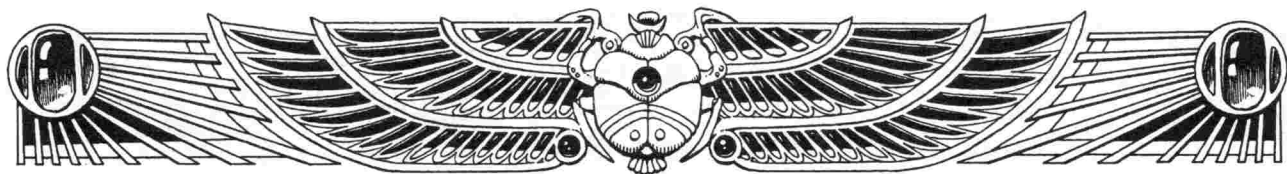
Poza podręcznikiem **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi (PZ)**, korzystającym z naszej książki mogą się przydać dodatki **Mieszkańcy Barsawii** (tom I) i **Księga wiedzy**. Pierwszy dostarcza sporo pomocniczych informacji o t'skrangach i ich związkach z Wężową Rzeką, drugi prezentuje zbiór zasad i wskazówek o rozgrywaniu bitew morskich, które na Węzu i jego dopływach są codziennością.

Książkę zaczyna rozdział **Wężowa Rzeka w pigułce**, pozwalający pokrótce przyrzeć się rzece, otaczającym ją ziemiom, sprawującym na niej władzę domom kupieckim, a także sposobom, w jaki się po niej podróżuje i handluje. Po nim następują rozdziały poświęcone różnym jej odcinkom: południowemu, Wiji, środkowemu i północnemu. W każdym z nich znajdują się szczegółowe opisy rządzących w danym regionie domów, znanych osad i wiosek, sławnych i niesławnych postaci, które bohaterowie mogą napotkać oraz inne ciekawostki.

Ostatnie trzy rozdziały prezentują mechanikę gry i zasady rozgrywania sytuacji, z jakimi można się zetknąć w trakcie przygód na rzece. **Statki z Wężowej Rzeki** przedstawia nowe reguły bitew morskich i statystyki różnych typów okrętów. **Flora i fauna** dostarcza opisów oraz informacji o nieznanach dotąd istotach i niezwykłych roślinach. **Magiczne przedmioty i skarby** prezentuje charakterystyki wielu interesujących przedmiotów, jakie śmiałkowie mogą znaleźć w trakcie przygód.

Ponieważ Wężowa Rzeka i jej główne dopływy tworzą sieć dróg wodnych ponad piętnastotysięcznokilometrowej długości, żaden dodatek nie zdoła w pełni ich opisać. Większość Barsawii to niezbadane odludzie i wspomniany obszar nie stanowi wyjątku. Celem naszego dodatku nie jest więc wypełnienie wszystkich luk, lecz otwarcie drzwi wyobraźni graczy i Mistrza Gry.





WĘŻOWA RZĘKA W PIGULCE

Poniższy rozdział zawiera krótkie informacje na temat geografii terenu, dominujących *aropagoi*, funkcjonowaniu rzeczno-go handlu, jego związkach z polityką oraz podróżach wodnymi szlakami.

GEOGRAFIA WĘŻA

Długa i kręta Wężowa Rzeka płynie przez całą Barsawię od Gór Skolskich na północy aż do Mglistych Bagien na południu. Po drodze zasilają ją liczne dopływy, tworzące sieć wodnych traktów, z jakich od tysięcy lat korzystają podróżnicy i kupcy. Wąż dostarcza też Barsawianom świeżej wody, a jego brzegi kryją najżyźniejsze ziemie prowincji.

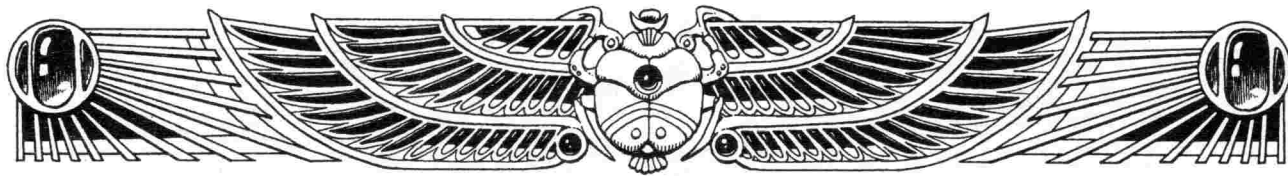
Źródło rzeki leży w niezbadanych górach północno zachodniej Barsawii, za Wielkimi Kataraktami, grupą ponad trzydziestometrowej wysokości wodospadów. Za nimi rzeka jest niezełowna i dlatego dokładne położenie źródła Węża jest nieznanie.

Na północnym odcinku, kilkaset kilometrów na południe od katarakt, Wąż przepływa obok Iopos, siedziby klanu Denairastów, po czym w cieniu Gór Skolskich, domenie izolujących się przymierz trolli, skręca na wschód. Stamtąd płynie do Jeziora Vors, gdzie wznosi się Cytadela Domu Ishkarat, ekspansjonistycznego *aropagoi* t'skrangów, rządzącego w tej części rzeki. Na surowych, dziewiczych ziemiach północnego odcinka oprócz rzadkich odizolowanych osad Dawców Imion nie ma prawie nic.

Na wschód od Jeziora Vors do Węża wpada Śpiewająca Ćma, która oznacza początek środkowego odcinka rzeki. Dalej Wężowa płynie podgórzem Gór Scytyjskich i Kaukaskich, po czym przed Wąwozem Lalai, terenami Urwistego Miasta Domu Syrtis, skręca na południe. Podróżując w tym kierunku, skaliste krajobrazy ustępują powoli bujnym winnicom i coraz liczniejszym rolniczemu wioskom. Zanim rzeka dotrze do północnych brzegów Jeziora Ban, mijamy krasnoludzką osadę Tansiarda i słynne stocznie Denlikyan.

W jeziorze Wężowa zlewa się z Wiją, płynącą z Gór Throalskich do Urupy, wielkiego kupieckiego miasta nad Aras. Jezioro słynie z Pływającego Miasta Domu V'strimon, potężnego *aropagoi* t'skrangów.





Odtąd, na południowym odcinku, rzeka płynie skrajem Serwos na zachód do Jeziora Pyros. Pyros to najmniejsze z Wężowych Jezior i mimo groźnego sąsiedztwa dżungli jego urodzajne brzegi stale przyciągają licznych Dawców Imion. Na zachód od Pyros do Węża wpada Byroza, którą można się dostać do bogatego, kupieckiego miasta Travar na południu. Dalej na zachód z Wężową łączą się jeszcze Serwos i Tylon, po czym uchodzi ona do Mglistych Bagien.

POLITYKA I HANDEL NA RZECIE

Na przestrzeni wieków polityka i handel na rzece zawsze były ze sobą związane. Społeczność t'skrangów od dawna zdominowała obie domeny, tworząc *aropagoi*, wielkie domy handlowe ustalające niemal wszystkie zasady, jakimi muszą poddać się kupcy i podróżni.

Podstawową społeczną, ekonomiczną i polityczną jednostką społeczeństwa t'skrangów jest *niall* czyli filar. Każdy *niall* to duża wspólnota rodzinna, mogąca liczyć nawet i do dwustu członków. Niektóre filary mają swe osady na rzece, jednak częściej dwa lub więcej z nich łączy się, tworząc wioskę. Każda wieś formuje wspólnoty – kupiecką i załogi. Chociaż wiele wiosek t'skrangów to niezależne jednostki ekonomiczne i organizacyjne, większość należy do jednego *aropagoi*, stanowiącego wierzchołek ich władzy na rzece.

W dosłownym tłumaczeniu *aropagoi* znaczy „czcigodny środek”, co odzwierciedla jego kluczowe funkcje – centralnego filaru, bazującego nie tyle na więzach rodzinnych, co na lojalności i szacunku zdobytym w strukturze społecznej. *Arapagoinya*, czyli członkowie centralnego filaru, mogą wybrać lub wskazać osoby, by te przyłączyły się do *arapagoi*. Po przystąpieniu, nowicjusz przyjmuje *g'doinya*, imię używane w głównym filarze. Podczas rytuału *g'doinya* otrzymuje również charakterystyczny symbol danego *aropagoi*. Członek głównego filaru uzyskuje liczne przywileje, włącznie z prawem do oficerskiej służby na jednym z okrętów *aropagoi*. Ponieważ przynależność do *aropagoi* ma dla t'skrangów wielkie znaczenie, nieuprawnione posiadanie symbolu uznawane jest za przestępstwo i karane w przypadku t'skrangów obcięciem ogona, a w przypadku innych ras przedstawicieli amputacją ręki lub nogi.

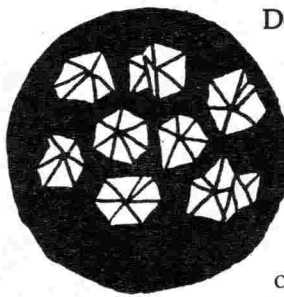
Na czele każdego *aropagoi* stoi *shivalahala*, pełniąc funkcję politycznej, społecznej i duchowej

przywódczyni. *Shivalahala* zachowują pamięć poprzedniczek, a wielu uważa, że posiadają również nadnaturalne moce. Bardzo ważne dla *aropagoi* przywódczyni rzadko opuszczają rodzinne miasta. Większość z nich tworzy rady, których członkowie pomagają w prowadzeniu handlu, polityce i rządach. Zasiadający w nich pochodzą z wielu filarów i wiosek wchodzących w skład *aropagoi*.

Przed wojną therzańską po Wężowej Rzece kursowały parostatki ponad tuzina *aropagoi*. Przez stulecia Wielkie Domy rozrastały się, gdyż nieustające dążenia t'skrangów do supremacji nad handlowymi rywalami zmuszały ich do łączenia się w coraz to większe grupy. Pomimo wysokiego poziomu rozwoju politycznego i ekonomicznego, t'skrangi z Wężowej Rzeki nigdy nie zmanifestowały poczucia tożsamości narodowej, tak jak krasnoludy czy elfy. Stało się tak po części wskutek dużego rozproszenia ich osad, a po trosze w wyniku nieustannej silnej konkurencji między *aropagoi*.

AROPAGOI WĘŻA

Ostatnio w handlu na rzece dominuje sześć *aropagoi* – Domy: K'tenshin, V'strimon, Syrtis, Ishkarat, Henghyoke i T'kambras. Każdy oprócz Domu Henghyoke kontroluje część dorzecza, choć po całym Wężu mogą pływać parostatki wszystkich. Wprawdzie wiele wiosek i osad t'skrangów nie należy formalnie do żadnego z nich, to jednak wszystkie działają w ramach systemu wypracowanego przez *aropagoi*.



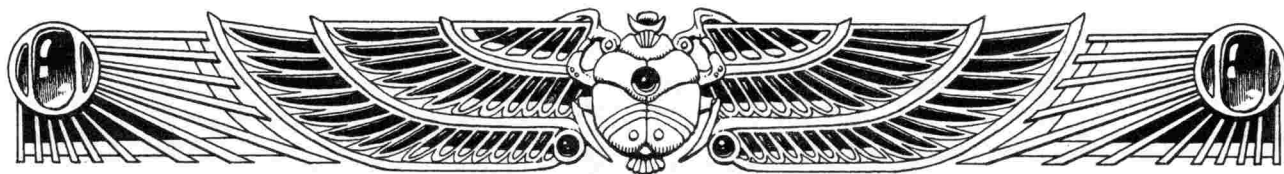
Dom K'tenshin

Dom K'Tenshin, zwany też Domem Dziewięciu Klejnotów, kontroluje południowy odcinek rzeki. Jego symbolem jest dziewięć czerwonych brylantów na złotym tle. *G'doinya* owego *aropagoi* to złoty kolczyk z rubinami, jaki *aropagoinya* noszą w lewym uchu.

Siedzibą *aropagoi* jest wspaniała wioska, położona na Wężowej między rzekami Byroza a Serwos. Wyróżnia ją szesnaście wież, układających się we wzór dziewięciu diamentów.

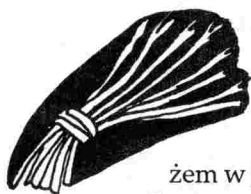
Przed Pogromem Dom K'tenshin należał do sprzymierzeńców Imperium Therańskiego i do dziś zachował bliskie więzy z Theranami i kupieckim miastem





Travar. *Aropagoi* słynie ze szkoły wojskowej, prowadzonej przez *shivalahala* K'tenshin, szanowną adeptkę Wojowniczkę.

Więcej informacji o Domu K'tenshin znajdziesz pod hasłem **Dom K'tenshin** na stronie 16 w rozdziale **Południowy odcinek**.



Dom V'strimon

Dom V'strimon, albo inaczej Dom Trzciny, kontroluje handel na Wiji, uchodzącej do Aras i przecinającej się z Węzłem w Jeziorze Ban. Panuje też na niewielkiej części Wężowej Rzeki po obu stronach jeziora. Symbolem domu jest kępka zielonego sitowia na błękitnym tle. *G'doinya* owego *aropagoi* to bransoleta z trzciny, noszona przez *aropagoi* na prawym nadgarstku, a zachowująca zieleń oraz gęstość do śmierci jej właściciela.

Centralną osadą *aropagoi* jest Pływające Miasto położone na środku Jeziora Ban. Dom V'strimon to bliiski sprzymierzeniec Throalu, Urupy i Domu Syrtis. *Aropagoi* przewodzi *shivalahala* V'strimon, Mistrzini Żywiółów niezwyklego talentu i głosiciela Jaspree.

Więcej informacji o Domu V'strimon znajdziesz pod hasłem **Dom V'strimon** na stronie 38 w rozdziale **Wija**.

Dom Syrtis



Dom Syrtis, czyli Dom Smoczego Księżyca, od wieków rządzi środkowym odcinkiem Węza. Jego symbol to srebrzysty smok na niebieskim tle, a *g'doinya* – srebrny pierścień z kameą w kształcie smoka osadzoną w błękitnym kryształ.

Sercem *aropagoi* jest Urwiste Miasto leżące w Wąwozie Lalai. W celu powstrzymania ekspansji Domu Ishkarat sprzymierzyli się oni ostatnio z elfami z Krwawej Puszczy, choć jedynym wiernym sojusznikiem Syrtisów był dotychczas Dom V'strimon. *Aropagoi* Księżyca przewodzi *shivalahala* Syrtis – Czarodziejka ze względu na swój niezwykły, proroczy dar zwana też „Jasnowidząca”.

Więcej informacji o Domu Syrtis znajdziesz pod hasłem **Dom Syrtis** na stronie 62 w rozdziale **Środkowy odcinek**.



Dom Ishkarat

Dom Ishkarat, zwany też Domem Koła, włada północnym odcinkiem Wężowej Rzeki. Jego symbol to białe łopatkowe koło na szkarłatnym tle, *g'doinya* zaś – rytualny sztylet z czarnego obsydianu.

Siedzibą *aropagoi* jest leżąca w zachodniej części Jeziora Vors wyspa-forteca, znana jako Cytadela Ishkarat. Pragnienie podbojów sprawia, że dom nie ma sprzymierzeńców poza klanem Denairastów z Iopos. Niewiele wiadomo o jego *shivalahala*.

Więcej informacji o Domu Ishkarat znajdziesz pod hasłem **Dom Ishkarat** na stronie 86 w rozdziale **Północny odcinek**.



Dom Henghyoke

Dom Henghyoke – Dom Wydry – to w gruncie rzeczy piracka konfederacja grasująca po całej Wężowej Rzece. Za symbol ma brązową wydrę ze srebrnym jajem w pysku. *G'doinya* owego *aropagoi* to platynowa opaska, noszona przez henghyokańskich *aropagoi* na szyi.

Siedziba *aropagoi* nie jest znana, podobnie jak jego sprzymierzeńcy. *Shivalahala* Henghyoke to ponoć potężna Iluzjonistka, ale nic więcej o niej wiadomo.

Więcej informacji o Domu Henghyoke znajdziesz pod hasłem **Dom Henghyoke** na stronie 25 w rozdziale **Południowy odcinek**.



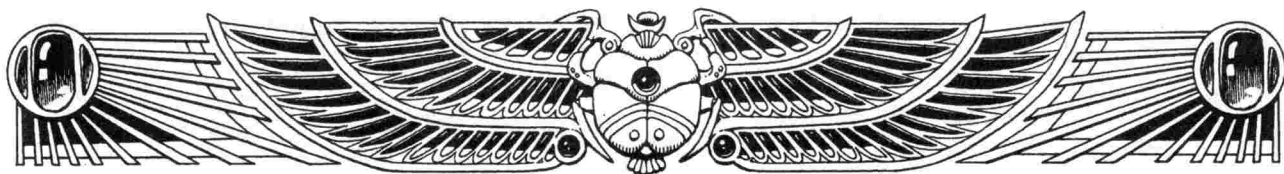
Dom T'kambras

Niedawno odrodzony Dom Rwących Wód – Dom T'kambras – walczy z Domem K'tenshin o dominację w handlu na Tylonie. Symbolem *aropagoi* jest biały łosoś, przeskakujący błękitno-zieloną kataraktę.

O jego *g'doinya* nic nie wiadomo.

Aropagoi ma największe wpływy na północnym Tylonie, lecz położenie jego głównej osady okrywa





tajemnica. T'kambras są sprzymierzeni z Domem V'strimon i nie posiadają znanej *shivalahala*, a najsłynniejszy członek ich wspólnoty to kapitan parostatku Jedaiyen Westhrall.

Więcej informacji o Domu T'kambras znajdziesz w rozdziale **Południowy Odcinek** pod hasłem **Powrót Domu T'kambras**, na stronie 33.

RÓWNOWAGA SIŁ

Wkrótce po tym jak wojna therańska dobiegła końca, krasnoludy z Throalu zasiadły do negocjacji handlowych z trzema domami z dolnego biegu rzeki – K'tenshin, V'strimon i Syrtis. Throalskie dostawy Wężem znacznie się opóźniały, musiały zmieniać trasy, a nawet ginęły z powodu *bakshevas* – starej t'skrandzkiej tradycji pobierania haraczu i łupów. Pozwalała ona kapitanowi parostatku na wymuszenie dowolnej „opłaty” od każdej jednostki napotkanej na rzece.

Historyczna konferencja zaowocowała „Traktatem o wolnym handlu”, umową, która rychło przywróciła równowagę sił na rzece i ustaliła strefy wpływów, jakich *aropagoi* przestrzegają do dziś. W ramach zobowiązań Domy K'tenshin, V'strimon i Syrtis zgodziły się zawiesić stosowanie *bakshevas* oraz zapewnić wszystkim statkom, bez względu na przynależność, swobodny dostęp do portów. W zamian każde *aropagoi* zachowało prawo ograniczania wstępu na wszystkie dopływy Wężowej w granicach swego terytorium.

Zgodnie z traktatem, walczący w czasie wojny po stronie Thery Dom K'tenshin, musiał zapłacić Throalowi i innym *aropagoi* symboliczne odszkodowania. (Do dziś *aropagoi*yna K'tenshin nazywają to postanowienie „opłatą za dzierżawę dostępu do północnych i południowych portów”). *Arpagoi* K'tenshin zgodziło się również zrzec kontroli nad Byrozą, co otworzyło drogę do wolnej wymiany Travarowi. W zamian traktat zakończył izolację domu i zezwolił wspólnotom jego załóg na handel w portach Throalu i sojuszników. Dom V'strimon zachował kontrolę nad Wiją i lukratywnym handlem z Urupą, a także zyskał udziały w obrotach esencją żywiołu ognia z Morza Śmierci. Dzięki znacznemu ograniczeniu stosowania *bakshevas* w dolnym biegu rzeki, Dom Syrtis mógł teraz użyć większości swych okrętów do powstrzymania szybkiej ekspansji Domu Ishkarat.

Patrzac na sprawę szerzej, traktat zapewnił po raz pierwszy w dziejach względne bezpieczeństwo podróży na dolnym i środkowym odcinku; poza tym zaktywizował handel na rzece. Rozwój swobodnej wymiany zmusił *aropagoi* do walki o kontrakty zarówno

między sobą, jak i z licznymi do niedawna od nich zależnymi wioskami, z jakich ściągały wcześniej olbrzymie haracze. Wkrótce po podpisaniu paktu parostatki *aropagoi* i niezrzeszonych wsi zaczęły konkurować o klienta, obniżając opłaty przewozowe i promowe. Powstanie nowych kupieckich miast niemal na całym Wężowej umożliwiły owe spadające stawki oraz otwarcie nadbrzeżnych dróg, których budowę domy niegdyś aktywnie sabotowały.

Choć z następnego pokoju i prosperity skorzystało wielu, nikomu nie przyniosły one takich zysków, co królestwu Throalu. Pod koniec wojny jego kupcy byli niemal całkowicie zależni od Domu V'strimon, który kontrolował wszystkie porty opodal krasnoludzkiego państwa. Uwalniając handel na Wężu, Throal zdołał przełamać v'strimoński monopol w rzeczonym handlu z królestwem. Zmuszając *aropagoi* do konkurencji na niezależnych praktycznie już rynkach, krasnoludom udało się zmniejszyć ich wpływy na rzece. Równocześnie Throal zdobył wdzięczność wszystkich mieszkańców zirytowanych *bakshevas*, zyskał niezliczonych nowych partnerów handlowych i stworzył sobie niezwykle sprzyjające warunki do rozszerzenia ekonomicznej i politycznej władzy na Wężowej.

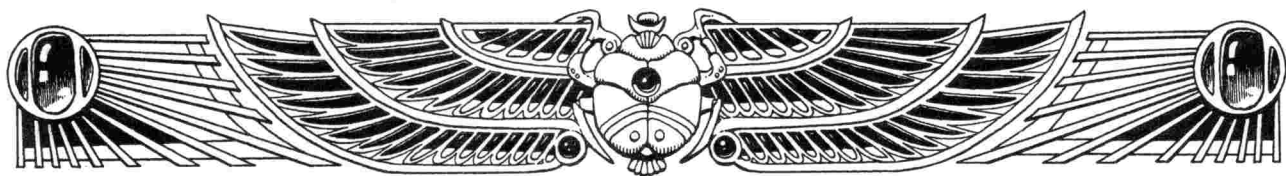
Jak dotąd throalscy przywódcy mądrze z tego korzystali. Doprowadzając do równowagi w kontraktach między trzema głównymi *aropagoi* i niezależnymi wioskami, uniknęli zmonopolizowania rynku transportowego, a tym samym narzucania stawek Throalowi. Jednak najlepszym dla krasnoludów rozwiązaniem byłoby stworzenie własnej floty parostatków, dzięki której mogłyby same przewozić dobra. Niestety aby do tego doszło, musiałyby mieć silniki ogniowe – a ochrona sekretu ich działania jest jednym z niewielu celów, co do których bez względu na przynależność polityczną zgadzają się dotąd wszystkie t'skrangi. Pomimo przeszkód, krasnoludy z Throalu nie zrezygnowały z poznania tajemnicy urządzenia. Według jednej z plotek organizacja ich inżynierów przekonała mały filar t'skrangów z Wiji, by sprzedał im taki silnik, który krasnoludy zamierzają rozebrać w nadziei zgłębienia jego sekretów. Niemal co roku też któraś z krasnoludzkich grup próbuje podnieść zatopiony parostatek względnie znaleźć jego wrak i naprawić. Jak na razie jednak nie udało im się dopiąć celu.

HANDEL

Wężowa Rzeka i jej dopływy to ważne szlaki handlowe Barsawii. Większość pływających po nich parostatków aż pęka od towaru: od kupieckich wspólnot







t'skrangów konserwowane ryby i wspaniałe kosze; przyprawy, zabawki i porcelana z nadbrzeżnych wiosek; od krasnoludów z Throalu piwo oraz metal; opałowe drewno, meble, wino i *vinlo* z miast środkowego odcinka; jedwab z dalekiego wschodu za Aras i wielu innych towarów. Co tylko okoliczne kraje mają najlepszego, podróżuje tędy na rynki zbytu. W pierwszych dniach po zakończeniu Pogromu mało kto oprócz t'skrangów mieszkał nad Wężową, a większość Barsawian żyła w kaerach w głębi ładu. Jednak perspektywa owocnego handlu ściągnęła nad rzekę inne rasy i zaczęły powstawać nowe miasta oraz osady.

Protokoły V'strimon zredagowane przez Dom V'strimon na początku popogromowego wzrostu handlowego definiują standardową jednostkę ładunku frachtowego zwaną *duari*. Pierwotnie *duari* było drewnianą beczką o wysokości metr dwadzieścia i średnicy dziewięćdziesięciu centymetrów, zawierającą w przybliżeniu 150 kilogramów ryżu. Protokoły określają dokładnie wielkość, kształt i zawartość beczki ładunku oraz nakładają grzywny i kary na kupców, fałszujących miary. Na przestrzeni lat definicja *duari* uległa rozszerzeniu, rozciągając się na gliniane urny, kosze, a nawet wiązki i stojaki towaru. Tak jak prawny kodeks Throalu stał się filarem ewoluującej struktury obywatelskiej Barsawii, tak Protokoły zawładnęły jej rynkami. *Duari* jest teraz standardową jednostką ładunku w całej prowincji, a toczące beczki załogi można spotkać na każdym nadrzecznym targu.

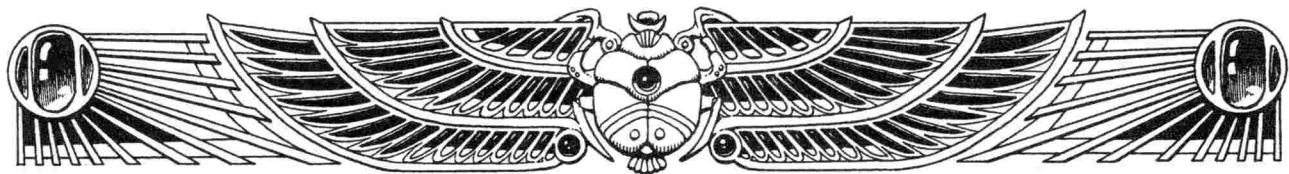
Istnieją jednak pewne typy frachtu zbyt drogie na sprzedaż w tak dużych partiach jak *duari*: czyste esencje żywiołów, przyprawy, barwniki, jedwabie, atrament i papier. Ich transakcji dokonuje się zwykle w uncjach lub jednostkach wag zwanych *shimsa duari*. Protokoły V'strimon dokładnie określają wagę standardowej *shimsa*, a kopie wzorców zarówno *duari*, jak i *shimsa duari* można znaleźć na każdym większym targu Barsawii.

PODRÓŻE WĘŻOWĄ RZEKĄ

Od Jeziora Vors do Mglistych Bagien Wężowa Rzeką ciągnie się przez blisko trzy tysiące kilometrów. Człowiek może przejść tę odległość w osiemdziesiąt dni, a parostatek przepłynąć w dwadzieścia i podróż będzie bezpieczniejsza. Piechur musi dźwigać własną żywność, stale wystrzegać się bandytów, dzikich zwierząt, niepogody, podejrzliwych wieśniaków oraz Horrorów. Marynarzowi parostatku wystarczy utrzymywać gorące silniki, pełne ładownie i prowadzić okręt środkiem rzeki.

Ze względu na niebezpieczeństwa podróży łądem, przy pokonywaniu większych odległości podróży w Barsawii wolą korzystać z dróg wodnych. Płynąc szesnaście godzin z prędkością siedem i pół do dziewięciu kilometrów na godzinę, parostatek przebywa prawie sto pięćdziesiąt kilometrów. Wprawdzie statki powietrzne latają szybciej, ale trudno je spotkać na prowincji. Również ich ładunek podlega ścisłym ograniczeniom wagowym i przestrzennym, więc podróżny może się spodziewać ceny ponad trzydziestu sztuk srebra za dzień lotu. Natomiast chętnie do zabrania pasażerów parostatki bywają w całej Barsawii, a przejazd kosztuje pięć sztuk srebra dziennie. Cena zwykle obejmuje łóżko i dwa posiłki każdego dnia. Za taką samą opłatę można przewieźć wierzchowca i karmić go z okrętowych zapasów. Poza tym załogi parostatków zawsze szukają dodatkowych rąk do pracy, więc nie bojący się roboty przedsiębiorczy pasażer może odpracować całość bądź część rejsu.





TRANSPORT

Na Wężu i jego dopływach podróżny może zazwyczaj wybierać spośród czterech typów parostatkowej komunikacji: przejazdu frachtowcem, liniami pasażerskimi, okrętem wojennym oraz promem. Choć ceny i stawki mogą się różnić na poszczególnych odcinkach rzeki, poniższe opisy podają ogólnie stosowane opłaty i co się za nie otrzymuje.

Przejazd frachtowcem

Żalogi pływających Wężem statków handlowych trzymają zazwyczaj dziesięć do piętnastu koi dla pasażerów, doskonale zdając sobie sprawę, że to najlepszy rodzaj ładunku. Nie trzeba się przecież martwić, jak go sprzedać. Tak zwana standardowa dzienna opłata pięciu sztuk srebra to jednak tylko wzorzec, a każdy kapitan sam ustala ceny. Niektórzy nawet codziennie renegecjują stawki. Bez względu na cenę podróżni mogą się spodziewać zaokrętowania po czterech w kabinie i posiłków razem z załogą w okrętowej kuchni. Na frachtowcach zdarzają się też liczne okazje do odprawowania podróży, gdyż w czasie załadunku lub rozładunku towarów stale brak Dawców Imion do roboty.

Linie pasażerskie

Każde *aropagoi* utrzymuje kilka parostatków wyłącznie do przewozu pasażerów. Kursują one według rozkładu i oferują klientom szereg wygod. Udogodnienia zależą od tego, ile pasażer chce zapłacić. Pięć sztuk srebra dziennie zapewnia miejsce w czteroosobowej kabinie i dwa solidne posiłki. Za dwadzieścia sztuk srebra podróżny może oczekiwać wszystkich wygod luksusowej oberży, włącznie z wanną i smakowitym jedzeniem.

Rejsowe pasażerskie linie przewozowe łączą wielkie miasta lub gęsto zaludnione obszary. Na przykład Dom K'tenshin obsługuje trasę między Travarem a Jeziorą Ban. Dom V'strimon utrzymuje dwa statki kursujące po Wiji między Throalem a Urupą oraz dwa inne przewożące chętnych z Pływającego Miasta do Urwistego Miasta w Wąwozie Lalai.

Choć statki pasażerskie zapewniają większy komfort i wygody niż frachtowce, ich pasażerom rzadko pozwala się odpracować podróż.

Rejs okrętem wojennym

Okręty wojenne *aropagoi* od czasu do czasu zabierają pasażerów – ale tylko adeptów przydatnych w walce. Powinni oni być doświadczonymi wojownikami i stale mieć broń w pogotowiu. Przejazd kosztuje na

ogół pięć sztuk srebra dziennie, jednak całość jest zwracana, jeśli okręt weźmie udział w bitwie.

Kapitan rozważa wzięcie pasażerów dopiero wtedy, gdy adepci osiągnęli pierwszy poziom sławy (10000 punktów legend) lub mają rozległe doświadczenie w służbie na parostatkach.

Komunikacja promowa

Promy specjalizują się głównie w przeprawach przez rzekę, niż podróżach wzdłuż niej. Na większości pływają niezależne załogi wspólnot, oferujące przewozy z i do określonych miejsc. *Aropagoi* uznają komunikację promową raczej za mało atrakcyjną, choć na przykład Dom V'strimon utrzymuje sporą sieć połączeń na Jeziorze Ban.

Za odpowiednią opłatą do przeprawy przez rzekę można też namówić załogę każdego niemal parostatku. Ceny wahają się zazwyczaj w granicach dziesięć – dwadzieścia miedziaków od osoby, zależnie od pogody, pory dnia i popytu na usługę.

Opłaty specjalne

Niezależnie od typu komunikacji, karawany kupieckie utrzymują często specjalny rabat. Od kupców z kilkoma mułami pobiera się zwykle opłaty tak jak od pasażerów z wierzchowcami, choć stawki mogą być godzinowe lub półdienne przy niewielkich odległościach. Większe karawany płacą na ogół 3 sztuki srebra dziennie tak za fracht, jak i podróżujących w niej ludzi.

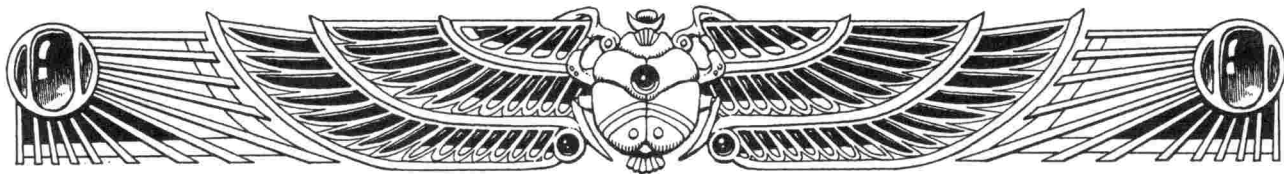
Krasnoludzkie barki wynajmują często parostatki do holowania w górę rzeki za dwadzieścia do trzydziestu sztuk srebra za dobę, zależnie od tego, czy są w pełni, czy tylko częściowo załadowane.

STATKI ATRAKCJI

Niezwykle przyjemnym widokiem na Wężowej są statki atrakcji z objazdowymi przedstawieniami i wesółymi miasteczkami, uznawane przez wiele t'skrangów za najbardziej dochodowy interes na rzece. Pierwsze takie statki pojawiły się krótko po therańskiej aneksji Barsawii w reakcji na popyt kolonistów na kulturę i rozrywkę w prowincji nazywanej często zacofanym zadupiem. T'skrangi nie gardzące nigdy możliwością zarobku, skwapliwie skorzystały z nadarzającej się okazji.

Jak same powiadają, pewnego wieczora załoga parostatku Syrtisów przypadkiem zacumowała w therańskiej strażnicy. Dla zabicia czasu między wieczrą a snem zaczęła grać i śpiewać swe ulubione, stare pieśni. Ani się obejrzała, jak przez godzinę zebrało się





w porcie pół miasteczka. Uznając tę widownię za źródło żywej gotówki, następnego wieczora kapitan rozstawił obok statku stragan i jał pobierać opłaty. T'skrangi mówią, iż mimo że nie sprzedął już w życiu żadnego *duari* towaru, przeszedł na emeryturę jako bogacz.

Dom V'strimon szacuje, że między Jeziorem Vors a Mglistymi Bagnami kursuje czterdzieści statków atrakcji – wspólnot Trubadurów i objazdowych wesołych miasteczek. Wspólnot Trubadurów jest najwięcej, a każda specjalizuje się w różnego typu występach. Niektóre bawią muzyką, inne odgrywają sztuki i snują opowieści, w jeszcze innych żonglerzy, magicy, tancerze i komedianci uczestniczą razem w jednym przedstawieniu. Część trup schodzi na ląd i rozstawia krzesła oraz namioty na brzegu. Inne przekształciły parostatki w kryte sale koncertowe i teatralne. Wiele zatrudnia adeptów Iluzjonistów do organizacji oszalałających pokazów światła i dźwięku. Choć nie cała załoga statku atrakcji to Trubadurzy, każdy wnosi coś do przedstawienia. Większość artystycznych wspólnot jest zróżnicowana rasowo, a elfy, ludzie i krasnoludy pracują ramię w ramię z t'skrangami, dzieląc się zyskami okrętu.

Najsłynniejszy statek Trubadurów nie należy jednak do t'skrangów, a do krasnoludzkiej trupy aktorów o nazwie Teatr Królewski z Throalu. Założony w czasie Pogromu przez króla Varulusa I zespół równie wspaniale wykonuje dramaty poetyckie z Dworu Elfów, wielowątkowe, ambitne sztuki największych dramaturgów imperium, co moralitety i opowieści o zemście, będące kanwą dramatu krasnoludzkiego. Tworząc teatr, monarcha chciał powstrzymać swój lud od kulturalnej stagnacji i zachować ważne artystyczne tradycje na wypadek gdyby reszta świata nie przetrwała kataklizmu. Po mrocznych czasach Pogromu Teatr Królewski mógł występować już nie tylko w podziemnych miastach Throalu. Krótko po zakończeniu wojny therańskiej, kierownik trupy Elbonius Tartakull zawarł umowę z t'skrangami z wioski Myrenal, niezależną wspólnotą załogi ze środkowego odcinka. W myśl ustaleń krasnoludy pomogły przebudować parostatek wspólnoty, *Quirinalia*, na pływający, 700-miejscowy teatr. W zamian za wkład pracy i udział w zyskach t'skrangi zobowiązały się oddawać parostatek na wyłączny użytek teatrowi na trzy miesiące w roku, ażeby mógł on odbyć tournée po Wiji i Wężowej. Wieść niesie, że Oko Throalu, wywiad krasnoludzkiego królestwa, umieścił w aktorskiej trupie kilku agentów.

Statki-wesołe miasteczka stworzono na wzór miasteczek lądowych znanych od dawna z pieśni i opowieści. Oprócz jedzenia czy gier losowych i zręcznościowych wodne lunaparki prezentują pokazy na skalę, o jakiej lądowe mogą tylko marzyć. W porównaniu do przedstawień wspólnot Trubadurów pływające miasteczka są zbyt rozległe, by zmieścić się na pokładzie: muszą zjeżdżać na ląd i rozstawiać namioty na brzegu. Większość z nich organizuje wtedy barwne, hałaśliwe parady, mające przyciągnąć mieszkańców: załogi noszą kolorowe kostiumy, dzikie zwierzęta i dziwne istoty przejeżdżają w klatkach przed oczami widzów, a muzycanci wał w bębny i dmą w rogi, usiłując zwrócić uwagę wszystkich dookoła. Po przybyciu na wybrane miejsce, miasteczko odkrywa namioty, otwiera wozy i rozpoczyna handel. Gdy rozewrze swe podwoje, widzowie mogą wędrować po terenie, kupując przekąski, grając w gry i podziwiając rozmaite cuda za cenę kilku miedziaków.

Nad Wężem wrze od plotek, że z pływającymi miasteczkami podróżują czasem therańscy agenci i korzystając z częstych postojów w nadrzecznych miastach śledzą, co dzieje się w Barsawii. Według innych kryją się w nich rzekomi szpiedzy i żołnierze Iopos, Powiernicy Zaufania, donoszący o wszystkim denairstańskim władcom. Jak na razie jednak żadne dowody tego nie potwierdziły.

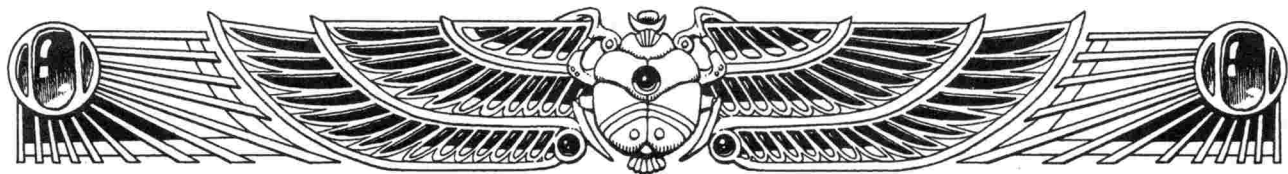
BAKSHEVAS

Rzeczni podróżnicy i kupcy mogą też narazić się na dodatkowe wydatki w formie *bakshevas*. Choć „Traktat o wolnym handlu” skutecznie ukrócił tę praktykę na znacznej części Węża, podróżny może się jeszcze spotkać z żądaniem zapłaty, jeśli natknie się na t'skrandzkich łotrzyków lub wpłynie na odcinek kontrolowany przez *aropagoi* lub wioskę nie honorującą umowy.

Dosłowne tłumaczenie pochodzącego z języka t'skrangów słowa *bakshevas* brzmi „dziesięcina”. Wyraz jest tak stary jak Wężowa długa i odnosi się do systemu opłat wymuszanych jeszcze na pobocznych odcinkach rzeki – szczególnie dopływach. Za dawnych czasów, kiedy parostatek poddawał się piratom, kapitan zwycięzców wchodził na pokład i żądał dziesiątej części ładunku za darowanie załodze życia. Po otrzymaniu zapłaty, gwarantował swym słowem ofierze nietykalność na okres roku i jednego dnia.

Wraz z upływem czasu, gdy piratów wyparły załogi wspólnot oraz filary, zmienił się też rytuał *bakshevas*. Z początku perspektywa oddawania dziesiątej części ładunku rabusiom doprowadziła do zmniejszenia





handlu. Kiedy obroty w końcu wzrosły, okazało się, że ofiar do złupienia jest tak dużo, iż pobieranie dziesięciny od wszystkich jest po prostu niemożliwe. Żaden parostatek nie zdołałby przewieźć takich łupów! Ponadto zabijanie załóg nie było już tak łatwe jak dawniej – okręty miały lepszą konstrukcję, groźniejsze działa, a i marynarze umieli lepiej się bronić.

W konsekwencji piraci jeli zabierać tylko najbardziej wartościową i poręczną część ładunku. Dary ze złota, srebra i klejnotów zastąpiły dzbany i beczki towaru. Zamiast grozić śmiercią, t'skrangi zapożyczyły od przymierz trolli instytucje „ganiającego giermka” i zwykle na rok i jeden dzień brały w niewolę pokonanych. Wraz z pojawieniem się *aropagoi* pojmane statki zaczęły przewozić ich ładunki. Kiedy załoga wykonała wszystkie wymagane do zniesienia *bakshevas* postugi, *aropagoi* dawało jej dziesiątą część dochodów, jaką dla niego zarobiła i odsyłało do domu, do filaru.

Wkrótce *bakshevas* stało się rytuałem honorowym i, dobijając targu, zdawano się nań nawet bardziej niż na magię krwi i kapitańskie słowo.

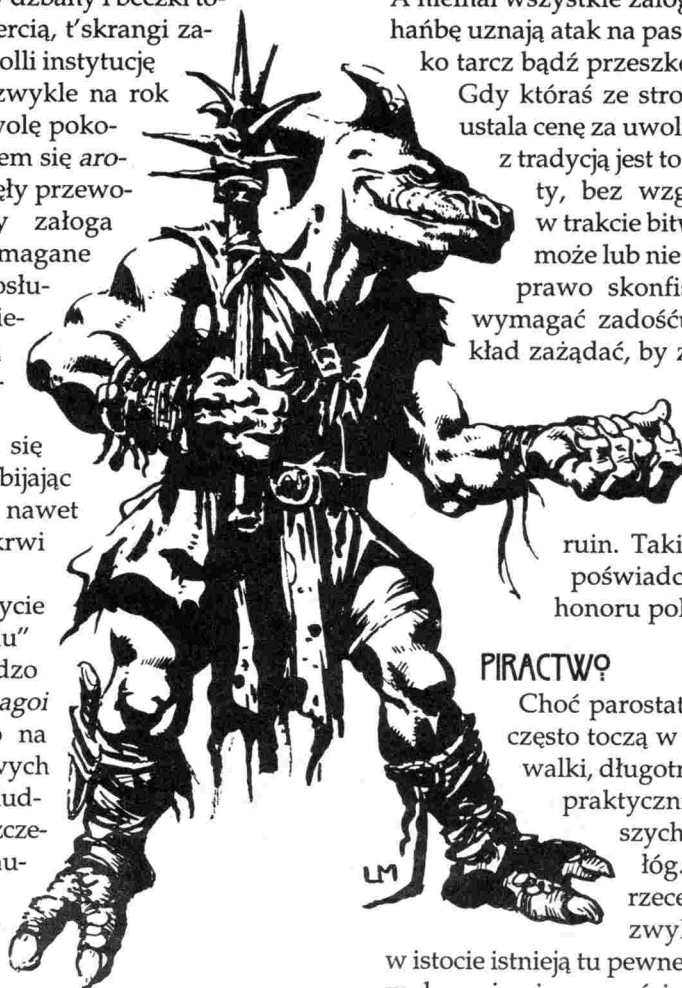
Wraz z wejściem w życie „Traktatu o wolnym handlu” stosowanie *bakshevas* bardzo zmalało. Znaczniejsze *aropagoi* pobierają je zwykle tylko na większych dopływach swych terytoriów. Jednak w odludnych częściach dorzecza – szczególnie w Serwos, Górach Kaukaskich i na rzekach wpadających do Aras – wiele niezależnych wspólnot załogi broni swych zysków starymi metodami. Owi korsarze zbliżają się do przepływających statków na ogół przyjaźnie i proszą o zapłatę, używając tradycyjnego powiedzenia: *Shivoam v'nokamai daureis*, co znaczy: „duch rzeki prosi o dar”. Potem dochodzi do targów, a żądania wynoszą z reguły od pięćdziesięciu do dwustu sztuk srebra. Jeśli nie można osiągnąć kompromisu lub ofiara po prostu odmawia zapłaty, korsarz wycofuje się na większą odległość i oba statki szykują się do bitwy.

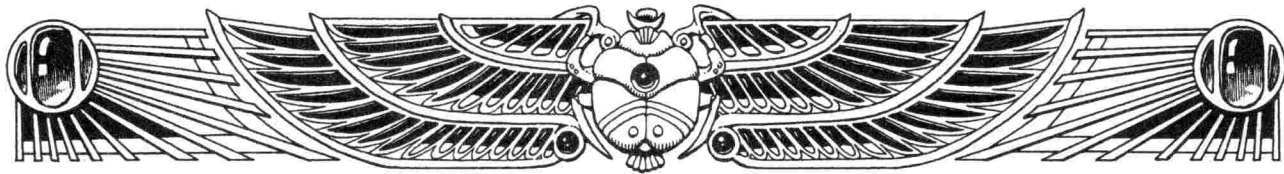
Zwykle obaj kapitanowie starają się chronić swe parostatki i załogi. Kanonierzy wycelowują ogniste działa tak, by nie zabijać, a tylko przestraszyć przeciwników. Członkowie załóg, którzy doznali obrażeń, odkładają broń i wycofują się z walki, w zamian za co wrogowie omijają ich w trakcie bitwy na pokładzie. Kiedy któraś ze stron zacznie przeważać, oferuje przeciwnikom liczne możliwości kapitulacji, na długo przed tym, zanim walczący poniosą większe straty. A niemal wszystkie załogi t'skrangów za największą hańbę uznają atak na pasażerów lub używanie ich jako tarcz bądź przeszkód.

Gdy któraś ze stron już się podda, zwycięzca ustala cenę za uwolnienie przeciwnika. Zgodnie z tradycją jest to dwukrotność żądanej zapłaty, bez względu na szkody powstałe w trakcie bitwy. Jeśli pokonany statek nie może lub nie chce jej uiścić, zwycięzca ma prawo skonfiskować jego ładunek albo wymagać zadośćuczynienia. Może na przykład zażądać, by zawrócił tam, skąd przybył, przewiózł na jakiejś trasie towar, zaatakował inny okręt, a nawet zmusić jego załogę do zbadania opuszczonego kaeru czy ruin. Takie zadośćuczynienie można poświadczyć magią krwi lub słowem honoru pokonanego kapitana.

PIRACTWO

Choć parostatki konkurujących *aropagoi* często toczą w sporze o *bakshevas* zażarte walki, długotrwała tradycja tych potyczek praktycznie pozwala uniknąć większych ofiar wśród pasażerów i załóg. Jednak nowi podróżni na rzece nieraz mylą owe rytuały ze zwykłym piractwem. Choć w istocie istnieją tu pewne podobieństwa, korsarze nie zachowują nic z powściągliwości uczestników walk *bakshevas*. Taktykę działania opierają głównie na zaskoczeniu i rzadko okazują litość ofiarom. W efekcie ich ataki kończą się często śmiercią załóg, pasażerów i zniszczeniem statków. Obecnie piractwo uważa się nawet za największe zagrożenie na rzekach Barsawii. Tacy korsarze jak Acharuss ze Skolu czy łupieżcy z Domu Henghyoke uznawani są za banitów przez niemal wszystkie większe *aropagoi*, które wysyłają zarazem sporo parostatków przeciw piratom.





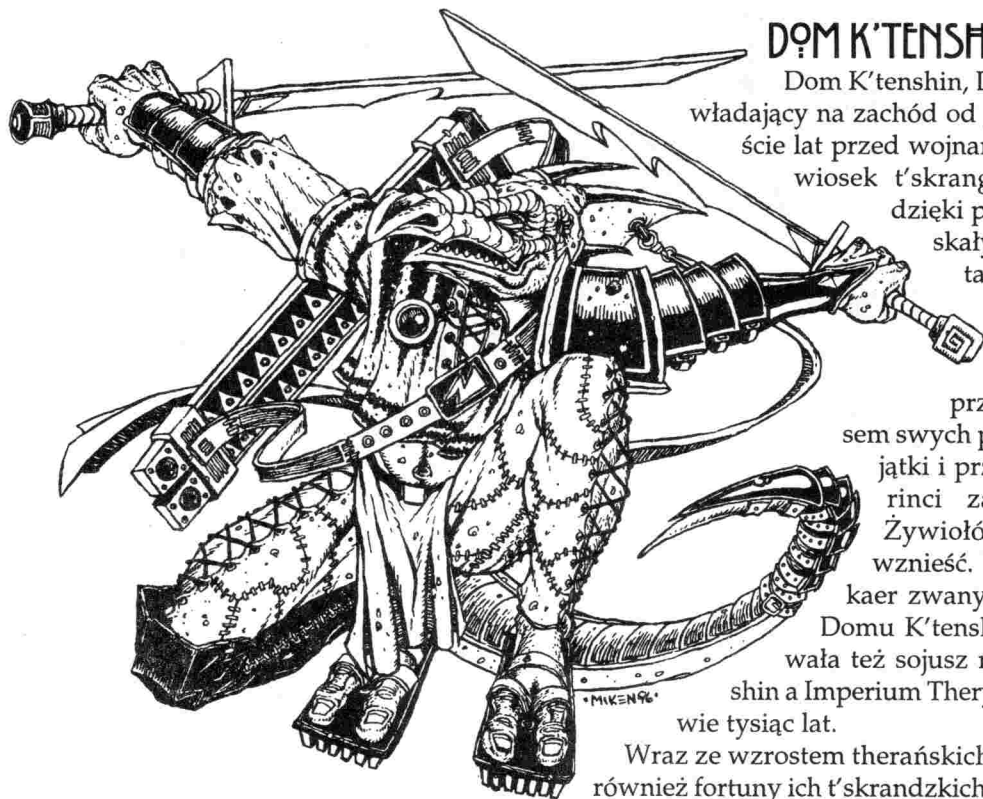
POŁUDNIOWY ODCINEK

Północną granicą południowego odcinka jest Jezioro Pyros, na którego żyznych, zalesionych brzegach powstają domy i farmy osadników z całej Barsawii. Na zachód od jeziora Wąż staje się leniwą, krętą rzeką, szeroką miejscami na ponad sześć kilometrów. Płynie tu południowym skrajem Serwos, ponurego, słabo zaludnionego regionu, zamieszkanego tylko przez prymitywne plemiona t'skrangów i ludzi. Na brzegach nie ma w okolicy żadnych cywilizowanych osad poza pojedynczymi plantacjami K'tenshinów i faktoriami handlowymi.

Za Serwos, na stu pięćdziesięciokilometrowym odcinku do Wężowej wpadają po kolei jej największe dopływy: Byroza, Serwos, Iontos i Tylon. Ich wody ogromnie przyspieszają bieg rzeki, która rozszerza się w tym miejscu do ponad dziewięciu kilometrów. Nieco poniżej ujścia Byrozy leży bogate, kupieckie miasto Travar, największa barsawiańska cytadela ocalała z Pogromu. W pobliżu miejsca, gdzie Wąż zlewa się z Serwos, mieści się główna siedziba Domu K'tenshin, *aropagoi* kontrolującego handel na południowym odcinku. Nad brzegami Tylonu leżą tereny łowieckie ludu Dinganni, słynna siedziba renegeatów z Domu T'kambras, a także Kراتas, miasto złodziei.

Wkrótce po połączeniu z Tylonem Wąż przemyka w cieniu wschodniego grzbietu Lśniących Szczytów, wznoszących się na północy. Tutaj nurty rzeki tracą swój błękitnozielony odcień, przyjmując czerwono-brązową barwę pobliskich Złoziem. Wraz z dalszym biegiem woda podgrzewa się i podnosi się gęsta mgła, utrzymująca się do późnego popołudnia. W końcu Wąż uchodzi do Mglistych Bagien, gdzie dzieli się na coraz to mniejsze dopływy, a jego brzegi stają się gąbczastymi moczarami.

Pomimo ponurych Złoziem i Serwos oraz licznych łupieżców Henghyoke, południowy odcinek jest dobrze prosperującym regionem. Potężne kompanie handlowe z Travaru i wspólnoty załogi Domu K'tenshin pobudzają wymianę towarową w okolicy, a żyzne ziemie uprawne wokół Pyros przyciągają osadników z całej Barsawii.



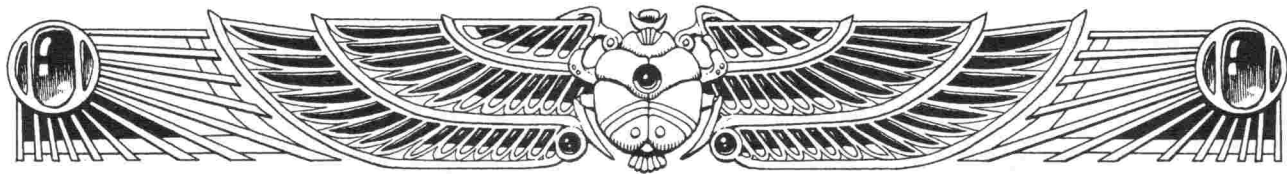
DOM K'TENSHIN

Dom K'tenshin, Dom Dziewięciu Diamentów, władający na zachód od Jeziora Pyros, powstał dwieście lat przed wojnami orichalkowymi z czterech wiosek t'skrangów. Zdobyły one majątek dzięki piractwu, a co ważniejsze, zyskały wpływy w Therze poprzez tamtejszy Dom Carinci. Z czasem postanowiły zbudować wspólną osadę, z której mogłyby zawierać nowe przymierza i czuwać nad sukcesem swych przedsięwzięć. Połączyły majątki i przez znajomości w Domu Carinci zatrudniły kilku Mistrzów Żywiółów, aby pomogli im taką wznieść. W efekcie powstał olbrzymi kaer zwany dziś Szesnastoma Wieżami Domu K'tenshin. Jego budowa scementowała też sojusz między t'skrangami z K'tenshin a Imperium Thery, który przetrwał potem prawie tysiąc lat.

Wraz ze wzrostem therańskich wpływów w Barsawii rosły również fortuny ich t'skrandzkich sprzymierzeńców. W owych







czasach ziemie między Serwos a Mglistymi Bagnami należały do najżyźniejszych, a na brzegach Węza i jego południowych dopływów leżało sporo dobrze prosperujących miasteczek i faktorii. Dom K'tenshin, stosując przemoc i intrygi, zaczął pozbawiać te osady dóbr i pieniędzy. Z czasem podporządkował sobie wszystkie wioski od Mglistych Bagien po Jezioro Ban, a także ulepszył system ściągania podatków i haraczu, który pozwolił mu czerpać z nich krocie zyski.

W owych czasach handel na Wiji kontrolował Dom V'strimon, a na Wężu, od Jeziora Ban po Jezioro Vors, Dom Syrtis. Pewnego razu, po starannej konsultacji z Theranami, *aropagoi* K'tenshin proponowało Domowi V'strimon układ, który pozwoliłby mu osłabić władzę Syrtisów. *Aropagoi* V'strimon nie interesowały jednak negocjacje z parweniuszowską bandą piratów i reketerów, szczególnie zaś tych otwarcie trudniących się niewolnictwem. Jego odmowa doprowadziła do zbrojnej konfrontacji obu *aropagoi*, ale wybuch wojen orichalkowych szybko usunął ten konflikt w cień. Następstwem owych wojen była aneksja Barsawii przez Thera.

Therański zabór okazał się dla Domu K'tenshin bronią obosieczną. Choć imperium wsparło sojusznika w dążeniach do opanowania handlu na Wężowej, aneksja otworzyła nowe możliwości przed transportem powietrznym, a powstała konkurencja ograniczyła zyski kupców z rzeki. W efekcie mimo iż władza Domu K'tenshin pośród t'skrangów wzrosła, jego rynki zbytu się skurczyły. Jednak mimo recesji, w trakcie sześćdziesięcioletniego okresu między wojnami orichalkowymi a Pogromem *aropagoi* K'tenshin udało się zmusić do posłuszeństwa Dom V'strimon i zasiać ziarno niezgody w Domu Syrtis.

Dzięki therańskim czarom rzuconym podczas budowy Szesnastu Wież *aropagoi* K'tenshin zniosło Pogrom całkiem dobrze. Podobnie do braci w całej Barsawii, t'skrangi zapadły w letarg, a magia tę hibernację przedłużyła. Dom K'tenshin nie przetrwał jednak czasów terroru bez szwanku. Któregoś dnia dwustu czterdziestu członków jego *niall* Kerioli – praktycznie cały filar – wraz z czterema parostatkami po prostu zniknęło.

Dom Dziewięciu Diamentów budził się z Pogromu powoli. Na krótko przed otwarciem Throalu, gdy mieszkańcy kaeru jeszcze spali, wyłaniające się ze snu parostatki Domu V'strimon przepływały przez Szesnaście Wież. Ich załogi wołały jednak nie budzić odwiecznych rywali. *Aropagoi* K'tenshin ocknęło się

dopiero wtedy, gdy do Barsawii wrócili Therańscy, a w kaerze wylądowały baty – po zdarzeniu tym niektórzy sądzili, że kładący fundamenty siedziby therańscy Mistrzowie Żywiółów celowo użyli czarów mających utrzymać K'tenshinian w hibernacji aż do powrotu Thera.

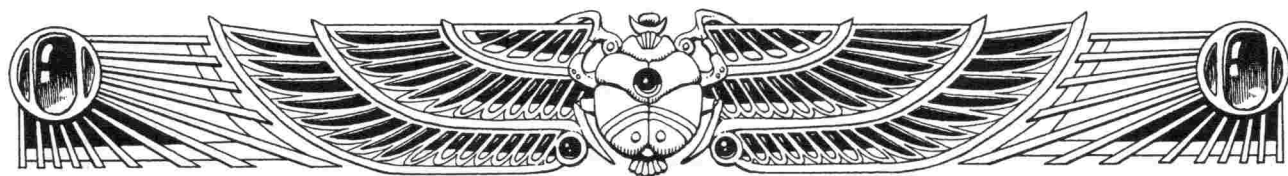
Tak czy inaczej, Therańscy znaleźli w Domu K'tenshin sprzymierzeńca gotowego do pomocy w podboju Barsawii. Chcąc dowieść swej wierności, *aropagoi* K'tenshin proponowało kontyngentowi t'skrangów z Domu Carinci kwatery w wieży po *niall* Kerioli. Wkrótce generałowie Thery wyznaczyli *aropagoi* jego rolę w podbojach. Po pierwsze, miało zorganizować szlaki zaopatrzeniowe therańskich garnizonów, kiedy imperialne legiony ruszą na Throal; po drugie, jego parostatki winny zablokować okręty wroga na Wężu i Wiji, by odciąć krasnoludy od sojuszników. Z gotowymi planami statki powietrzne Thery i okręty K'tenshin ruszyły na wojnę, pełne buty i ufności w imperialną potęgę, pewne szybkiego zwycięstwa.

Napastnicy odkryli jednak ze zdziwieniem, że Barsawia i jej lud przestali być już łatwym celem podbojów. Kapitanowie *aropagoi* przekonali się, że Dom V'strimon nawiązał kontakt z większością rzecznych wiosek między Jeziorami Pyros a Ban i wziął je pod ochronę. Taka sytuacja zmusiła Dom K'tenshin do odbijania wsi swych dawnych wasali. Kiedy pierwsze okręty wojenne najeżdźcy dotarły do Pływającego Miasta Domu V'strimon zauważono, że przeciwnik ufortyfikował je tak, iż nawet najbardziej wojowniczym kapitanom na myśl o ataku cierpła skóra. W tym samym czasie v'strimońskie łamacze blokady jawnie drwiły sobie z k'tenshińskich prób wstrzymania handlu na Wiji i odcięcia Throalu.

Postawa *aropagoi* K'tenshin w wojnie therańskiej przyniosła wstyd ich dumnej, żołnierskiej tradycji, a Therańscy nie zawahali się zwrócić na to uwagi *shivalahala* K'tenshin i najwyższego gubernatora. Kiedy gubernator Pavelis podjął decyzję o wycofaniu się do Powietrznej Przystani, cała Barsawia zobaczyła, że Thera zostawiła niedawnego sprzymierzeńca na łasce wrogów.

Być może to ten właśnie fakt skłonił przeciwników Domu K'tenshin do okazania miłosierdzia. Niektórzy świadkowie twierdzą, iż barsawiańscy Trubadurzy tak ośmieszyli *aropagoi* bezlitosnymi paszkwilami o morskich klęskach, że Throalowi trudno było się gniewać na wyrodnego sąsiada. Ci bardziej cyniczni snują przypuszczenia, że dla dobra królestwa, krasnoludom nie





zależało na zniszczeniu głównego konkurenta V'strimonów w handlu na rzece. Bez względu na powody, warunki rozejmu były jarzmem, jakie zawisło na szyi Domu K'tenshin. Wbrew powyższym opiniom nie brakuje też jednak głosów że „Traktat o wolnym handlu” nadał *aropagoi* lepszą pozycję niż mógł on zdobyć po zwycięstwie Thery.

SZESNAŚCIE WIEŻ

Kwatera główna Domu K'tenshin mieści się w ujściu Byrozy do Węza. Szesnaście Wież *aropagoi* tworzy tu układ cztery na cztery na planie dziewięciu diamentów, od którego wspólnota wzięła nazwę. Wieże należące do największych i najwyższych w Barsawii wyrastają na dziewięćdziesiąt metrów z wody, a ich średnica przekracza nieco sześćdziesiąt. Choć postawiono je w równych odstępach, nie mają regularnych kształtów. W odróżnieniu od gładkich, będących dziełem rąk budowli większości wiosek t'skrangów, te wyglądają jak naturalne skały. Wieże łączą drewniane i linowe mosty, a ze sterczących na wszystkich poziomach kamiennych występów wyrastają niczym dziwny owoc drewniane balkony.

Każdą z wież otacza szerokie molo, przy którym cumują okręty. Cztery baszty centralne, zwane wewnętrznymi, są tak wielkie, że każda może pomieścić parostatek. Znajdują się w nich suche doki dla okrętów *aropagoi*. Przed wojną therańską na dachach tych budowli cumowały statki imperium – w tym olbrzymie kile – ale po jej zakończeniu Therańskie wycofali się do Powietrznej Przystani. W ciągu ostatnich kilku lat zauważono jednak w Szesnastu Wieżach parę statków powietrznych Thery, co wywołało plotki o ponownym zacieśnieniu więzi między Domem K'tenshin a imperium.

Każdego, kto po raz pierwszy odwiedzi metropolię, od razu przytłacza panujący w niej harmider. Mnóstwo t'skrangów przebywa na okrętach, mostach, balkonach, statkach powietrznych, a nawet pełno jest również ich w wodzie. Miasto wygląda tak, jakby zalała je rzeka, a mieszkańcy puciekali przed żywiołem na wieże. Co ciekawe, widoczne t'skrangi to tylko część lokatorów. Większość mieszka pod wodą w tradycyjnych kopułach u podstawy iglic.

Każda z dwunastu wież zewnętrznych wzięła swą nazwę od *niall*, który zajmuje jej kopułę: Abanos, Byepo, Gamaroon, Daishan, Edeinos, Zeugmani, Henika, Thymbrium, Ippikos, Carinci, Lamia, Meru i Naxos. Cztery wewnętrzne nazwano od filarów *haropas*: *Jik'harra*, *Kiatsu*, *P'skarrot* i *Kya'apas*.

Kopuły tych ostatnich, niczym płatki kwiatu, biegną do środka w stronę t'slashina osady – centralnego, osłoniętego obszaru, na którym rosną uprawy. U zbiegu kopuły leży wydzielony podwodny ogród zwany *Haropakileą* – Kwiatem *Haropas*. Legenda mówi, że *shivalahala* K'tenshin kazała go założyć na krótko przed Pogromem, by przypominał jej ludowi piękno zewnętrznego świata. Ogród wyróżniają kwitnące rośliny niezwyklej rozmiarów, kształtów i barw, z których wiele emituje ciepło i światło we wszystkich kolorach tęczy. *Haropakileą* jest jednym z przedpogromowych cudów Barsawii, a każdy, kto ją ujrzy, z pewnością przyzna, iż jej widok nie ma sobie równych w całej prowincji.

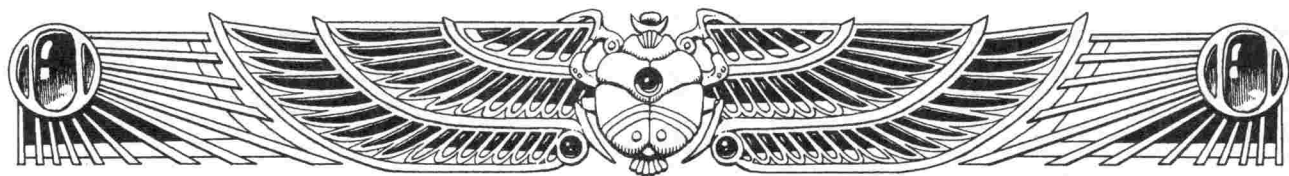
Wieże wewnętrzne otacza kordon dwunastu mniejszych iglic, kończących się tuż pod powierzchnią wody. Są to kanały wentylacyjne, zapewniające przepływ świeżego powietrza przez miasto. Pomiędzy nimi a obronnymi *refselenika* leży t'slashina kompleksu, największa na Węzowej Rzece. Aby móc uprawiać taki obszar, K'tenshinowie systematycznie łapią niewolników spośród prymitywnych plemion t'skrangów w Serwos.

NIALL DOMU K'TENSHIN

Dwanaście *niall* czyli filarów K'tenshin to Abanos, Gamaroon, Meru, Byepo, Zeugmani, Daishan, Edeinos, Henika, Ippikos, Lamia, Naxos i Carinci. Każdy ma własny parostatek i wykonuje specyficzną pracę na rzecz *aropagoi*. Na przykład Abanos to łowcy niewolników, a ich wieża jest miejscem największego targu siły roboczej w Barsawii. Gamaroon i Meru to farmerzy, przy czym pierwsi specjalizują się w podwodnych uprawach z tutejszego t'slashina, natomiast drudzy uprawiają ryż, fasolę i warzywa na pobliskich brzegach i plantacjach *aropagoi*. Byepo zajmują się handlem esencją żywiołu ognia i innych surowców z Morza Szkarłatnego, z których Zeugmani wytwarzają potem k'tenshińską porcelanę. Daishan wypłatają kosze, a Edeinos specjalizują się w potrawach z ryb. Henika to drwale ścinający w Serwos rzadkie, kolorowe drzewa i wyrabiający z nich wszystko od beczek i mebli po ozdoby. Ippikos to myśliwi. Podobnie jak Henika pracują w Serwos, skąd biorą skóry, pióra i dzikie zwierzęta, które sprzedają w Travarze na dorocznych obchodach Wielkiej Gry.

Lamia prowadzi mieszczące się w wieżach *Kya'apas* i *Kiatsu* stocznie K'tenshin. Wielu uważa je za największe i najlepsze w Barsawii, niestety ich





szkutnicy pracują tylko dla swego *aropagoi*. Przez wiele lat po Pogromie Lamia prosili *shivalahala K'tenshin* o wyrażenie zgody na otwarcie na rzece stoczni dla klientów spoza domu. Przywódczyni odmawiała, zdając sobie sprawę, że po rozpoczęciu wojny przez Thery, każdy statek, który naprawią lub wyremontują, mógłby zostać użyty przeciw *aropagoi*. Jednak po wejściu w życie „Traktatu o wolnym handlu” zmieniła decyzję i pozwoliła zbudować suchy dok w wiosce Tremeer, na zachód od Jeziora Pyros. Teraz owa stocznia wraz ze skutnią z Denlikiyan, niezależnej wioski na północ od Jeziora Ban, ostro rywalizuje o miano najlepszej w prowincji.

Król Throalu Varulus opisał niegdyś goszczącym strażnikowi krwi z Elfiego Dworu *niall Naxos* jako „szkołę dla szpiegów i bandziorów” – i to nie bez przyczyny. Przedmiotem handlu tegoż filaru jest bowiem informacja i perswazja, a jego członkowie podnieśli plotkarstwo i szantaż do rangi sztuki. Według pogłoszek (które równie dobrze mogli rozgłosić sami) nic nie porusza się po rzece bez ich wiedzy. Oczywiście nieudane próby przewidzenia ruchów wroga podczas wojny therańskiej każą nieco wątpić w fachowość t'skrangów z Naxos. Jak jednak twierdzi inna z plotek, celowo dezinformowali oni Theran, ponieważ przywódcy K'tenshinów nie chcieli zwycięstwa imperium.

Ostatni z dwunastu *niall*, Carinci, wziął miano od therańskiego domu o tej samej nazwie. Wieża, którą dziś zajmuje, należała dawniej do filaru Kerioli, tajemniczo zaginionej podczas Pogromu. Dzisiaj *niall* składa się głównie z Theran, przybyłych do Szesnastu Wież podczas wojny therańskiej, gdy znajdowało się w nich centrum operacyjne. Po zakończeniu walk *shivalahala K'tenshin* przekonała goszczące t'skrangi, że życie w niepewnych zaszczytach w Barsawii jest lepsze od pewnej hańby po powrocie do Thery. Była przy tym tak sugestywna, że o możliwość pozostania poprosiła też małą załogę nie-t'skrangów, przez co szeregi Carinci zasilili orki, elfy i ludzie. *Niall* utrzymuje urządzenia dla odwiedzających Szesnaście Wież therańskich statków powietrznych. W dodatku wielu jego członków to adepci walczących dyscyplin, służący na okrętach wojennych K'tenshinów lub wykładający w sławnej szkole wojskowej *aropagoi*. Załogi przybyłych therańskich statków lubią zatrzymywać się w Wieży Carinci, gdyż utrzymywane przez nie-t'skrangi kwatery leżą nieco na uboczu i nie dociera do nich nieustanny gwar z wspólnych komnat t'skrangów.

SHIVALAHALA K'TENSHIN

Shivalahala K'tenshin to nie znośząca sprzeciwu przywódczyni. Patrzy na świat jak żołnierz i gdy wydaje rozkazy, nie toleruje dyskusji. Jej szorstkość *aropagoi* przypisuje ukończeniu przez nią tylko dwóch klas Akademii Wojskowej Thery, podczas gdy pierwsza *shivalahala K'tenshin* była absolwentką uczelni.

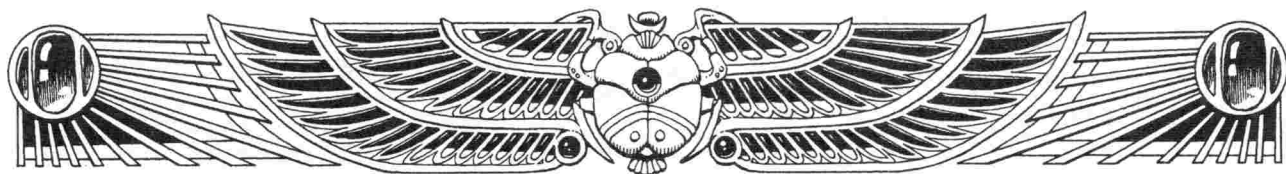
Twarz i figura nie zdradzają jej wieku, co stanowi fenomen wszystkich *shivalahala*. Są tacy, którzy twierdzą, że zwierzchniczka K'tenshinów rządzi nimi jeszcze od czasu sprzed Pogromu, gdyż w jego trakcie zapadła wraz z *aropagoi* w długotrwały letarg. Jeśli to prawda, przeżyła okres therańskich triumfów w Barsawii i z tych chwalebnych dni pamięta zarówno ambicje domu, jak i jego późniejsze upokarzające klęski.

Pod wieloma względami koniec wojny therańskiej był momentem przełomowym dla *shivalahala K'tenshin*. Kiedy członkowie therańskiego Domu Carinci chcieli powrócić do Powietrznej Przystani, namówiła ich do pozostania w *aropagoi*, oferując im kwatery w wieży po *niall Kerioli*. Ku konsternacji therańskich dygnitarzy propozycję przyjęto. Co więcej, w towarzystwie dziesięcioosobowego szwadronu pojechała do Throalu osobiście negocjować „Traktat o wolnym handlu” – i z własnej kieszeni zapłaciła odszkodowania Domom V'strimon, Syrtis i krasnoludom. Tym ostatnim czynem doprowadziła ponoć do bankructwa swój prywatny skarbiec.

Obecnie *shivalahala K'tenshin* zdaje się być opętana myślą o przywróceniu swemu domowi dawnej pozycji w Barsawii. Aby to osiągnąć, rządzi żelazną ręką, nie toleruje zaniedbań obowiązków i występków przeciwko zwyczajom *aropagoi*. W ostatnich latach Theranie z wolna zwiększyli wymianę handlową z Domem K'tenshin, a także liczbę statków powietrznych do obrony Szesnastu Wież na wypadek ataku – co świadczy o sukcesie prób *shivalahala* uczynienia z Domu K'tenshin wiodącej potęgi na rzece.

Shivalahala K'tenshin ma też i drugie oblicze. Jej dziełem jest *Haropakilea*, a spokój i piękno tego ogrodu zdaje się przeczyć chłodnej i zdyscyplinowanej władczyni, za jaką się ją zwykle uważa. *Shivalahala* to również jedna z najbardziej poszukiwanych nauczycielek sztuki wojennej w Barsawii, która osobiście nadzoruje szkołę wojskową Domu K'tenshin. Pochłania to ją do tego stopnia, iż część członków rady wspólnoty nawet przebąkuje, że nadto uwagi poświęca akademii, a zaniedbuje sprawę *aropagoi*.





SHIVALAHALA K'TENSHIN

T'skrang Wojownik dziesiątego kręgu

„W moich uszach brzmi to jak usprawiedliwienie, kapitanie. Tłumaczenia są stratą mojego czasu i twojego oddechu. Prosiłam o twój meldunek. Złóżysz go czy nie? Cokolwiek wybierzesz, o konsekwencjach ja zadecyduje. Teraz nie mam czasu na pobłażliwość”.

Cechy

Zręczność (14): 6/k10
Siła Fizyczna (14): 6/k10
Żywotność (14): 6/k10
Percepcja (12): 5/k8
Siła Woli (19): 8/2k6
Charyzma (16): 7/k12

Umiejętności

Artystyczna/ogrodnictwo (6): 12/2k10
Pilotowanie łodzi (7): 15/k20+k6
Prowadzenie rozmowy (6): 13/k12+k10
Taktyka (9): 14/k20+k4
Wiedza/polityka Barsawii (6): 11/k10+k8
Wiedza/Wężowa Rzeka (5): 10/k10+k6

Talenty

Akrobatyczny atak (9): 15/k20+k6
Atak kobry (9): 15/k20+k6
Błyskawiczne kopnięcie (5): 11/k10+k8
Broń biała (12): 18/k20+k12
Cios astralny (9): 17/k20+k10
Cios w matrycę (4): 12/2k10
Cios z powietrza (9): 18/k20+k12
Drewniana skóra (9): 15/k20+k6
Druga broń (6): 12/2k10
Drugi atak (9): 15/k20+k6
Odchylanie pocisków (9): 17/k20+k10
Powietrzny chód (9): 15/k20+k6
Powietrzny taniec (9): 15/k20+k6
Przewidywanie ciosu (9): 14/k20+k4
Rytuał karmiczny (10)
Test życia (9): 14/k20+k4
Tknięcie wątków (Wojownik) (7): 16/k20+k8
Tygrysi skok (9)
Unik (9): 15/k20+k6
Walka wręcz (9): 15/k20+k6
Wytrzymałość (10)
Ziemna skóra (9)

Karma

Kostki: 4/k6
Punkty: 25

Szybkość

Pełna: 33
W walce: 65



Obrażenia

Próg życia: 126
Próg ran: 10 [14]
Próg przytomności: 98
Testy zdrowienia: 4/dzień
Kostki zdrowienia: k10

Walka

Obrona fizyczna: 9 [13]
Obrona magiczna: 9 [13]
Obrona społeczna: 9 [13]
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 3

Uwagi ogólne

Zazwyczaj *shivalahala* nie nosi pancerza ani oręża. W rzadkich wypadkach, gdy chce włączyć się do walki, zakłada wątkową kryształową kolczugę i zabiera jedną z wątkowych broni ze swej prywatnej zbrojowni. Wszystkie te przedmioty mają wątki na poziomie 5 i dają *shivalahala* pancerz fizyczny 9 oraz modyfikator +9 do pancerza duchowego. Każda broń została wykuta do maksimum jej potencjału.

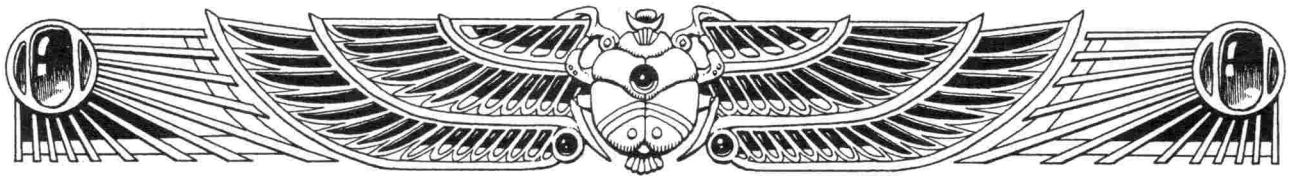
Uwagi o karmie

Shivalahala K'tenshin może wydawać punkty karmy podczas testów Siły Woli, Zręczności, Siły Fizycznej i obrażeń dla określenia rezultatów każdego ataku, zarówno w walce w starciu, jak i wręcz.

Uwagi o tkaniu wątków

Shivalahala użyła magii wątków do podniesienia kilku swych charakterystyk. Otrzymane modyfikatory





pochodzą od wątków na poziomie 4, wplecionych w przedmioty wzorca Domu K'tenshin. Trzy z nich zwiększają współczynniki obrony władczyni, natomiast czwarty – jej próg ran. Ponieważ modyfikatory bazują na przedmiotach wzorca, stosuje je się tylko wtedy, gdy *shivalahala* znajduje się w Szesnastu Wieżach Domu K'tenshin.

HIERARCHIA

Shivalahala K'tenshin rządzi *aropagoi* niczym autokrata kilkoma bliskimi doradcami. Przywileje władcy zachowuje jednak na ogół tylko dla spraw ważnych dla całego domu. Rozwiązywanie mniejszych problemów pozostawia Radzie K'tenshin, reprezentowanej przez dwunastu członków *niall aropagoi*. Każdy z filarów deleguje do rady po dwóch przedstawicieli – mianowanego przez nich radnego oraz *lahala niall*. Rada wybiera jednego ze swych członków na rzecznika, urząd nie mający odpowiedników w innych *aropagoi*. Choć *shivalahala* sama ma uprawnienia do prowadzenia polityki domu, rada służy jej pomocą, a rzecznik może zawetować każdą decyzję władczyni. Nie trzeba dodawać, iż rzecznictwo K'tenshin to trudna acz prestiżowa funkcja.

Rada, włącznie z *shivalahala*, liczy 25 członków – co odpowiada sumie wież i diamentów kompleksu K'tenshin. Ta mała częśćka numerologii pozwala przypadkowemu obserwatorowi na pewien wgląd w umysł t'skrangów. Zaginienie *niall Kerioli* podczas Pogromu zmniejszyło liczbę członków rady do 23. Taka sytuacja utrzymała się aż do końca wojny therańskiej, kiedy to *aropagoi* zaproponowało kontyngentowi Domu Carinci z Thery pełną przynależność do Domu K'tenshin. Oferta – która praktycznie sankcjonowała przyjęcie dużej grupy Dawców Imion, niezależnie od indywidualnych zasług – była wtedy kontrowersyjna. Jednak wszelkie obawy o wyłom w tradycji rozwiała najwyraźniej wiara K'tenshinów, że ich liczne klęski podczas wojny to efekt luki w *kya'apas*, skończonej równowadze domu, opisanej równaniem rada/wieże/diamenty. Patrząc na to z tej strony, utrata *niall Kerioli* oznaczała jej zachwianie niewieczące starania *aropagoi*. Przyjęcie Therań wypełniło tę numerologiczną próżnię, a większość k'tenshińskich *aropagoi* z pewnością uznała je za ważny krok ku przywróceniu domowi zszarganego honoru.

Kolejną wyjątkową cechą struktur władzy K'tenshin jest praktyka oddzielania członków dwunastu *niall* od filarów stowarzyszonych, dochowujących wierności *aropagoi*, ale nie mieszkających w Szesnastu Wieżach.

Te satelitarne wioski nie mają przedstawicieli w Radzie K'tenshin i często działają pod bezpośrednim nadzorem oficera z kwatery głównej domu zwanego *diktos*. Wspomniane *niall* płacą centralnemu *aropagoi* regularny haracz za bezpieczne rejsy po rzece (zwykle część udziałów z rocznych zysków ich parostatków), ale poza tym mogą prowadzić interesy wedle uznania.

Przedstawiciele dwunastu filarów nawiązują kontakt z przyszłymi kandydatami do członkostwa w rdzennym *aropagoi* indywidualnie. Pretendenci wnoszą wtedy do głównego *niall* prośbę o przyjęcie, kwalifikując się tym samym do *g'doinya*. Kandydaci zaliczeni w poczet członków centralnego *aropagoi* zobowiązani są przenieść się do jego siedziby. *Aropagoi* urodzeni w jednym z dwunastu *niall* zostają pełnoprawnymi członkami zaraz po ukończeniu *kaissa*.

CELE

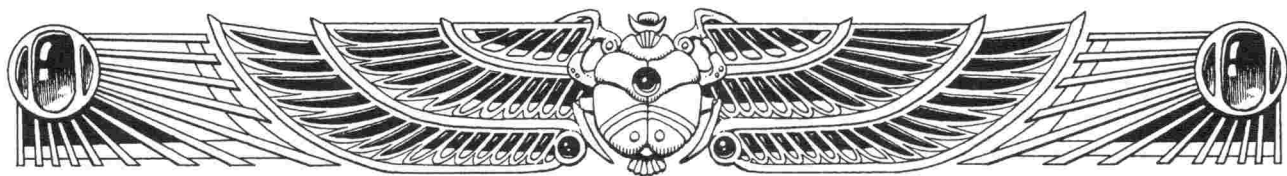
Dom K'tenshin próbuje rozszerzać wpływy i zwiększać zyski tak jak każde inne *aropagoi*. Stara się to osiągnąć przez realizację trzech celów częściowych: renegocjację „Traktatu o wolnym handlu”, ponowne zainteresowanie Therań Barsawią i przywrócenie kontroli nad tradycyjnymi terytoriami K'tenshinów przy jednoczesnym zachowaniu dotychczasowych zdobyczy.

W chwili obecnej *shivalahala* K'tenshin wymaga od wszystkich swych statków ścisłego przestrzegania postanowień traktatu, gdyż zezwala im on na handel w portach dawnych wrogów z wojny therańskiej – portach, do których dostęp mogłyby łatwo stracić. Równocześnie próbuje renegocjować warunki umowy. Chce szczególnie przeforsować, aby sygnatariusze układu zmienili status dolnego odcinka Wiji, uznając go za część Wężowej Rzeki.

Aktualnie wyłączne prawo do handlu na Wiji posiada Dom V'strimon. Jego monopol jest niezwykle dochodowy, gdyż leżąca przy ujściu rzeki Urupa to jedyny w Barsawii port wlotowy dla towarów zza Aras. Przez uznanie dolnego odcinka Wiji częścią Wężowej dostęp do Urupy i handlu na Aras zyskaliby wszyscy sygnatariusze układu – w tym również Dom K'tenshin.

Jak na razie Dom V'strimon zazdrośnie strzeże swego monopolu, ale propozycja *shivalahala* K'tenshin zyskała silne dyplomatyczne poparcie Imperium Therańskiego. Co więcej Dom K'tenshin może mieć w tej sprawie sprzymierzeńca w Throalu zaniepokojonym próbami utrzymania przez *aropagoi* V'strimon wysokich cen w araskim handlu. Jeżeli więc *shivalahala* zdoła pozyskać dla swych postulatów tak krasnoludy jak i niestabilny odłam Domu Syrtis, intryga może się





powieść. W tej sytuacji nie powinien dziwić fakt, iż Dom V'strimon przyznał ostatnio miejsce w araskiej flocie jednemu z okrętów Syrtisów.

Starając się ponownie zainteresować Thera Barsawia, *shivalahala* K'tenshin chce ich zachęcić do zwiększenia ekonomicznej i wojskowej obecności w prowincji. Owa bytność z pewnością podniosłaby pozycję głównego barsawiańskiego sprzymierzeńca imperium – Domu K'tenshin. W tym celu przywódcy *aropagoi* poinstruowali kapitanów swych statków, aby sprzedawali towary kupcom z Thery poniżej cen rynkowych, a nawet poniżej kosztów, gdzie się tylko da. Co więcej nawet najmniejszych, therańskich powietrznych żeglarzy przyjmuje się w Szesnastu Wieżach z honorami. *Aropagoi* zaczęło też ostatnio wysyłać do imperium rzadkie dzieła sztuki, magiczne przedmioty i orichalk, jaki ich załogi zdobyły. Strategia *shivalahala* zdaje się działać, ponieważ w wieżach K'tenshin cumuje z każdym rokiem coraz więcej therańskich statków powietrznych.

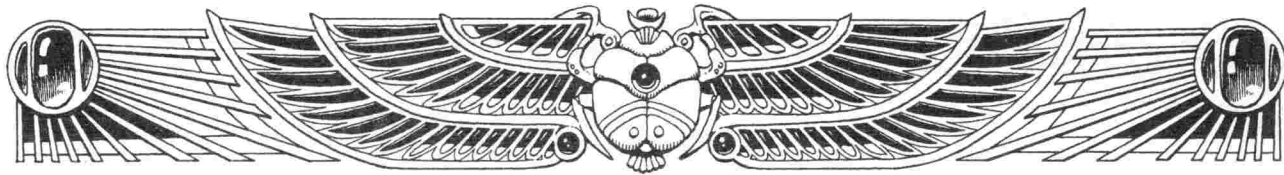
Odzyskanie władzy na obszarach kontrolowanych przed Pogromem i zachowanie obecnej strefy wpływów to przypuszczalnie najpilniejsze zadania stojące przed Domem K'tenshin. K'tenshinowie są teraz otoczeni ze wszystkich stron. Najpoważniejszym zagrożeniem dla *aropagoi* jest jego odwieczny rywal, Dom V'strimon. Wspomniana dwójka toczy od stuleci ostrą walkę, a wzajemna nienawiść między rywalami jeszcze wzrosła, odkąd stanęli po przeciwnych stronach w wojnie therańskiej. Mimo że Dom K'tenshin przypieczętował pokój z Throalem i sprzymierzeńcami podpisaniem „Traktatu o wolnym handlu”, pakt nie zmniejszył animozji między sąsiadami. Parostatki obu *aropagoi* nadal podejmują walkę, kiedy natkną się na siebie na swych dopływach, a w ostatnich latach Dom V'strimon przejął kontrolę nad sześcioma dużymi wioskami między Jeziorami Pyros i Ban, leżącymi wcześniej w strefie wpływów K'tenshin.

Ponadto V'strimonowie dostarczają działła ogniste, esencje żywiołów oraz inny sprzęt wojskowy grupie wiosek t'skrangów z Tylonu nazywanej Domem T'kambras. W ostatnich latach T'kambrianie, wspierani też otwarciem z Kratasu, przejęli ponad połowę zysków z handlu na Tylonie, rzece tradycyjnie już kontrolowanej przez Dom K'tenshin. Jakby tego było jeszcze mało trzy okręty wojenne K'tenshinów stoją teraz w dokach po atakach t'kambriańskiej kapitan Jedaiyen

Westhrall, której statek, *Żądza Astendar*, stał się prawdziwą zmorą k'tenshińskich załóg. Za głowę Jedaiyen *aropagoi* K'tenshin ufundowało nagrodę ponad 5000 sztuk srebra. Mimo comiesięcznych podwyżek cały czas czeka ona na odbiór.

Nieudana próba przegnania t'kambriańskich parweniuszy z Tylonu podjęta przez K'tenshinskie statki mocno zaniepokoiła *shivalahala* K'tenshin, gdyż T'kambrianie zainspirowali osady południowego odcinka do bojkotu K'tenshińskich myt i podatków. Na przykład ostatnio T'kambrianie ocalili skawiańską baręk atakowaną przez okręt flagowy *aropagoi* i wkrótce zapłaty corocznego haraczu odmówiły też inne okręty skawian. Gdy uwolnili wioskę Dingannich od





nałożonej nań kontrybucji, ci na całym Tylonie zagrozili linczem każdego *aropagoi*na K'tenshin. (Więcej informacji o Domu T'kambras znajdziesz pod hasłem **Powrót Domu T'kambras**, na stronie 33).

Zachęcone słabością Domu K'tenshin kupieckie firmy z Travaru przystąpiły ostatnio do budowy floty powietrznej w celu przełamania monopolu *aropagoi* w handlu rzeczonym na trawarskiej Byrose. Wojskowe niepowodzenia K'tenshinów ośmieliły też zachłanych piratów z Domu Henghyoke, mających apetyt na k'tenshińskie statki i strażnice.

Dom K'tenshin posiada jednak wielki potencjał do neutralizacji tych zagrożeń. Dwanaście głównych *niall aropagoi* jest najliczniejsze na rzece, a w ich pamięci chwała Imperium Therańskiego w Barsawii wciąż pozostaje wciąż żywa. Od zakończenia wojny therańskiej szeregi domu zasililo nowe pokolenie zdecydowanych przywrócić mu honor *aropagoi*na. Załogi okrętów *aropagoi* mogą sprostać każdemu na rzece (no może z wyjątkiem Jedaiyen Westhalla i jej *Żądz* *Astendar*). „Traktat o wolnym handlu” otwiera przed Domem K'tenshin dostęp do zamkniętych niegdyś portów, a dzięki traktatowi *aropagoi* zyskuje kilku niespodziewanych sprzymierzeńców w walce przeciwko łupieżcom Henghyoke.

SZKOŁA WOJSKOWA DOMU K'TENSHIN

Słynną Szkołę Wojskową Domu K'tenshin utworzono na wzór Therańskiej Akademii Wojskowej. Jej pomieszczenia mieszczą się w wieży *Jik'harra*. Zaplecze obejmuje sale treningowe, klasy i sypialnie dla 600 studentów, co czyni z uczelni największą tego typu placówkę w Barsawii. Szkołą kieruje *shivalahala* K'tenshin i traktuje swe nauczycielskie obowiązki całkiem serio. Bywa w salach gimnastycznych i ćwiczebnych w każdym tygodniu, przypatrując się, komentując i poprawiając kadetów, a nawet samemu prowadząc zajęcia z historii bitew parostatków. Uczelnia może się poszczycić kilkoma znamienitymi wykładowcami różnych stylów walki wręcz, historii wojskowości oraz wojennej magii.

Przyjęcie do szkoły jest jednym z najbardziej poszukiwanych przywilejów w Barsawii. Co roku uczelnia rekrutuje tylko jednak dwudziestu pięciu kadetów spoza *aropagoi* K'tenshin. Reszta pochodzi właśnie z domu. Gwarancję przyjęcia do szkoły otrzymuje każdy członek dwunastu *niall aropagoi*, wyrażający chęć podjęcia nauki i wykazujący się odpowiednim hartem ducha. Kandydaci, których nie stać na opłaty, mogą ubiegać się o stypendia, przyznawane zwycięzcom organizowanego przez szkołę corocznego, otwartego

turnieju. Aspiranci toczą ze sobą sparringowe walki według zasady „przegrywający odpada”, a dwunastka najlepszych wygrywa darmowe studia. Zwycięzca całych zawodów otrzymuje też monetę żywiołu wody.

Studia w szkole wojskowej trwają sześć lat. Większość kandydatów z *aropagoi* rozpoczyna naukę w rok po ukończeniu *kaissa*, przemiany w której ujawnia się płeć t'skranga. W konsekwencji gros studentów trafia na nie w wieku czternastu lat. Jednak uczelnia nie ustala żadnych limitów wiekowych. Niektórzy kadeci mają koło trzydziestki; kiedyś nawet przyjęto dziesięcioletnią ludzką dziewczynkę, która wygrała turniej. Studencka brać składa się w 99% z t'skrangów, choć na korytarzach *Jik'harra* zawsze można spotkać kilku przedstawicieli innych ras.

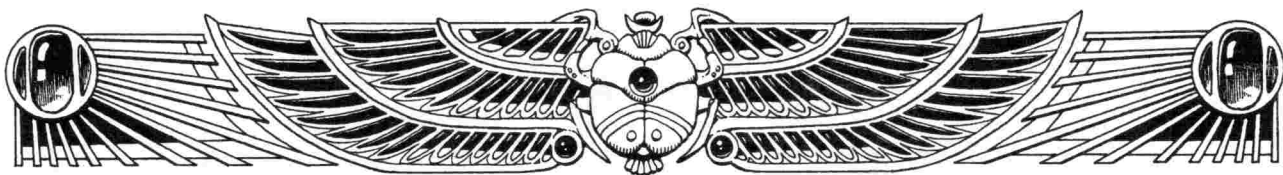
Fizyczny reżim w szkole jest niezwykle ciężki. Jednym z szerzej komentowanych ćwiczeń na pierwszym roku jest tzw. „lekcja stania”. Podczas próby, tuż przed świtem, opiekun wyprowadza grupę na szczyt wieży. Po porannej zaprawie kadeci ustawiają się w szeregu w postawie „na baczność”. Prowadzący zajęcia instruuje ich, że pod żadnym pozorem nie mogą ruszyć się z miejsca przed zachodem słońca. Każdy kadet, który drgnie, jest przyprowadzany następnego dnia itd., do czasu aż wykona zadanie.

Szkoła uczy zarówno walki bronią jak i wręcz (włącznie z zaawansowanymi technikami walki podwodnej), manewrów abordażowych parostatków, posługiwania się setkami odmian białej broni, a także specjalistycznych taktyk przeciw najczęściej występującym w Barsawii istotom. Słynie zwłaszcza z nauczania t'skrangów różnych form ataku ogonem. Kadeci tej rasy mogą się nauczyć używać *ch'tard*, dziesięciocentymetrowego noża przywiązywanego do ogona jak i *skora*, stalowego kawałka pancerza na tę część ciała, stosowanego do parowania.

Studenckie życie to jednak nie tylko fizyczny trening. Szkoła uczy też historii wojskowości, prowadzenia wojny oblężniczej, taktyki morskiej, projektowania i konstrukcji umocnień, czytania i pisanie, matematyki oraz rozwijania umiejętności organizacyjnych. Członkowie *niall* Naxos przekazują grupom wiedzę o zbieraniu informacji i dezinformowaniu wroga, a kadeci kształcą się również jak z dostępnych materiałów zrobić prowizoryczną broń i przetrwać w trudnych warunkach. Poznają też procedury obsługiwania i konserwacji dział ognistych oraz therańską etykietę.

Sześćoletnie studia przygotowują studenta do walki, jednak ponad połowa studentów nie kończy ich z powodu wyczerpującego reżimu. Po okresie nauki





kadet jest poddawany całej serii pisemnych i ustnych egzaminów, po których musi stoczyć pojedynek z jednym ze swych nauczycieli. Mistrz musi najpierw zaliczyć zachowanie ucznia w kręgu walki i dopiero wtedy staje się on pełnoprawnym wojownikiem. *Shivalahala K'tenshin* obdarowuje wszystkich absolwentów złotymi pierścieniami z rubinami (te charakterystyczne precjoza nosi się zwykle na lewej dłoni). Przed wojną *therańską* wymagała jeszcze od absolwentów przysięgi krwi – ślubów, że nigdy nie skrzywdzą *Domu K'tenshin* ani żadnego z jego członków, jednak później zarzuciła tę praktykę z sobie tylko znanych powodów.

DOM HENGHYOKE

W ostatnich latach załogi tajemniczego *Domu Henghyoke*, *Domu Wydry*, zdobyły reputację najbardziej krwiożerczych i chciwych piratów w *Barsawii*. Ich okrucieństwo przekracza ponoć bezwzględność *therańskich* łowców niewolników. Parostatki *Henghyoke* łupią osady i atakują statki na całym *Węzu* i jego dopływach, nie wyłączając nawet okrętów dzikich t'skrangów z *Domu Ishkarat*. Rzeczni łupieżcy najczęściej napadają na ofiary w nocy niczym złodzieje. Pojmani przez nich jeńcy nigdy nie wracają, a grupy rabusiów znikają bez śladu. Piraci atakują gdzie popadnie i muszą działać z tajnej bazy ukrytej gdzieś na rzece. Żadna znana wioska nie przyznaje się do płacenia *Henghyokanom* haraczu, ani do związków z tajemniczym *aropagoi*.

W przeciwieństwie do załóg innych wspólnot, marynarze *Domu Henghyoke* nie przestrzegają zasad *bakshevas*. Zabierają wszystko, na czym położyć łapy, niszcząc to, czego nie mogą wziąć. Ich ulubionym łupem są parostatki, niewolnicy i baseny legowe wioski t'skrangów, co wywołuje liczne spekulacje na temat natury *Henghyokan*.

Uderzającą cechą t'skrangów *Henghyoke* jest to, że nie mówią. Ci, którym zdarzyło się walczyć przeciw nim opowiadają, iż wojownicy *aropagoi* nigdy nie

krzyczą, nawet zaskoczeni lub ranni. Pojmany *aropagoina Henghyoke* nie załamuje się nawet na najcięższym przesłuchaniu, a skierowane przeciw niemu czary działające na umysł zawsze powodują u badanego śpiączkę lub śmierć.

Każdy *aropagoina Henghyoke* nosi na szyi srebrną opaskę. Przypomina ona kształtem nienaturalnie wydłużoną rzeczną wydrę polykającą własny ogon i na większych rynkach nad rzeką można za nią dostać co najmniej sto sztuk srebra. Wszelkie próby zerwania

łupieżcy opaski grożą mu jednak straszliwymi konsekwencjami. Obroza nie ma zatrzasków ani zamków i musi ją przeciąć kowal.

Poza oczywistym ryzykiem takiej operacji, większość pozbawionych opaski jeńców natychmiast popada w obłęd lub katatonie.

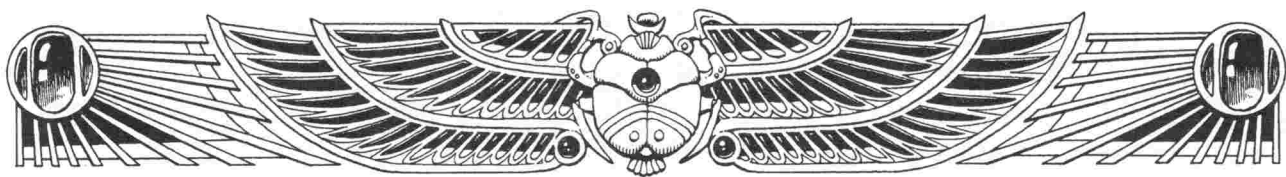
Czasami wpadają oni również w szal bojowy i stają się groźni dla otoczenia.

Swą nazwę *aropagoi* otrzymało od ofiar, które zauważyły, iż łupieżcy używają podczas napadów wielkich, tresowanych wydr. W legendach t'skrangów *henghyoke* to właśnie zmiennokształtna, rzeczna wydra, słynąca ze swej figlarności i znajomości magii. Łupieżcy *aropagoi* musieli uczynić z tych stworzeń swych towarzyszy i sługi. Ponoć niektóre z nich wyhodowano do niezwykle dużych rozmiarów –

od półtora do ponad dwóch metrów – i wytresowano do pomocy w napadach.

O *Domu Henghyoke* nie istnieją żadne zapiski pochodzące sprzed *Pogromu*. Zaraz po nim, kiedy mieszkańcy opuszczających kryjówek wioski powrócili na stare szlaki, piractwo rozpowszchniło się do tego stopnia, iż trudno właściwie określić, kiedy nastąpił pierwszy atak *aropagoi*. *Henghyokanie* wzmoгли napady w czasie powrotu *Theran* do *Barsawii*, co wywołało spekulacje, że – podobnie jak *Dom K'tenshin* – są sprzymierzeńcami imperium. Jednak celem ich ataków padali regularnie zarówno k'tenshińscy, jak





i therańscy kupcy. Imperium wyznaczyło nawet nagrody za schwytanie zbójceckich band wspólnoty.

Po zakończeniu wojny therańskiej i podpisaniu „Traktatu o wolnym handlu” sygnotariusze zjednoczyli wysiłki w celu odpierania najazdów Henghyoke, które, jak się zdawało, nawet na jakiś czas ustały. Wkrótce jednak okazało się, iż piraci po prostu skierowali większość swych akcji przeciw osadom i żegludze na dopływach Węża. Ponieważ ponad połowa dopływów wpada do rzeki na zachód od Jeziora Ban w sąsiedztwie Serwos, wywołało to liczne domysły, że główna siedziba Henghyoke leży gdzieś w labiryncie strumieni przecinających dżunglę.

Brak informacji o *aropagoi* zrodził wiele teorii o jego strukturze i pochodzeniu. Jedna z apokryficznych historii głosi, że *shivalahala* Henghyoke jest ostatnią z magicznych wydr z t'skrandzkich opowieści ludowych. Evon Tyrloth, znany uczonec z Urupy wysunął tezę, iż przywódczyni to potężna iluzjonistka, ukrywająca swą wioskę przed wzrokiem innych Dawców Imion. Sugeruje on, iż główna osada łupieżców leży na samym środku rzeki, ale dzięki magii *shivalahala* statki omijają ją, nie zauważając jej i na nią nie wpadając.

JEZIORO PYROS

Gdy Wężowa Rzeka opuszcza Jezioro Ban, płynąc w stronę Jeziora Pyros, mija osiem wiosek t'skrangów zwanych Skradzionymi *Niall*. Przed Pogromem owe wsie znajdowały się pod kontrolą Domu K'tenshin, jednak po jego zakończeniu, przysięgły wierność Domowi V'strimon. Powody tej zmiany polityki są oczywiste – *aropagoi* K'tenshin traktuje podległe wioski z lekceważeniem, a Dom V'strimon – z szacunkiem. Zmiana zwierzchnictwa spowodowała niezwykle rozkwit tych osad i teraz konkurują one z poprzednim pryncypałem, zaopatrując większość Barsawii w drewno i wytwarzane z niego przedmioty. Wspólnoty kupieckie dwóch spośród nich – P'santos i Delenn – zbudowały pomysłowe tartaki, wykorzystujące siłę spadającej w wioskowych wieżach wody do obracania tnących tarcz.

W miarę jak rzeka zmierza na zachód od Ayodhya, wpływa na gęsto zalesiony obszar ustępujący stopniowo nieprzeniknionej dżungli. Około sto pięćdziesiąt kilometrów na zachód od Ayodhya Wąż wpada do trzeciego, a zarazem najmniejszego z Wężowych Jezior – Jeziora Pyros. „Pyros” znaczy płomień, a nazwę tę akwen zawdzięcza intensywnemu światłu, emitowanemu przez grubą warstwę fosforyzujących glo-

nów pokrywających jego dno. Tereny wokół mającego osiemdziesiąt kilometrów długości i trzydzieści kilometrów szerokości jeziora są zróżnicowane. Na wschodnich brzegach grunt jest twardy i porośnięty gęstym lasem, a na zachodnich króluje nieprzebyta dżungla i mokradła, ciągnące się daleko w głąb łądu.

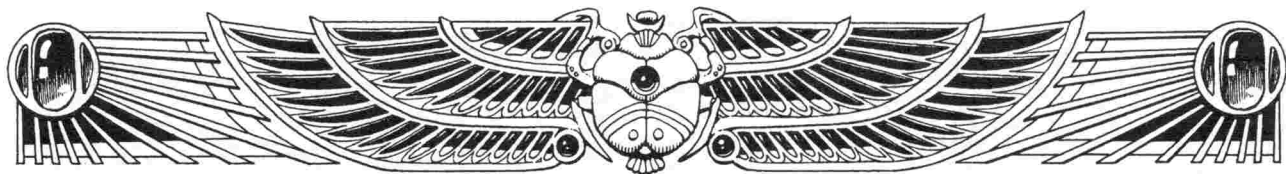
Ziemia na wschodnich krańcach jeziora należy do najżyźniejszych w Barsawii. W czasie pory deszczowej woda wzbiera tu o trzy metry i opadając pozostawia warstwę urodzajnego mułu. Rolnicy powiadają: „nad brzegami Pyros możesz zasadzić bryłkę węgla, a do jesieni wyrosną z niej zbroje i miecze”. Takie opowieści wywoływały wielkie zainteresowanie okolicznymi ziemiami i teraz kolejne fale imigrantów walczą zawzięcie o każdą jej piędź.

Po Pogromie pierwszymi osadnikami nad Jezioro Pyros były elfy z Krwawej Puszczy, które przeżyły go na obczyźnie. Po jego zakończeniu powróciły na swój dwór, ale uciekły z przerażenia na widok tego, co tam zastały. Ci osadnicy przybyli wtedy do Serwos z nadzieją założenia na obrzeżach dżungli nowej elfiej społeczności. Zamierzali utrzymać swe terytorium w stanie jak najbardziej naturalnym z szerokimi polaciami lasu między porozrzucanymi osadami. Jednak w miarę napływu kolejnych fal imigrantów, chcąc żyć w dziewiczej kniei, zmuszeni byli wycofać się w głąb łądu. Od tamtych czasów elfie wioski wokół Pyros stały się ważnym ośrodkiem kultu żywej legendy zwanego Poszukiwaczami Serca.

W drugiej fali osadników była duża liczba dezertorów i uciekinierów z Wielkiej Therańskiej Armady gubernatora Pavelisa, która rozpięzchła się podczas marszu na Throal. Tym uchodźcom – głównie ludziom i orkom – nie śpieszno było z powrotem na służbę u namiestnika Powietrznej Przystani. Po odkryciu pięknych terenów wokół jeziora osiedlili się, zawiesili broń i zajęli się rolnictwem. Zbudowali własne gospodarstwa, powiększając co roku swoje tereny poprzez karczowanie drzew.

W trzeciej fali osadników znaleźli się członkowie wszystkich ras Dawców Imion zwabieni obietnicą prosperity nad brzegami jeziora. Były wśród nich krasnoludy z Throalu, które za pomocą węży i mechanicznych urządzeń ssących wybierały z dna zbiornika fosforyzujące glony. Po oczyszczeniu i zapakowaniu wysyłały je do swoich wiosek w Barsawii, nie mogących sobie pozwolić na świecące kryształki. Razem z krasnoludami przybyli myśliwi, rybacy, drwale i farmerzy, gotowi zbierać nad Pyros to, co zrodzi ziemia. Również wtedy na brzegach jeziora zaczęły powstawać plantacje





K'tenshinów, którzy zaczęli wymuszać od pobliskich osad haracz. Trzecia fala imigrantów miała jak dotąd największy wpływ na otoczenie. Liczni osadnicy budowali w ciągu roku całe wioski, wypierając dżunglę znad brzegów, ustawiając płoty i wytyczając granice. W tym też czasie ostatni z pierwotnych mieszkańców znad Pyros – prymitywne zbieracko-myśliwskie plemiona ludzi i t'skrangów – wycofały się na bagniste, zachodnie brzegi jeziora.

Dzisiaj burzliwy rozwój regionu i jego szybko rosnące zaludnienie wywołują napięcia między imigrantami a tubylcami. Brzegi Pyros stały się też ulubionym terenem działania łupieżców Henghyoke. Choć rozmaite grupy osadników często patrzą na siebie spode łba, to jednak zgodnie współpracują w obronie przed piratami.

Z brzegów jeziora wyrastają liczne wieże wiosek t'skrangów. Jednak według relacji wszystkie te wsie zostały zniszczone podczas Pogromu. Pojawienie się łupieżców Henghyoke skłoniło osadników do starannego zbadania owych wież, ale wszystkie wyglądają na opuszczone.

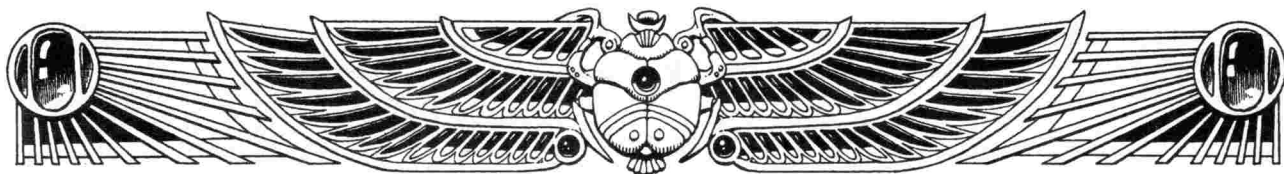
DŻUNGLA SERWOS

Zaraz na zachód za Jeziorem Pyros Wężowa Rzeka wpływa do dżungli Serwos, drugiego po Krwawej Puszczy największego zalesionego obszaru Barsawii. Słowo „serwos” znaczy „odseparowany”, a dżungla jest faktycznie oddzielnym, dzikim królestwem. Na jej terenie Wąż wlece się jak ślimak. Na dnio rzeki występują piaszczyste i muliste łachy pragnące schwytać w sidła niefortunnych podróżników, a jej brzegi zamieniają się w zdradliwe, tropikalne bagna, wdzierające się w głąb lądu na wiele kilometrów. Setki strumieni i rzeczek, niektórych żeglownych tylko łódką, wypływają z Wężowej i krzyżują się w dżungli.

Na tych bagnach i wzdłuż strumyków leży wiele od dawna zapomnianych, opuszczonych podczas Pogromu wiosek t'skrangów. Te pępne miejsca są teraz domem dla najbardziej krwiożerczych piratów na Wężowej Rzece; wieść niesie, że gdzieś wśród tych moczarów kryją się straszni korsarze z Domu Henghyoke.

Zegluga Wężową na tym obszarze jest niebezpieczna. Choć szerokość rzeki dochodzi tu miejscami do





sześciu kilometrów, żeglowny dla parostatków kanał rzadko przekracza kilkaset metrów. Poza tym biegnie on krętym, zmiennym torem, dlatego dotarcie z Jeziora Pyros do Domu K'tenshin bez wpłynięcia na mieliżnę wymaga stałej czujności i zręczności załogi.

Pragnący się udać do serca dżungli, muszą popłynąć na północ rzeką Serwos. Serwos jest prawie tak szeroki jak Wężowa, ale brzegi ma mocne i strome. Na brzegach jego oraz jego dopływów pełno jest wiosek prymitywnych plemion ludzi i t'skrangów, które musiały przetrwać Pogrom bez pomocy Theraan. Owe szczepy zamieszkiwały dawniej w dolnym biegu Serwos i Galangi, ale opuściły swe siedziby w miarę, jak Theraanie i łowcy niewolników K'tenshinów podążali w górę rzek.

Ich wędrówka w górne rejony dorzecza doprowadziła do wybuchu waśni międzyplemiennych podsyconych jeszcze przez łowców, którzy regularnie wynajmują co dziksze szczepy jako swych terenowych agentów. Łowcy dostarczają taniej siły roboczej coraz większej liczbie farm i plantacji, wyrastających na zalesionych brzegach przecinających dżunglę rzek.

FLORA I FAUNA SERWOS

Plemiona Serwos mówią o roślinach z dżungli jako o drzewach-siostrach, drzewach-matkach i drzewach-babkach. Drzewa-siostry to poszycie. Drzewa matki tworzą dwadzieścia metrów nad nimi gęsty baldachim, dzięki któremu podłoże dżungli tonie niemal w mroku. Drzewa-babki to najwyższe okazy, wystające z tego baldachimu niczym maszty namiotu. Niemal wszystkie plemiona dżungli, a w szczególności Katani, czczą drzewa-babki jako ich łączników z Bogiem-Drzewem, którego therańscy uczeni dyskusyjnie utożsamiają z Pasją Jaspree. Katani wierzą, że karczujący dżunglę ekspansywni osadnicy zagrażają bóstwu i muszą ponieść karę za niszczenie drzew-babek. Przekonanie to dodaje nieco aury fanatyzmu coraz częstszym napadom tubylców na pionierskie wioski w Serwos.

Bagna wzdłuż Wężowej Rzeki przykrywa niski baldachim na wpół zanurzonych namorzynów i cyprysów. Prymitywne t'skrangi z moczarów czczą pewne namorzyny jako duchy żywiołów, składając im często ofiary, mające zapewnić ich interwencję i wsparcie. Korzenie tych drzew wykształciły zarówno reagujące na ciepło organy, jak i potężne, zębate, pożerające „dary” szczęki, co dodaje tym rytuałom dramatyzmu. Według pogłosek niektóre szczepy dżungli ofiarowują namorzynom Dawców Imion.

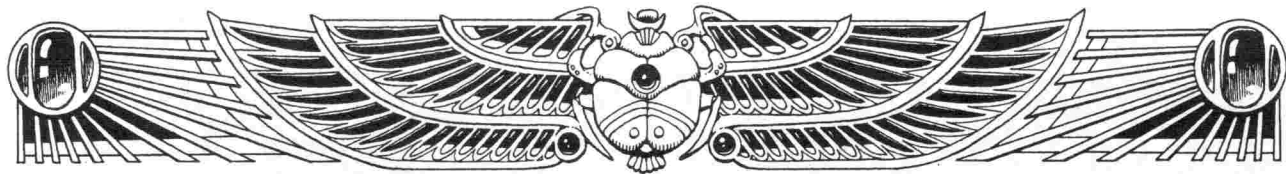
Bogactwo drzew w Serwos jest nieprzebrane. Ramos z Travaru wymienia w swym leksykonie języka katańskiego ponad pięćset słów oznaczających drzewa. Drewno niektórych z nich jest tak lekkie jak piórko, podczas gdy innych – ciężkie niczym żelazo. T'skrangi z dżungli wytwarzają swe łodzie, żłobiąc drzewa zwane *shivoam*. Katani używają kory drzewa *clematha* do wyrobu obcisłych pancerzy. Choć owe zbroje zużywają się po kilku latach intensywnego noszenia, nasiąknięte wodą są tak giętkie jak sukno, a suche twardością i elastycznością dorównują krasnoludzkim kolczugom. Z drewna drzew *g'nomsha* t'skrangi z dżungli wyrabiają noże i topory. Ich głównie, hartowane w ogniu, są dużo ostrzejsze niż jakakolwiek broń kamienna. Tubylcy używają też liści pewnych drzew jako naczyń, źródeł ekstraktu do wyrobu trucizn i lekarstw oraz budulca swoich domostw. Drzewa Serwos faktycznie dają życie mieszkańcom dżungli. Ich owoce bywają pożywieniem, gałęzie budulcem, a korzenie lekarstwami. Nic więc dziwnego, że t'skrangi z dżungli nazywają siebie *chreostomas* – „pasterzami drzew”.

Serwos jest także domem dla nieprzebranej menażerii zwierząt i stworów. Powietrze wprost wibruje od głosów i trzepotu skrzydeł setek gatunków ptaków, których pióra osiągają na rynkach Barsawii znaczne ceny. Najlicniejszą rodziną w dżungli są jednak małpy – od najmniejszych, wielkości ludzkiej pięści, do olbrzymich goryli, wystarczająco potężnych, by zmierzyć się nawet z trollem. W skład fauny Serwos wchodzi również wielkie koty takie jak tygrysy, lamparty, jaguary i czarne pумы. Jelenie i gazyte też są liczne, podobnie jak wodne bawoły o niezliczonych wzorach i kolorach sierści. Cierpliwy łowca może nawet zobaczyć słonia, posiadacza cennych kłów.

W rzekach Serwos dominują jednak gady. Tutejsze krokodyle często przekraczają cztery i pół metra długości, ale widok piętnastometrowego osobnika wcale nie należy do niezwykłych. W rzekach roi się od węży różnej wielkości i kolorów – dusicieli, jadowitych, a czasem całkiem niegroźnych. Brzegi ruczajów dają schronienie koloniom dziobakowatych hadrozaurów, o długości od pięciu do sześciu i pół metra, które pasą się wśród zwisających nad wodą drzew. W rzekach pławia się behemoty, olbrzymie, przypominające skrzyżowanie hipopotama z aligatorem stwory. Gdy ich długa szyja wystaje na dwa metry z wody, nogi mogą tkwić w dnie o ponad dziesięć metrów niżej. Ramos z Travaru odnotował nawet jednego osobnika, który włącznie z ogonem mierzył 37 metrów! Mimo tak straszliwych rozmiarów roślinożerne behemoty nie







atakują Dawców Imion ani parostatków. Krąży nawet pogłoska, że niektórym Władcom Zwierząt w Serwos udało się je poskromić.

Potworów jest w Serwos mniej, ale są daleko groźniejsze niż to opisują legendy. Podczas Pogromu charakter wielu drapieżników wypaczyły Horrory. Stałym zagrożeniem dla wszystkich żywych istot w dżungli mogą być z pewnością małe koty – krojeny (patrz str. 57, **Barsawia – Księga Mistrza Gry**). Nieustępliwi łowcy, czując krew wpadają w szal, który czyni ich ataki nawet straszniejszymi od największego tygrysa. Wprawdzie Katani wymyślili sprytnie pułapki na krojeny, ale jest to ich sekretem. Korony najwyższych drzew dżungli zamieszkują wyverny, spadające z góry na swe ofiary. Chociaż krwawe małpy (patrz str. 57-58, **Barsawia – Księga Mistrza Gry**) występują w Serwos niezwykle rzadko, za to krwawe nietoperze atakują z drzew w identyczny sposób, co ich straszliwi kuzyni z Krwawej Puszczy.

Trójka najniebezpieczniejszych drapieżników Serwos to jednak insekty. Olbrzymi pająk, mogący nawet osiągać rozmiary trolla, buduje swe cienie, niewidoczne pajęczyny pomiędzy drzewami-matkami. Nieostrożny podróżnik może łatwo wpaść w jego lepłą sieć i skończyć jako wysuszona skorupa pod sufitem pajecznej nory. Jeśli chodzi o upiorną ćmę, już sam jej wygląd potrafi sparaliżować ze strachu. Na podbrzuszu owada widnieje naturalny, podobny do czaszki wzór, sprawiający wrażenie, że na obserwatora leci sama głowa. Ćma atakuje przerażoną ofiarę silnym jadem. Zawiera on jej jajeczka, które przechodzą okres inkubacji w żywicielu. Po wykluciu się larwy ćmy pożerają organy wewnętrzne ofiary i przegryzają się potem na wolność przez jej martwe ciało. *Ishalata*, czy też zdradziecka modliszka, jak ją zwą Katani, to gigantyczny, drapieżny owad, który polując zamiera w bezruchu i maskuje się. Wędrowcy zazwyczaj biorą ją za część krajobrazu dżungli, najczęściej pnące lub liściaste drzewo. Kiedy pechowiec przechodzi obok, modliszka chwytą go od tyłu i próbuje zamknąć wokół nieszczęśnika swe zewnętrzne szczęki. Gdy jej się to uda, za pomocą ostrych jak brzytwa ramion powoli tnie ofiarę na plasterki i pożera ile zdoła.

Wijąca się przez podgórze Throalu Galanga opada sześćdziesiąt metrów w miejscu zwanym Wodospadem Gryfa. Bierze on swoją nazwę od jedynej w Serwos kolonii gryfów tropikalnych. Podobnie do innych przedstawicieli tego gatunku również i te osobniki wolą odstraszać Dawców Imion lub odpędzać ich od gniazd za pomocą hipnozy. Niektórzy plemienni szamani w ramach testu zdolności wysyłają swoich uczniów do wodospadu po gryfie pióra. Takie przedmioty uznaje się skądinąd za potężne ksenomanckie symbole.

Możliwe, że spośród wszystkich łowców Serwos największą grozę budzą olbrzymie, drapieżne t'skrangi zwane przez Katan velosami. Przez lata uczeni nie dawali wiary opowieściom plemion o morderczych istotach z rzędami szpiczastych zębów i stopami wyposażonymi w ostre jak brzytwa pazury. Teraz jednak większość akceptuje istnienie tych mięsożernych stworów, które przedkładają mięso Dawców Imion nad każde inne. Velosi chodzą w postawie wyprostowanej, żyjąc w wioskach porzucanych w dżungli. Wyrabiają włócznie, którymi rzucają z olbrzymią siłą i celnością. Niedawno grupa czterdziestu therańskich łowców niewolników odkryła i spróbowała napaść taką wieś, utarczkę przeżyło dwóch.

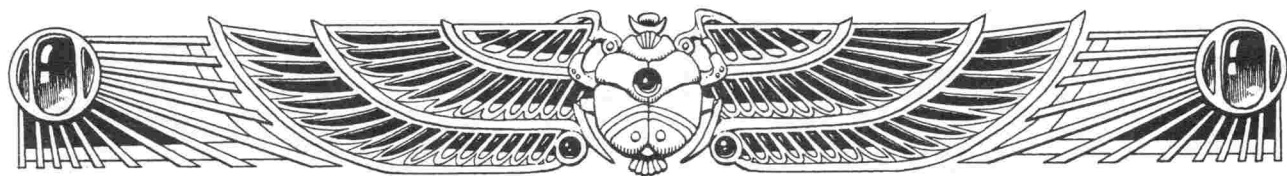


OSADY W SERWOS

Poza odizolowanymi osadami dzikich plemion w Serwos znajduje się tam kilka plantacji Domu K'tenshin i parę rozrzuconych, niezależnych wiosek t'skrangów. Plantacje, które leżą wzdłuż Wężowej i Serwos, nadzorują mistrzowie rolnictwa z *niall* Meru *aropagoi*. Obecnie Meru prowadzą tam trzydzieści plantacji i zwerbowali kupców z Travaru do budowy dalszych dwudziestu. Plantacje dostarczają tak niezbędnego osadom południowego odcinka ryżu, fasoli i warzyw. Po wykarczowaniu drzew tamtejsza ziemia rodzi niemal każde plony włącznie z bananami, orzechami kokosowymi, kukurydzą, bawełną, trzciną cukrową, lnem, przyprawami i herbatą. Na dodatek klimat Serwos pozwala na dwa zbiory w ciągu roku.

Wybierając miejsce na plantację, budowniczości Meru szukają terenu z łatwym dostępem do wody, grubą warstwą żyznej gleby i jak najmniejszą ilością drzew-babek. Potem wzywają robotników z *niall* Henika,





którzy wycinają czterdzieści-pięćdziesiąt akrów lasu, usuwają pniaki, orają ziemię i stawiają główny ostrokół. Później Meru werbują w rzecznych wioskach i Travarze rzemieślników, aby powstająca osada była samowystarczalna. Typowy trzon kolonii liczy dwadzieścia-pięćdziesiąt osób, wśród których jest z reguły cieśla, kowal, szef stajni, piekarz, kucharz, rybak i medyk. Po zebraniu osadników w świeżo zaoranej ziemi dokonuje się pierwszego siewu. Potem wspólnota buduje domy, korzystając z drewna, jakiego obficie dostarcza poliska dżungla. Na czas pierwszych żniw pojawiają się łowcy z *niall* Abanos, przybywający z kontyngentem niewolników do pracy w polu. W razie potrzeby niewolnicy mogą pozostać na plantacji również i po zbiorach.

Układ plantacji zależy w znacznym stopniu od topografii terenu i jednorodności rasowej wspólnoty. Meru lubią przedzielać swe pola dziesięcio-piętnastometrowymi pasami drzewek, pełniących rolę przeciwnieźnych osłon i zmniejszających erozję gleby. Szczególną ostrożność zachowuje się przy budowie portów. Na terenie dżungli rzeka jest wzdłuż brzegów bardzo płytka i, mola budowane są nawet do trzydziestu metrów, aby nie dopuścić do osiadania na mieliźnie przybijających parostatków.

Jeśli w społeczności przeważają t'skrangi, budują jeden główny dom, z pomieszczeniami dla każdego wolnego obywatela, wspólnymi kuchniami i jadalniami. Jeżeli osada jest mieszana, każda z rodzin stawia własne domostwo wokół centralnie położonego placu. Nabrzeża wioski z domami łączy zazwyczaj krótka droga z twardych, ciętych belek. Teren ogrodzony na początku istnienia wioski palisadą, staje się obozem niewolników i każdego wieczora po pracy zamyka się ich tam na noc. Obozu strzegą nadzorcy, mający nie dopuścić do ucieczek. W dzień pracę na polach dozorują dodatkowi strażnicy. Typowa plantacja utrzymuje – ze względów bezpieczeństwa – nie więcej niż dwóch niewolników na jednego pełnoprawnego mieszkańca.

Przyjęcie w poczet osób tworzących trzon kolonii jest wielce poszukiwanym przywilejem na południowym odcinku Węza. Zakładane osady funkcjonują podobnie do t'skrangowych wspólnot załogi, a wszyscy członkowie społeczności dzielą się owocami wspólnej pracy. Choć początki wymagają wyrzeczeń, po pierwszych żniwach mieszkańcy wioski żyją z reguły we względnie luksusie z niewolnikami usługującymi rodzinom i sporą pensją z corocznych zysków plantacji. Nadrzeczne kolonie rzadko też cierpią głód, nawet w latach nieurodzaju. Trzeba jednak zaznaczyć,

że cały ów system opiera się na na pozór niewyczerpywalnych zasobach niewolniczej siły roboczej, a wiele osób opuszcza kolonie, kiedy pozna udrękę takiego żywota.

Z rzek Serwos wyrastają liczne wieże wiosek t'skrangów, ale większość ich kopuł została zalana podczas Pogromu. Badacze twierdzą, że w ich ścianach widnieją tysiące drobnych dziurek, jednak w środku nie ma ciał ani kości mieszkańców. Uczenni sądzą, iż podczas walk Horrory znalazły sposób na przełamanie obrony tych kaerów.

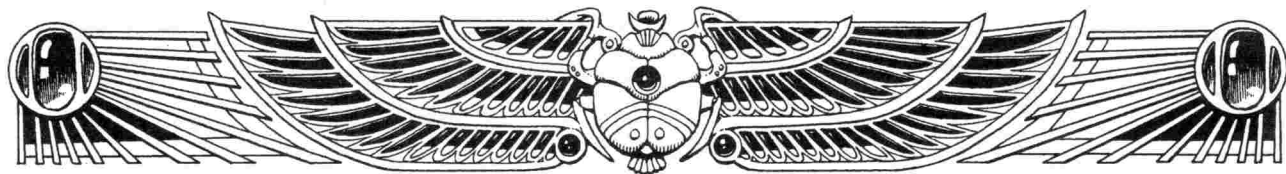
Panuje przekonanie, że w dżungli, głównie w górnym biegu mniejszych dopływów Serwos i Galangi, żyje w izolacji kilka wiosek t'skrangów, które przetrwały Pogrom. Te niezależne osady często podejmują nadzwyczajne środki ostrożności w celu ukrycia się przed obcymi. Wieśniacy cumują parostatki w osłoniętych zatoczkach i lagunach oraz maskują całą nawodną działalność tak, aby wsie wyglądały na opuszczone. Żyją z napadów na okręty i plantacje K'tenshinów i, według plotek, zabijają lub więżą każdego, kto się o nich dowie.

TUBYLCY

Jedyni rdzenni mieszkańcy Serwos, jacy w nim zostali to ludzkie plemiona Katan oraz kilka małych szczepów t'skrangów. Wszyscy ci Dawcy Imion żyją w wioskach, budowanych wzdłuż brzegów rzek i strumieni dżungli. Należą do plemion zbieracko-myśliwskich, które żywią się głównie świeżym mięsem, rybami, owocami, dzikimi bulwami i orzechami, jakich ona dostarcza. Kilka wiosek Katan w celu uzupełnienia diety uprawia bulwy i fasolę, ale większość mieszkańców dżungli nigdy nie nauczyła się rolnictwa ani hodowli. Dawcy Imion z Serwos budują swe narzędzia z krzemienia, drewna i kości. Jako schronień używają krytych strzechą chat. Katani zazwyczaj stawiają wioski na łodzi, natomiast t'skrangi budują je częściowo w wodzie. Do podróży po rzekach dżungli jedni i drudzy używają czółen.

Przez wieki ludzie i t'skrangi z Serwos żyli we względnej harmonii. Obie grupy przeżyły Pogrom, chroniąc się w labiryncie naturalnych jaskiń, które plemienni szamani zapieczętowali przed nadchodzącymi Horrormi. (Wejścia do tych pieczar nadal istnieją, lecz tubylcy nie chcą tam wchodzić z obawy przed konstrukcjami Horrory). Wielu uczonych sądzi, że t'skrangi w jakiś sposób przekazały ludziom zdolność do hibernacji, jako że na określenie Czasu w Podziemiu Katani często używają terminu *ixtixtaaqitl* czyli „długi sen”. Przez długie lata w ciemnościach Horrory





kilkakrotnie przełamały ksenomanckie pieczęcie, dając ludziom straszne cierpienia. Według legend, w zamian za darowanie życia, Katani parokrotnie zaprowadzili Horrory do kryjówek t'skrangów. Te opowieści rzucają pewne światło na przyczynę aktualnych tarć między obydwoma rasami.

Stosunki między plemionami ludzi i t'skrangów mocno się pogorszyły, odkąd w dżungli zaczęli działać łowcy niewolników. Chcąc samemu uniknąć niewoli, wielu katańskich wieśniaków służyło Theranom i łowcom K'tenshinów za przewodników i kierowało swych pryncypałów najczęściej do wiosek t'skrangów. T'skrangi uznawały takie działania za wypowiedzenie wojny i zbierały po wsiach oddziały bojowe, aby напаść na osady ludzkich zdrajców. Chociaż t'skrangi przewyższały Katan liczebnie, ludzie byli zazwyczaj lepszymi wojownikami i takie konflikty przeradzały się często w długotrwałe wojny na wyczerpanie.

Ludzie z dżungli uprawiają dyscypliny Łucznika, Zwiadowcy, Wojownika, Ksenomanty i Szamana (informacji o ostatniej z tych dyscyplin szukaj na str. 105 podręcznika **Magia: księga wiedzy tajemnej**). Katani to bardzo niebezpieczni strzelcy. Plemienni magowie to przeważnie adepci Szamani, którzy zwykle przekazują swą wiedzę nie więcej niż dwóm osobom w szczepie. W hierarchii wioski zajmują pozycję zaraz za jej starszą lub *lahala*. Owi czarownicy często mają dostęp do potężnych duchowych mistrzów, którzy mogą pomagać plemieniu w zdobywaniu wiedzy i awansów (zasad o duchowych mistrzach szukaj na str. 224 podręcznika **ED**).

Dodatkowe opisy Katan oraz t'skrangów z Serwos znajdziesz w podręczniku **Mieszkańcy Barsawii**, tom I.

Szara Para

Według legend plemion z Serwos dżunglę zniszczyły podczas Pogromu Horrory. Na przykład opowieści Katan mówią, iż potwory „pożerały las jak szarańcza”. Nietrudno się domyślić, co leży u podstaw tych przekazów. Prawie wszyscy Dawcy Imion wiedzieli, jakie spustoszenia poczyniły Horrory i było prawdopodobne, że zniszczyły one też Serwos. Według legend ludzie z dżungli odbudowali środowisko z pomocą dziwnych przybyszów zwanych Szarą Parą.

We wszystkich znanych dotąd relacjach Szara Para pojawiała się na skraju wybranej wioski w ostatniej godzinie przed zapadnięciem zmroku. Wyglądali jak dwoje Dawców Imion, kobieta i mężczyzna tej samej rasy, ubrani w proste, szare płaszcze. Dzielili się z wieśniakami opowieściami, nauczali o drzewach-matkach

i odmładzaniu dżungli. Każdej wiosce, która ich przyjęła, Horrory nie zagrażały ponoć przez rok i jeden dzień. Wkrótce, zgodnie z przepowiedniami nieznanymi, na ziemi Serwos powróciła zieleń, a Dawcy Imion zbudowali domy w cieniu nowych drzew.

Większość uczonych wyśmiewa legendy o Szarej Parze, twierdząc, iż Serwos jest po prostu zbyt duży, aby wyrósł od początku w ciągu ledwie kilku pokoleń. Jednak plemiona dżungli święcie wierzą w te opowieści.

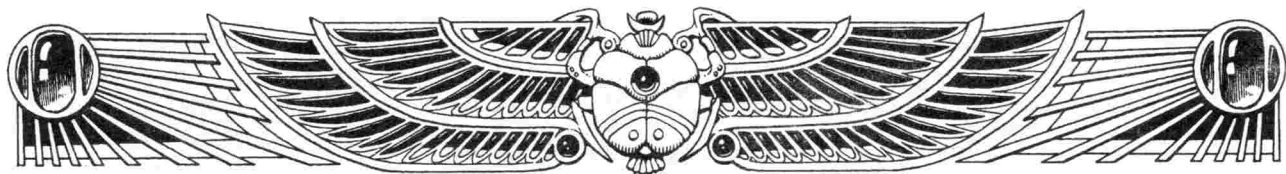
TYLON

Wartko spływający z Tylonów Tylon to największy dopływ Węza w jego dolnym biegu. Górny odcinek rzeki ciągnie się od źródeł do studwudziestometrowego wodospadu w kanionie Daiche. Biegnie on zalesionymi stokami i zielonymi dolinami uznawanymi za najpiękniejsze w Barsawii. Dolna część wiję się przez pagórkowate równiny, po których wędrują Dinganni. Na południowym krańcu kanionu miasto Kratas zbudowało kolonię o nazwie Daiche, stanowiącą centrum handlu, ale cieszącą się wątpliwą reputacją.

Według miejscowej legendy przed Pogromem na Tylonie rządziły t'skrangi z Domu Rwących Wód – Domu T'kambras. Pewnego dnia jednak, kiedy kontrolę nad handlem na rzece zechciał przejąć Dom K'tenshin, wybuchł konflikt. Gdy K'tenshinom nie udało się przekonać T'kambrian, by wypuścili ich parostatki na Tylon, wypowiedzieli im totalną wojnę. Okrety *aropagoi* walczyły przez pięć lat, w końcu jednak, z pomocą Theran, najeźdźcy zwyciężyli. Okrety wojenne K'tenshinów zajęły macierzystą wioskę T'kambras, leżącą na południu kanionu Daiche, półtora kilometra przed kataraktami.

Rozwścieczona oporem T'kambrian *shivalahala* K'tenshin chciała, żeby przykład Domu Rwących Wód odstraszał każdego, kto spróbuje się przeciwstawić jej *aropagoi*. K'tenshinowie sprzedali wszystkich T'kambrian w niewolę. Przejeli parostatki ich i związanych z nimi wsi, a wszystkie *lahala* stracili, niszcząc w ten sposób pamięć przodków Domu T'kambras i tych osad. W ostatecznym akcie pogardy użyli ładunków wybuchowych żywiołu powietrza i ognia i wysadzili wioskę T'kambrian. Po dziś dzień miejsce to nosi nazwę Rozerwanych Wież. Krąży pogłoska, że w obliczu rzezi, niewoli swego ludu i zniszczenia domostwa *shivalahala* T'kambras, będąca ponoć potężną Trubadurką, odśpiewała przed śmiercią pieśń duchów. Legenda mówi, że katarakty kanionu Daiche powtarzają ją teraz w ciemnościach nowiu każdemu, kto tylko żyje.





Do końca wojny therańskiej Tylon był rzadko uczęszczany, a wawóz nie zamieszkały. Wtedy to do Garlthika Jednookiego (wcześniej przepędził Theran z Kratas, którym rządzi) dotarło, że miasto nie utrzyma się dłużej z plądrowania zniszczonej cytadeli. Uświadomiwszy sobie, że Kratas leży na trasie szlaków handlowych łączących ziemie wokół Vivane z Throalem oraz dolnym i środkowym odcinkiem Węża, pomyślał, iż jego gród mógłby się wzbogacić, gdyby w pobliżu istniał port. Dlatego po nawiązaniu kontaktów z osłabionym Domem K'tenshin, niezwłocznie wysłał jednego ze swych najlepszych oficerów, krasnoluda Sagramona Stalopalcęgo, z misją budowy osady, zwanej dziś Daiche. Następnie zachęcił wielu zaprzyjaźnionych kupców (naturalnie paserów) do pomocy Sagramonowi w tym „legalnym i intratnym przedsięwzięciu”, żeby wysyłali gromadzone w Kratasie kradzione i zagrabione dobra na rynki Barsawii przez Daiche.

W ciągu kilku krótkich lat osada niezwykle rozkwitła. Chociaż nie liczy nawet tysiąca mieszkańców, szczyty się budowlami z kamienia i łączonych na zaprawę cegieł, imponującymi fortyfikacjami, oraz przestronnymi domami. Każda kompania handlowa z Kratas utrzymuje w Daiche własny skład, a w porcie miasteczka zawsze roi się od parostatków. Jednak w centrum uwagi znajduje się stale rozrastający się zamek, jaki Sagramon buduje dla swej coraz liczniejszej rodziny – ośmiorga dzieci i czternaściora wnucząt.

POWRÓT DOMU T'KAMBRAS

Mniej więcej dziesięć lat temu Dom K'tenshin zaczął podnosić stawki przewozowe swych parostatków na wywóz towarów z Daiche. Początkowo kompanie handlowe z Kratas wliczyły tę podwyżkę w koszty działalności – *aropagoi* miało przecież monopol w handlu na Tylonie. W końcu jednak Sagramon i inni Daicheanie zdali sobie sprawę, że K'tenshinowie chcą z wolna wykupić miasteczko. Po dokładnej konsultacji z Garlthikiem, daicheańscy kupcy zaczęli kontraktować przewozy z konfederacją piratów i korsarzy, zwaną „Domem T'kambras”, która zorganizowała liczne tajne miejsca załadunku na całym Tylonie.

Po kilku miesiącach szpiedzy Domu K'tenshin odkryli oszustwo i niebawem jego czerwonozłote okręty wojenne rozpoczęły patrolowanie rzeki. Po złapaniu kilku obcych, zbuntowanych parostatków, *aropagoi* wysłało parlamentarzysty do Sagramona z żądaniem wyjaśnień. Świadkowie twierdzą, że stary krasnolud po prostu wzruszył ramionami i rzekł:

– No cóż... Nakryliście nas, ale czy naprawdę można nas winić?

Potem złożył obietnicę, iż Daicheanie nie będą już więcej oszukiwać i usatysfakcjonowani wysłannicy powrócili na swój okręt.

Nie upłynęli jednak nawet stu metrów, kiedy w polu widzenia ukazała się kolejna zbrojna jednostka – kroniki odnotowały wtedy pierwszą wzmiankę o pojawieniu się *Żądzy Astendar* w dziejach Barsawii. Nie minęło kilka minut, gdy przybyły statek zamienił dumny k'tenshiński okręt w bezużyteczny wrak. Potem *Żądza* przepłynęła obok pokonanego przeciwnika, a jej kapitan, Jedaiyen Westhrall, zażądała od *aropagoi* K'tenshin, aby powrzucała do wody swe kolczyki, gdyż inaczej pošle ich na dno. Gdy wykonali polecenie, przekazała im wiadomość dla *shivalahala* K'tenshin:

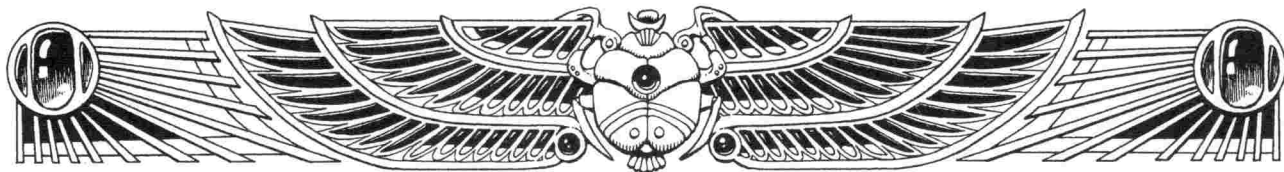
– Powiedzcie władczyni, by pamiętała pieśń duchów *shivalahala* T'kambras. Dom Rwących Wód nie zginie, póki Tylon wpada do Morza Śmierci.

Od czasu pojawienia się *Żądzy Astendar* ziemie wokół Tylonu stały się siedliskiem intryg. Dom K'tenshin rozpoczął rzeczną blokadę Daiche, ale ta taktyka wzmożła tylko antyk'tenshińskie nastroje w regionie. Kupcy z miasteczka chcący przewieźć towar w tajne miejsca załadunku nad rzeką (skąd mogłyby je zabierać parostatki T'kambras), jeśli wynajmować koczowniczych Dinganni. Dinganni ukrywają ładunek w karawanach, a następnie rozbijają obozowiska nad Tylonem. Patrole K'tenshinów nigdy nie mogą być pewne, czy dany obóz to przemytnicy, a Dinganni to wojownicy tak nieprzejednani, że atakowanie wszystkich nie ma sensu.

Również mieszkający na barkach-wioskach Skawianie pomagają T'kambrianom w ich długotrwałej wojnie z K'tenshinami. Skawianie, ulubiony cel patroli *aropagoi*, chętnie dzielą się z T'kambrianami swymi umiejętnościami obróbki żywności ognia. Co więcej regularnie dostarczają esencji żywności do silników i dział rebelianckich parostatków. W zamian za to okręty T'kambras niemal w każdych okolicznościach pomagają barkom Skawian. Poza tym wiele barek przemycą towary z Daiche na Wężową Rzekę, gdzie przeładowuje się je na parostatki chronione „Traktatem o wolnym handlu”. Ulubionym miejscem dokonywania takich operacji jest kupieckie miasto Farram w ujściu Iontosu do Wężowej.

Również Dom V'strimon, odwieczny wróg Domu K'tenshin, wykorzystuje jego konflikt z Domem T'kambras przeciw *aropagoi*. Pomimo wielokrotnych protestów *shivalahala* K'tenshin, Dom Trzcina nadal pomaga T'kambrianom, regularnie eskortując na Wężowej





skawiańskie barki. Choć *aropagoi* V'strimon zaprzecza jakimkolwiek zaangażowaniu w wojnę, wydatna rola w t'kambriańskim ruchu oporu Jedaiyen Westhrall, córki największego współczesnego v'strimońskiego bohatera, zdaje się tego nie potwierdzać.

Ostatnio jednak Dom K'tenshin wyraźnie zmienił strategię. Mimo że jego okręty wojenne nadal poszukują t'kambriańskich jednostek, nie starają się już dłużej blokować Daiche. Parostatki *aropagoi* zmniejszyły nawet stawki przewozowe i teraz w ten sposób próbują wysadzić T'kambrian z rynku. Jednak kupcy z Daiche, nie chcący dopuścić do powstania nowego monopolu w handlu na Tylonie, roztropnie dzielą towary pomiędzy okręty obu stron.

JEDAIYEN WESTHRALL, KAPITAN ŻĄDZY ASTHENDAR

Jedaiyen Westhrall jest na najlepszej drodze do prześcignięcia swego słynnego ojca, najznamienitszego rzecznoego kapitana, jakiego dotąd miała Barsawia. Nikt nie jest do końca pewien, dlaczego zdecydowała się porzucić Dom V'strimon na rzecz banickiego Domu T'kambras, są jednak tacy, którzy twierdzą, iż działała z rozkazu *shivalahala* V'strimon (dawne tarcia między Westhrallami a *shivalahala* każą uznać takie opinie za niemal niedorzeczne). Inni sądzą, iż chce przywrócić Domowi T'kambras dawną siłę polityczną. Albo być może po prostu kroczy drogą *jik'harra*, a Dom K'tenshin – z jego więziami z Therą i zaangażowaniem w handel niewolnikami – jest najlepszym dostępnym przeciwnikiem, z jakim może się zmierzyć.

Parostatek *Żądza Astendar* zbudowano w całości z wynagrodzeń, jakie Westhrallowie otrzymali od rodziny panującej z Throalu za niezwykle zasługi starszego z Westhrallów dla królestwa. Ojciec Jedaiyen własnoręcznie zaprojektował okręt i osobiście nadzorował jego budowę w stocznjach Denlikyan – ku wielkiej irytacji zatrudnionych tam inżynierów. Szkielet dawnego parostatku nadal żyje w „ciele” obecnej *Żądz*, *shimoram* z charakterystycznym, dzielonym kołem łopatkowym. Na tę wyjątkową innowację konstrukcyjną składa się biegnące w szerz okrętu koło łopatkowe, podzielone na dwie połowy. Silnik ogniowy statku może dostarczać różne ilości energii na obie jego części, co niezwykle zwiększa manewrowość jednostki w bitwie.

Jedaiyen wzmocniła również siłę ognia okrętu i uczyniła członkiem załogi głosiciela Floranuusa imieniem Milos. Z kolei Milos może używać ofiarowanych mu przez Pasję mocy do zwiększania prędkości i manewrowości *Żądz*. Sama Jedaiyen jest marynarzem siódmego kręgu (patrz *Mieszkańcy Barsawii*, tom I, str. 107).



JEDAIYEN WESTHRALL

ZR: 7	SF: 5	ŻYW: 6
PER: 7	SW: 6	CHA: 8

Żądza Astendar

Szybkość: 7

Manewrowość: 10

Siła ognia: 21/21

Kadłub

Pancerz: 18

Taranowanie: 28

Ładowność: 80

Uszkodzenia

Poważne: 17

Wrak: 54

Zniszczony: 61

Załoga

Doświadczenie kapitana: 7 (19)

Liczebność załogi: 75

Umiejętności załogi: 3

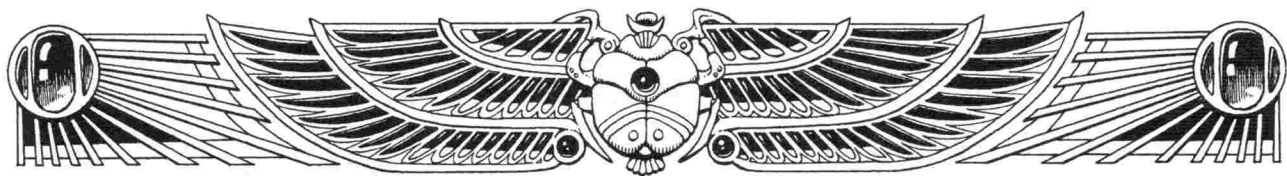
Sprawność załogi: 17

Morale: 59

Cechy szczególne

Głosiciel Floranuusa, stopień 9. Dodawaj 2 do wyników testów szybkości i manewrowości, gdy ma służbę.





TRAVAR

Travar to jedno z największych miast Barsawii. Zbudowany na zachodnim brzegu Byrozy około trzysta kilometrów na południe od Węza zachowuje cały swój przed pogromowy przepych i urok. Miasto słynie z wielkiej zamożności obywateli, złotych dachów swych wież i iglic oraz dziwaczного widowiska, jakim są coroczne zawody polityczne, zwane Wielką Grą.

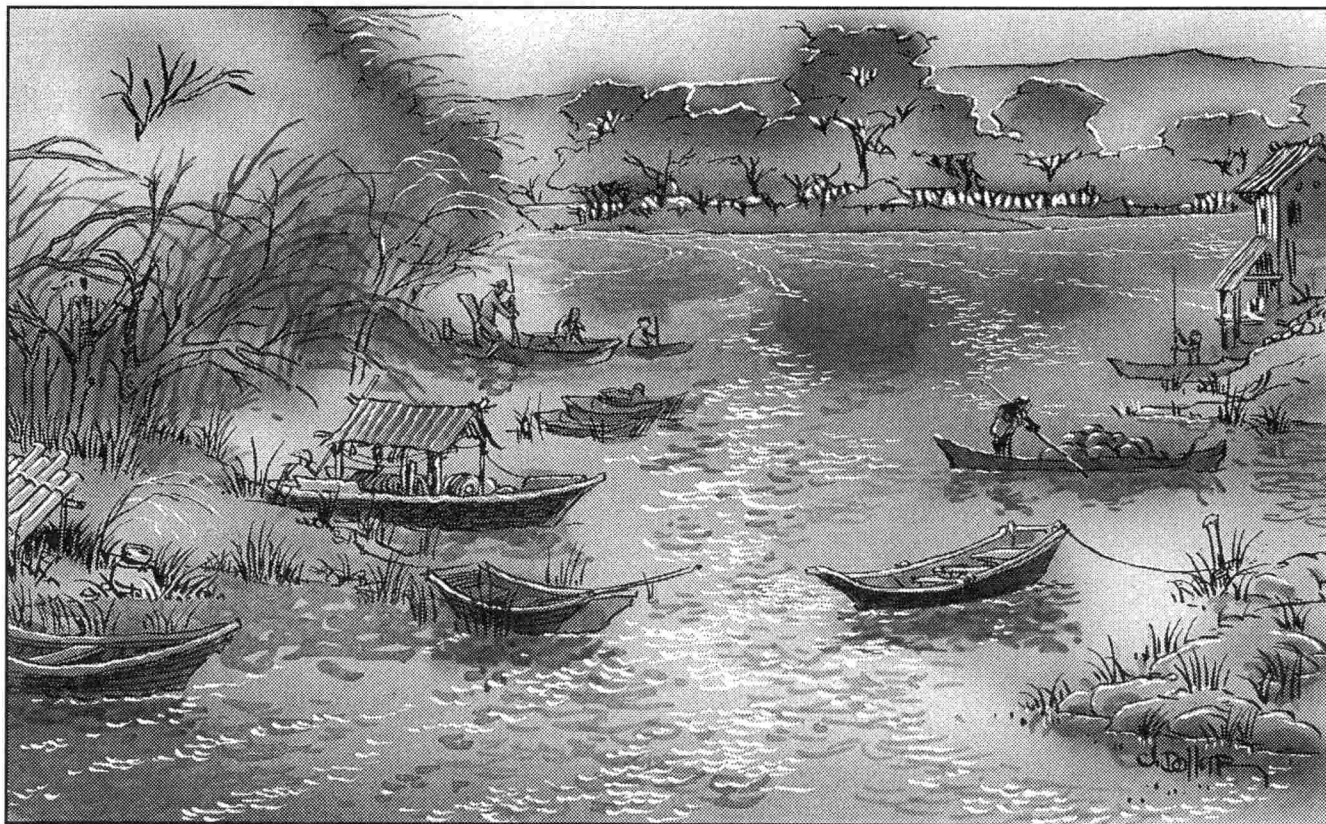
Travarem rządzi trójka rajców. Pierwszy nadzoruje system prawny, drugi kieruje administracją państwową, a trzeci, chwilowo wolny od obywatelskich obowiązków, ma czas dla siebie. Rada spotyka się na koniec każdego miesiąca i na zasadzie konsensusu ustala nową politykę i prawa. Potem jej członkowie zamieniają się miejscami. Taki układ pozwala rajcom służyć miastu, a przy tym nie zaniedbywać spraw osobistych. Kadencja każdego radnego trwa trzy lata, a co roku jedno z miejsc idzie do elekcji. Sposób wyboru nowego rajcy jest jednak wyjątkowy.

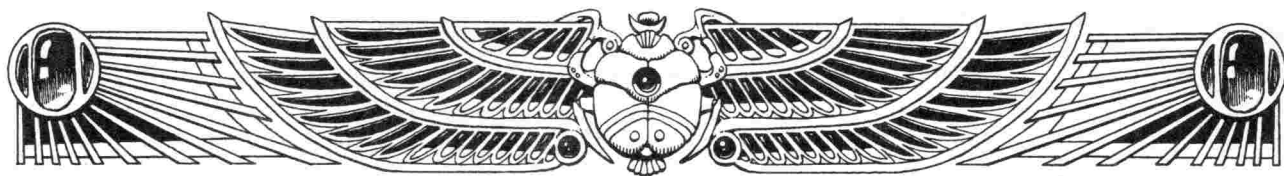
Miasto utrzymuje na swój koszt grupę magów, zwaną Radą Pięciu. Co roku dokonuje ona wszelkich przygotowań do Wielkiej Gry. Ten efektowny turniej, w którym nie brak magii, dzikich bestii, zagadek

i pułapek, trwa zwykle przez pierwsze dwa tygodnie jesieni. Kandydaci na rajców muszą wynająć do udziału w zawodach przynajmniej jednego szermierza. Zwycięzca wygrywa dla swego pryncypała urząd – i zapewne hojną nagrodę. W efekcie Travar jest niemal zawsze pełen najemników, co oszczędza miastu wydatków na utrzymywanie stałej armii.

Najpotężniejszym travarskim rajcą jest Niss Revees, troll Zbrojistrz, która omal nie porzuciła swej dyscypliny, by stać się jednym z najsłynniejszych złotników w Barsawii. Ze względu na niezwykłą jak na trolla elegancję i wdzięk, a także garderobę i biżuterię, jakiej nie powstydziliby się żadna therajska szlachcianka, mówi się o niej w mieście „Promienista Niss”. Niss wygrywała fotel rajcy przez trzy kolejne kadencje – ten godny uwagi wyczyn stał się możliwy dzięki jej dawnym kontaktom w środowisku adeptów. Rajczyni opowiada się za wolnym handlem, wolną Barsawią oraz wyraża publicznie swą niechęć do Theran. Pomimo tych ostentacyjnych wypowiedzi sprzeciwiła się próbom pozostałych rajców włączenia throalskiego prawa do kodeksu Travaru.

Na ulicach miasta ma swe siedziby kilka najlepiej prosperujących kompanii handlowych w Barsawii. Jeśli więc istnieje coś, co da się kupić lub sprzedać –





z pewnością można to znaleźć w Travarze. Dotyczy to także niewolników, ale ich targ znajduje się poza murami, a miasto opodatkowuje właścicieli, przez co na luksus posiadania niewolników stać tylko najbogatszych. Mimo dwuznacznej postawy względem niewolnictwa kodeks prawny metropolii karze część przestępstw – w tym kradzież i cudzołóstwo – właśnie oddaniem w niewolę. Niemniej znaczna większość firm w mieście woli u siebie angażować osoby wolne. Niewolników kupuje natomiast sporo rodzin, które zwracają im wolność i w zamian za mieszkanie oraz wyżywienie zatrudniają jako służbę.

Najbogatszą osobą w Travarze jest obsydianin, Trubadur Omasu, założyciel Kompanii Handlu Lądowego. Pochodzący z żywogłazu w Ayodhya Omasu nie zdradza swych politycznych poglądów. Jego spółka handluje w całej Barsawii od Vivane po Throal i Iopos wszystkimi towarami i usługami, jakie tylko można sobie wyobrazić. Kompania Handlu Lądowego może się obecnie pochwalić personelem ponad dwudziestu kupców, a jej karawany wyruszają z Travaru co dwa-trzy tygodnie. Spółka zawarła umowę z Domem K'tenshin, na mocy której po południowym odcinku Wężowej mogą pływać trzy jej galery, co nie udało się wcześniej żadnej innej kompanii. Dawniej Omasu sam wiele podróżował w interesach, lecz w ostatnich latach spędza głównie czas w swym przestronnym domu w mieście albo w ogromnej posiadłości po drugiej stronie rzeki.

Flota powietrzna Travaru składa się z sześciu drakarów i czterech galer, choć chce do niej dołączyć więcej statków. Dla kupców z miasta statki powietrzne są miłą alternatywą dla parostatków K'tenshinów, monopolizujących handel na Byrozie. Rozrastająca się flota powietrzna oferuje konkurencyjne stawki przewozowe, zmuszając tym samym Dom K'tenshin do poszukiwania nowych sposobów czerpania zysku z monopolu na rzece, jak choćby komunikacja pasażerska między Travarem a Pływającym Miastem Domu V'strimon na Jeziorze Ban.

Miastu dostarczana żywność pochodzi z setek rolniczych wiosek po obu stronach Byrozy. W Travarze działa stała komunikacja promowa, a oba brzegi rzeki pokrywa dobry układ dróg. Ziemia w dolinie Byrozy rodzi doskonale plony bawełny i zbóż, a na nizinach nie opodal pobliskich Gór Gromu znajdują się pastwiska dla owiec, bydła i koni. Jednak w ciągu ostatnich kilku lat gleba na zachodnim brzegu zaczęła jałowić. Właściciele ziemscy obarczają winą za to kiepskie techniki uprawy, ale dzierżawcy szepczą, iż to do rzeki dotarły Złoziemia.

OKOLICE MGLISTYCH BAGIEN

Końcowe sto pięćdziesiąt kilometrów pomiędzy ujściem Iontosu a skrajem Mglistych Bagien to ostatni żeglowny – i być może najbardziej odludny – odcinek Wężowej. Wzdłuż jego północnych brzegów ciągnie się najdalej wysunięte na wschód pasmo Lśniących Szczytów. Południowym natomiast zagraża rozszeżające się Złoziemie. W tym rejonie wody Wielkiej Rzeki zmieniają barwę z błękitnozielonej na czerwono-brunatny kolor Złoziemia.

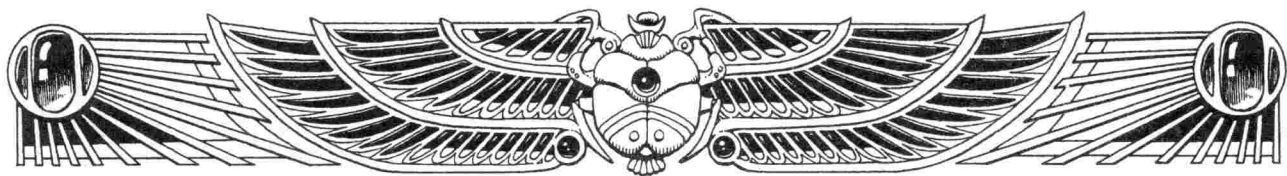
Na tym będącym niegdyś ostoją therańskich wpływów odcinku Węża żyło dawniej siedem wiosek. Kopalnie w Lśniących Szczytach były zasobne w rudy, ziemia żyzna i łatwa do uprawy, a starożytne królestwo Skawian na zachodzie dostarczało sutych zapasów esencji żywiołu ognia i powietrza. Z therańską pomocą osady w regionie budowały liczne kaery. Kiedy jednak do Barsawii wkroczyły Horrory, ziemie te padły pierwsze. Teraz okolica jest wyludniona i tylko opuszczone kaery i szyby kopalń świadczą o jej dawno zapomnianej świetności.

W tej części rzeki osiedlają się jedynie głupcy lub potężni Dawcy Imion. Samotny parostatek K'tenshinów patroluje tu okolice w poszukiwaniu zbiegłych na Złoziemie niewolników. Uciekinierzy, którzy przeżyją taki wypadek zazwyczaj wracają nad rzekę, gdy tylko zdadzą sobie sprawę z beznadziejności przeprawy przez pustkowia.

Na Wężowej, między Tylonem a Mglistymi Bagnami, leżą dwie znaczące osady. Pierwsze godne uwagi miasteczko zwie się Przewóz i znajduje się tylko kilka kilometrów od ujścia Tylonu do Węża. Przewóz jest stacją końcową jednego z najlepszych szlaków karawan z południowego odcinka do Vivane. Trasa biegnie zbudowaną przed Pogromem therańską drogą. Wiedzie północnym skrajem Lśniących Szczytów i gdzieś przy granicy starożytnego królestwa Ustrechtu łączy się ze szlakiem z Kratas. Aby bezpieczniej dotrzeć do celu, karawany mogą wynająć przewodników Dinganni. Niestety, w ostatnich latach ten południowy szlak wyszedł z użycia z powodu coraz częstszych napadów orków. (Pogłoski mówią, że Garlthik przekupił część orkowych łupieżców, by przenieśli się z traktu do Kratas na południe w stronę drogi do Przewozu).

Drugą osadą jest założone na ruinach przedpogromowego portu miasteczko Trosk. Wszyscy jego mieszkańcy to głosiciele Jaspree i ich słudzy. Troskanie uważają za swój święty obowiązek znaleźć sposób na





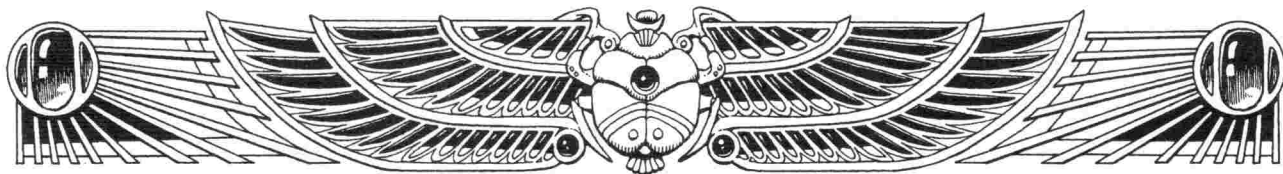
powstrzymanie ekspansji Złoziem, jednak nikt tak naprawdę nie wie, co dotąd osiągnęli.

Istnieje sporo opowieści o magach, którzy mają ponoć na Złoziemach ukryte cytadele, ale tylko jedną potwierdzoną. T'skrang Mistrz Żywiołów Imieniem Sevastos urządził swój dom w zrujnowanej wieży rzecznej wioski t'skrangów najbliższej Mglistych Bagien. Nazwał go „Ostatnim Przytulnym Miejscem w Barsawii” i zappełnił wszelkimi magicznymi osobliwościami. Sevastos lubi podejmować gości i może stać się nieocenionym źródłem informacji dla wpływających na Mgliste Bagna podróżników.

Trudno właściwie powiedzieć, gdzie jest początek tych mokradeł. Gdy Wąż mija wieżę Sevastosą, unosząca się wokół mgła gęstnieje. Rzeka zaczyna się dzielić na niezliczone mnóstwo odnóg, które rozwidlają się na jeszcze mniejsze. Brzegi stają się coraz bardziej grząskie, aż woda i ziemia zlewają się w jedno wielkie trzęsawisko. Wszechobecna mgła podgrzewana przez ognie z Morza Śmierci na zachodzie ogranicza widoczność do niecałych trzech metrów.

Ponieważ z Mglistych Bagien wraca bardzo niewiele badaczy, mało o tych terenach wiadomo. Są jednak tacy, którzy twierdzą, iż widzieli we mgle groźne mury i iglice Zamku Zabójców. Warownia jest ponoć terenem ćwiczebnym tajnego stowarzyszenia Plugawej Dłoni (str. 41, **Barsawia – Księga Mistrza Gry**). Ten straszny kult, którego zadaniem jest oczyszczenie świata ze wszystkich Dawców Imion, należy do najbardziej znienawidzonych i budzących lęk w Barsawii.





WIJA

Rejon Wiji to jeden z najlepiej rozwijających się obszarów w dorzeczu Węża. Począwszy od źródeł w Górach Throalskich aż do Aras, Wija płynie szybko i z impetem podobnym do Węża oraz „daje życie” większej liczbie istot niż inne największe rzeki Barsawii. Uważana niegdyś za nieżeglowną na prawie całym północnym odcinku, „wyrównała się” podczas Pogromu. Parostatki mogą teraz pływać w górę jej biegu, a potem podziemnymi dopływami nawet do Królestwa Throalu. Te kanały są jednak niemal całkowicie zamknięte dla żeglugi z wyjątkiem okrętów mających wyraźne pozwolenie od króla Varulusa III.

W środkowym biegu rzeka wpływa do Jeziora Ban, w którym przecina się z Wężem. Na jeziorze, największym słodkowodnym akwenie w Barsawii, znajduje się Pływające Miasto Domu V'strimon, *aropagoi* od wieków kontrolującego handel na Wiji. Położenie jeziora – w połowie drogi pomiędzy Throalem a nadmorskim portem Urupa – oraz jego status jedyne miejsce, w którym zlewają się wody obu rzek, czyni zeń wielkie centrum ekonomiczne i kulturalne. Pływające Miasto z gwarnymi okolicznymi miasteczkami i wioskami, siecią kanałów i dróg wzdłuż brzegów Jezioro Ban jest bezsprzecznie sercem doliny Wiji i jednym z najbardziej cywilizowanych regionów Barsawii.

Minąwszy jezioro rzeka płynie na południowy wschód przez urodzajne stepy pomiędzy Wężową i Aras. Na krótko przed wpadnięciem do morza dzieli się na trzy odnogi, które tworzą jej deltę. W ujściu środkowej z nich leży Urupa, główny barsawiański port morski. Zbudowane pod stromymi klifami miasto założyli byli mieszkańcy kaerów, którzy przybyli do delty zaraz po zakończeniu Pogromu. Pomimo młodego wieku Urupa szybko stała się jednym z najbogatszych miast prowincji. Jej strategiczne położenie oraz wielka liczba dokonywanych w porcie transakcji zwróciły na nią uwagę większości ważniejszych barsawiańskich kompanii handlowych, Królestwa Throalu, a nawet Imperium Therańskiego.

DOM V'STRIMON

Dom V'strimon, zwany Domem Trzciny, to jedno z najstarszych *aropagoi* Wężowej. Jego członkowie opisują początki domu i jego wspaniałego Pływającego Miasta taką oto legendą o Starcu od Sieci:

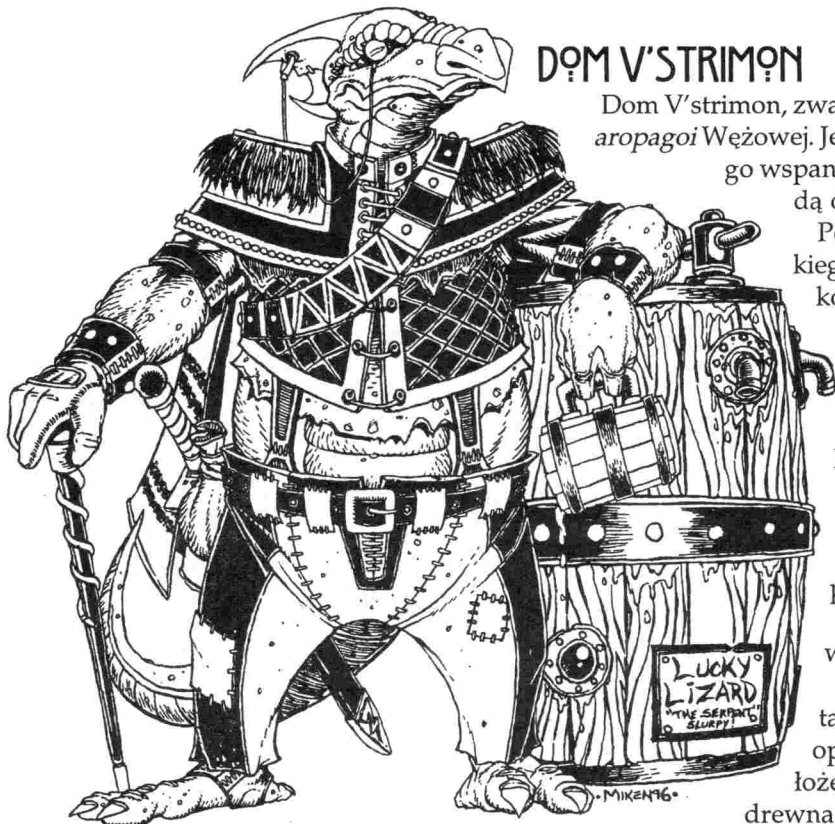
Po Syrenim Sądzie, kiedy to schwycił Wielkiego Morskiego Okonia ze Znakiem Koła i jako Strażnik zamknął w więzieniu, jakie zbudował dla Mieszkańców Głębin, Starzec od Sieci popłynął do domu na Jeziorze Ban. A gdy wyciągnął łódź na brzeg spostrzegł swą żonę, V'ranę od Wielu Koszy, wyplatającą trzciny i tak nadąsaną, że spojrzeniem mogłaby chyba ściąć jajko.

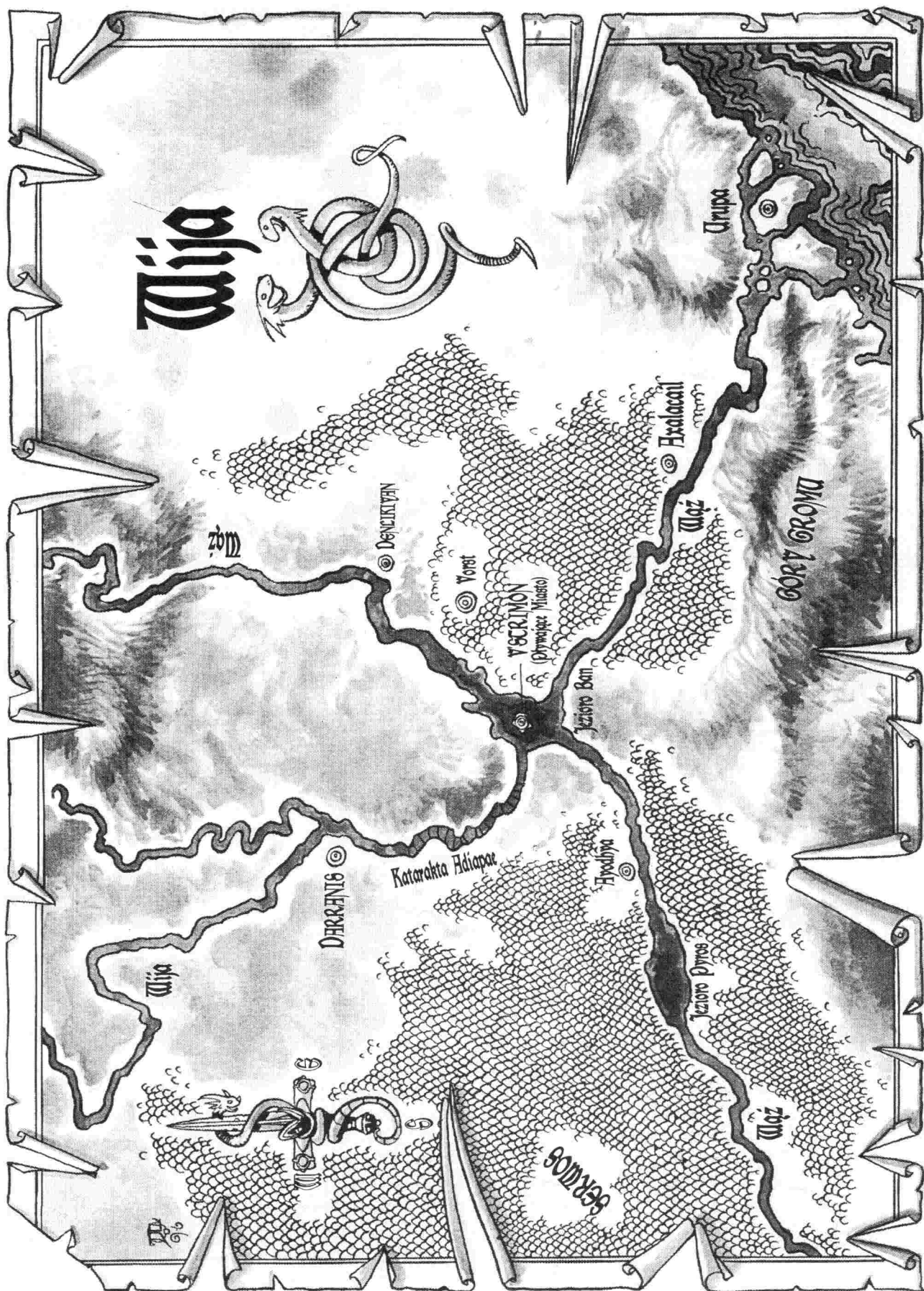
– Wróciłem, żono! – zawołał Starzec.

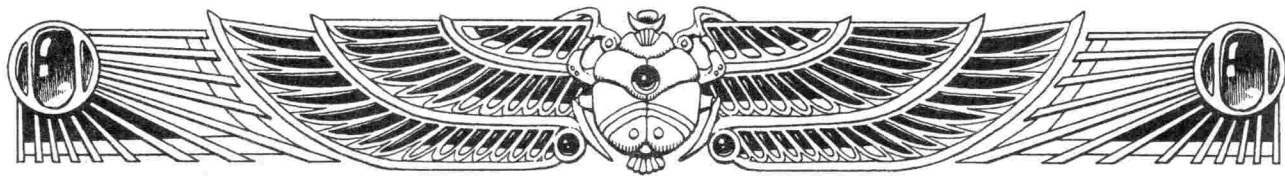
– To dobrze – odrzekła V'ranna, nie podnosząc się z miejsca.

– Cóż tobie, luba? – spytał starzec, wzdychając.

– Znikasz na sześć pełni – odparła kobieta znad koszy. – Spiżarnia pusta, drewna na opał nie ma, w ogrodzie pełno zielska, a me łoże ostygło. A ty sobie wracasz bez ryb, bez drewna i jeszcze pytasz, coż tobie?







Tedy starzec wyjął z kieszeni ziarno, jakie dostał od syren.

– Wszystko to prawda, najdroższa V'ranno, ale mam tu dla ciebie dar od ludu z głębin. Wyrośnie z niego trzcina, z której wypleciesz kosz wspanialszy niż kiedykolwiek.

V'ranna wzięła ziarno, przeszyła Starca lodowatym wzrokiem i rzekła:

– Wyrośła jutro czcina czy pojutrze wypleciony kosz nie nakarmi mnie dziś ani nie ogrzeje. A każdy syreni dar jest wstrętny. Lepiej wrzucić go do jeziora, niżli pozwolić takiemu zielsku rozpleść się w naszym ogrodzie. – I cisnęła ziarnkiem do wody, które utonęło w najgłębszym miejscu.

A Starzec powrócił do swych zajęć: łowienia ryb, cięcia drewna na opał i odchwaszczania ogródka. Podczas kwadry zaś wiosłował na targ sprzedać kosze V'ranny i opowiedzieć o przygodzie z Wielkim Morskim Okoniem.

Życie płynęło zwyczajnie aż do dnia, kiedy z łodzią pełną węgorzy wracał z długiego rejsu na skraj dżungli. Gdy jednak dopłynął do jeziora, zobaczył, że blokuje je gąszcz czcin. Nie mogąc znaleźć drogi, rad nie rad zostawił łódź na brzegu i poszedł do domu pieszo.

Kiedy dotarł na miejsce, jak okiem sięgnąć wszystko porastały trzciny. V'ranna próbowała żąć je sierpem, a była przy tym tak zła, że wystarczyłoby jej samo spojrzenie.

– Nie mamy już domu ani ogrodu – rzekła. – Jak tylko tnę, zielsko odrasta. I chyba nie przestanie, dopóki nie zarośnie całego świata. To nienormalne i musisz natychmiast coś z tym zrobić!

Starzec wzruszył ramionami i wyciągnął kościany flet, jaki zrobił sobie niegdyś z palca *Shivoam*. Usiadł na brzegu i zagrał, a Duch Rzeki odpowiedział na wezwanie. V'ranna, która nie widziała Wielkiego Węża nigdy wcześniej, chyba po raz pierwszy w życiu zamilkła. Siedziała tylko koło Starca i trzymała go mocno za rękę.

Rzekł więc starzec do *Shivoam*:

– Dotknęło nas nieszczęście, Wielka Matko. Pomóż nam w potrzebie.

A Duch Rzeki odpowiedział zagadką:

*Gdy bezmyślnie rzucisz ziarno
Zielsko z niego rośnie wartko
Wypleć zielsko tak jak trzcinę
A wnet bieda twoja minie.*

Starzec z żoną zjedli wieczerzę z węgorzy i do późna w nocy dyskutowali o znaczeniu słów *Shivoam*. Nazajutrz rano, kiedy wstali, V'ranna podeszła do brzegu i jęła wypłatać rosnące wokół trzciny. Pracowała dzień i noc całą, potem tydzień i kolejne trzy, aż księżyc przeszedł pełny cykl i nie miała już więcej sił. Każda zarastająca jezioro trzcinka zniknęła w koszu większym niż V'ranna kiedykolwiek wypłotła, koszu z żywych tataraków, pływającym do góry dnem nad największą głębią Ban.

Ujrawszy dzieło żony, Starzec od Sieci zrozumiał, że nie potrzebują już szukać schronienia. Zapakował zmęczoną kobietę oraz dobytek na łódź i urządził w koszu V'ranny nowy dom. A z czasem nieustannie rosnące trzciny utworzyły Pływające Miasto Domu V'strimon.

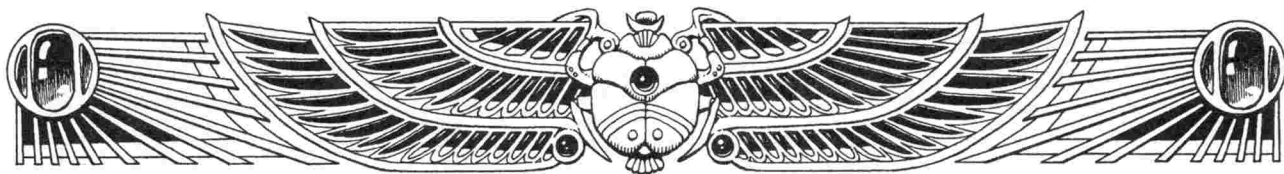
Ponieważ t'skrangi kochają legendy bardziej od faktów, prawdziwości tej opowieści nie sposób sprawdzić. Większość uczonych jest zdania, iż Dom V'strimon powstał z konfederacji rzecznych wiosek, istniejących jeszcze na długo przed przybyciem Thera do Barsawii. Jeżeli ktoś zna wiek *aropagoi*, to z pewnością jego *shivalahala*, ale ona nigdy nic na ten temat nie powiedziała (poza wyniosłym „Hrumpf”).

W Czasach Próby, kiedy na Barsawie padł cień Thery, t'skrangi V'strimon twardo przeciwstawiały się imperium. Nawet dziś *aropagoi*na domu ponad wszystko nienawidzą niewolnictwa, a Protokoły V'strimon przewidują śmierć za uwięzienie drugiego Dawcy Imion. Przed Pogromem Dom V'strimon kontrolował handel na Wiji; także Urupa wyrosła z v'strimońskiej wspólnoty kupieckiej, która po zakończeniu Długiej Nocy założyła miasto.

Przed rozpoczęciem wojen orichalkowych *shivalahala* K'tenshin zwróciła się do *shivalahala* V'strimon z kuszącą propozycją. Dom K'tenshin chciał rozszerzyć kontrolę na Wężu poza Jezioro Ban przypuszczalnie kosztem Domu Syrtis. W zamian za zgodę na swobodne przepływanie przez jezioro, oferował Domowi V'strimon spory coroczny haracz. Po pewnych wahaniach *shivalahala* V'strimon odmówiła, motywując to głębokim zaangażowaniem K'tenshinów w therański handel niewonikami. Jej sprzeciw doprowadził do konfliktu między *aropagoi*, który trwał aż do zamknięcia kaerów.

Co roku pobierane przez k'tenshińskie parostatki *bakshevas* kosztowały Dom V'strimon znaczne kwoty. Według legend Dom K'tenshin, wspomagany





przez theriańską marynarkę, zorganizował podczas wojny trzy duże oblężenia wyspy-cytadeli Domu Trzcina. W odwecie *aropagoi* V'strimon wspierało na Wężowej wszystkich rebeliantów, chcących wyzwolić swe ziemie spod rządów imperium.

Żyjący w tych czasach byli też świadkiem narodzin trwającego do dziś sojuszu Domu Trzcina i Throalu. Throal często wykorzystywał swą pozycję theriańskiego administratora w Barsawii, interweniując w imieniu sprzymierzonych z nim t'skrangów znad Wiji, gdyż inaczej przyszloby im stawiać czoło znacznie większym siłom imperium. W rewanżu, dzięki parostatkom *aropagoi*, krasnoludy mogły obejść niezwykle skomplikowaną theriańską procedurę podatkową i oszczędzić na horrendalnych k'tenshińskich opłatach przewozowych.

Kiedy w poprzedzających Pogrom latach król Throalu pokazał *shivalahala* V'strimon egzemplarz *Księgi Jutra*, władczynię zafascynował sposób, w jaki krasnoludy zawarły w piśmie tyle istotnych dla swej kultury treści. Zainspirowana tym zdarzeniem postanowiła stworzyć podobne dzieło dla t'skrangów, nie zważając na to, iż jej lud zapieczętował miasto przed Pogromem. Łącząc pamięć rodową z pracą skrybów i uczonych z własnej biblioteki, zobowiązała się przelać ustne tradycje swej rasy na papier. Owoc tej pracy przetrwał do dziś jako Protokoły V'strimon – zbiór pism, do których *aropagoi* domu dodają co rok nowy tom.

Po Pogromie parostatki Domu Trzcina należały do pierwszych, które zdecydowały się opuścić swe bezpieczne kaery. W istocie pierwsze spotkanie statku powietrznego *Przebudzenie Ziemi* podczas jego doniosłej podróży z Throalu miało miejsce z v'strimońskim parostatkiem *Shikasta*. Załogi *aropagoi* Trzcina były pierwszymi, które podjęły regularny handel z Throalem oraz świeżo powstałą Urupą i jako pierwsze przepłynęły Aras. Nawiazane wtedy stosunki handlowe tworzą dziś podwaliny świetnie prosperującego, v'strimońskiego ekonomicznego imperium.

Kiedy Therianie powrócili do Barsawii, Dom Trzcina nie pozostawił cienia wątpliwości, co do swej pogardy dla najeźdźców. Parostatki *aropagoi* regularnie schodziły z kursu, atakując theriańskie posterunki rzeczne, nekając maszerujące wojska czy oswabdzając całe wioski z łap łowców niewolników. Co ważniejsze, dzielne załogi i kapitanowie domu (tacy jak słynna Westhrall) raz po raz pływali pod ogniem theriańskich statków i piechoty,

dowoząc niezbędną żywność i surowce oblężonym krasnoludom. Heroiczne działania t'skrangów pozwoliły Throalowi przetrwać theriańską blokadę, która miała głodem zmusić królestwo do uległości. W 1456 TH stałe poparcie Domu V'strimon dla krasnoludów skłoniło gubernatora Fallana Pavelisa do ściągnięcia floty dwudziestu bat i kil celem zniszczenia parostatków cumujących w porcie Pływającego Miasta. Omoo z Urupy, przebywający wtedy na dworze *aropagoi* obsydiański Trubadur, opowiada dziś historię o chwilach największej chwały Domu V'strimon.

Kiedy z Wieży Powietrza przysłało wiadomość, że do Pływającego Miasta zbliża się theriańska flota, był późny, letni, bezksiężycowy wieczór. *Shivalahala* V'strimon zasiadła właśnie do kolacji. Na wieść o niechybnym ataku w sali zapanowała cisza. Oczy zebranych zwróciły się w stronę władczyni, która najzwyczajniej w świecie nakładała sobie na talerz jedzenie. Posłaniec stał niespokojnie przestępując z nogi na nogę i preżąc nerwowo ogon. Tłum milczał aż do chwili, kiedy *shivalahala* podniosła widelec do ust i jak gdyby nigdy nic zaczęła jeść. Posłaniec powtórzył jak tylko mógł najgłośniejszym głosem, a jego głos rozbrzmiał echem wśród otaczającej ciszy:

– Theriańska flota obrała kurs na nasze miasto i dotrze tu jutro przed świtem!

Po kilku kęsach *shivalahala* spojrzała na niego i rzekła:

– Młodzieńcze. Nie jestem głucha i usłyszałam cię uprzednio – po czym skupiła uwagę na talerzu.

Posłaniec, zmieszany tym wyrazem jawnej obojętności, zapytał:

– Ale co chcesz zrobić, Wielka Matko?

Shivalahala odłożyła widelec, otarła usta serwetką i odparła:

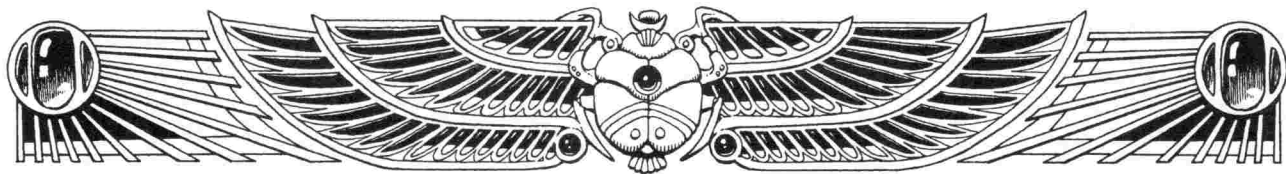
– Chcę skończyć jeść. Stres źle wpływa na trawienie. – Następnie wzięła odłożony sztuciec i dołożyła sobie ryby.

Przez całą noc pozostawała spokojna. Kiedy kasztelan zapytał o instrukcje, co do rozmieszczenia wojsk odrzekła:

– Nie ma powodu do trwogi. Pozwól tym chłopcom spać.

Kiedy naczelnik portu poprosił o zgodę na ewakuację i odesłanie parostatków do Urupy, łagodnie odmówiła, przypominając, że jeszcze w tym tygodniu Throal oczekuje dostaw. Kiedy przewodniczący rady wspólnot kupieckich zaproponował, by dla bezpieczeństwa zebrać mieszkańców miasta w Wielkim





Ratuszu, odpowiedziała, iż nie ma takiej potrzeby. Zamiast tego odbyła krótką audiencję z dziekanem Kolegium Pnacza i wcześniej niż zwykle poszła spać.

Na godzinę przed wschodem słońca *shivalahala* wstała i zanim ktokolwiek z jej wielce zdumionej służby zdołał ją dogonić, przyszła do mnie. Stała w drzwiach mej pałacowej komnaty w prostej szacie we wzorki, podobnej do tych, jakie noszą nowicjusze magicznych zakonów. Uśmiechnęła się w ten charakterystyczny dla t'skrangów, „zakrzywiony” sposób, i rzekła:

– Potrzebuję obsydianina, który umie śpiewać.

Ubrałem się szybko – co komuś z mej rasy się prawie nie zdarza – i, kiedy popędziła pod Wieżę Ziemi, poszedłem za nią. Na dole czekała już całe Kolegium Pnacza. Pamiętam dziekana z przewieszonym przez ramię długim zwojem liny. Razem pomaszzerowaliśmy na szczyt wieży niczym oddział odpierających najeżdżące wojowników.

Zmówiliśmy krótką modlitwę w imię Garlen, obrończyni domu i domowego ogniska, a potem niezwykle długą i szczegółową do Jaspre, Strażniczki Barsawii. Wszyscy stali w kręgu wokół *shivalahala*. Dziekan wziął linę, podał jeden koniec t'skrangowi po swej lewej ręce, owinał naokoło talii władcy, po czym wrócił na obwód do następnego w kolejności. Kiedy opasał tak wszystkie stojące w kręgu osoby – w sumie dziesięć – lina łącząca *shivalahala* z jej sługami utworzyła wzór w kształcie płatków kwiatu. Czekaliśmy w ciemnościach, czujni, a jednak dziwnie rozluźnieni, aż do chwili, kiedy w pierwszym brasku zamajaczyły kształty nadciągających therańskich bat.

Dopiero teraz zdałem sobie sprawę, że lina była ze splecionych trzcin. T'skrangi w kręgu mocno ją napięły i zaczęły chodzić wokół *shivalahala*, która obracała się w swoich więzach. Podczas marszu wybijały

ogonami rytm, a marsz przeszedł z czasem w wolny, spokojny taniec. Wtedy pojąłem, jaką pieśń mam zaśpiewać. Była to pieśń o śnieniu, jaką intonuje mój lud przed złączeniem z żywogłazem. Z początku głos mi drżał, bo nie jest to pieśń dla pędziwiatrów. Jednak każdorazowo, kiedy krąg wykonywał obrót, *shivalahala* zamykała oczy razem z moimi i już nie mogłem się oprzeć jej niemej prośbie. Stopniowo tempo tańca rosło, przez co musiałem użyć wszystkich umiejętności adepta, by nie zasnąć.

Tancerze w kręgu poruszali się na boki, wskutek czego kwietny wzór zaczął przybierać coraz dziwniejsze kształty. W miarę jak wieży *shivalahala* się zacieśniały, także i krąg począł się zmniejszać. Wtedy poczułem drżenie pod stopami, jakby rytuał poruszył wieżę i wyczułem nieuchronną jedność, jakiej obsydianin zwykle doświadcza tylko w pobliżu żywogłazu.

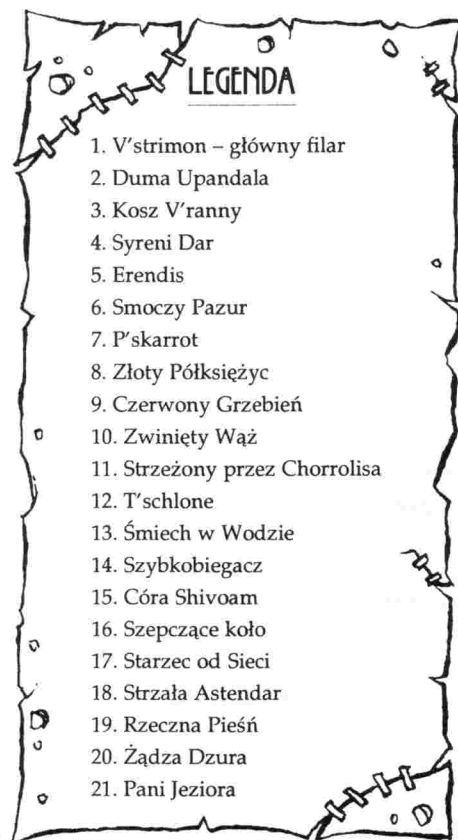
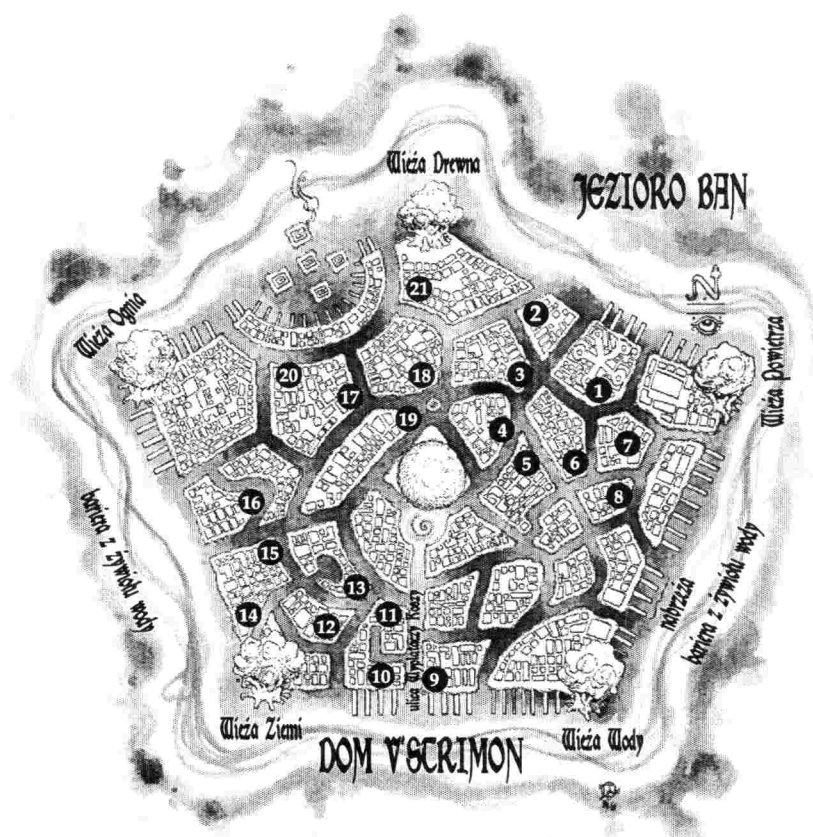
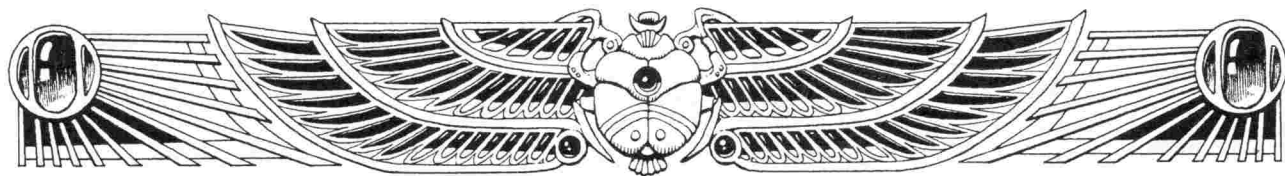
Podeksytowany poczułem jak energia tańca przybiera postać astralną i strzela ku therańskiej flocie. I nagle dwie baty przedniej straży spadły z nieba jak kamienie. Za kilka chwil runęła również reszta statków, niczym zwykłe łódki, które przepłynęły próg wodospadu.

Jednak na dole wcale nie wypłynęły, tylko z plusem zniknęły w toni jeziora. Żaden statek nie oparł się straszliwej mocy czaru, nawet olbrzymia kila. Magia

shivalahala zatopiła całą therańską flotę.

Po późniejszych badaniach doszedłem do wniosku, że Mistrzowie Żywiółów z Kolegium Pnacza rzucili na wroga statki czar *Ziemia i powietrze*. Zaklęcie zmieniło wszystkie zawarte w okrętach esencje powietrza w ziemię. Pozbawione umożliwiającego im lot elementu statki pospadały z nieba jak kamienie. Widok ginącej therańskiej floty był naprawdę straszny i wątpię, żebym jeszcze kiedyś zobaczył coś podobnego.





PLYWAJĄCE MIASTO? DOMU V'STRIMON

Pływające Miasto Domu V'strimon leży na środku Jeziora Ban. Jego „szkielet” tworzy pięć wież zbudowanych na planie pięciokąta foremnego otaczającego szóstą. Pomiedzy nimi wyrasta wypleciona gęsto z trzciny pływająca wyspa, mająca w najszerszym miejscu ponad trzysta metrów. Wypleciono ją ścięciem sześciokątnym wyłącznie z żywych okazów unikatowych gatunków tataraków. Legenda mówi, że wyspa to jeden organizm, wyrastający z centralnego korzenia z największych głębin jeziora. Trzciny ostrów podtrzymuje ciężar wielkości budowli w mieście, w tym nabrzeży parostatków i ponad dwupiętrowych budynków.

Co roku, po zakwitnięciu pierwszego krokusa, cała wyspa pokrywa się lśnjącymi, purpurowymi kwiatami. Dla *aropagoi* jest to okazja do urzędnictwa trzydniowego święta – Festiwalu Kwiecia. Na zakończenie imprezy mieszkańcy zbierają rosnące jeszcze kwiaty i wrzucają do jeziora, skąd Wąż znosi je do morza.

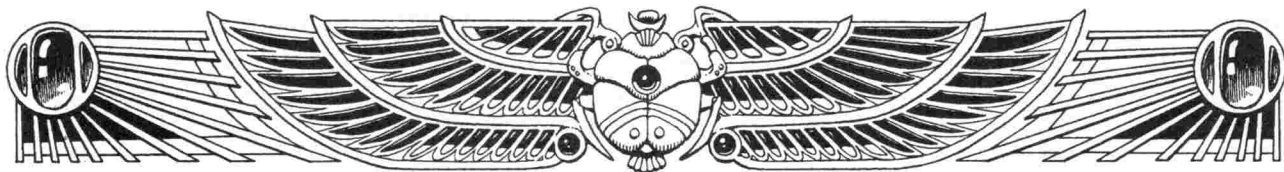
Gdyby na tak małym skrawku lądu można było stłoczyć więcej osób, Pływające Miasto zapewne rywalizowałoby z Travarem i Wielkim Targiem o miano

najludniejszego ośrodka w Barsawii. A tak jego skromne rozmiary oraz sieć krzyżujących się kanałów znacznie ograniczają możliwość zagospodarowania przestrzeni. Pomimo tych przeszkód w Pływającym Mieście mieszka imponująca liczba t'skrangów, a na jego kanałach pełno łodzi jest przewożących pasażerów i towary.

Choć tego nie widać, Pływające Miasto to cytatela przykryta kopułą z gęsto utkanej esencji żywiołu powietrza. Pod powierzchnią wody miasto chroni równie nieprzenikniony system olbrzymich *refselenika*. Podczas Pogromu *refs* stanowiły doskonale zabezpieczenie przed Horrorami, a i dziś niewielu kapitanów umie przez nie bezpiecznie przepłynąć. W rezultacie większość woli zacumować na skraju jeziora i wynająć przewodnika V'strimonów, który przeprowadzi ich okręt do miasta. Od zakończenia Pogromu nikomu nie udało się dostać na wyspę z powietrza.

Zanim po minięciu *refs* parostatek dotrze do położonych na obrzeżach miasta doków, musi jeszcze przepłynąć ponad trzysta metrów. Ta dodatkowa przestrzeń może wydawać się zbędna, ale statki często zmuszone są krążyć w poszukiwaniu wolnych nabrzeży, gdyż wszystkie przyjmują zasadę: „któ





pierwszy ten lepszy". Wsiadając na prom do miasta warto o tym pamiętać, bowiem taka sytuacja nie pozwala kapitanowi dokładnie przewidzieć, w którym miejscu przybije.

Doki tworzą barwny melanz placówek należących do i kierowanych przez różnych właścicieli. Większość przewodników zna gdzieś w mieście wolne miejsce do zacumowania, ale niemal na pewno w doku kuzyna, płacącego krewniakowi prowizję od klienta. Spodziewaj się targów o portowe, które może być dość wysokie. Jednak dobrze opłacony właściciel doku będzie się troszczył o statek jak o własne dziecko.

Jedynymi jednostkami o stałych miejscach postoju są okręty wojenne V'strimonów, cumujące w oddzielnym, zarezerwowanym tylko dla nich nabrzeżu w północno-wschodniej części miasta. W skład floty *aropagoi* wchodzi pięć okrętów wojennych. Dwa stacjonują w Urupie, trzeci w kaerze Eidolon, w pobliżu Krwawej Puszczy, a czwarty patroluje odcinek między jeziorami Pyros i Ban, poszukując piratów. Piąty stoi w Pływającym Mieście, ale i on często wyrusza z różnymi misjami.

Niemal każdego dnia przy nabrzeżu floty cumuje trzy do sześciu v'strimońskich *shimoram*. Są one prawie o połowę mniejsze od typowych parostatków handlowych t'skrangów, jednak w przeciwieństwie do większości z nich (płaskodennych) mają stępki. Cecha ta czyni *shimoram* szybszym i zwrotniejszym od wszystkich innych napędzanych ogniem rzecznych jednostek. *Shimoram* powstają w okolicznych wioskach, leżących blisko źródeł surowców używanych do ich budowy.

Niedaleko nabrzeża floty wojennej stoi miejski arsenał i Dom Aropagoi V'strimon. Arsenał to długi, niski budynek, w którym znajdują się skrytki z esencjami żywiołu powietrza i ognia do ognistych dział i silników, a także dość pancerzy i broni dla tysiąca żołnierzy. Dom Aropagoi V'strimon to labirynt połączonych domów i podwórz, w którym za symboliczną opłatą mogą mieszkać urlopowani marynarze floty wojennej.

Rynki

W Pływającym Mieście są cztery główne rynki. Największy mieści się na Placu Szarf w południowo-wschodniej części wyspy. Dla kupców z Wiji i Wężowej pełni on funkcję giełdy i można na nim znaleźć domy aukcyjne, miejsca do załatwiania określonych transakcji, magazyny, a także specjalistyczne sklepy, oferujące towary, jakich tylko dusza zapagnie. Na obrzeżach tego rynku leży wiele najlepszych zajazdów

i tawern w mieście, zaspokajających potrzeby zamożnych kupców, często przychodzących na plac.

Najruchliwsza część targowiska wyróżnia się ogromną łupkową tablicą z napisem „Rynek Akcji Wspólnot”. Można tu spotkać agentów wioski t'skrangów z całego dorzecza Wężowej i kupić udziały członkowskie w corocznych podróżach ich parostatków. Skrybowie z rynku rejestrują wszystkie transakcje i przekazują dokumentację zarówno nabywcy, jak i sprzedawcy. Kiedy parostatek zakończy podróż, akcjonariusze mogą zażądać od agenta wioski udziału w zyskach.

Kupując akcje wspólnot trzeba uważać na oszustów. Ledwie kilka miesięcy temu na rynku pojawił się agent z wioski Astoras, wychwalający zalety posiadania akcji parostatku *Bieg Węża*. Oznajmił, że wieś odnotowała rekordowe zbiory *kiratai* oraz *ustendar* i spodziewa się znacznych zysków. Po akcje zasobnego statku inwestorzy ustawiali się w kilometrowe kolejki. Co trzy tygodnie agent zjawiał się na rynku z listem od kapitana, opisującego nieprawdopodobne bogactwa, jakie zarabia podczas podróży. Cena akcji rosła.

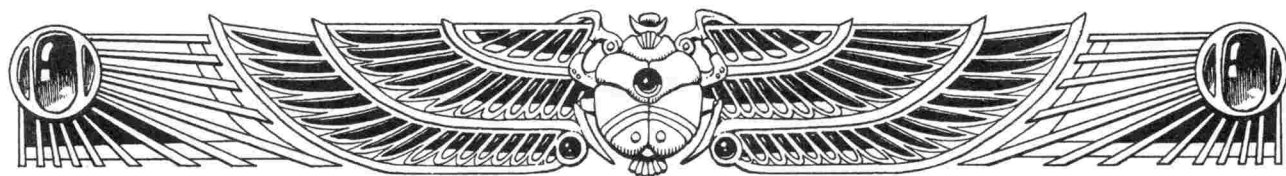
Aż pewnego dnia na rynek zaszedł podróżny z wioski Sherah i zobaczywszy notowania, zapragnął poznać powód niezwykłego zainteresowania akcjami statku.

– Bo widzicie – rzekł – w Sherah jest stocznia, a my pracowaliśmy całe lato, by naprawić *Bieg Węża* z Astoras.

W ciągu kilku minut rozzłoszczony tłum otoczył tak zwanego „agenta z Astoras”. „Przedstawiciel” okazał się sheraskim złodziejem, który spreparował cały szwindel. Łotrzyka zaprowadzono przed oblicze *shivalahala*, która rozkazała skonfiskować jego gniazdo. Dobytek oszusta zlicytowano, a pieniądze zwrócono inwestorom, choć nikt nie odzyskał wszystkiego, co stracił. Potem *shivalahala* nakazała obciąć winowajcy ogon i wrzucić naciągacza do jeziora zaraz za ścianą *refs*.

Przyjezdny, który spytał miejscowego o drogę do „głównego rynku”, trafi w końcu na Solarus – olbrzymi plac, pełen kramów i sklepów, leżący u podstawy Wieży Ognia w zachodniej części miasta. Mieszkańcy kupują tam żywność i artykuły gospodarstwa domowego. Klienci mogą wybierać spośród setek odmian i rodzajów ryżu, fasoli, ryb, garnków, rondli, koszy – właściwie wszystkiego, co można sobie wyobrazić. Jednak znalezienie jakiegos konkretnego przedmiotu może być wyzwaniem. Solarus to labirynt z bardzo wieloma punktami orientacyjnymi, a sprzedawcy w poszukiwaniu doskonałego miejsca na handel stale zamieniają się ze sobą straganami. Przyjezdny, który





spyta o drogę do kramu konkretnego kupca prawdopodobnie zostanie wyśmiany, wprowadzony w błąd lub nakłoniony do kupna „nie całkiem tego, czego szuka, ale po znacznie niższej cenie”. Solarus jest otwarty do późna w nocy, a handel trwa tu jeszcze długo po zachodzie słońca przy świetle płomienia z Wieży Ognia.

Inne główne rynki Pływającego Miasta wyspecjalizowały się w sprzedaży koszy i konserwowanych ryb. Ulica Wyplataczy Koszy to jedyny kanał biegnący prosto od brzegu wyspy do centrum. Jest on na tyle szeroki, że mogą nim pływać duże łódki zbierające trzciny z Południowych Bagien. Łodzie te zatrzymują się przy każdym z długich rzędów domów wzdłuż kanału, gdzie sprzedają swój towar siedmiu *k'rohyin*, wspólnotom kupieckim, specjalizującym się w sztuce wyplatania koszy dla *aropagoi V'strimon*. Każdy *k'rohyin* liczy około dwustu wykwalifikowanych rzemieślników, którzy z trzciny wyrabiają kosze wodoszczelne oraz do przechowywania jedzenia, maty ozdobne i niezliczone mnóstwo innych niezwykle cennych przedmiotów. Choć w Pływającym Mieście sprzedają wyroby i inni wyplatacze, wspólnoty kupieckie z ulicy Wyplataczy Koszy słyną jako najlepsze w Barsawii.

Sprzedawcy ryb prowadzą swój interes na Placu Przypraw, w pobliżu północno-zachodnich nabrzeży miasta. Wokół tego rynku unosi się ostra woń świeżych ryb, pikli i przypraw korzennych – którą większość *aropagoi* na *V'strimon* uważa za dobry zapach domu. Targowisko leży na sześciu małych wysepkach w niewielkiej zatoczce. Na wszystkich stoją duże, czasem nawet czteropiętrowe budynki, w których mieszczą się siedziby tak zwanych wspólnot kucharskich. Kuchmistrze rybni strzegą swych sekretów tak zazdrośnie, że domy tych *k'rohyin* przypominają twierdze. Aby dostać się do ich kuchni, wizytujący musi okazać symbol wspólnoty i wypowiedzieć hasło, które każdego dnia jest inne.

Każdego ranka i wieczora łodzie rybackie tłoczą się przy wschodnim nabrzeżu rynku, wyładowując połów pod czujnym okiem agentów *k'rohyin*. Kupują oni towar już przy rozładunku, po czym posyłają do swych kuchni po mające go zabrać łódki. Uginające się pod ciężarem dostaw czółna wpływają do domów ufortyfikowanymi bramami. Inni agenci *k'rohyin* kupują na targowiskach przyprawy i dodatkowe składniki i przewożą je do siedzib z zachowaniem tych samych, ścisłych środków bezpieczeństwa. Od kiedy handel rybami stał się lukratywny, agenci wspólnot często bywają podejrliwi wobec obcych i agentów

rywali, jako że w poszukiwaniu coraz większych zysków konkurenci uciekają się do szpiegostwa i innych nieuczciwych metod.

Kapieliska

Kolejną cechą charakterystyczną Pływającego Miasta są liczne kąpieliska, leżące wzdłuż jego północnych, południowych i zachodnich brzegów. Na większości są drewniane mola, a w odległości piętnastu metrów od brzegu teren znaczą boje, aby pływający nie wpadali pod krążące statki. Każda łódź, która naruszy strefę dla kąpiących, podlega karze grzywny do stu sztuk srebra. Na większości kąpielisk stoją też małe domki. Niektóre są przebieralniami, gdzie kąpiący się mogą zostawić swe ubrania i ręczniki. Inne to suszarnie z dołami na ogniska, przydatne wrażliwym na zmiany temperatury *t'skrangów*.

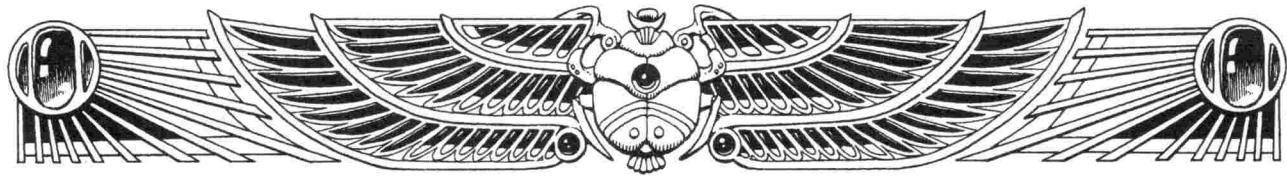
We wczesnych godzinach rannych, gdy na kąpieliskach jest natłoczniej, ściągają tu sprzedawcy żywności, oferujący z wozów drobne śniadanko po porannej toalecie. Inni przekupnie sprzedają pachnidła, mydło i perfumy. Nie-*t'skrangom* doradza się wziąć własne grzebienie i szczotki – *t'skrangi* nie mają włosów, więc takich przedmiotów się tu nie kupi.

Jeżeli komuś nie odpowiada publiczna kąpiel, Pływające Miasto może się też poszczycić kilkoma prywatnymi kąpieliskami. Najslynniejsze z nich to Łaźnia Dziewięciu Pasji. Za opłatą czterdziestu sztuk srebra można tu odbyć dziewięć rytualnych kąpieli, z których każda bierze nazwę od jednego z bóstw. Wszystkie charakteryzuje unikatowa mieszanka temperatury, zapachu i nastroju. Na przykład „kąpiel Upandala” to parowa sauna w piekielnych oparach węgla drzewnego, podczas gdy „kąpiel Jasprea” odznacza się chłodną wodą, rozciągającą aromat róży i słodkiego jaśminu. W trakcie „kąpeli Floranuusa” serwowane jest wino, a „kąpeli Chorrolisa” – wspaiała uczta. „Kąpeli Astendar” towarzyszy nie najlepsza reputacja, ale to jedynie ze względu na popularną podczas wojny *therańskiej* pieśń trubadurów o refrenie: „Będę się modlił, śnił i żył nadzieją tą, że spotkam cię samą w kąpeli Astendar na *V'strimon*”.

DOMY FILARÓW

W głównym filarze Domu *V'strimon* mieszka około tysiąca *t'skrangów* z wioski na Wiji, Wężowej i Jeziorze Ban. Awans do niego to wielki zaszczyt, a należący doń wybrańcy z dumą prezentują oznakę członkostwa – branzoletę z trzciny. Główny filar tworzy zaplecze żołnierskie i dowódcze floty wojennej *aropagoi*, jednak





niall nie jest tak zwartą organizacją, jak bandy orkowych nomadów czy przymierza trolli. Jego członkowie cieszą się raczej pewnymi przywilejami, jak możliwość wyboru załogi, w której chcieliby służyć czy dowodzenia okrętem. Mają też szansę powrócić do rodzinnej wioski jako bohaterowie. Jednak największa korzyść to możliwość zamieszkania we wzniesionym w pobliżu arsenału Domu Aropagoi V'strimon.

Dom Aropagoi V'strimon jest uznawany (przynajmniej przez t'skrangi) za najwspanialsze miejsce do życia na rzece. Dom filaru to labirynt pełen dziedzińców, ogrodów i fontann, w którym za każdym rogiem czekają przybyśza nowe niespodzianki. Kompleks ten, z pomieszczeniami dla ponad tysiąca t'skrangów, przypomina skrzyżowanie pomiędzy luksusową oberżą a autentyczną wioskową kopułą. Na powracającego z rejsu marynarza czeka tu osobny pokój z czystą pościelą i wieloma innymi wygodami. Mieszkaniec może zostać tak długo, jak zechce, a ceny noclegów, wiktów i całej masy usług są jedynie symboliczne. Dom filaru utrzymuje również wylegarnię jaj i wzorcowy system szkół dla nowo narodzonych członków aropagoi.

Dwa razy do roku w trakcie spotkań Rady Wspólnot Załogi dom aropagoi zamienia się w istny dom wariatów, kiedy to do Pływającego Miasta spływają wszystkie parostatki V'strimonów, a marynarze przez tydzień biesiadują i odnawiają znajomości. Na codzień jest to jednak spokojne miejsce i rezyduje w nim niewielu mieszkańców. Gospodarze to przyjazna i barwna ekipa emerytowanych aropagoi i dorosłych dzieci, które nigdy nie wypłynęły na rzekę, uzupełniona małą grupką dawnych pracowników oberży z Placu Szarf.

Wkrótce po założeniu Pływającego Miasta wielu najlepszych rzemieślników z v'strimońskiej strefy wpływów zaczęło opuszczać rodzinne wioski, chcąc przyłączyć się do wspólnot kupieckich z wyspy. Aby spełnić marzenia tych t'skrangów o członkostwie w rdzennym aropagoi, shivalahala V'strimon utworzyła nowy rodzaj filaru, zwany *niall dynasthai*, czyli „potężny filar”. Zadaniem każdego z tych bratnich zakonów jest utrzymywanie jednego z dwudziestu „statków-matek” v'strimońskiej floty.

Okręty-matki są żywym świadectwem dumnej historii aropagoi. Sześć z nich kursuje jako promy wokół Jeziora Ban, a dalsze cztery pływają po Węzu jako statki atrakcji. Pozostałe dziesięć odbywa regularne rejsy handlowe. Żaden ze statków-matek nie należy do floty wojennej aropagoi – t'skrangi V'strimon uznają, że uzbrajanie ich do walki jest bezcelowe.

Członkowie głównego filaru i *niall dynasthai* płacą regularne składki na utrzymanie oraz zaopatrzenie statków-matek niemal w ten sam sposób, co tradycyjne wspólnoty załogi. Jednak obsada wielu z tych okrętów pochodzi spoza filaru i *niall*. Członkowie *niall* partycypują też w zyskach osiągniętych przez załogi ich statków.

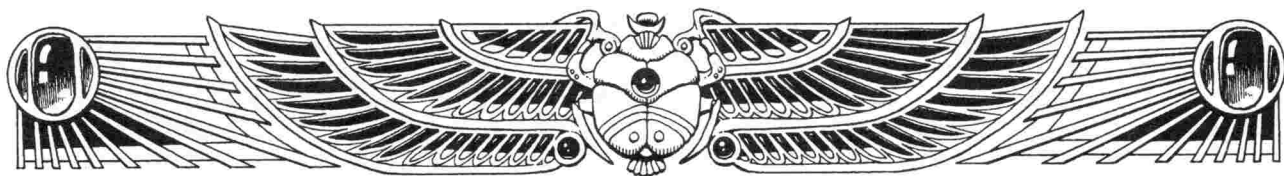
Każdy *niall* utrzymuje dla swych członków dom filaru, w którym mogą mieszkać. Typowa siedziba składa się z połączonych pokoi oraz wspólnej jadalni i kuchni. Niektóre domy filarów mają nawet własne *lahala*. Większość utrzymuje pomieszczenia do opieki nad jajami i rozdziela małe t'skrangi członkom wspólnoty chcącym cieszyć się ojcostwem. Co ważniejsze, *niall* prowadzą szkoły, w których można poznać tajniki charakterystycznego dla nich rzemiosła. Przykładowo, szkoła Kosz V'ranny, znajdująca się przy ulicy Wytwórców Koszy, uczy niuansów wyplatania. Trubadurzy prowadzą szkołę *Rzeczna Pieśń*, a szkoła *Duma Upandala* kształci doskonałych przewoźników. Do *niall* może się przyłączyć każdy Dawca Imion, który zapłaci wymagane składki, ale i każde *niall* może się pozbyć niepożądanego członka po zwróceniu mu pieniędzy.

Co roku po wiosennym spotkaniu rady załóg, *niall* dekorują statki-matki na Paradę Zgromadzenia. W czasie święta cała flota (włącznie z okrętami wojennymi aropagoi) defiluje wzdłuż brzegów jeziora, po czym – po przepłynięciu *refs* – okrąża miasto. Przy południowo-zachodnim nabrzeżu, nie opodal Placu Szarf, *shivalahala* V'strimon dokonuje inspekcji statków i przyznaje specjalną banderę, tak zwaną Złotą Szarfę, najpiękniejszemu z nich. To wydarzenie jest widowiskiem, jakie tylko t'skrangi potrafią stworzyć, a *niall* planują dekoracje na wiele tygodni naprzód.

SZEŚĆ WIEŻ

Pięć wyznaczających granice Pływającego Miasta wież wzięło swe nazwy od pięciu żywiołów: drewna, ognia, powietrza, ziemi i wody. Wieża Drewna to w istocie ogromne drzewo, któremu pożywienia dostarczają trzciny wyspy. Trzciny i pnącza są tak gęsto splecione z jego pniem, że niezwykle trudno dostrzec, gdzie się on właściwie zaczyna. Niektórzy mówią, że wyrósł z nasiona ze Smoczey Puszczy, jakie królowa Dallia przysłała *shivalahala* V'strimon na znak pokoju i przyjaźni między elfami a t'skrangami. Prawdziwości tej legendy nie sposób potwierdzić, ale elfy z całej Barsawii pielgrzymują do tego drzewa, gdyż w jego konarach i liściach żyje ponoć pamięć i magia pradawnego Elfiego Dworu.





Wśród roślinności Wieży Drewna zwisają koszopodobne kwatery Kolegium Pnącza, kolegium magii żywiołów *aropagoi*. Jej nauczyciele i studenci odpowiadają za opiekę nad trzcinaми wyspy i i ich zdrowym wzrostem, odprawiając niezbędne rytuały. Zgodnie z tradycją tytuł rektora szkoły dzierży *shivalahala V'strimon*, jednak placówką faktycznie kieruje Dziekan Pnącza. Przybysze winni mieć świadomość, iż posiada on uprawnienia do karania osób beszczeszczących lub niszczących trzciny. Choć nie zdarzyło się to ostatnio, może wygnać sprawców takich przestępstw z wyspy, a gdyby wrócili skazać na śmierć.

Na wschód od Wieży Drewna, wzdłuż brzegu jeziora, ciągnie się skupisko mniejszych drzew, zwane Długim Gajem. Jest ono domem dla dużej społeczności wietrzników Almarra. Almarra dawniej mieszkali w kaerze na Południowych Bagnach Ban. Kiedy na początku Pogromu Horror przerwał jego umocnienia, almarrańska Powietrzna Tancerka Shirala poleciała do Pływającego Miasta prosić o azyl dla swych pobratymców. Wyczerpana z wysiłku po przetańczeniu przez rozległe fortyfikacje, zasłabła i wpadła do wody skąd wyciągnęła ją poławiaczka ryb, Kreesta. Nie wiedząc za bardzo, co począć z wietrznikiem, Kreesta przyniosła Shiralę do *lahala* swego *niall*, a ta zaprowadziła obie przed oblicze *shivalahala V'strimon*. Shirala zaczęła błagać władczynię o wysłanie parostatku, który uratowałby Almarra. Jednak *shivalahala* odmówiła, twierdząc, iż *aropagoi* nie może ryzykować wylotu w cytadeli i wysłać okrętu. Władczyni powiedziała, że może zaoferować Shirali azyl w Pływającym Mieście, ale nic więcej. Wtedy Kreesta wystąpiła naprzód i rzekła:

– Ja popłynę.

Jik'harra prostej poławiaczki ryb zrobiło takie wrażenie na władczyni, że pozwoliła jej na jedno życzenie.

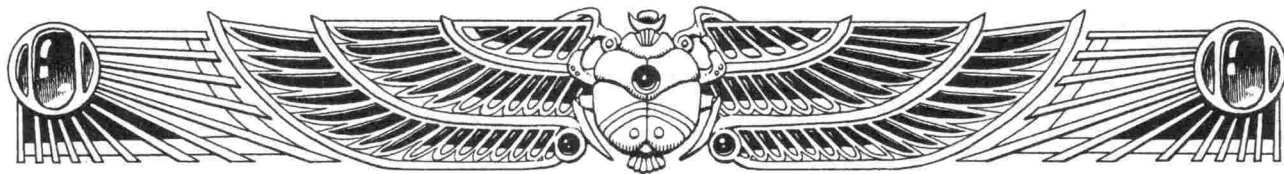
– Jeżeli mogę o coś prosić, to żebyś popłynęła z nami – odpowiedziała Kreesta.

Władczyni nagle posmutniała i odparła:

– Przygotujcie łódź, wyruszymy o świcie.

I tak Kreesta i Shirala całą noc szykowały się do podróży. Tuż przed wschodem słońca *shivalahala* zjawiła się w ich kwatery i cała trójka po cichu opuściła miasto. Władczyni przeprowadziła łódź przez *refs*, a Shirala pokazała im drogę do kaeru. Odnalazły wietrzniki i Horra,





z którym *shivalahala* stoczyła potem długi, wściekły bój. Stwór zniszczył łódź Kreesty i zabił władczynię, ale także i ona zadała mu śmiertelny cios. Po walce Kreesta zbudowała tratwę zdolną zabrać Almarra ze zrujnowanego kaeru i przeciągnęła ją przez jezioro. Gdy dotarła do strzeżonych *refselenika*, usłyszała głos poległej władczyni, który przeprowadził ją przez magiczne bariery. Kiedy grupa przybyła do miasta, nie było już więcej poławiaczki Kreesty – na jej miejscu stała nowa *shivalahala* V'strimon.

Od tamtej pory wietrzniaki z Almarra są bezgranicznie oddane *shivalahala*. Co więcej, mały korpus Almaranek zwany Shiralaki tworzy jej jedyną straż przyboczną. Almarra latają też w najbardziej prestiżowej (choć nie zawsze pewnej) służbie kurierskiej w Barsawii. Przez lata pobytu w Pływającym Mieście przyswoili nieco z charakterystycznej dla t'skrangów zuchwałości i zyskali reputację za nieustraszoną w wypełnianiu obowiązków.

W Wieży Ognia mieszka duch żywiołu, którego kilka wieków temu *shivalahala* ocaliła przed adeptem naznaczonym znamieniem Horrora. Z wdzięczności przybierająca postać wiecznego płomienia istota ślubowała chronić Domu V'strimon, dopóki *shivalahala* nie przekaze swego Imienia następczyni. Mistrzowie Żywiołów z całej prowincji przybywają do wieży porozmawiać z duchem, aby bez strachu przed atakiem podszkolić się w konwersacjach w jego języku i żeby poznać zmiany w płaszczyznach żywiołów, jakie zaszły od czasu nadejścia Horrorów.

Wieża Powietrza jest najwyższą ze wszystkich wież miasta i ona również ma niezwykle właściwości. Adept Marynarz, który stanie na jej szczycie może po odpowiedniej medytacji ujrzeć każdą część Wężowej (od Serwos po Wąwóz Lalai, albo Wiji od jej źródeł w Górach Throalskich do Aras). Widok przypomina ten, jaki roztacza się z bocianiego gniazda dużego parostatku, czyli z wysokości około dziewięciu metrów nad wodą. Obserwator może przenosić po rzece pole widzenia z prędkością, z jaką płynie okręt.

Kopuła Domu V'strimon

Centralna wieża v'strimonskiego kompleksu jest kopułą zbudowaną z żywych trzciny wyspy. Będąca największą wolno stojącą kopułą w Barsawii, mogłaby w razie potrzeby pomieścić wszystkich mieszkańców miasta. Na codzień wieża służy jako miejsce publicznych audiencji *shivalahala* i odbywających się w pierwsze dni nowiu zebrań rady wspólnot. Mieszczą się w niej też mistrzowsko wykonane i słynące z ekstrawagancji prywatne komnaty władczyni.

Z południowej strony kopuły leży Studnia Shivoam, prowadząca do basenu znajdującego się dwanaście metrów poniżej poziomu jeziora. Jej ściany zbudowane są z ciasno wyplecionych trzciny, a trzy biegnące wzdłuż nich rzędy drewnianych schodów prowadzą na samo dno. Trzy wpływające do studni kanały przedziela szereg przegród, tak aby do środka nie wpadały łodzie. Legenda mówi, że kiedy Starzec od Sieci przeprowadził się z rodziną do Kosza V'ranny, w studni odwiedzał go Duch Shivoam. Przybywający do V'strimon pielgrzymi często ku czci Starca przystają, aby obmyć się w jej świętych wodach.

Zaraz na północ od kopuły w ujściu pięciu miejskich kanałów leży mała wysepka z pomnikiem Westhralla – rzeźbą z żywiołu wody otoczoną wodnymi fontanami i kaskadami. Monument upamiętnia kapitana parostatku *Strzała Astendar*, żeglarza znanego wyłącznie jako Westhrall, ukochanego bohatera wojny therańskiej. Pochodzenie rzeźby datuje się na okres wczesnopo wojenny, kiedy to dzielny mąż powrócił do Pływającego Miasta, chcąc tam osiąść i wychować swoją córkę Jedayien. Wtedy też zażądał od *shivalahala* wzniesienia pomnika na cześć bohaterskich czynów z czasów wojny. Stwierdziwszy, iż władczyni nie pali się do tego pomysłu zamówił rzeźbę i mające ją otaczać fontanny z własnych pieniędzy. Kiedy *shivalahala* odkryła jego zamiary, zgodziła się umieścić statuę na honorowym miejscu blisko kopuły.

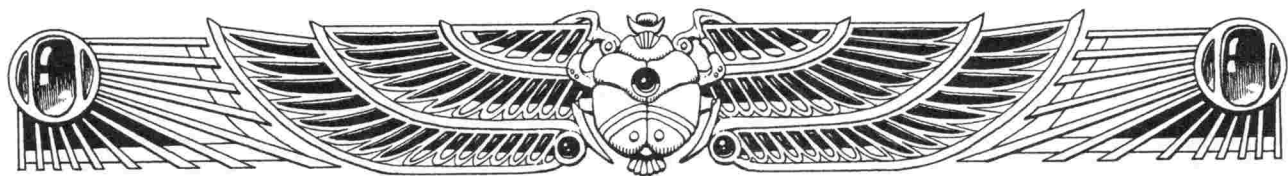
Po ukończeniu budowy, odsłonięcia pomnika dokonano z wielką pompą i przepychem. Ale kiedy w kulminacyjnym punkcie ceremonii architektki włączyli fontanny, Westhrall spostrzegł, że lśniąca, tańczące wody przesłoniły praktycznie jego posąg. W złości odwrócił się w stronę *shivalahala*, jak gdyby chciał ją uderzyć, lecz ona rzekła:

– Spójrz uważnie, kapitanie, a zobaczysz jedną fontannę dla wszystkich członków załogi poległych w służbie u sławnego Westhralla.

Ponoć wielki dowódca rozplakał się rzewnie słysząc te słowa.

Od czasu skonstruowania szóstej, centralnej wieży Domu V'strimon filozofowie rozmyślają nad jej symbolicznym znaczeniem. Wielu wierzy, że może ona wskazywać na istnienie szóstego żywiołu (przez analogię do pozostałych wież, przedstawiających pięć dotąd znanych). Nicolez Trund, założyciel Świetlistych, odwiedzając budowlę, napisał potem do jednego ze swych towarzyszy: „Jeśli trzciny V'strimonów to po prostu jedna olbrzymia roślina, tedy całą wyspę wypleciono z jednej nici. Czyż zaprawdę nie jest więc





możliwym, aby w trzcinach kopuły Wielkiego Ratusza krył się gdzieś obraz Wielkiego Wzorca Barsawii?”.

SHIVALAHALA V'STRIMON

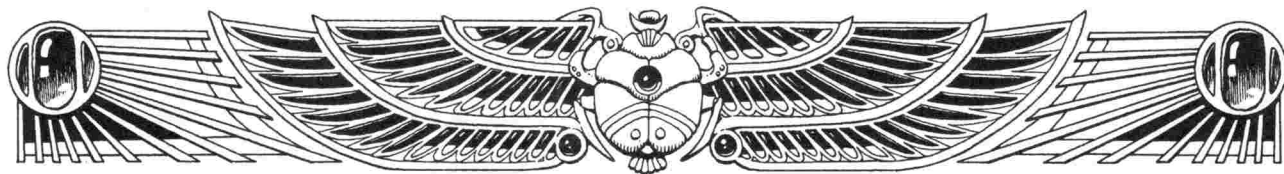
Shivalahala V'strimon, szeroko uznawana za wielką damę rzeki, to pełna godności kobieta, której charyzma skłania do wierności i posłuszeństwa najpokorniejsze sługi i nawet najbutniejszych kapitanów statków. Władczyni udało się uczynić z obsesji t'skrangów na punkcie ozdabiania ciała publiczną deklarację bogactwa swego ludu i własnego doskonałego gustu w doborze strojów i kosztowności. Faktycznie, mówi się, że kiedy Dom K'tenshin pojął jej najstarszą córkę, zebrała pełen okup z klejnotów i biżuterii, jakie miała w danej chwili na sobie. Koterię jej doradców można porównać jedynie z utrzymywaną przez królową Alachię z Krwawej Puszczy, a krąży pogłoska, że *shivalahala* ma szczególną słabość do wieści i plotek z Elfiego Dworu.

Ta maska płytkiej wytworności to jednak tylko pozory. *Shivalahala V'strimon* nie ma sobie równych jeśli chodzi o handel, politykę, zysk i ryzyko. Do jej ambicji – których ma dość rozumu nigdy nie ujawniać publicznie, a jednocześnie dostatecznie dużo sprytu, by wciąż podsycać krążące po Barsawii plotki – należy połączenie Domu V'strimon, Throalu i Krwawej Puszczy pod hasłem prosperity zdolnej się równać z ekonomiczną potęgą Thery. Władczyni wspierała topniejące fortuny Domu Syrtis, używając *aropagoi* parostatków i dostępu do szlaków handlowych, aby mogło łatwiej się oprzeć rosnącej sile Domu K'tenshin, wspólnego wroga Syrtisów i V'strimonów. Wspomagała też pewne odłamy Domu Ishkarat, ażeby przeszkodzić temu, co nazywa „niezdrowym wpływem Denairastów z Iopos” na to *aropagoi*.

Moce *shivalahala* nie ograniczają się jedynie do polityki i handlu. Barsawiańscy Mistrzowie Żywiolów uznają ją powszechnie za być może największy żyjący autorytet w dziedzinie magii żywiolów. Władczyni nie używa jednak czarów zbyt często, co wywołuje domysły, że gros jej wiedzy w tym temacie leży we wspomnieniach jakiejś szczególnie nieprzyjemnej przodkini. Inni utrzymują, iż *shivalahala* po prostu się starzeje i woli skupiać słabnące siły na pomnażaniu fortuny Domu V'strimon. Wydaje się natomiast pewne, że władczyni jest głosicielką Jaspree, jako że nigdy nie próbowała ukryć czci dla dziwnego roślinnego organizmu, tworzącego wyspę *aropagoi*.

Większość obserwatorów sądzi, iż *shivalahala* zbliża się do końca swych dni, ponieważ pełni tę funkcję od czasu otwarcia kaerów, czyli około stu lat temu.





SHIVALAHALA V'STRIMON

T'skrang, Mistrz Żywiołów dwunastego kręgu

„Tak, to fascynujące, ale to już stare wieści, prawda? Jeśli w czasie swych podróży przepływałeś tak blisko Krwawej Puszczy, to pewnie słyszałeś nowiny o tych ambitnych Denairastach z Iopos, hmmm? A ile parostatków Ishkarat mijales na rzece? Och, a może przypadkiem zapamiętałeś cenę beczki ryb w Lalai? Kapitan Rh'gullian płynie w przyszłym tygodniu *Odmętem* na północ i można jeszcze zmienić jego manifest, jeśli znajdzie się coś ciekawszego”.

Cechy

Zręczność (11): 5/k8
Siła Fizyczna (10): 5/k8
Żywotność (13): 6/k10
Percepcja (17): 7/k12
Siła Woli (17): 7/k12
Charyzma (17): 7/k12

Talenty

Czytanie/pisanie (11): 18/k20+k1
Czytanie/pisanie znaków magicznych (11): 18/k20+k12
Języki żywiołów (11): 18/k20+k12
Magia żywiołów (11): 18/k20+k12
3 x Matryca (11)
Moc woli (12): 19/k20+2k6
Mowa powietrza (11): 18/k20+k12
Paktowanie (10): 17/k20+k10
2 x Pancerna matryca (11)
Przywołanie (10): 17/k20+k10
Roślinne schronienie (11): 28/k20+2k10+k8
Rytuał karmiczny (11)
Rzucanie czarów (11): 18/k20+k12
Taniec na wodzie (10): 17/k20+k10
2 x Ulepszona matryca (11)
Uzdrawiający ogień (10): 18/k20+k12
Wrośnięcie w ziemię (11): 21/k20+k10+k6
Wytrzymałość (12)
Zamrożenie trucizny (12): 19/k20+2k6

Umiejętności

Artystyczna/krawiectwo (6): 11/k10+k8
Artystyczna/wyszywanie szat (5): 12/2k10
Etykieta (6): 13/k12+k10
Handlowanie (7): 14/k20+k4
Prowadzenie rozmowy (8): 15/k20+k6
Wiedza/polityka Barsawii (4): 11/k10+k6
Wiedza/Wężowa Rzeka (5): 12/2k10

Karma

Kostki: k6
Punkty: 25

Szybkość

Pełna: 54
W walce: 27

Obrażenia

Próg życia: 83
Próg ran: 9
Próg przytomności: 63
Testy zdrowienia: 2/dzień
Kostki zdrowienia: k10

Walka

Obrona fizyczna: 9 [14]
Obrona magiczna: 12 [17]
Obrona społeczna: 10
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 3 [8]

Specjalne zdolności

Ogień i lód (str. 15, *Księga wiedzy*)

Uwagi o karmie

Shivalahala V'strimon może wydawać punkty karmy podczas testów Percepcji, Charyzmy, Siły Woli, *mocy woli* i zdrowienia.

Uwagi o tkaniu wątków

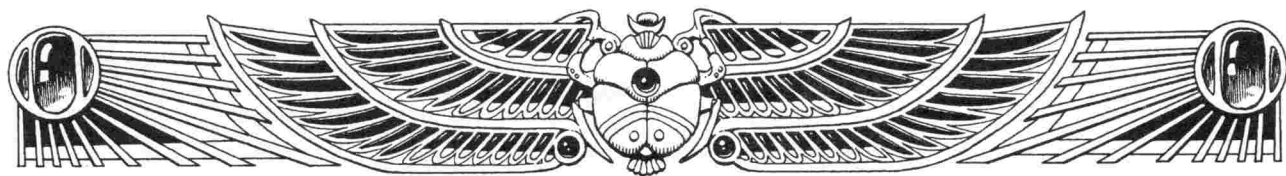
Shivalahala użyła magii wątków do podniesienia kilku swych charakterystyk. Otrzymane modyfikatory pochodzą od wątków na poziomie 5, utkanych w przedmioty wzorca Domu V'strimon. Jeden z nich zwiększa obronę fizyczną władczyni, drugi – jej obronę magiczną, a trzeci – pancerza duchowego. Ponieważ modyfikatory bazują na przedmiotach wzorca, stosuje je się tylko wtedy, gdy *shivalahala* znajduje się w Domu V'strimon.

HIERARCHIA

W Domu V'strimon uprawnienia do podejmowania decyzji dzielą między siebie *shivalahala V'strimon*, Rada Wspólnot Załogi (*Tikka T'slahyin*) i Rada Wspólnot Kupieckich (*Tikka T'krohyin*). Rada kupiecka składa się z przedstawicieli wszystkich *niall*, które ślubowały wierność *aropagoi* oraz reprezentantów każdego domu filaru Pływającego Miasta. Nominalnie rada zbiera się raz na miesiąc w dzień nowiu w Wielkim Ratuszu. Zarządzanie majątkiem *aropagoi* wymaga jednak tak wielkiej troski, że jej sesja trwa niemal nieprzerwanie oprócz kilku dni pod koniec miesiąca.

Rada odpowiada za przepływ towarów przez system spedycyjny Domu V'strimon, a także powrót udziałów wspólnot do ich *niall*. Co prawda większość t'skrangów uważa ją za pozbawioną charakteru klikę przekładających papierki biurokratów, jednak w praktyce to przydatniejsza instytucja. Musi ona pilnować, żeby wszystkie *niall* domu miały swój udział w zyskach *aropagoi*, a jednocześnie rozdzielać między nie ewentualne straty





– w dodatku w taki sposób, żeby nie obudzić kłótniwego indywidualizmu kapitanów, załóg i filarów. Biorąc pod uwagę naturalną skłonność t'skrangów do zuchwałości, to cud, że scentralizowany system planowania Domu V'strimon przetrwał aż tak długo. Jest to głównie zasługą *shivalahala*, która – jako przewodnicząca rady – mądrze korzysta z prawa veta.

Rada wciela w życie swe decyzje dzięki uprawnieniom do ustalania szlaków handlowych i kontraktów zawartych w corocznym wykazie-protokole Domu V'strimon, jednym z najdziwniejszych narzędzi ekonomicznych w całej Barsawii. Każdy kapitan floty *aropagoi* otrzymuje co roku na wiosnę poświadczony egzemplarz tego dokumentu. Klient, którego nazwisko widnieje w spisie, może się zwrócić do napotkanego kapitana Domu V'strimon i zażądać usług jego parostatku po ustalonej cenie, oczekując bezzwłocznego wykonania polecenia. W danym roku wykaz-protokół rzadko zawiera więcej niż dwadzieścia nazwisk, a każda kompania handlowa zrobiłaby wiele, byle tylko jej nazwa mogła się w nim znaleźć.

W skład rady załóg Domu V'strimon wchodzi kapitanowie wszystkich parostatków *aropagoi*. Rada spotyka się tylko dwa razy w roku w dni pierwszej pełni po wiosennym i jesiennym przesileniu. Jej zebrania są skrupulatnie zaplanowanymi, sformalizowanymi, wielkimi, krzykliwymi, pełnymi pompy i ceremonii imprezami. Do kluczowych funkcji rady należą zatwierdzanie decyzji rady kupieckiej, przyjmowanie nowych członków głównego filaru *aropagoi*, a także dokonywanie przeglądu stanu, aktualnej pozycji i osiągnięć kapitanów wszystkich parostatków domu. Formalnie rada załóg może inicjować proces legislacyjny tak samo jak rada kupiecka, ale na ogół ratyfikuje po prostu wszystkie jej postanowienia w demokratycznym głosowaniu. Większość zebrań rady załóg upływa na przeglądzie parostatków *aropagoi*. Jest to dynamiczny spektakl krasomówczy, który – kiedy to prezenter spisu wyczytuje po kolei wszystkie okręty, a kapitan każdego z nich chwali się wyczynami swej załogi – może potrwać nawet i trzy dni. Jeżeli parostatek nie może powrócić na czas do miasta i uczestniczyć w zebraniu, jego dowódca wysyła zwykle pisemny raport, prezentowany przybyłym przez posła z okrętu.

W trakcie jesiennego spotkania Rady Wspólnot Załogi kapitan każdego parostatku przedstawia kandydaturę jednego ze swych marynarzy do członkostwa w głównym filarze *aropagoi*. Sposób wyboru różni się na poszczególnych statkach, ale większość dowódców pozwala, by załoga sama wybierała kandydata przez

wskazanie rąk. Rejestry nominacji prowadzi główna rada V'strimonów, która tradycyjnie przyznaje członkostwo każdemu kandydatowi desygnowanemu trzy razy. W danym roku nie nadaje się zwykle więcej niż trzydzieści członkostw. Ceremonii inicjacyjnej przewodniczy *shivalahala*, zakładająca bransoletę z żywych trzcina na nadgarstku nowicjusza. Poza kwaterą w Domu *Aropagoi* członkowie głównego filaru zdobywają prawo do dowodzenia jednym ze statków-matek lub okrętów wojennych wspólnoty.

Zasięg wpływów Domu V'strimon na Wężu jest trudny do oszacowania, ponieważ *aropagoi* nie sprawuje bezpośredniej kontroli nad bieżącą działalnością należących do niego wiosek. Ażeby zdobyć miejsce w radzie kupieckiej, wieś musi przez trzy kolejne lata przysyłać jej specjalną część swych zysków. W zamian przynależne wioski zyskują ochronę floty wojennej V'strimonów, dostęp do rynku według zapisów z wykazu-protokołu i konkurencyjną przewagę nad niezrzeszonymi rywalami.

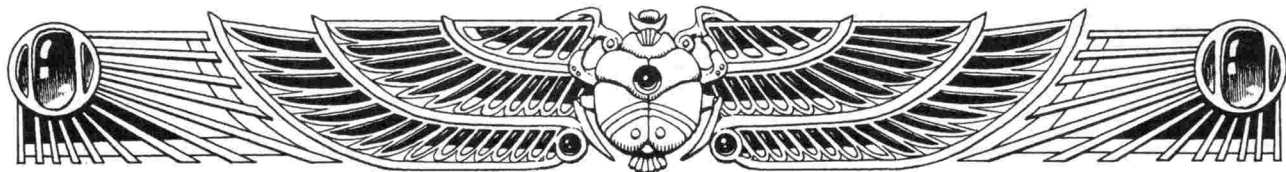
Ogólnie mówiąc, Dom V'strimon pozostaje silny i zjednoczony. *Aropagoi* nadal systematycznie się rozwija, a niemal wszyscy v'strimońscy *aropagoi* uważają swą *shivalahala* za łaskawego i kompetentnego przywódcę. Urazy w radzie kupieckiej należą do rzadkości, a kiedy już do nich dojdzie, władczyni szybko godzi zwaśnione strony. Niedawno kilku członków rady zaproponowało, aby Dom V'strimon wypowiedział „Traktat o wolnym handlu” w reakcji na czynione przez Dom K'tenshin starania o zmianę umowy, zmierzające do otwarcia handlu na dolnym odcinku Wiji. Jak na razie jednak ta propozycja nie zyskała większego poparcia.

CELE

W czasach wojny therańskiej w radzie kupieckiej Domu V'strimon zasiadali przedstawiciele około siedemdziesięciu wiosek *aropagoi*. Po zakończeniu konfliktu jednak, wobec braku bezpośredniego zagrożenia ze strony Thera czy Domu K'tenshin wiele odstąpiło od członkostwa. W efekcie do wspólnoty należy teraz tylko czterdzieści. Pomimo tego spadku, dzięki zyskom z lukratywnego handlu na Wiji oraz bliskim stosunkom z Królestwem Throalu Dom V'strimon pozostaje jednym z najbogatszych i najbardziej wpływowych *aropagoi* na Wężowej.

Głównym celem Domu V'strimon jest ochrona własnej strefy wpływów i dobrobytu. W praktyce sprowadza się to do powstrzymywania ekspansjonistycznych planów jego odwiecznego rywala, Domu K'tenshin.





Pomiędzy konkurentami trwa od wieków ostry konflikt, spotegowany jeszcze od czasu, gdy walczyli przeciw sobie w wojnie therańskiej. Pomimo podpisania „Traktatu o wolnym handlu”, mającego scementować pokój po zakończeniu działań, wrogość obu *aropagoi* nie zmalała, a ich parostaki nadal stają do walki, kiedy natkną się na siebie na dopływach Wężowej.

W ostatnich latach Dom V'strimon wziął pod swe skrzydła sześć dużych wiosek między jeziorami Pyros i Ban kontrolowanych dawniej przez K'tenshinów. Ta ekspansja plus korzystne warunki, jakie „Traktat o wolnym handlu” gwarantuje *aropagoi*, wzmogły determinację Domu K'tenshin do odzyskania swych ekonomicznych wpływów kosztem rywala. W efekcie Dom V'strimon musiał wielokrotnie blokować próby wroga, namawiającego innych sygnatariuszy układu do renegocjacji tej jego części, przyznającej *aropagoi* Trzciny wyłączną kontrolę nad handlem na Wiji. Dom K'tenshin dąży w szczególności do otwarcia południowego odcinka rzeki, tak, aby również i on mógł czerpać zyski ze strumienia dóbr płynących przez Urupe. Jak dotąd Domowi V'strimon z pomocą jego sprzymierzeńca, Domu Syrtis, udawało się udaremnić plany wroga. Jednak k'tenshińska propozycja ma poparcie Imperium Therańskiego a nawet Throalu, co poważnie zagraża v'strimońskiemu monopolowi. Jeśli *aropagoi* Trzciny nie znajdzie jakiegoś sposobu na definitywne powstrzymanie proponowanych zmian, Intryga K'tenshinów może się jeszcze powieść.

Dom V'strimon próbuje też zahamować k'tenshińską ekspansję, wspierając anty-k'tenshińskich rebeliantów, głównie tych z wiosek przywróconego niedawno do życia Domu T'kambras. *Arpagoi* dostarcza im działa ogniste, esencje żywiołów oraz inne zaopatrzenie, dzięki czemu buntownicy przejęli ostatnio kontrolę nad ponad połową handlu na Tylonie i ośmielili mieszkańców innych osad do stawienia oporu K'tenshinom.

OSADY NA WIJI

Rejon Wiji jest gęściej zaludniony od każdego podobnego odcinka Wężowej, głównie dlatego, że strome brzegi i głębokie koryta rzeki powstrzymują jej wylewy nawet podczas pory deszczowej. Ze względu na tak małe zagrożenie powodziowe, na całym północnym brzegu rzeki powyrastały liczne graniczne miasteczka, zamieszkałe przeważnie przez krasnoludy z Throalu.

Legenda mówi, że przed Pogromem najdalej wysuniętym na północ żeglownym miejscem na Wiji był bród Adipae mniej więcej siedemdziesiąt pięć kilometrów

w górę rzeki od Jeziora Ban. Tamtejsza katarakta nawet dziś budzi grozę, nic więc dziwnego, iż pierwsi badacze V'strimonów uznali ją za nie do przebycia. Jednak na początku wojny therańskiej *shivalahala* V'strimon rozkazała kapitanowi Westhrallowi znaleźć rzeczne przejście do Throalu. Po zbadaniu wszystkich dopływów Wężowej z Gór Throalskich, żeglarz stanął przed niemiłą perspektywą przepłynięcia katarakty. Według legendy kiedy Westhrall zakotwiczył *Strzałę Astendar* przed skalnym progiem i wysłał zwiadowców do oceny stanu łóżyska w górze rzeki, z tyłu zaskoczył go okręt wojenny K'tenshinów. Pojawszy, że zbliżający się przeciwnik znacznie przewyższa go liczebnie, rzucił ponoć:

– Do diabła ze skałami! Cała naprzód!

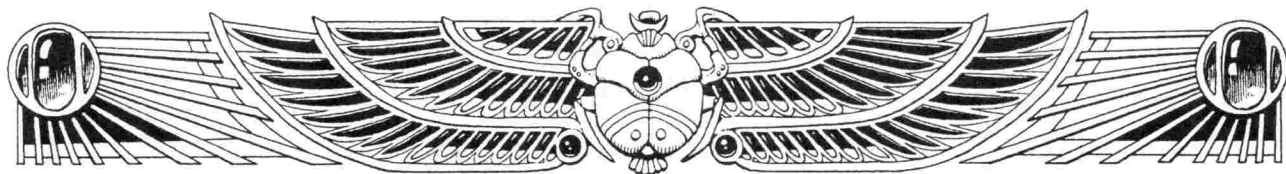
K'tenshiński kapitan patrzył w osłupieniu, jak *Strzała* wpływa na wzburzone wody Adipae i w jednej chwili stracił ochotę do pościgu. Tymczasem Westhrall stwierdził ze zdumieniem, że na terenie katarakty jest dość głęboko. Przepłynął bez przeszkód w górę rzeki i kontynuując podróż, odnalazł pięć podziemnych strumieni, prowadzących do Królestwa Throalu.

Wpłynąwszy pod ziemię, Westhrall odkrył świat całkowicie odmienny od tego, do którego przywykł. Podziemne rzeki tworzyły spowity w ciemności labirynt pełen nieznanych niebezpieczeństw. Po kilku udanych rejsach okazało się, że strumienie zmieniają z czasem swój bieg, przez co czuł się podwójnie zagubiony. W końcu sytuacja zmusiła krasnoludy z Throalu do utrzymywania w labiryncie stacji, kierujących parostatki do swych miast. Te podziemne rzeki są teraz niemal całkowicie niezeglowne i można nimi pływać tylko na wyraźne pozwolenie króla Varulusa III.

Dzisiaj istnieją tak dobre mapy Katarakty Adipae, że niewielu kapitanów parostatków się jej boi. Po minięciu progu przez następne czterysta kilometrów nie ma większych niebezpieczeństw, po czym docieramy do miasta Darranis. Jest to końcowa stacja głównego szlaku karawan z gór za Wielkim Targiem. Od zakończenia wojny therańskiej trakt do Darranis stał się ważnym ogniwem łączącym Throal z dorzeczem Wężowej i miasto gwałtownie się rozrosło.

Dzięki otwarciu Wiji na północ od Adipae po raz pierwszy od ponad tysiąclecia zaczęły powstawać nowe rzeczne wioski t'skrangów. Nawet dziś na odcinku zwanym Przejściem Westhralla wciąż wyrastają nowe wieże. Od czasu kiedy t'skrangi budowały wsie rzeczywiście musiało upłynąć mnóstwo lat, bo pracujący nad projektem inżynierowie i Mistrzowie Żywiołów korzystają ze starych tekstów i pamięci przodków *lahala Desti Denvis*. Notabene udział *lahala* w całym





przedsięwzięciu jest dość kontrowersyjny, gdyż aby w nim uczestniczyć, porzuciła własną wioskę.

Wzdłuż południowego biegu Wiji pomiędzy Jeziorem Ban a Urupą ciągną się rolnicze wsie otoczone palisadami, chroniącymi osady przed orkowymi nomadami. W tej części rzeki leży tylko jedno godne uwagi miasto, tak zwane Miasto na Linach Axalalail – w tłumaczeniu z t'skrandzkiego „Nowe Lalai”. Osadę wzniesiono w całości na platformach w lesie rosnących w tym miejscu olbrzymich drzew. Mieszkające tu t'skrangi, które z pomocą klanu wietrzników ją zbudowały, poruszają się między platformami na linowych huśtawkach.

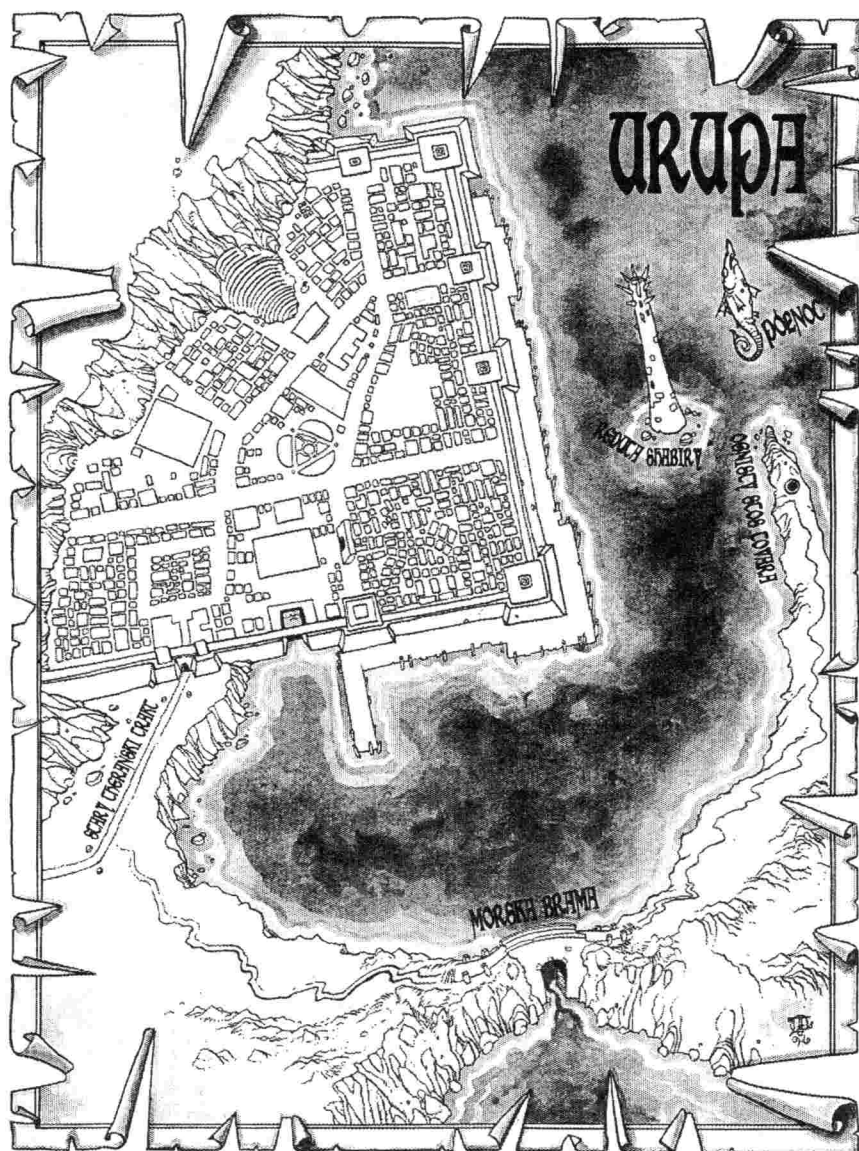
Dom V'strimon, Królestwo Throalu i komnata fenestralna Domu Syrtis rozpoczęły niedawno na środkowym odcinku Wężowej niezwykle przedsięwzięcie budowy pięciu amfiteatrów. Budowle mają stanąć na zachodnim brzegu rzeki na gęściej zaludnionych terenach. Inwestorzy zamierzają je wynajmować przepływającym statkom atrakcji w zamian za udział we wpływach z biletów. Jedyny dotychczas ukończony kompleks leży półtora kilometra na północ od Pomostu Tenshi na Jeziorze Ban i przypomina amfiteatr Aulcrofta w Urupie (patrz str. 58), a może pomieścić pięć tysięcy widzów. Podniosło się jednak wiele głosów zwątpienia w zyskowność ambitnego przedsięwzięcia, zwracających uwagę, że w pobliżu gotowego teatru nie mieszka nawet tyle osób, a przecież na pewno nie wszyscy zechcą chodzić na występy. Przez ostatnie kilka miesięcy wiara w powodzenie projektu stopniowo malała, aż prace w drugim miejscu, w pobliżu Axalalai, wstrzymano.

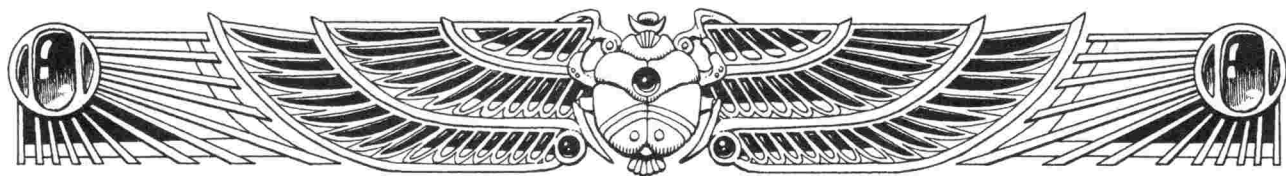
URUPA

Założone niecałe sto lat temu przez mieszkańców siedmiu pobliskich kaerów i cytadel portowe miasto Urupa leży u ujścia Wiji do Aras. Choć znacznie mniejsze od wielkich barsawiańskich ośrodków – takich jak Travar, Iopos czy

Wielki Targ – jest najszybciej rozwijającą się metropolią prowincji.

Położoną na osłaniającym ją półwyspie Urupę oddzielają od stałego lądu niemal 45-metrowe klify. Miasto otacza dodatkowo sześciometrowy mur z pięcioma dwudziestometrowymi wieżami strażniczymi. U wejścia do portu leży mała, acz imponująca, najeżona stalowymi kolcami i działami ognistymi forteca – Reduta Shabiry. Wojska miasta liczą ponad dwa tysiące żołnierzy – chcący nabyć urupejskie prawo wyborcze obywatele muszą zapłacić za ten przywilej sumę potrzebną do uzbrojenia i zaopatrzenia na czas wojny jednego żołnierza lub marynarza. Flota Urupy składa się z ośmiu statków powietrznych i pięciu





okrętów marynarki wojennej – w tym dwóch v'strimońskich z czterdziestoma działami ognistymi każdy.

Pomimo tak imponujących sił zbrojnych głównym celem Urupy jest handel – nie podboje, a położenie miasta bardzo sprzyja jego kupieckim ambicjom. Port metropolii stanowi idealne schronienie przed szalejącymi często na Aras ciężkimi sztormami. Półwysep urupejski wrzyna się w morze niecały kilometr na północ od ujścia głównej odnogi Wiji, dzięki czemu miasto leży na naturalnym skrzyżowaniu szlaków handlowych. Różne towary z całej Barsawii płyną w dół Weżowej i Wiji przez Urupe i dalej do odległych portów na obrzeżach Aras. Równocześnie w drugą stronę zbiegają egzotyczne dobra z zamorskich krajów, które trafiają potem do Throalu, Krwawej Puszczy i szeregu miast Barsawii.

Rosnąca siła Urupy jako dominującego portu na Aras oraz jego strategiczne położenie przyciągnęły uwagę rozmaitych sił z całego świata. Thera i Throal, Iopos i Travar, *aropagoi t'skrangów*, Dwór Elfów z Krwawej Puszczy i rzesze innych znalazły dla siebie miejsce na zatłoczonych uliczkach miasta. W Urupe można spotkać przedstawicieli wszystkich ras Dawców Imion z Barsawii poczynając od wietrzników, a skończywszy na obsydianach. Tak zróżnicowana populacja nadaje miastu kosmopolityczny charakter, z jakim niewiele barsawiańskich osad może się równać.

Tłoczną Urupe trudno zaliczyć do najpiękniejszych miast Barsawii. Choć istnieją tu miejsca mogące uciechy oko i ucho – takie jak teatr Aulcrofta czy Trzy Świątynie Pasji – architektura i plan metropolii nie działają na wyobraźnię. Zbudowane bez dbałości o estetyczne upodobania przyszłych pokoleń, kwadratowe, masywne budynki Urupy wzniesiono z surowych, kamiennych bloków wyciętych z górujących nad miastem brązowawoszarych klifów. Nawet nowe domy są raczej pozbawione architektonicznych ozdób, gdyż większość mieszkańców, miast wspierać ambitne budowlane przedsięwzięcia, woli inwestować pieniądze.

PRZYBYWAJĄC DO URUPY

Przyjezdni mogą się dostać do Urupy wodą, lądem lub powietrzem. Osoby przybywające od morza powita widok Ognistego Stosu Tovar, wieży płomieni, wznoszącej się na końcu otaczającego port przylądka. Legenda mówi, że jest to dzieło żywiołaka ognia, który zobowiązał się służyć Mistrzowi Żywiołów, Tovarowi. Ponoć, kiedy po wykonaniu umówionych usług stwór powrócił po zapłatę, mag nie mógł jej uiszczyć.

Wtedy rozzłoszczony żywiołak zamienił ponoć Tovar w stos wiecznych płomieni. Ci, którzy wypływają przyjrzeć się latarni bliżej, przysięgają, że pośród ognia można dostrzec sylwetkę wijącego się w agonii człowieka. Niezależnie od prawdy Ognisty Stos Tovar widać z odległości wielu kilometrów i cieszy on oko kapitanów okrętów złapanych w sztormowym szkwałe.

U wejścia do portu w Urupe morski podróżnik minie wystającą na ponad dwadzieścia metrów z wody fortecę – Redutę Shabiry. Twierdza, będąca jedną z najstraszniejszych fortyfikacji w Barsawii, ma około czterdziestu pięciu metrów średnicy i otaczają ją mury grubości sześciu metrów. Na ich szczycie zamontowano trzy baterie dział ognistych, mogących strzelać we wszystkich kierunkach. Górna składa się z czterech największych dział w całej Barsawii oraz z ośmiu pomocniczych zamontowanych na pomysłowych krzeselkach, pozwalających śledzić kanonierom lecące statki powietrzne. Z dołu dodatkową ochronę przed okrętami wojennymi stanowią *refs* zbudowane z żywiołu wody.

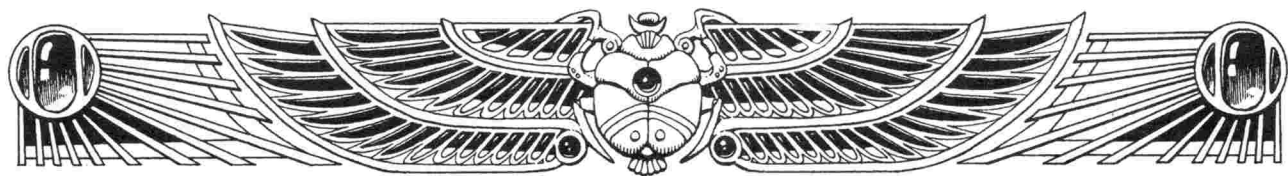
Morscy podróżnicy przybywający z południa – z otwartego morza lub południowej odnogi Wiji – mogą dostać się do portu przez wodny tunel pod przylądkiem. Tunel jest wystarczająco wysoki i szeroki, by mogły się w nim minąć dwa duże statki. Po portowej stronie przejścia zwisa ogromna metalowa krata – tak zwana Wodna Brama – którą w razie ataku można opuścić.

Od północy i wschodu miasto otacza Wielka Grobla. Ten trzydziestometrowy ziemny wał chroni Urupe przed sztormami i kaprysami Aras. Od południa czyli od osłoniętej strony portu ściany grobli mają tylko dziewięć metrów.

Nabrzeże Urupy biegnie od Zenicce w północno-wschodnim rogu miasta (ma tam szerokość piętnastu metrów) aż do Dzielnicy Przybyszów, gdzie po drugiej stronie portu rozszerza się do ponad czterdziestu pięciu metrów. W wychodzących na port ścianach grobli mieszczą się czterdzieści dwie bramy do północnych i południowych doków miasta. Doki północne służą do obsługi mniejszych jednostek, takich jak łodzie rybackie i prywatne tratwy. Południowe mogące przyjąć większe statki i okręty zaczynają się w sektorze P'shestis i ciągną aż do wieży komendanta portu. Zaraz za wieżą leży sięgające na dwieście metrów w głąb basenu portowego Długie Molo.

Kapitan każdego przybijającego do Urupy statku ma obowiązek powiadomić o tym w ciągu dwudziestu czterech godzin komendanta portu. W pierwszym okresie funkcjonowania miasta jedyne jego doki mieściły się od południowej strony, a podróżnicy musieli do niego





wpływać przez Bramę Cudzoziemców (to głównie z tego powodu zbudowano Długie Molo). Jednak zaraz po wojnie therańskiej restrykcje te zniesiono i otwarto doki po stronie wschodniej. Dziś dzienna opłata portowa wynosi sztukę srebra za trzy metry okrętu. Małe łodzie rybackie płacą niecałą sztukę, a parostatki t'skrangów około dziesięciu. Biuro komendanta portu zwraca szczególną uwagę na patrolowanie doków, przez co na głównym nabrzeżu wokół P'shestis jest bezpiecznie nawet w najciemniejszą noc.

Podróżni przybywający lądem korzystają zazwyczaj z biegnącego przez Urupę Starego Therańskiego Traktu. Prowadzi on z Parlainth wschodnim brzegiem Wężowej do Jeziora Ban, a stamtąd północnym brzegiem Wiji do Aras. Dalej morskim wybrzeżem wiedzie już do Uru-py, i wpada do miasta Południową Bramą. W mieście staje się jedną z czterech głównych ulic, po czym opuszcza je Północną Bramą. Stamtąd ciągnie się jeszcze jakieś czterdzieści kilometrów wzdłuż wybrzeża i kończy kilka kilometrów na południe od najbardziej wysuniętej na północ odnogi Wiji. Nadejście Pogromu najwyraźniej uniemożliwiło Theranom kontynuację budowy. Podczas sztormów trakt zaraz na północ od miasta często jest zalany, lecz poza tym pozostaje przejezdny niemal przy każdej pogodzie.

Dla przybywających statków powietrznych Uru-pa utrzymuje doki na specjalnych nabrzeżach obok doków wodnych. Statki te muszą się rejestrować u komendanta portu i płacić te same opłaty co ich morscy odpowiednicy. Trolle z Otosk używają nabrzeży statków powietrznych do wyładunku towarów, lecz najczęściej dokują swe drakkary w jaskiniach pobliskich klifów.

SEKTORY URUPY

Cztery główne ulice dzielą Uru-pę na dziewięć sektorów. Siedem sektorów wzięło nazwy od społeczności, które założyły miasto. Każda społeczność zachowuje odrębną tożsamość kulturową, datującą się od czasów Pogromu, kiedy wszystkie żyły w oddzielnych

kaerach i cytadelach. Sektor centralny jest po prostu zwany Uru-pą, a ostatni, dziewiąty, nosi miano Dzielnicy Przybyszów.

Biharj

Krasnoludy z Biharj żyją w domach wyciętych w klifach otaczających miasto od północnego zachodu, niektórych nawet prawie 50 metrów nad ziemią. Należący do najstarszych sektorów Biharj zamieszkiwała przed

Pogromem mała enklawa krasnoludów z Throalu, którzy byli dla Imperium Therańskiego administratorami prowincji.

W latach poprzedzających kataklizm krasnoludy z Biharj postanowiły zostać w swym przybranym domu. Nadzorowały wykonywanie *Rytuałów ochrony i przetrwania* w wielu pobliskich wioskach nad brzegiem Aras i kierowały budową licznych kaerów i cytadel w okolicy. W ciągu dziewięćdziesięciu lat od założenia Uru-py krasnoludy z Biharj zbudowały sporą sieć tuneli, kopalń i mieszkań w klifach na północ od miasta.

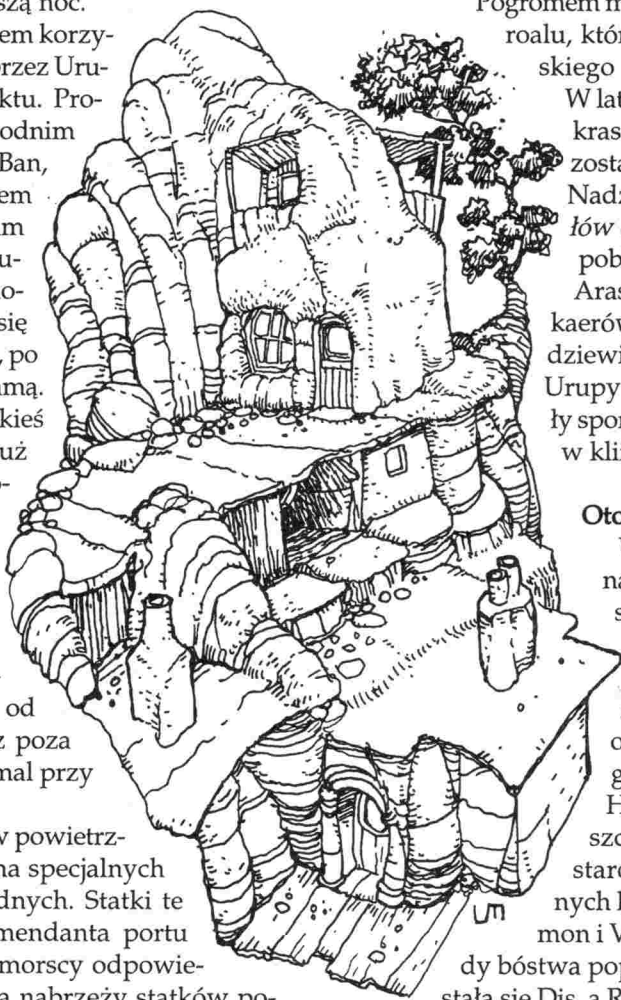
Otosk

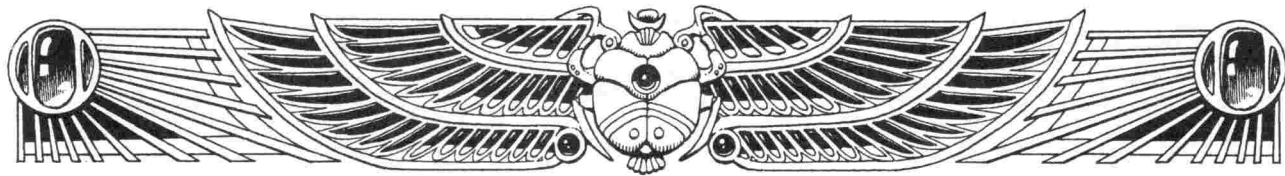
W czasach przed Pogromem nazwą Otosk określano największy kaer trolli w południowej

Barsawii, przypominający labirynt miasto-jaskinia, leżące na południowy-zachód od dzisiejszej Uru-py na pogórzcu Gór Throalskich. Przed Horrorami mieszkańców nie-szczęsnej fortecy chroniła triada starożytnych świątyń zbudowanych ku czci Pasjom Erendis, Rashomon i Vestrial. Legenda mówi, że kiedy bóstwa popadły w obłęd – kiedy Erendis stała się Dis, a Rashomon – Raggok – przerwały wzorzec ochronny kaeru i zostawiły trolle

z Otosk na pastwę Horrorów. Pod koniec Pogromu nieliczni pozostali przy życiu mieszkańcy uciekli w swoich drakkarach. Według przekazów ich przybycie do wieś wioski t'skrangów zwanej P'shestis w ujściu Wiji wyznaczyło narodziny Uru-py.

Dzisiaj potomkowie tych uchodźców mieszkają w olbrzymich jaskiniach wyciętych w klifach w sektorze Otosk. Większość wydartych urwiskom skał





posłużyło do budowy świątyń Thystoniusa, Mynbruje i Chorrolisa, zdobiących centralny plac Urupy. Trolle z Otok utrzymują pięć drakkarów urupejskiej floty. Większość mieszkańców sektora pracuje w jego stocznich statków powietrznych.

Nehem

Obsydiański sektor Nehem założyli uchodźcy z żywogłazu o tej samej nazwie, znajdującego się niegdyś w kaerze Otok. Choć zbeszczeszczenie żywogłazu zabija zwykle wszystkich jego braci, tym razem ponad pięćdziesięciu przeżyło jako jego upadek i uciekający z kaeru, dotarło do miejsca, gdzie leży dziś Uru-pa. Jak ci obsydianie żyją i zachowują zdrowe zmysły bez swej skały, pozostaje ich słodką tajemnicą.

W sektorze Nehem znajduje się tylko jedna budowla, tzw. Dom Omeyrasa, nazwany tak od nazwiska słynnego obsydiańskiego kupca, będącego ponoć jego właścicielem. Zbudowano go w iście obsydiańskiej skali, z ogromnych kamiennych bloków, z olbrzymimi drzwiami i oknami, a wiele pomieszczeń nie posiada stropu. Dom opiera się o sąsiadujące klify, w których kryją się dodatkowe komnaty i korytarze. W budynku mieszczą się biblioteki, gabinety magów, gigantyczna kuźnia, fontanny, dziedzińce, sale balowe i otoczone murem ogrody, a to wszystko zaaranżowane w na pozór przypadkowy sposób. Rozległe tereny wyglądają na dzikie i zaniedbane (fakt, który krasnoludscy sąsiedzi Omeyrasa stale podkreślają), ale spostrzegawczy obserwator zauważy stąpających ciężko pośród zielska i całego tego bałaganu obsydian, którzy wciąż coś tam zmieniają.

Większość urupejczyków sądzi, że to Omeyras jest właścicielem budynku, ale cała obsydiańska społeczność miasta traktuje gmach jak wspólny. Dom i jego tereny są otwarte dla nie-obsydian tylko przez dwa dni w miesiącu w okresie nowiu i pełni księżyca. We wszystkie inne mieszkańcy bezceremonialnie usuwają nieproszonych gości pod eskortą na ulicę. Wizytujący mogą dostrzec w środku olbrzymie kamienne drzwi, prowadzące do miejsc ukrytych głęboko w klifie. Owe drzwi są tak ciężkie, że tylko obsydianin potrafi je otworzyć. Jeśli wierzyć plotkom, kilka miesięcy temu obsydianie z Nehem przyłapali złodzieja usiłującego sforsować jedno z nich. Ponoć potem przynieśli jego ciało do sędziego w centrum miasta z wyjaśnieniem, że biedak spadł ze schodów i skreślił kark.

P'shestis

Sektor P'shestis zamieszkują potomkowie t'skrangów, którzy żyli w pobliskiej wiosce o tej samej nazwie.

Stare wieże tej osady nadal wystają z Wiji w pobliżu jej ujścia do Aras i widać je z murów miasta.

W czasach przed Pogromem mieszkańcy owej należącej do *aropagoi V'strimon* wsi często obsadzali isniejącą na półwyspie urupejskim faktorię handlową. W latach poprzedzających kataklizm próbujący przejąć kontrolę nad biegnącym Wiją, lukratywnym szlakiem handlowym Dom K'tenshin zatrudnił Mistrzynie Żywiołów, Shabirę, do budowy u wylotu portu fortecy – tzw. Reduty Shabiry. Choć K'tenshinowie nie zdołali przepędzić V'strimonów i ich sprzymierzeńców z okolicy, wymusili na nich haracz za bezpieczne wejścia i wyjścia z portu. Pogrom zmusił jednak Dom K'tenshin do porzucenia Reduty Shabiry, a t'skrangi z P'shestis do wycofania się ze swej faktorii.

Zaraz po zakończeniu Pogromu wszystkie t'skrangi z P'shestis opuściły rodzinną wioskę i przeniosły się na ląd, na miejsce, gdzie leży dziś ich sektor miasta. Teraz mieszkają w mocno stłoczonych rzędach jednopiętrowych domów. Wszystkie budynki są połączone, co pozwala t'skrangom na podtrzymywanie tradycji wspólnego życia. W sektorze znajdują się też doki Urupy oraz główny rynek, który pod względem różnorodności dóbr i bogactw ustępuje tylko temu w Wielkim Targu. Towary przepływają przezeń z niezwykłą szybkością, jako że plac targowy prowadzi prosto do doków. Doki szczytą się też specjalnymi urządzeniami do załadunku i rozładunku statków powietrznych. W tym sektorze leży również bazar.

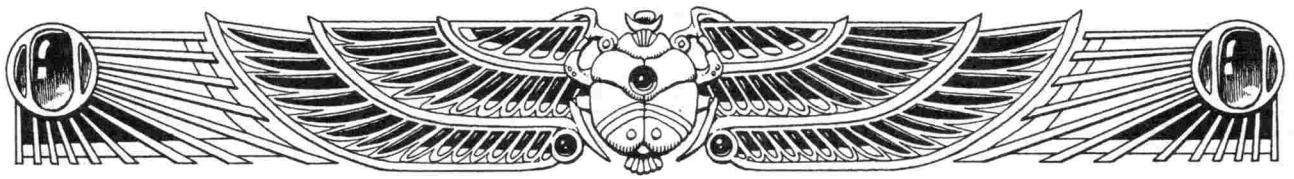
Zasadniczo t'skrangi P'shestis są zadowolone z życia w Urupie. Jednak kilka lat temu jeden z filarów ich społeczności, *niall Kalima*, zdecydował się na powrót do wioski P'shestis. Tam przywrócił do dawnego stanu t'slashina osady i zaczął uprawiać specjalne przyprawy, będące ważnym składnikiem t'skrandzkich przepisów rybnych. Jak na razie odniósł olbrzymi sukces.

Żelazne szpony

Orki z urupejskiego sektora Żelaznych Szponów są potomkami plemienia łupieżców o tej samej nazwie. Choć ślubowały wierność bardziej miastu niż szczerpowi, kultywują wojskowe tradycje wojowniczych przodków – pięciuset z nich jeździ w kawalerii milicji metropolii pod sztandarem Żelaznych Szponów. Większość urupejskich orków odłożyła jednak na bok łupieżcze zwyczaje i zajęła się chowem zwierząt.

Orki z pobliskich wyżyn hodują konie i bydło, po czym sprowadzają je do swych klanowych braci w mieście. Najlepsze okazy sprzedawane są na zwierzęcym rynku w sektorze Żelaznych Szponów, z którym może





się równać jedynie słynny Zwierzęcy Targ w Vivane. Pozostałe zabierane są do rzeźni za murami miasta, gdzie orki zażywają je, a mięso sprzedają innym Urupejczykom, załogom okrętów i przejeżdżającym karawanom.

Liandrill i Zenicce

Elfi sektor Liandrill oraz ludzki Zenicce są tak dobrze zintegrowane, że większość urupejczyków uważa je za jeden. W obydwóch ludzie i elfy żyją obok siebie w dochodzących nawet do czterech-pięciu pięter blokach mieszkalnych zwanych *insula*. Każda *insula* stoi wokół wspólnego, centralnego dziedzińca, na którym znajduje się ogród i mała studnia. Kiedy w typowej pięciopiętrowej *insula* mieszka około czterdziestu rodzin jest całkiem normalne, że lokatorzy spędzają większość czasu na odwiedzaniu się z sąsiadami na podwórku.

Chociaż elfia społeczność miasta żyje w większym dobrobycie niż liczniejsza od niej ludzka, obie praktykują tradycję *commulos*, zobowiązującą wszystkich członków wspólnoty do dzielenia się majątkiem tak, aby każdy mógł zaspokoić swe podstawowe potrzeby. W efekcie Liandrill i Zenicce są najspokojniejszymi sektorami Urupy, choć zarazem najbardziej przeludnionymi. Większość mieszkańców owych dzielnic pracuje w małych, niezależnych sklepach rzemieślniczych w okolicy, wykonując wiele specjalistycznych prac umożliwiających sprawne funkcjonowanie miasta.

Sektory słyną również ze Szkoły Adeptów, mieszczącej się w nowo wzniesionym kompleksie gmachów na granicy Liandrill i Zenicce. Honorowy rektor uczelni, mag człowiek Imieniem Malvari, założył instytucję z zamiarem wprowadzenia programu nauczania dla każdej z dyscyplin znanych w Barsawii. Malvari, który twierdzi, iż opanował wszystkie cztery dyscypliny magiczne, zdołał namówić do swego projektu kilku doświadczonych adeptów, jednak od samego początku istnienia trzy lata temu szkołę prześladowuje pech.

Już pierwszego dnia zajęć na jej progu zjawiał się człowiek, który począł krzyczeć co sił w płucach, że Malvari sprzymierzył się z Horrorami i to one obdarzyły go niezwykłymi umiejętnościami i dały pieniądze na budowę placówki. Choć mężczyzna nie przedstawił żadnych dowodów, plotki na ten temat krążyły, dopóki mag nie pozwolił się publicznie zbadać, czy nie ma śladów znamion Horrora. Jeszcze w tamtym roku tajemniczy pożar zniszczył część szkolnej biblioteki, a ostatnio dwójkę najlepszych instruktorów uczelni, elfy z Liandrill, znaleziono zamordowaną w ich domach. Teraz w trzecim roku istnienia akademii wierzyciele Malvariego zakwestionowali stan jego ksiąg rachunkowych.

Dzielnica Przybyszów

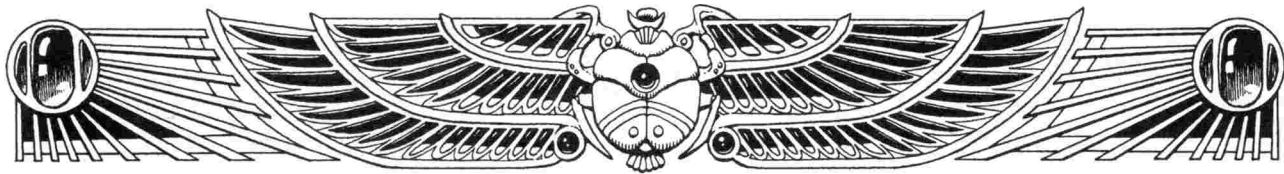
Dzielnica Przybyszów w Urupie pełna jest hoteli, zajazdów, tawern i imponujących ambasad. Władze utworzyły ten sektor w rok po założeniu miasta, kiedy gościom z obcych krajów nie wolno było do niego wchodzić. W tamtych czasach rada miejska Urupy obawiała się złego wpływu cudzoziemców na obywateli, ale czego konkretnie się lękała, dziś nikt już nie pamięta. Brak wstępu do innych dzielnic zmuszał przyjezdnych do prowadzenia interesów przez miejscowych pośredników na głównym rynku. W owym czasie sektor gości oddzielał od reszty miasta mur tylko z jedną małą bramą wiodącą właśnie na targ. Od tamtej pory przeszkodę rozebrano, a przyjezdni mogą poruszać się swobodnie po Urupie i robić interesy bez ograniczeń. Niemniej Brama Przybyszów i dwie otaczające ją wieże wciąż straszą po wschodniej stronie głównego rynku.

W Dzielnicy Przybyszów znajdują się cztery imponujące ambasady. Imperium Thery i Królestwo Throalu mają swe placówki po przeciwnych stronach centralnego placu sektora. Od zakończenia wojny therańskiej oba budynki kilkakrotnie powiększono i modernizowano, jakby obie potęgi rywalizowały o przyciągnięcie uwagi obywateli. Ambasada Throalu rozrastała się wolniej, za to jej fasada stała się coraz wspanialsza. Z kolei Thermanie szybko rozszerzyli swą posiadłość na tyle, na ile pozwolili im sąsiedzi, po czym zaczęli rozbudowywać ją w górę. Teraz czternastopiętrowy gmach mierzy ponad sześćdziesiąt metrów, przez co rada miejska wystąpiła z prośbą, aby ambasador powstrzymał nieco swych architektów, „żeby ambasada nie przesłoniła południowego słońca większości Urupy”. Jak dotąd Thermanie stosowali się do życzenia rady w tej sprawie.

Ambasada Domu V'strimon leży nad brzegiem wody. Budynek jest stylizowany na *insula* z Zenicce i Liandrill, ale cechuje go zalany centralny dziedziniec, wychodzący prosto na port. Zazwyczaj cumują na nim dwa okręty wojenne. Kiedy statki pozostają w Urupie, ich załogi nocują w budynku ambasady. Personel placówki nie jest liczny i składa się z jednego przedstawiciela Pływającego Miasta i około dwudziestu urzędników, służących i strażników.

Czwarta ambasada, należąca do Ludu zza Aras, przypomina bardziej fortecę niż rezydencję ambasadora. Masywna budowla to w istocie kwadratowy kamienny blok o boku piętnastu metrów, z jednymi drzwiami, sześcioma oknami i wieżą w każdym z czterech narożników. Podobnie do ambasady Domu V'strimon stoi on nad brzegiem wody, ale jego





wejście leży bardziej od strony Aras niż na miasta. Drzwi strzeże dwóch żołnierzy w czarnych zbrojach i hełmach zasłaniających twarze. Od ambasady biegnie długie, kamienne molo, sięgające na jakieś sto metrów w głąb portu. To przy nim cumują czasem ciemne, drewniane żaglowce, jakimi pływają cudzoziemcy. Tylko garstka zamożniejszych obywateli miasta miała okazję obejrzeć ambasadę od środka, a większość z nich twierdzi, że przepych w jej wnętrzu przewyższa ponurość na zewnątrz.

W Dzielnicy Przybyszów mieści się też siedziba Gildii Wolnych Kupców, leżąca w miejskiej baszcie na granicy z sektorem P'shestis. W czasach kiedy władze ograniczały przyjezdnym możliwości poruszania się, wieżę zajmował komendant portu w Urupie, ponieważ stanowiła doskonały punkt obserwacyjny na zagraniczne statki w dokach. Teraz urzęduje w niej gildia, gdyż dzięki korzystnemu położeniu baszty kupcy mają łatwy dostęp do głównego rynku w P'shestis, zajazdów i karczm w Dzielnicy Przybyszów oraz pobliskich nabrzeży. W ostatnich latach przewodniczący cechu, t'skrang Imieniem Minaeus Denestał, naciskał radę miejską o rozszerzenie składu o reprezentanta Dzielnicy Przybyszów, jednak jak dotąd jego prośby zawsze odrzucano.

Centralna Urupa

Jakby jakąś niepisaną umową mieszkańcy Urupy postanowili wyrazić swą obywatelską dumę na centralnym placu miasta. To właśnie tutaj społeczności trolli, obsydian, krasnoludów, t'skrangów, elfów i ludzi z różnych dzielnic połączyły wyjątkową wrażliwość i umiejętności swych ras, aby stworzyć jedyne interesujące architektonicznie budowle metropolii: stanowiące serce placu: Trzy Świątynie Pasji. Świątynię Chorrolisa widać niemal z każdego miejsca na rynku P'shestis. Choć jej wysokie kolumny i długie rzędy schodów wyciosano z kamienia ze zwykłych, szarych klifów za miastem, krasnoludcy i obsydiańscy rzemieślnicy wyszlifowali je tak, że każdy, kto się w nie wpatrzy, dostrzeże swe przyćmione odbicie. Świątynie Chorrolisa otaczają dwie harmonizujące z nią świątynie Mynbruje i Garlen. Chociaż każde z wymienionych świętych miejsc poświęcone jest głównie jednej Pasji,

we wszystkich znajdują się skrzydła dla potęg jej pokrewnych. W świątyni Chorrolisa istnieją kaplice Astendar i Floranuusa; w świątyni Mynbruje – Lochosta i Upandala; a w świątyni Garlen – Thystoniusa i Jaspre. Każdego dnia miejscowi i wędrowni głosiciele zbierają się na stopniach tych przybytków i debatują o naturze Pasji.

Wewnątrz trójkąta, jaki tworzą świątynie, leży wspólny ogród pielęgnowany głównie przez elfy z Liandrill. Jego ozdobą jest tzw. Błękitna Róża wyhodowana z sadzonki ocalałej z legendarnej Błękitnej Róży z kaeru Liandrill. Różany krzak roztacza niesłychany aromat i u każdego, kto się do niego zbliży, wywołuje nagłe uczucie olśnienia, jakby księża wszechświata odkryła przed przybyszem jakiś nowy sekret. Dzięki Błękitnej Róży można też w prosty sposób sprawdzić, czy dana osoba jest naznaczona przez Horrora: kiedy podej-

dzie do niej ktoś ze znamieniem, jej kwiaty zaczynają płonąć chłodnym, niebieskim światłem.

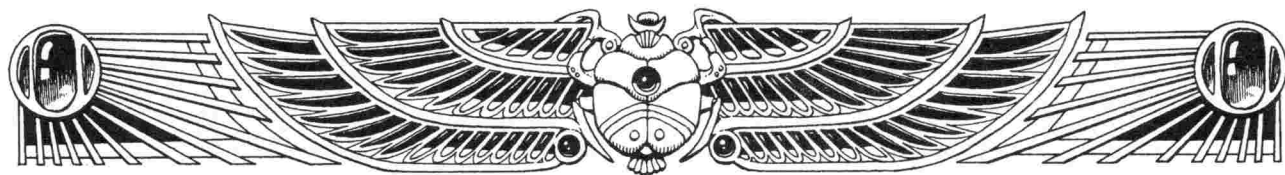
Nie opodal Trzech Świątyń miejscy robotnicy skrzętnie budują nowy kompleks administracyjny. W ostatnich kilku latach szybko rosnące bogactwa Urupy postawiły przed rajcami nowe wymagania co do organizacji i regulowania życia w mieście, a rządząca nim niegdyś samodzielnie siedmioosobowa rada, zatrudnia teraz personel ponad dwustu urzędników, sędziów i oficjeli.

W kompleksie znajdują się biura dla tych pracowników, oraz nowy, mogący pomieścić do tysiąca osób ratusz. Ponadto będą w nim biura rady kupieckiej Urupy

powstałej z potrzeby istnienia organu regulującego handel w mieście, nowy siedmioizbowy gmach sądu, oraz większe więzienie, odpowiadające wymaganiom wobec rosnącej przestępczości w coraz niebezpieczniejszej metropolii. Zaprojektowano też place paradne, gdzie już dwukrotnie odbywała się defilada sił zbrojnych miasta. Architekci obiecują, że po ukończeniu obiekt będzie się przedstawiał imponująco, jednak planowana data jego oddania minęła już trzy lata temu.

Ostatnią godną uwagi budowlą w Urupie jest Amfiteatr Aulcrofta. Choć nie leży ściśle w granicach centralnego sektora, również uważa się go za serce miasta. Nazwany tak od Imienia legendarnego Trubadura





i dramaturga z wczesnego okresu popogromowego teatr wycięto w skale spadzistego cypla między dzielnicami Nehem i Biharij. Od centralnej sceny w górę zbocza ciągną się tam rzędy prostych, kamiennych stopni, mogących pomieścić tak całą ludność Urupy jak i przyjezdnych. Jednak najniezwyklejszą cechą amfiteatru jest jego akustyka. Niewidzialna sieć esencji żywiołu powietrza rozpościerająca się nad sceną i widownią pozwala słyszeć niemal każdy dochodzący ze sceny dźwięk nawet w najodleglejszych zakątkach trybun. Nikt dokładnie nie wie, jak tą sieć zamocowano, ale legendy mówią, iż Aulcroft zaczarował ducha żywiołu powietrza, aby pilnował i opiekował się jego teatrem. Do tej pory jednak żadnemu Mistrzowi Żywiołów nie udało się z tą istotą skontaktować.

Teatr Aulcrofta słynie przede wszystkim z tego, że co roku odbywa się w nim tzw Konkurs Lerneński, najbardziej prestiżowy festiwal sztuk scenicznych w Barsawii. Zawody zaczynają się w dzień pierwszej jesiennej pełni księżyca i trwają aż do najbliższego nowiu. Na czas festiwalu do miasta zjeżdżają Trubadurzy i trupy aktorskie z najdalszych zakątków Barsawii, chcące rywalizować o Nagrodę Lerneńską – cudowny eliksir elfich alchemików z sektora Liandrill. Mówi się, że destylowana z opadłych płatków Błękitnej Róży mikstura zwiększa percepcję i przenikliwość tego, kto ją wypije oraz zmniejsza wszelkie starcze zmiany umysłu. Jednak wbrew powszechnym przypuszczeniom nie obdarza spożywającego nieśmiertelnością. Kilku zdobywców Lerneńskiej Nagrody zmarło spokojnie w sędziwym wieku, a Aulcroft wcale nie był z nich najmłodszy.

FELLIDRA JER, GŁÓWA RADY URUPY

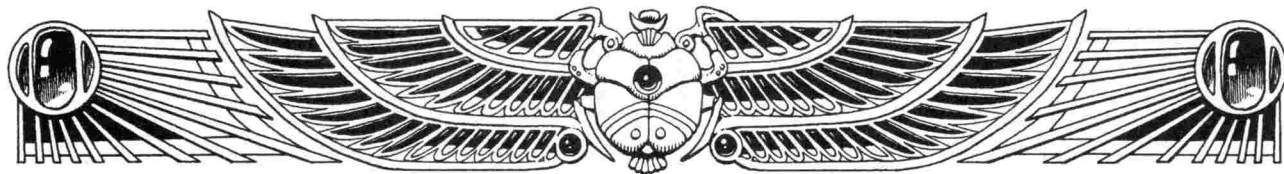
Fellidra Jer jest ludzką adeptką-Trubadurem i reprezentantką sektora Zenicce w urupejskiej radzie miejskiej. Od ośmiu lat pełni funkcję głowy rady. Choć jej włosy są już stalowo siwe, a twarz pomarszczona ze starości, zachowała całe piękno i wdzięk, dzięki którym stała się niegdyś najbardziej oklaskiwaną aktorką w historii Amfiteatru Aulcrofta. Jako dziecko terminowała u samego mistrza w schyłkowych latach jego życia. Związek tej dwójki zdołał zgorszyć kilka osób, a Aulcroft napisał dwie ostatnie ze swych sztuk, *Adepci* oraz *Trzy kuszenia Lanindil* specjalnie dla swej protegowanej. Wielu sądzi, że *Trzy kuszenia*, które zdobyły Nagrodę Lerneńską rok po śmierci dramaturga, napisała tak naprawdę sama Jer tylko na bazie pomysłów z notatników mistrza. Fellidra wielokrotnie zaprzeczała tym pogłoskom, mimo iż sztuka stała się jednym z najczęściej wystawianych dzieł w Barsawii.

Po śmierci Aulcrofta w 1466 TH, Jer wycofała się z życia publicznego na ponad dziesięć lat. Rozmaite plotki głoszą, że wyjechała za Aras i podróżowała po obcych krajach bądź też że przyłączyła się do Srebrnej Drużyny i w 1472 TH weszła z nią do ruin Aras Nehem. Czy było tak czy nie, w 1479 TH powróciła na scenę i w ciągu następnych piętnastu lat występowała w głównej roli aż w ośmiu przedstawieniach laureatów Lerneńskiego Konkursu, zdobywając sobie przydomek „Skarb Aulcroftu”. Równocześnie zainteresowała się polityką i wstąpiła do Partii Wolnego Handlu, nawołującej do zniesienia surowych edyktów przeciw cudzoziemcom. W 1492 TH zwyciężyła w wyborach do rady, a cztery lata później oficjalnie wycofała się ze sceny, poświęcając się w pełni polityce. Wkrótce potem została głową rady i funkcję tę pełni do dziś.

Kluczem do nieustającej popularności Jer jest jej umiejętność godzenia wciąż żywych w Urupie obaw mieszkańców przed przybyszami z mającym ostatnio miejsce gwałtownym rozwojem handlu i wzrostem obcych wpływów. Rajczyni chce utrzymać prosperity miasta, ale pragnie też, by kontrola nad nim spoczywała w rękach jego demokratycznych instytucji, co uchroniłoby Urupę przed narastającymi konfliktami między Domami K'tenshin i V'strimon oraz Therą i Throalem. W świetle ostatniego rozwoju wydarzeń będąca jednym z założycieli Gildii Wolnych Kupców Jer, musiała jednak porzucić swe dawne ideały. Rozwój ekonomiczny miasta zniszczył tradycyjny system dobrosąsiedzkiej opieki społecznej, który nie pozwalał, aby bieda w Urupie stała się rozsądnikiem przestępczości i rewolucji. W sektorze Żelaznych Szponów a nawet w zazwyczaj spokojnym Zenicce można spotkać miejsca pełne chylących się ku upadkowi bloków, ale jak się zdaje, obojętnie jak bogate by się miasto nie stało, bieda zawsze będzie kroczyć w jego cieniu. By chronić najuboższą ludność, ku konsternacji cudzoziemców i miejscowych Wolnych Kupców administracja Jer przywróciła pewne „opłaty od przybyszów”. Rajczyni ostrożnie przeznacza te pieniądze zarówno na budowę nowego sądu i więzienia, jak i na środki mające zachęcić firmy do otwierania sklepów na granicach biedniejszych dzielnic Urupy.

Tak zwany Lud zza Aras stanowi drugi ważny problem zaprzatający myśli głowy rady. Przedstawiciele tego tajemniczego narodu od dawna izolują się od urupejczyków, co rodzi niesamowite plotki i domysły o ich naturze i pochodzeniu. Jakby tego było mało, uparcie nie chcą wskazać położenia własnych miast, nawet mimo tego iż Urupa otworzyła swe bramy dla cudzoziemców. Według pogłosek miasta te zaatakowała ponoć jakaś





armia ze wschodu, jednak dotąd ambasadorzy nie potwierdzili, ani nie zdementowali tych informacji. W reakcji na ich milczenie rajczyni wynajęła podobno grupę śmiałków mających je odnaleźć i wyjaśnić prawdę.

Fellidra Jer

Człowiek Trubadur ósmego kręgu

ZR: 7 SF: 4 ŻYW: 6

PER: 6 SW: 6 CHA: 8

WYBRZEŻE ARAS

Poza Urupą, kilkoma rozrzuconymi rybackimi i kupieckimi osadami oraz zasiedloną ostatnio na nowo wioską t'skrangów P'shestis, urwiste wybrzeże Aras w Barsawii pozostaje w znacznym stopniu nie zamieszkanе. Wioska P'shestis leży blisko ujścia Wiji do morza. Jej dawni mieszkańcy porzucili osadę w czasach założenia Urupy, ale w ostatnich latach mała społeczność t'skrangów, określająca się jako Wierny Zakon Lśniącego Półksiężyca otworzyła jej wieże ponownie. Biorąc swą nazwę od parostatku P'shestis zaginionego w 1498 TH podczas sztormu na Aras zakon to bardziej społeczność klasztorna poświęcona Pasji Upandala niż prawdziwa wspólnota załogi czy filar. Ponoć każdy członek zakonu miał we śnie wizję, że zaginiony okręt wraca do ich wioski z morskich głębin. Choć takie wierzenia mogą się wydawać obcym dziwne, t'skrangi z zakonu są przyjazne i mile witają wszystkich gości.

Żałożyciele zakonu, emigranci z sektora P'shestis Urupy, oczyścili porzucone t'slashina osady i zaczęli tam uprawiać przyprawy t'skrangów. Sprzedaż przypraw jest teraz jedynym źródłem dochodów zakonu, na szczęście na tyle lukratywnym, że mogli sobie pozwolić na rozpoczęcie remontu opuszczonej stoczni wioski. Społeczność próbuje też zorganizować warsztat do budowy i naprawy silników ogniowych, który stworzy konkurencję dla szkutni w Denlikyan i Tremeer.

Ruiny kaeru Otok, drugiego głównego punktu orientacyjnego na wybrzeżu Aras, leżą w Aras Nehem 450 kilometrów na południowy zachód od Urupy na obszarze wyszczerbionych klifów i głębokich jaskiń pełnych niezwykle różnorodnych magicznych i złożonych z żywiołów form życia. Okoliczna linia brzegowa sprawia, że nawigacja jest tu nader niebezpieczna, tak dla statków powietrznych, jak i wodnych, a czarne, burzowe chmury stale wiszą nad dawno opuszczoną fortecą. Rząd pięciu przepastnych otworów wyłaniających się z urwiska jakieś 150 metrów nad falującym morzem, wskazuje wejście do kaeru.

Ci, którzy przeżyli podejście do klifów, opowiadają, że można tam wyczuć i usłyszeć olbrzymi pęd powietrza wsysanego do jaskiń. Inni mówią o wizjach Szalonych Pasji, Dis, Raggok i Vestrial. Według legendy w leżącym w zbiegu klifu kaerze znajduje się Otchłań Aras Nehem, ogromna rozpadlina w ziemi, kryjąca bezgraniczną próżnię, w której mieszka Horror Ristul.

Na wybrzeżu na południe od Aras Nehem leży kilka wyrosłych tam po Pogromie miasteczek i wiosek. Większość skupiła się w pobliżu delty Rzeki Gór Smoczych, wypływającej z masywu o tej samej nazwie. Prawie wszystkie utrzymują floty rybackie. Kilka miasteczek podjęło nawet handel z Ludem zza Aras. Dwa razy do roku ich statki urządzają ekspedycje handlowe do Urupy i rozrzuconych osad rybackich na wybrzeżu.

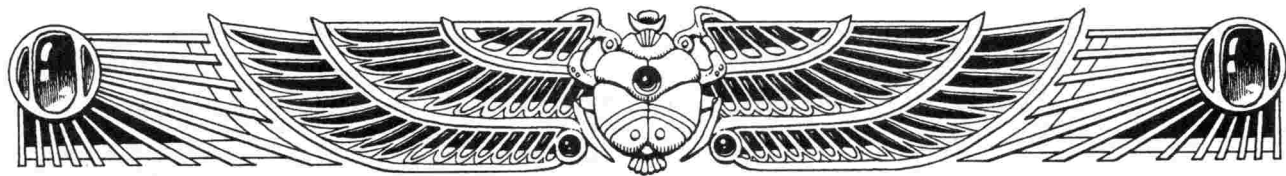
Owe osady leżące w większości w ujściach setek małych rzeczek wpadających do Aras to najbardziej fascynujące miejsca w tej części wybrzeża. Przez lata izolacji nie miały prawie kontaktu ze światem zewnętrznym. Dla ich mieszkańców Throal i Thera to tylko odległe legendy, otwierające tajemnicze drzwi do zamierzchłej przeszłości Barsawii. Choć obyczaje tych ludzi mogą się wydawać prostackie a ich dialekty ledwie zrozumiałe, cierpliwy, chcący ich odszukać podróżny może zostać nagrodzony dziwnymi, rzadkimi darami i towarami. W istocie wybrzeże Aras jest miejscem, w którym płynie legendarna Rzeka Złota. Mówi się, iż złoto można z niej wyciągać tak jak ryby, a cennego kruszca jest tak wiele, że miejscowi handlują nim niczym żelazem.

MASAE SEORACH I MALLORNICA

Panuje opinia, że pływająca po Aras *Mallornica* to jedyny dziś istniejący elfi statek żaglowy. Cechą charakterystyczną *Mallornici* będącej jedyną ocalałą jednostką z legendarnej elfiej floty, jest żagiel utkany z esencji żywiołu powietrza i wykonana z jednego drzewa stępka pokryta cienkimi warstwami esencji żywiołu drewna. *Mallornica* to niezwykle okręt z kadłubem z drewna tak białego jak chmury, wysokim, zakrzywionym dziobem porośniętym w lecie liśćmi i trzema masztami, z których każdy sterczy z pokładu na ponad piętnaście metrów. Maszt przedni ma ożaglowanie łacińskie, a dwa tylne żagle kwadratowe i ogromny spinaker, stanowiący drugi ster.

Mallornica posiada też pięć dział ognistych i dwie balisty ciskające olbrzymimi harpunami. Balisty używane są do polowań na lewiatany w najgłębszych częściach Aras. Ponadto cała załoga okrętu jest wyszkolona w posługiwaniu się elfimi łukami.





MASAE SEORACH

ZR: 7 SF: 5 ŻYW: 6
PER: 6 SW: 6 CHA: 7

Mallornica

Szybkość: 4 + prędkość wiatru (patrz Tabela szybkości żeglowania, str. 107).

Manewrowość: 4 + prędkość wiatru

Siła ognia: 13/13

Kadłub

Pancerz: 16

Taranowanie: 20

Ładowność: 130

Uszkodzenia

Poważne: 17

Wrak: 54

Zniszczony: 61

Załoga

Doświadczenie kapitana: 10 (22)

Liczebność załogi: 50

Umiejętności załogi: 2

Sprawność załogi: 15

Morale: 60

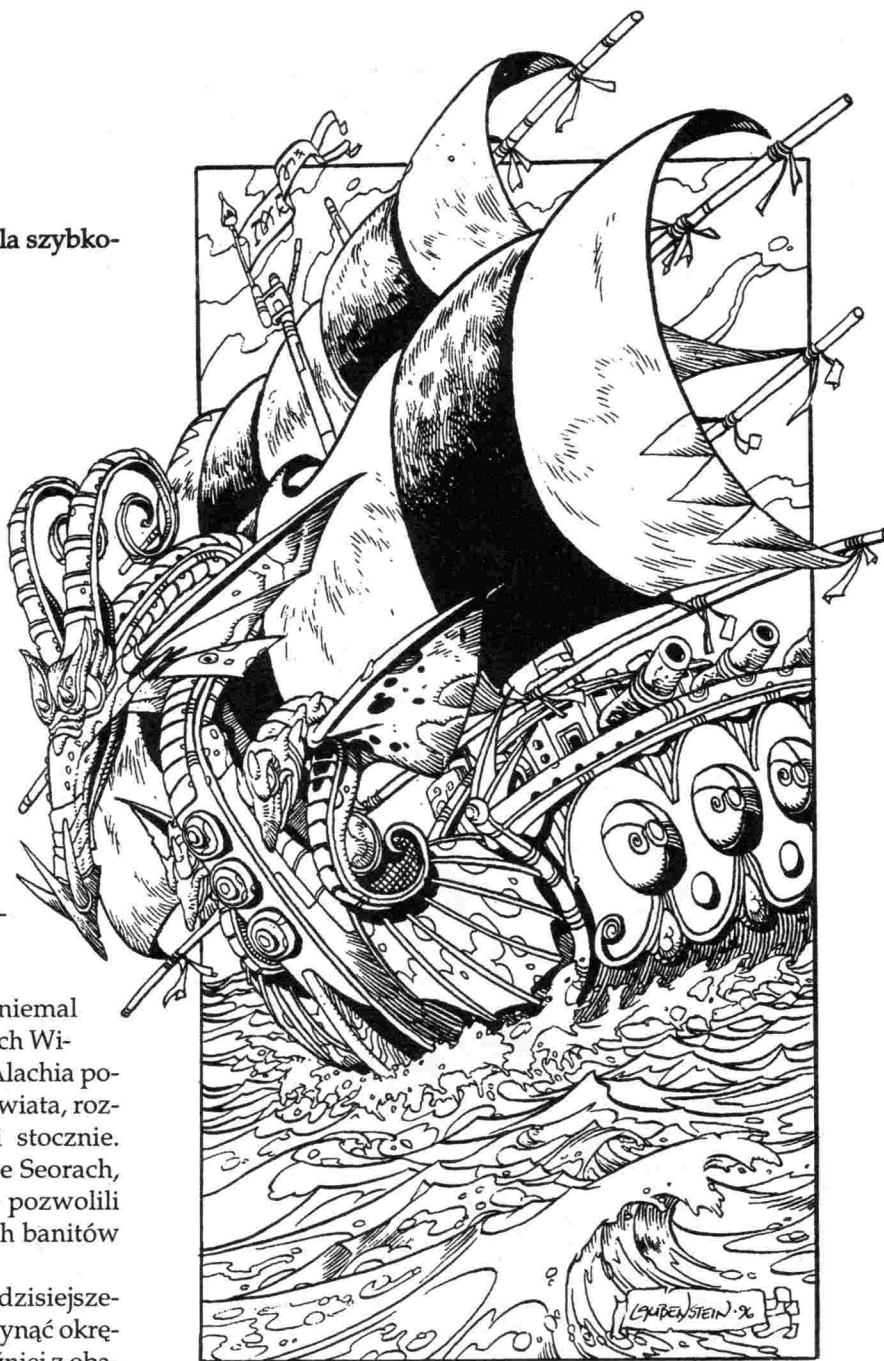
Cechy szczególne

Przeciw załodze okrętu wroga elfi łucznicy mają siłę ognia 15/15 (jedynie 20 może strzelać jednocześnie). Siła ognia obu balist wynosi 12/15.

Ta wspiana jednostka była jednym z niemal stu elfich żaglowców, kursujących po wodach Wiji i Aras przed Pogromem. Kiedy królowa Alachia postanowiła odizolować Smoczą Puszczę od świata, rozkazała zniszczyć wszystkie elfie statki i stocznie. Według legendy kapitan *Mallornici*, Masae Seorach, i jego załoga tak kochali swój okręt, że nie pozwolili na jego zniszczenie. Ich opór uczynił z nich banitów wygnanych ze Smoczej Puszczy na wieki.

„*Mallornica* nadal żegluguje po Aras. Do dzisiejszego dnia Masae Seorach nie odważył się popłynąć okrętem w górę Wiji do serca Barsawii, najwyraźniej z obawy, że królowa elfów zechce zniszczyć statek.

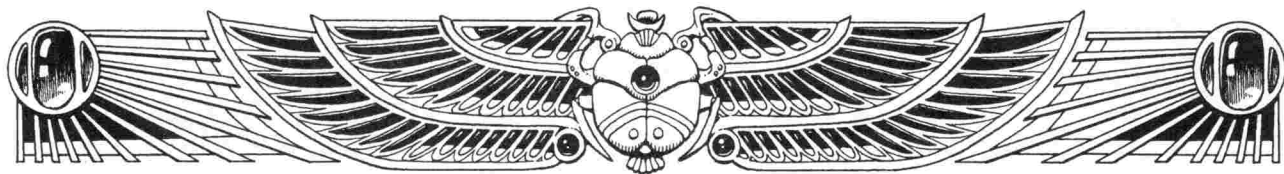
Imię kapitana znaczy „ziarno zrodzone z wygnania” i jest z pewnością przybrane. Według pogłosek tylko królowa elfów zna prawdziwą tożsamość marynarza. Seorach nie ma cierni wyróżniających elfy z Krwawej Puszczy, ale nie wiadomo, jak przetrwał Pogrom. W każdym araskim porcie znana jest jego stała oferta orichalkowej monety za każdą wskazówkę o sposobie odwrócenia Rytuału Cierni. Jednak Seorach



wypiera się jakichkolwiek związków z Poszukiwaczami Serca. Kapitan nie wydaje się kroczyć ścieżką jakiegś konkretnej dyscypliny, co wywołuje domysły, iż jest jednym z niewielu barsawiańskich elfów, które postawiły stopę na Ścieżce Mistrza.

Przy danej prędkości wiatru *Mallornica* pływa o dwa poziomy szybciej niż standardowy żaglowiec (patrz *Żaglowce z Aras*, str. 107). Może się poruszać nawet prędzej, kiedy Seorach stoi przy sterze.





ŚRODKOWY ODCINEK

Srebrny Półksiężyc to środkowy odcinek Wężowej, który zatacza szeroki łuk i ciągnie się od dzikich ziem w północnej części centralnej Barsawii aż do nizinnych osad w pobliżu Jeziora Ban. Jego północną granicą jest od wieków ujście Śpiewającej Ćmy do Wężowej, leżące zaraz na południe od Krwawej Puszczy. Stoi tam forteca zwana Kaerem Eidolon, gdzie syrtiskie parostatki i wojska elfów pełnią straż nad okrętami wojennymi Domu Ishkarat.

Z równin na południe od Krwawej Puszczy rzeka płynie pomiędzy Górami Scytyjskimi, Kaukawskimi i Throalskimi, zasilając się licznymi góorskimi dopływami. Płynąc tam widać zalesione wzgórza pełne miasteczek i wiosek ufortyfikowanych przed napastliwymi atakami łupieżcami z pobliskich gór. Przed Pogromem wzgórza te należały do najbardziej malowniczych w Barsawii. Ich zalesienie i wznoszące się za nimi niczym blade cienie ośnieżone górskie szczyty tak zainspirowały słynnego therańskiego poetę Iagena z Parlainth, że napisał: „Ziemie tę wyrzeźbił boski geniusz z zamiarem wzbudzenia u obserwatora prawdziwego szacunku dla sił natury i ich wyższości nad sprawami śmiertelników”. Wielu majątnych Theran przebywających w Parlainth w czasach

aneksji Barsawii zostało urzeczonych pięknem tych terenów oraz bogactwem żyjącej tu zwierzyny. Pobudowali oni prywatne ustronia w ukrytych leśnych dolinkach w okolicy. Tuziny miasteczek i wiosek wyrastały nad brzegami Wężowej, gdy tutejsi mieszkańcy uprawiali ziemię i wytwarzali dobra na potrzeby kolonistów.

Gdy nadszedł Pogrom, Theranie porzucili swe przestronne wille, których ruiny można obecnie znaleźć. Lesiste wzgórza poczęły już odzyskiwać swój zielony płaszcz, ale większość okolicznej zwierzyny pozostaje spaczona i dzika, a wiele wypływających z Gór Kaukawskich strumieni są brudne i zablokowane. Nawet na rzece, gdzie przez długie lata Pogromu t'skrangi śniły swój zimowy sen, wieże wielu wiosek stoją puste, tworząc milczący pomnik ofiar tamtych strasznych czasów.

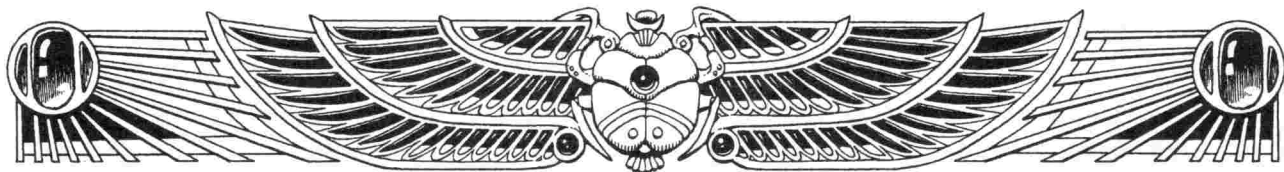
Odrobina przedpogromowego barsawiańskiego splendoru przetrwała w Urwistym Mieście z Wąwozu Lalai, powszechnie uznawanym za jeden z architektonicznych cudów prowincji. Leżąca na południe od Gór Kaukawskich metropolia jest siedzibą Domu Syrtis, Domu Smoczego Księżyca. Dom Syrtis, najstarsze *aropagoi* Wężowej, kontrolował środkowy odcinek od millenniów i również teraz tu panuje.

Na południe od Urwistego Miasta Wężowa wpływa na podgórze Gór Throalskich. Tutaj małe, niezależne kolonie elfów, krasnoludów, ludzi i t'skrangów hodują domowe zwierzęta, uprawiają herbatę i doglądają winnic produkujących najwspanialsze wina w Barsawii. Na obszarze tym znajduje się też krasnoludzka osada Tansiarda i słynąca ze swych stoczni wioska t'skrangów, zwana Denlikyan.

DOM SYRTIS

Pośród najstarszych organizacji Barsawii syrtiskie *aropagoi* ustępuje tylko Elfiemu Dworowi z Krwawej Puszczy. Większość uczonych uważa, że powstało ono z kilku wiosek t'skrangów z okolic Wąwozu Lalai, które zjednoczyły się przeciw wspólnym wrogom. Jednak jedyną istniejącą relacją o pochodzeniu *aropagoi* i jego Urwistego Miasta w kanionie jest legenda o zalotach Synopae.





Dawno, dawno temu, Syrtis, Smok Księżycy, leciał sobie po nocnym niebie, kiedy dojrzał młodą dziewczę, Synopae z Kralipur, zbierającą kwiaty nocnego lotosu w górskim stawie. Przepełniony tęsknotą mężczyzny za kobietą patrzył, jak chłodne powietrze pieściło jej ciało, gdy siadała na brzegu i związywała z kwiecica świecący naszyjnik. Kiedy Synopae spoczęła, zobaczyła w nie zmaconych wodach stawu księżycowe odbicie. Lecz gdy po chwili ponownie spojrzała na jeziorko, w miejscu gdzie migotał księżyc, dostrzegła pływającego w jej stronę mężczyznę. Kiedy przybysz wyszedł z wody, pomyślała, że jeszcze tak pięknego nie widziała; to musiał być bóg albo Pasja. Ale ponieważ rozum Synopae dorównywał jej urodzie, mimo iż poczuła ukłucie strzały Astendar, nie rzuciła się w objęcia przystojnego nieznajomego. Postanowiła najpierw poddać go próbie.

Kiedy Syrtis podszedł do ukochanej, szepcząc jej miłosne słówka, odparła:

– Chętnie stałabym się twą miłością i życiem, ale muszę się opiekować moim drogim, chorym ojcem. Biedak leży w gorączce niemal na brzegu rzeki śmierci i jedynym lekarstwem, które może go ocalić jest ukłucie różanego kolca z ogrodu królowej Elfów.

Słyszając te słowa, Syrtis skinął głową i rzekł:

– Przyniosę ci taki cierni, żeby twój ojciec mógł zobaczyć ślub córki.

Tej samej nocy poleciał na Elfi Dwór. Przyjmując postać srebrnego, księżycowego promienia przeszedł przez ścianę płomieni i lodu, chroniącą wspomniany ogród i urwał z różanego pnącza jeden kolec. Musiał przy tym nieco odwlec ucieczkę, gdyż tej nocy w ogrodzie medytował jeden z dworskich strażników. Zanim więc wrócił do czekającej przy stawie Synopae, horyzontu dotknął różowawy świt. Dziewica rzekła do swego konkurenta:

– Chodź ze mną. Musisz zostać mym mężem i wejść do filaru moich przodków.

Ale Syrtis wiedział, że świt mógł sprowadzić zazdrosne spojrzenie jego małżonki, T'schlome Słońce. Drżąc ze strachu odparł:

– Muszę teraz odejść, ale wrócę po ciebie w noc następnej pełni księżyca.

Tak więc Synopae patrzyła, jak zniknął w wodach jeziora i być może poznała kochanka trochę lepiej.

Kiedy księżyc przeszedł swój cykl, a lampa nocy ponownie zapłonęła w pełni chwały, przyszła nad porośnięty lotosem staw. Szybko ujrzała ślicznego nieznajomego, wychodzącego ku niej z wody. A kiedy

znowu się zbliżył, szepcząc słodkie słówka, jakimi Astendar utkała jego serce, odsunęła się i rzekła:

– Chętnie oddałabym ci się bez reszty, ale moje serce dźwiga ciężar strasznej, bezdusznej klątwy. Wiedźma z Elfiego Dworu otoczyła je wiecznym płomieniem, który spali każdego na tyle głupiego, co mnie pokocha. Jedynym lekarstwem, jakie zdoła przerwać ten nikczemny czar jest wieniec ślubny ze Śnieżnej Orchidei z ogrodu smoka Lodoskrzydłego.

Słyszając te słowa, Syrtis był poruszony.

– Pójdę zaraz do mego starego przyjaciela Lodoskrzydłego. Z pewnością obędzie się bez jednego kwiatu.

Tej nocy przybrał postać smoka i wszedł do jamy Lodoskrzydłego, który wspaniale powitał brata. Potem przechadzali się po ogrodzie, rozmawiając o Śnieżnej Orchidei i wielu innych rzeczach, jak to smoki mają w zwyczaju. Noc zleciała i zanim Syrtis wrócił do czekającej przy stawie ukochanej, horyzontu dotknął różowawy świt. Dziewica rzekła do swego konkurenta:

– Teraz staniesz się moim mężem i wejdiesz do filaru mych przodków.

Tak więc Smok Księżycy wziął dziewczynę w ramiona i ucałował, ale wraz ze świtem pojawiło się zazdrosne oko jego małżonki, T'schlome. Drżąc z niecierpliwości, opuścił ukochaną z tymi słowy:

– Muszę teraz odejść, ale wrócę po ciebie w noc następnej pełni księżyca.

Minał kolejny miesiąc, zanim Synopae wróciła nad staw. Tym razem to ona kazała Syrtisowi czekać i przyszła dopiero w ostatnich godzinach przed świtem. I znów smok mówił o tym, jak ją kocha, ale ona nie uległa pożądaniu, zamiast tego rzekła:

– Chętnie uznałabym cię za mą miłość i życie, ale jak miałbyś wejść do filaru moich przodków, skoro możesz zostać tylko na jedną noc w miesiącu? Jeśli nie chcesz zbudować domu w mej wiosce, musisz urządzić go gdzie indziej i to najlepiej w miejscu tak pięknym, bym nie tęskniła za rodziną.

Smok Księżycy westchnął, albowiem trzeci raz dał się wywieźć w pole sprytniej Synopae. Rzekł do niej:

– Pokażę ci miejsce, gdzie zbuduję dom sto razy wspanialszy niż jakakolwiek wioska na rzece.

I biorąc ją za rękę, zaniósł oboje do Wąwozu Lalai. Tam wszedł do żywogłazu Zirabul, a jego starszyna pokłoniła się z szacunkiem swemu panu. Rozkazał zgromadzonym obsydianom:

– Musicie przygotować to miejsce pod dom dla mojej żony i rodziny, a ona pozostanie z wami na wieki.





Ilustracja: Jeff Laubenstein

FENCHYOKAŃSKI MAFUDER WALCZĄCY Z GALERĄ HANDLOWĄ



Ilustracja: Janet Aulisio

ODKRYWCA WIDZI W PRZEŁOCIE ZAMEK ZABÓJCÓW



Ilustracja: Janet Aulisio

WĘDROWIEC STOI PRZED SHIVOAM W JASKINI ZAŁOŻYCIELI



Ilustracja: Jim Nelson

ISHKADACCY WOJOWNICY SZTURMUJĄ „CORYUSSA”. STATEK WROGA



Ilustracja: Jim Nelson

UPWISTE MIASTO W WĄWOZIE LALAI



Ilustracja: Jim Nelson

MISTRZ ŻYWIOŁÓW ROZMAWIA Z DUCHEM OGNI W WIEŻY OGNI

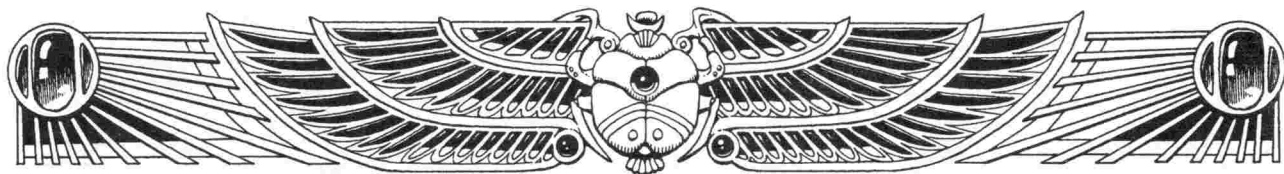


Ilustracja: Jim Nelson

WIEŻA ABAŃOS DOMU K'TENSHIN



Ilustracja: David Martin



Potem wrócił z ukochaną nad staw, gdzie spędzili resztę nocy. Kiedy na horyzoncie ukazał się cień słońca, młodzieniec spojrzał na wschód, gdzie pojawiała się T'schlome i rzekł do Synopae:

– Następnym razem gdy przybędę, zabiorę cię do Komnat Zirabul.

Synopae, nie będąca już dziewczicą, próbowała chwycić się go kurczowo, ale rozpułnął się w powietrzu.

Tak więc dziewczyna poznała kochanka trochę lepiej, lecz być może za mało. W dzień przed przejściem przez księżyc pełnego cyklu, słoneczna kula obniżyła się nad wioską Kralipur i przed metresą małżonka stanęła T'schlome.

– Byłoby lepiej dla ciebie, żebyś tej nocy została w domu – zagroziła Synopae. Jeżeli zobaczę cię jeszcze kiedyś z moim mężem, zniszczę wszystkich i wszystko, co kochasz.

Kiedy Synopae poczuła wściekły żar zazdrosnego słońca, przestraszyła się i odparła:

– Zrobię jak zechcesz, Matko Dnia. Ale czy nie przyjełabyś tego wianka w dowód mego oddania i jako daru, co ukoi twój gniew? Z tymi słowy włożyła wianek, jaki wyplotła z kwiatów nocnego lotosu i Śnieżnej Orchidei na szyję Smoka Słońca. T'schlome była tak zachwycona podarunkiem młodej dziewczyny, że nie zauważyła, kiedy dotyk Śnieżnej Orchidei obluźował jedną z łusek na jej piersi. Synopae jednak tylko na to czekała i bez wahania użyła kolca elfiej róży, by zerwać ten kawałek smoczej skóry. Z łuską w rękach utkała do niej wątek i krzyknęła do T'schlome:

– Me noce z twoim mężem są tylko chwilą w życiu nieśmiertelnych, ale na ten czas niech ów wątek chroni mnie i moją rodzinę.

To powiedziawszy, użyła swej magii i wysłała zazdrosne słońce z powrotem pod niebiosy. Tej nocy Lord Syrtis przybył do Kralipur w łodzi przewożącej światło lampy nocy i zabrał Synopae i jej filar do nowego domu w Wąwozie Lalai. Z czasem ukochana dała mu czterech synów i cztery córki, a wszystkich wykarmiła z piersi samego księżycy, żeby jej potomkowie już zawsze nazywali się Domem Syrtis, Domem Księżycowego Smoka.

Kiedy T'schlome dowiedziała się o podstępie Synopae, wpadła w szał i ślubowała zemścić się na niej i jej dzieciach. Po namyśle, zabrała podarowaną jej Śnieżną Orchideę do Upandala Budowniczego. Chytrymi, drażniącymi dumę Pasji słówkami sprowokowała ją do wykonania czegoś, co pięknem i atrakcyjnością dorównywałoby dziełu Jaspree i Lodoskrzydłego.

Przyjawszy wyzwanie, Upandal powrócił do pracowni zdecydowany dowieść T'schlome, że w żadnym celu nie ustępuje Dawczyni Życia. Po wielu latach pracy, w czasie których dzieci Synopae dorosły, pojawił się ze swym arcydziełem, duplikatem orchidei wykonanym z pajęczej nici, złota i szkła. Później, aby pokazać, że jak trywialne uznał wyzwanie, podarował cudo T'schlome, jakby to była błyskotka.

Smok Słońca wziął dar Upandala i umieścił w pudełku, na którym wyrył napis: „Dla najpiękniejszej”. Potem poleciał do serca Smoczej Puszczy, gdzie na ślub księżniczki Aenei z księciem Gamelanem z Sereathy zaproszo Pasję. Gdy zaczęła się uczta, T'schlome namówiła Vestriala Oszusta, aby podłożył pudełko na weselny stół, pewna jak noc po dniu, że bóstwa znajdą je i otworzą. Wszyscy, którzy zobaczyli Złotą Orchideę Upandala, wychodzili z siebie, by ją potrzymać.

Wkrótce Aenea, Astendar, Erendis i Jaspree popadły w spór, dla kogo ten dar był przeznaczony. Aenea przekonywała, że musi to być ślubny prezent od jej księcia. Jaspree twierdziła, iż dar jest z pewnością dowodem uznania od Lodoskrzydłego, bo wyraźnie stworzono go na wzór Śnieżnej Orchidei. Astendar i Erendis po prostu sądziły, że każda z nich jest piękniejsza i dlatego to one są obdarowanymi. Garlen przeczuwała kłopoty, dlatego mądrze postanowiła siedzieć cicho. Upandal, który razem z Chorrolisem przeholował z piciem, uznał całą sprawę za tak zabawną, że nie zdradził tajemnicy, iż to on sam podarował niegdyś Złotą Orchideę Smokowi Słońca.

W owych czasach na dworze królowej elfów żył doradca imieniem Elidar, którego wielu uważało za najmądrszego z dworzan. Tak więc księżę Gamelan proponował rywalkom, by to on rozstrzygnął spór. Po długiej kłótni konkurentki wyraziły zgodę. Zebrawszy nieco myśli Elidar rzekł do Aenei:

– Wobec śmiertelników twoje piękno nie ma sobie równych, ale nie myślisz chyba porównywać swej urody z boskimi Pasjami?

Do Astendar i Erendis powiedział:

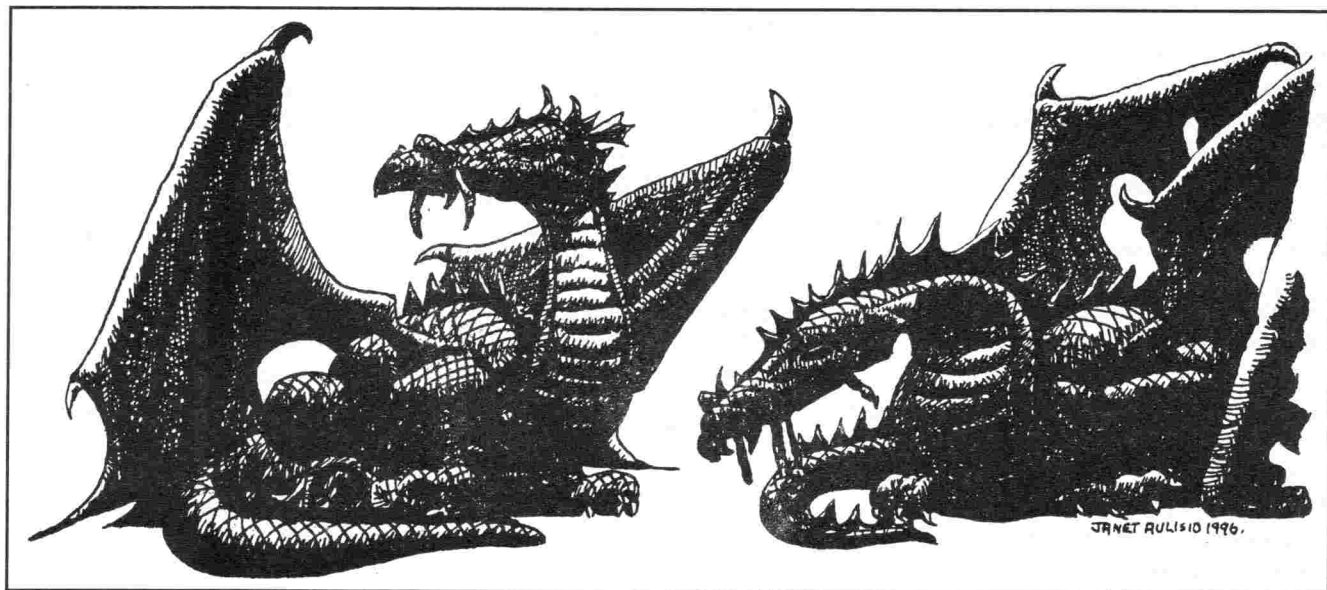
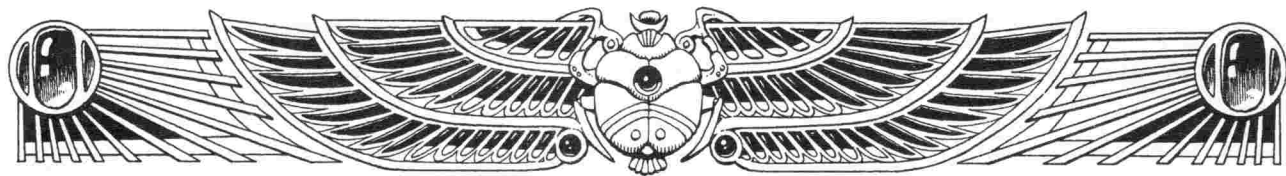
– Choć krasa każdej z was daleko przekracza ziemską sferę, wasze piękno jest pochodne, gdyż prawdziwsze tkwi w wiecznie zmieniającej się odnowie samego życia.

Obróciwszy się do Jaspree rzekł:

– Życie we wszystkich formach znajduje zarówno oparcie, jak i inspirację w twym łonie, o Ogrodniczko Świata, tak więc ty jesteś bezsprzecznie najpiękniejsza.

Po werdykcie Elidara hojność wypełniła serce Jaspree i Pasja obdarowała elfy magiczną pnączobroją





i drewnem, które uczyniły ich okręty niezwyciężonymi. Kiedy te dary zagroziły dzieciom Synopae, Upandal – mający wyrzuty sumienia, po tym jak T'schlome wywiodła go w pole – chciał przywrócić równowagę, przekazując t'skrangom wizję silnika ogniowego. Te z kolei użyły go ze znakomitym skutkiem przeciw elfom, co skłoniło resztę Pasji do opowiedzenia się po którejś ze stron rosnącego konfliktu. Chorrolis i Upandal poparli dzieci Synopae, a Jaspree i większość innych bóstw Aeneę i jej elfy. Po dziesięciu latach, dziesięciu miesiącach i dziesięciu dniach wojny, Upandal spróbował zakończyć konflikt, który kosztował potomków Synopae tak drogo. Na dowód swej chęci zaprowadzenia pokoju zobowiązał się nie dopuścić, aby wszyscy inni Dawcy Imion poznali sekret silnika ogniowego i dotrzymuje słowa do dziś.

HISTORIA DOMU SYRTIS W KRONIKACH

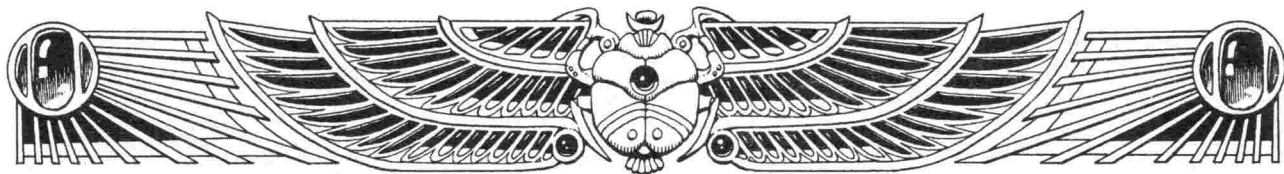
Pomimo centralnej roli, jaką Dom Syrtis odgrywa w mitycznej pamięci t'skrangów, jego miejsce w kronikach dziejów jest daleko mniej poczesne. Nawet przed Pogromem, kiedy Therańie po raz pierwszy uznali Barsawię za część imperium, był on słaby i podzielony. Wielu syrtiskich t'skrangów chętnie handlowało z okupantem, a większość *niall aropagoi* na własną rękę prowadziło interesy ze zdobywcami, usiłując zdobyć przewagę nad innymi *aropagoi*na. Z ośmiu *niall aropagoi* – Fenestral i Brabant – wzięło nawet udział w therańskich akcjach chwytania niewolników na obrzeżach Smoczej Puszczy i pirackich najazdach na osady górnicze w Górach Skolskich.

Choć współpraca Domu Syrtis z Therańami nadal psuje reputację *aropagoi* w oczach wielu Barsawian, większość społeczności t'skrangów z Wężowej Rzeki docenia wiodącą rolę *shivalahala* Syrtis w przygotowaniu ich wiosek do Pogromu. W latach poprzedzających kataklizm władczyni zwołała radę *lahala*, która wymyśliła dla t'skrangów rozmaite formy ochrony. Czerpiąc z pamięci przodków, *lahala* przedstawiły smokom Barsawii dwanaście zagadek tak sprytnie sformułowanych, że zmuszały ognistych braci t'skrangów do podzielenia się cennymi informacjami o tym, jak przetrwać Pogrom. Wykorzystując uzyskane odpowiedzi i rodowe wspomnienia rada opublikowała specjalny dodatek do *Rytuałów ochrony i przetrwania*, w którym objaśniała, jak bezpiecznie wywołać hibernację. Ten stan uśpienia łagodził klaustrofobiczne napięcia od długotrwałego uwięzienia pod wodą i pozwalał nie przywykłym do ograniczeń t'skrangom przetrwać Pogrom przy zdrowych zmysłach.

Kiedy doszło do Pogromu, większość ludności Urwistego Miasta uciekła z cytadeli do macierzystych wiosek. Któregoś dnia szambelan Domu Syrtis, członek *niall* Brabant, spróbował uprowadzić *shivalahala* do swej wsi, chcąc ją najwyraźniej w jakiś sposób sobie podporządkować. Pozostałe w mieście t'skrangi odkryły jednak jego plan i aresztowały go, zanim zdążył wsiąść na statek. Tłum zaprowadził szambelana z jego świtą do Bramy Nithagiego i zmusił do skoczenia w przepaść.

Niestety Horrory bardzo zainteresowały się Urwistym Miastem. Pomimo czujności mieszkańców,





przełamały jego obronę aż sześć razy. *Shivalahala* Syrtis osobiście stawały do walki z każdym, który przelizgnął się przez któryś z wylomów. W tych bitwach za każdym razem ponosiły śmierć, co zmuszało je do przekazywania rodowej pamięci nowym *shivalahala* i pozostawiało trwałe ślady w ich psychice.

W 1418 TH do Urwistego Miasta przybył legendarny statek powietrzny *Przebudzenie Ziemi* obwieszczaający zakończenie Pogromu i w ciągu kilku tygodni przywódcy filarów *aropagoi* zwołali posiedzenie syrtiskiej Najwyższej Izby. Okazało się wtedy, że jedna trzecia wiosek domu uległa Horrorom, które nieomal zniszczyły też trzy z ośmiu *niall aropagoi* i spustoszyły żyzne ziemie środkowego odcinka.

Dom Syrtis wolno podnosił się z popogromowych zgłiszcz. Nadejście kopi tekstu Wspólnej Deklaracji z Throalu wywołało wielomiesięczne, bezowocne dyskusje w Najwyższej Izbie. Po jednej ze szczególnie burzliwych sesji, przywódcy *niall* postanowili pozwolić każdemu syrtiskiemu t'skrangowi działać samodzielnie. W ciągu zaledwie kilku dni napięcia między filarami doprowadziły do wybuchu kilku sporów i prywatnych wojen.

Shivalahala Syrtis okazała się niezdolna wspomóc swój lud w tych mrocznych czasach. Od wielu miesięcy widać było po niej ślady psychicznych urazów spowodowanych walką z Horrorami, przez co dziwnie się zachowywała. Świta władczyni, która obawiała się o jej prestiż w oczach poddanych, zaczęła ją izolować od pozostałych członków *aropagoi*. Ta decyzja omal nie doprowadziła do zagłady domu, jako że *shivalahala* była przypuszczalnie jedyną osobą zdolną powstrzymać podziały wśród deputowanych Najwyższej Izby.

Na szczęście wieki wspólnej historii syrtiskich *niall* wykształciły między nimi dostateczne silne więzi, aby poszczególne frakcje całkiem ich nie zniszczyły. Pomimo tego przez pierwszych siedemdziesiąt lat po Pogromie, Najwyższa Izba zebrała się tylko siedem razy. W czasach wojny therkańskiej spotkała się jedynie trzy, i to wyłącznie po to, aby rozważyć i ostatecznie odrzucić prośby króla Varulusa III o pomoc przeciw najeźdźcy. Neutralność Domu Syrtis wywołała znaczne tarcia na linii Throal – *aropagoi*, i to do tego stopnia, że krasnoludy oskarżyły syrtiskie *niall* Fenestral i Brabant o tajną współpracę z Therą w celu odnalezienia na Wężowej rzecznego przejścia do królestwa.

Choć Najwyższa Izba ratyfikowała „Traktat o wolnym handlu”, nie wznowiła regularnych posiedzeń do czasu zajęcia w 1488 TH przez Dom Ishkarat fortecnej wyspy Filen na Jeziorze Vors, należącej do *niall* Maratha. Podczas Pogromu włóści filaru skurczyły się

tylko do tego skrawka lądu, a jedynie dwa parostatki uciekinierów uszły cało z ataku Ishkaratów na warownie. „Wobec haniebnej klęski, która splamiła święty honor *aropagoi*”, Najwyższa Izba bezprzykładnym postanowieniem rozwiązała *niall* Maratha, zakazała przyjmowania jego potomków do głównego filaru domu i usunęła należne mu miejsca w radzie.

Członkowie Najwyższej Izby szybko jednak zdali sobie sprawę, że rosnąca potęga Domu Ishkarat zagraża wszystkim *niall* i zaczęli wykazywać zrozumienie dla wspólnego losu. W ciągu kilku następnych lat przywrócili szambelanowi Syrtisów uprawnienia do ściągania od filarów podatków na cele wojskowe. Izba zamówiła nowe okręty wojenne i stworzyła stanowisko admirała, dzięki któremu syrtiska flota zyskała jednego dowódcę. Zabiegi dyplomatyczne rady zaowocowały budową syrtisko-elfiej fortecy nazwanej kaer Eidolon w 1497 TH i dzierżawą pięciu *shimoram* od Domu V'strimon.

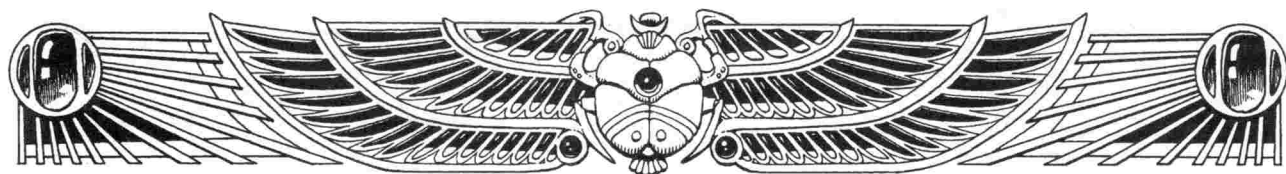
Starania izby dały efekt wiosną 1502 TH, kiedy to pięć okrętów wojennych admirała Shaido z *niall* Wavram starło się z trzema parostatkami Ishkarat w bitwie pod Sejanus, na zachód od kaeru Eidolon. Syrtiskie siły zatopiły jeden z ishkarackich statków, drugi wzięły do niewoli, a trzeci zmusiły do odwrotu. Dom Ishkarat twierdził wprawdzie później, że parostatki były statkami handlowymi chronionymi postanowieniami „Traktatu o wolnym handlu” – a więc stały się ofiarami syrtiskiego piractwa – jednak od czasu bitwy Dom Ishkarat najwyraźniej ograniczył swe ekspansjonistyczne plany do Jeziora Vors i Wężowej Rzeki na zachód od niego.

URWISTE MIASTO? DOMU SYRTIS

Kilka kilometrów na południe od ujścia rzek Kaukawskiej i Wężowej, Góry Throalskie zderzają się z Kaukawskimi, tworząc Wąwóz Lalai, jeden z najniezwyklejszych naturalnych cudów Barsawii. Każdy z masywów kończy się tu urwiskami, które wznoszą się po obu stronach rzeki na niemal 900 metrów. Wąwóz ciągnie się przez trzydzieści kilometrów, zwężając się do mniej więcej siedmiuset pięćdziesięciu metrów w miejscu zwanym Smoczą Gardzielą, w którym to rzeka ostro skręca na południe. Płynie tu ona z taką siłą, że w porze deszczowej sunący pod prąd parostatek ledwie jest w stanie przebyć kanion w dzień podróży.

Urwiste Miasto z Wąwozu Lalai leży wewnątrz urwisk na południowym brzegu Wężowej jakieś pięćset metrów w górę rzeki za Smoczą Gardzielą. *Aropagoi* Domu Syrtis zbudowali tam swe domy jeszcze przed Pogromem, zanim miejsce posłużyło za cytadelę





do obrony przed Horrorami. Na przestrzeni dziejów mieszkańcy powiększali swą stolicę stosując różne metody budowy i style architektoniczne, przez co od strony rzeki wygląda ona jak przypadkowa zbieranina parapetów, rzeźb, wież, okien i balkonów. Miasto zmiennie przechodzi od naturalnych jaskiń typowych dla obsydian, wielkich niczym legowiska smoków, do zdobnych komnat w stylu krasnoludzkim lub prostych, surowo wyciętych w kamieniu pomieszczeń charakterystycznych dla wiosek t'skrangów. W niektórych miejscach rozmaite style architektoniczne tworzą zdumiewające efekty, w innych za to po prostu rażą zmysły estetyczne.

Urwiste Miasto zorganizowane jest w kilka pionowych kondygnacji wzdłuż powierzchni klifu i układ ten często dezorientuje nowych gości. Zamieszkane części metropolii sprawiają wrażenie niebezpiecznie usadowionych na płaszczyźnie urwiska, a niemal każda droga i ścieżka wydaje się biec pod niezwykłym kątem. Poruszając się między kondygnacjami, t'skrandzcy mieszkańcy korzystają z szerokiej gamy mechanizmów. Do wciągania w górę zboczy ciężkich ładunków, używają kołowrotów i lewitujących platform zasilanych elementarną magią, podobnych do therańskich elementalnych wind z Powietrznej Przystani. Do pokonywania przepaści i szybkiego przeskakiwania z piętra na piętro używają huśtawek. Miejsce uliczek, które można spotkać w bardziej konwencjonalnym mieście, zajmują tu wąskie klatki schodowe, a przybyšom trudno przywyknąć, że na skrzyżowaniu trzeba patrzeć nie tylko w lewo i w prawo, ale również w górę i w dół.

Wielu po raz pierwszy odwiedzających zwraca też uwagę na przytłaczającą, „nawiedzona” atmosferę tego miejsca. Urwiste Miasto mogłoby zapewne pomieścić sześćdziesiąt tysięcy Dawców Imion, lecz mieszka w nim zaledwie sześć. Wchodząc na górę bocznymi uliczkami nie sposób nie zauważyć tej pustki. W niektórych wyrzeźbionych w zboczu wieżach zamieszkuje tylko stada ptaków, inne miejsca zajęli pustelnicy. Niesamowitą, stwarzaną przez puste przestrzenie atmosferę potęgują przewodzące dźwięk właściwości kamienia, który często przenosi dalekie rozmowy. Przechodnie co i raz słyszą pomruk głosów nawet w częściach miasta nie zamieszkanym od czasu przed Pogromu.

Wielka Jaskinia

Główne wejścia do miasta znane jako Bramy Shivos leżą u podstawy urwiska na wysokości linii wodnej. Każde ma ponad trzydzieści metrów wysokości i sto dwadzieścia szerokości. Oba można „zaryglować” przez połączenie *refselenika* pod wodą i ogromnych,

kamiennych dysków ponad nią, jednakże od zakończenia Pogromu żadnego nie zamknięto. Za Bramami Shivos leży największa znana otwarta jaskinia poza Throalem. Całość jest zalana do głębokości dwudziestu pięciu metrów, oświetlona świetlnym kryształem w suficie pieczary i korycie rzeki. Strop jaskini podtrzymują wysokie stalagmity z różowawego i błękitnawego krystalicznego granitu, a jej wody przecinają drewniane mola, mogące obsłużyć do czterdziestu parostatków na raz. Tuż przy pomostach stoi kilka drewnianych budynków, z których korzystają wspólnoty kupieckie i kompanie handlowe. W ostatnich latach wiele z nich popadło w ruinę i Najwyższa Izba rozważa możliwość ich rozbioru, gdyż stwarzają niekorzystne wrażenie na gościach przybywających rzeką do miasta.

Z powodu bliskości Smoczej Gardzieli, szybkich nurtów rzeki i podwodnych skał u wlotu pieczary podejście do Urwistego Miasta jest dość niebezpieczne. (Manewrowanie parostakiem przez bramy i cumowanie w jaskini wymaga udanego testu *pilotowania łodzi* o stopniu trudności 7). Wodnego wejścia do miasta chronią ponadto ogniste działa zakotwiczonego na stałe przed bramami, olbrzymiego syrtiskiego *Pancernika* (patrz *Syrtiski Pancernik*, str. 82).

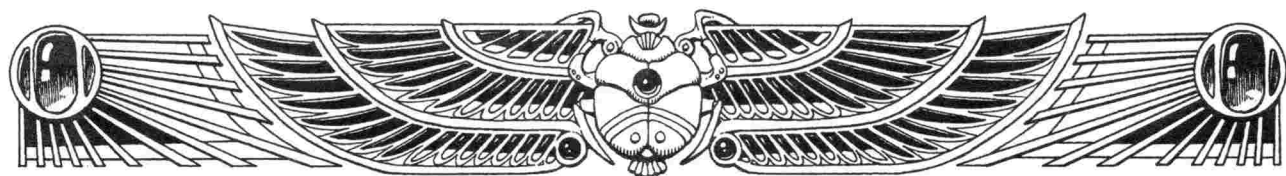
Poniżej linii wodnej Wielka Jaskinia łączy się z systemem podwodnych grot, wielokrotnie większym niż jej nie zalana część. Te niewidoczne pieczary prowadzą do dziwnego podziemnego świata. Świetlny kryształ osadzony w ścianach owych jaskiń dostarcza pożywienia licznyim uprawom na ich dnie. W kilku komorach tego systemu znajdują się kieszenie powietrza, pozwalające pracującym na dole t'skrangom przebywać pod wodą kilka godzin bez potrzeby wynurzenia. Niektórzy mówią, że owe pieczary ciągną się aż do królestwa Throalu, gdzie łączą się z kanałami Shuss Halima, domeną t'skrangów-bładawców. Jak dotąd jednak nikomu nie udało się odkryć wodnego szlaku z Urwistego Miasta do Throalu.

Ule

Na drugim poziomie Urwistego Miasta leżącym bezpośrednio nad Wielką Jaskinią znajdują się głównie pomieszczenia mieszkalne. Mieszkańcy nazywają te struktury *Ułami*, gdyż z powodu nieustannego hałasu lokatorów i krętych ścieżek je łączących przypominają ogromny plaster miodu.

Ule zamieszkuje wyłącznie służba i robotnicy, co pozostaje w zgodzie ze wszystkimi tradycyjnymi wzorcami segregacyjnymi w mieście. Na przestrzeni dziejów syrtiskie społeczeństwo było bardzo uwarstwione





i to, gdzie może żyć dany *aropagoi*na, narzucają ściśle prawa. Klasy niższe mają swe mieszkania na dolnych poziomach Urwistego Miasta, a rezydencje z górnych zarezerwowane są dla klas wyższych. Każdy z kompleksów mieszkalnych pierwszej kondygnacji, czyli uli, zamieszkuje określona grupa sług bądź robotników. Na przykład członkowie Piscejskich Ogrodników, społeczności doglądającej podwodnych upraw z Wielkiej Jaskini, mieszkają w jednym kompleksie. Członkowie Dostojnego Zakonu Lin i Krążków, utrzymującego liny i kołowroty w mieście, żyją w drugim. Kurierzy roznoszący wiadomości, zajmują trzeci. Inne kompleksy zamieszkuje grupy, które wzięły nazwy od zajęć już nie istniejących. Na przykład jeden należy do Gildii Ofiarnych Wioślarzy, której członkowie zasiadali w dawnych czasach na szczytnych miejscach przy wiosłach swych okrętów. T'skrangi nie pływają już wiosłowymi galerami od czasu stworzenia silnika ogniowego tysiąclecia temu, a mimo to nazwa pozostała. Dzisiejsi członkowie gildii Wioślarzy to marynarze i robotnicy portowi.

Dziupla

Główny rynek Urwistego Miasta – zwany Dziupłą – mieści się na jego trzeciej kondygnacji. Leży na występie pod nawisem skalnym jakieś sto pięćdziesiąt metrów ponad rzeką. Ma sto metrów szerokości i stoją na nim trzy wąskie rzędy budynków. Budynki są prostej konstrukcji, wycięte z kamiennych bloków z tylnej ściany Dziupli i podzielone na stragany. Osiem *niall* Domu Syrtis jest właścicielem większości kramów i wynajmuje je przyjezdnym kupcom, chcącym tu sprzedawać swe towary.

Kwatery wspólnot kupieckich

Nieliczne pozostałe wspólnoty kupieckie *aropagoi* zajmują budynki na czwartym poziomie, bezpośrednio nad Dziupłą. Jedyną z nich, która cieszy się jakąś sławą poza miastem jest Wielce Szacowny Cech Zabawkarzy. Strzeże on sekretów wyrobu najpopularniejszych zabawek na rzece, włącznie z niezwykle bąkami, tworzącymi kalejdoskopowe wzory podczas wirowania i ożywionymi żołnierzami z esencji żywiołu wody, które zetknięte ze sobą walczą na miecze. Pewnego razu Najwyższa Izba, jak to już robiła z innymi odnoszącymi sukcesy wspólnotami, próbowała przenieść zabawkarzy do kontrolowanej przez siebie wioski. Jednak kiedy następną *shivalahala* Syrtis wybrano siedmioletnie dziecko, uznała, że w najlepszym interesie *aropagoi* będzie pozostawić ich w mieście.

Kwatery wspólnot załogi

Piątą kondygnację Urwistego Miasta poświęcono na kwatery dla marynarzy floty wojennej i wspólnot załogi. Dziś większość tego poziomu stoi pusta, jako że rywalizujące frakcje Najwyższej Izby *aropagoi* przejęły kontrolę nad niemal wszystkimi jego okrętami wojennymi. Tym niemniej w koszarach na tym piętrze mieszka na stałe około stu marynarzy z trzonu załogi *Pancernika*. Ponieważ okręt nigdy nie opuszcza portu, pełni ona funkcję miejskiej policji pod nominalnym dowództwem Wielkiego Szambelana Domu Syrtis.

Górne kondygnacje

Na górnych kondygnacjach znajdują się bogate kwatery *shivalahala*, deputowanych Najwyższej Izby i świąty władczyni. Każdy z ośmiu filarów *aropagoi* utrzymuje okazałe rezydencje dla swych posłów, wiele tak dużych jak typowe kopuły *niall* z tuzinami sal pełnych bezcennych gobelinów i pięknych mebli.

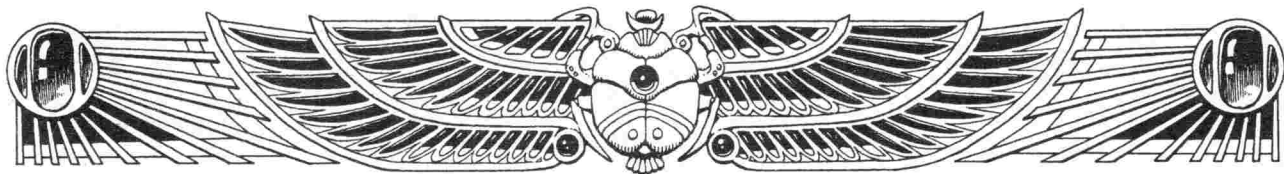
Członkowie izby, z których większość pochodzi ze szlacheckich rodów *aropagoi*, utrzymują także przestronny teatr, wspaniałe solarium, bibliotekę i mnóstwo sal konferencyjnych. Solarium zwane też Okiem Syrtis wyróżnia się olbrzymim oknem z kryształu i szkła w metalowej ramie, wychodzącym na kanion. W bibliotece znajduje się duża kolekcja starożytnych manuskryptów i monografii pióra dawnych członków Najwyższej Izby. Jednak ponieważ teksty te niemal w całości napisano w dwuznacznym, obrazkowym języku t'skrangów, uczeni nigdy nie uważali ich za szczególnie przydatne czy godne uwagi.

Jeśli do powyższych opisów dodać rzesze personelu kąpielowego, krawców, skrybów, lokajów i rozmaitych sług, jakie zatrudniają rezydenci górnych pięter, powstaje obraz przepychu, który ostro kontrastuje z biedą szerzącą się na dolnych poziomach miasta.

Górne wejście

U szczytu Urwistego Miasta leży Brama Nithagiego, wspaniała, kamienny łuk stworzony przez starożytnego rzeźbiarza o tym nazwisku dla upamiętnienia ówczesnego zwycięstwa t'skrangów nad elfami. Ponad dwudziestometrowe sklepienie zdobi czterdzieści rzeźb, przedstawiających sceny z legendarnej wojny obu ras. Choć łuk ma ponad dwa tysiące lat, zęb czasu nie naruszył zbyt chronionych magią żywiołów figur. Pomimo swej nazwy łuk prowadzi donikąd, gdyż stoi na brzegu urwiska.





Prawdziwe górne wejście do Domu Syrtis znajduje się dwieście metrów od Bramy Nithagiego w przysadzistej, nieciekawej architektonicznie budowli zwanej Wrotami na Szczycie. Biegnie tędy jedyna droga do domu z wyżyn ponad miastem. Stacjonujący w bramie oddział dziesięciu-piętnastu żołnierzy wypatruje bandytów z gór, którzy od czasu do czasu włóczą się w pobliżu, napastując pielgrzymów.

Nie opodal Wrót na Szczycie kilka górskich strumieni zasila małe jeziorko zwane Stawem Synopae. Wpada ono do kamiennego akweduktu, niosącego wodę do serii pięknych, sztucznych wodospadów i fontann, opadających kaskadą przez miasto niczym perłowe paciorki naszyjnika. W czasach Pogromu mieszkańcy *aropagoi* skierowali wodociąg przez Bramę Nithagiego, tworząc ogromny wodospad zasłaniający miasto od strony rzeki.

Obsydianie z Zirabul

Urwiste Miasto jest też domem dla tajemniczych obsydian z Zirabul. Nikt dokładnie nie wie, ilu ich mieszka w metropolii, albowiem nikt nigdy nie widział więcej niż dwóch na raz. Pary obsydian odzianych w błękitne i srebrne *horkla* można najczęściej spotkać jak rzeźbią i naprawiają skały, siedzą spokojnie w opuszczonych częściach miasta lub spacerują po dokach zalanej Wielkiej Jaskini.

Niektórzy mieszkańcy uważają, że cała ich działalność jest dziełem zaledwie dwóch obsydian – starszyny opiekującej się leżącym głęboko w urwiskach za miastem żywogłazem Zirabul. Choć brzmi to dość prawdopodobnie, żaden obsydianin nigdy nie twierdził, że stamtąd pochodzi, a skalni ludzie z metropolii nawet jak na swą rasę są bardzo lakoniczni. W efekcie wciąż rodzą się na ich temat liczne domysły. Co jeszcze wzmacnia tajemniczość, a przybywający do Urwistego Miasta śmiałkowicie często twierdzą, że ich towarzysze obsydianie znikają na parę dni, po czym nagle się pojawiają, nie podając przyczyn swej absencji.

SHIVALAHALA SYRTIS

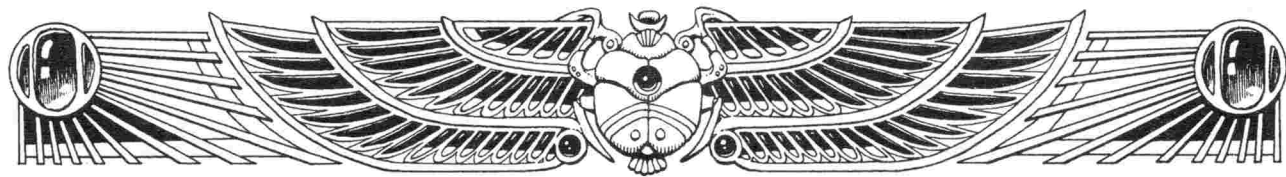
Shivalahala Syrtis, zwana też Jasnowidzącą, cieszy się wielkim szacunkiem wszystkich ras w Barsawii za jej niezwykle długą pamięć i niewiarygodny dar wglądu w przyszłość. Jej poziom sławy podobnie jak króla Varulusa III i królowej Alachii z Krwawej Puszczy jest kluczowym wątkiem prawdziwego wzorca Barsawii.

Jednak podobnie jak w przypadku Alachii wątek ten zaczyna puszczać – *shivalahala* Smoczego Księżyca z wolna traci rozum. *Shivalahala* zawsze bardziej interesowały sprawy astralne niż polityka i handel, co wśród osób bliżej związanych z Domem Syrtis nikogo nie dziwi. Tradycja mówi, że słaba więź z materialnym światem to cena, jaką władczyni musi zapłacić za prorocze wizje, pozwalające jej kroczyć korytarzami czasu, rozmawiać z duszami dawno zmarłych i jeszcze nienarodzonych oraz zaglądać w najmroczniejsze zakamarki wzorca Barsawii.

Początki obłędu *shivalahala* sięgają jednak czasów Pogromu, kiedy to sześć Horrorów przedarło się przez magiczną obronę syrtiskiej cytadeli. Władczyni staczała walkę z każdym z nich, w której zawsze ponosiła śmierć. Za każdym razem udawało jej się jednak przekazać rodową pamięć nowej *shivalahala*. Podczas ostatniej z sześciu bitew Horror zniekształcił czar czcigodnej *Wypaczenie przestrzeni astralnej* (Księga wiedzy, str. 76) tak, że jego efekt pozostał trwały. Od tego czasu skutki działania magii w obrębie pięćdziesięciu metrów od *shivalahala* są nieprzewidywalne, poza zaklęciami, których używa sama. To spaczenie wpłynęło też na nabywaną zwykle w trakcie inicjacji w pamięć przodków, tradycyjną odporność władczyni na proces starzenia, która od tamtego dnia stopniowo maleje. Ostatnia *shivalahala* Syrtis przeżyła tylko dziesięć lat po otrzymaniu daru Jasnowidzącej.

Przekaz wspomnień pomiędzy *shivalahala* stał się bardziej zawodny, przez co kolejne z nich zaczęły się coraz dziwniej zachowywać. Pierwsza *shivalahala* po





Pogromie miała obsesję na punkcie muzyki i spędzała większość czasu śpiewając i grając na instrumentach. Jej następczyni często całymi dniami spała. Kolejna *shivalahala* z niewiadomego powodu bała się insektów.

Zaledwie sześć lat temu ostatnie wcielenie *shivalahala* przekazało swą pamięć sześcioltniemu dziecku. Wybór ten wprowadził Najwyższą Izbę w osłupienie.

– Dom Księżyca pod przewodnictwem bezpłciowego malucha? Absurdalne! – wykrzykiwał ówczesny szambelan Gammalon Toolika. Jednak obawy posłów szybko się rozwiały, kiedy dziecko wykazało niezwykłą mądrość, jakiej *shivalahala* brakowało od pokoleń. To, co wprawdzie wydawało się szaleństwem, okazało się aktem geniuszu.

W miarę jak malec zaczął zbliżać się do *kaissa*, okresu przemiany t'skrangów, wybór starej *shivalahala* ponownie obudził kontrowersje. Królewska służba jest zirytowana ekscesami coraz kapryśniejszego i bardziej przekornego dziecka. *Shivalahala* lunatykuje, rozmawia z głosami w swojej głowie i razi napadami wściekłości oraz złego humoru z siłą potężnego czarodzieja. Co gorsza przywódcy Domu Syrtis zaczynają się zastanawiać, co się stanie, gdy okaże się ona mężczyzną.

O tym, że aktualna *shivalahala* nie uniknęła szaleństwa, które dotknęło jej poprzedniczki, mogą świadczyć dwa niedawne wydarzenia. Pierwsze miało miejsce w 1507 TH, kiedy to król Varulus III przybył do Urwistego Miasta zapytać Jasnowidzącą o przyszłość Throalu. Wspomniana dwójka odbywała audiencję w cztery oczy, więc nikt nie zna pytania monarchy ani odpowiedzi *shivalahala*. Jednak osoby z bliskiego otoczenia króla i władczyni mówią, że po usłyszeniu przepowiedni Varulus zupełnie nietypowo dla siebie wpadł we wściekłość i wyjechał w wielkim pośpiechu.

Drugie, świeższe wydarzenie, miało miejsce krótko po audiencji, jakiej Jasnowidząca udzieliła grupie podróżnych ze Szlaku Pielgrzymek. Kiedy usiadła do medytacji po przyjęciu ostatniego wędrowca, wrzasnęła nagle z bólu, krzycząc o nadciągającej zagładzie. Nie chciała wyjaśnić, o co chodzi, ale zaraz po tym fakcie wysłała wiadomość do obsydiańskiego kupca Omasu. Nikt inny nie poznał jej treści.

W niniejszym ustępie nie zamieszczamy statystyk *shivalahala* Syrtis – jej małość, rodzący się obłęd, wrodzone zdolności do jasnowidzenia i nieukończony rozwój praktycznie uniemożliwiają jej opis w terminach gry. Jeśli jednak jakaś postać spróbuje w jej bezpośrednim sąsiedztwie użyć magii, zmniejsz stopień rzucania czarów tej osoby o 8. *Shivalahala* ma magiczną obronę równą 18.

HIERARCHIA

Władza w Domu Syrtis leży nominalnie w rękach Triumwiratu, składającego się z *shivalahala* Syrtis, szambelana i admirała. Ostatnią dwójkę wybiera Najwyższa Izba *aropagoi*, ciało ustawodawcze złożone z posłów jego siedmiu szlacheckich *niall*. Realną władzę w domu sprawuje jednak szambelan, zachowujący uprawnienia do poboru podatków od wszystkich filarów i wiosek przynależnych do *aropagoi*. On również przygotowuje budżet wspólnych przedsięwzięć domu, co pozwala mu zdefraudować część corocznych wpłat do własnych kufrów. Szambelan ma też wyłączne prawo do zarządzania głosowań nad uchwałami w Najwyższej Izbie, co w praktyce oznacza, iż musi ona działać za jego zgodą.

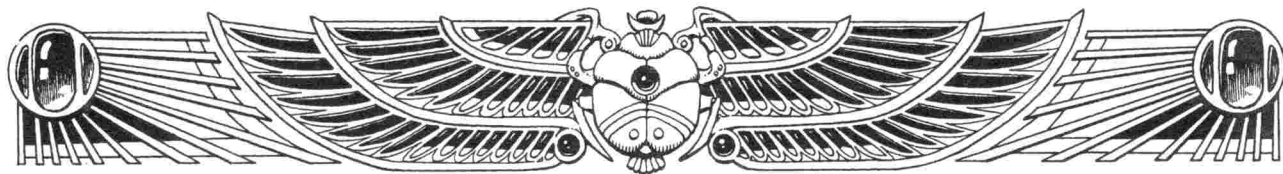
Na admirała spoczywa trudne zadanie dowodzenia zbieraniną okrętów floty wojennej *aropagoi* oraz utrzymywania zgody między ich kapitanami. Nie ma on prawa głosu w Najwyższej Izbie, ona zaś nie może krytykować jego poczynąń tylko co najwyżej zwolnić i mianować nowego.

Shivalahala pozostaje duchowym przywódcą *aropagoi*, ale jej faktyczna władza jest ograniczona. Może doradzać posłom i innym członkom Triumwiratu, a także głosować w zgromadzeniu, ale poza tym nie posiada żadnych specjalnych uprawnień. Zgodnie z tradycją *shivalahala* nie korzysta ze swego prawa głosu, egzekwując je przez wpływ, jaki ma na zwykłych *aropagoi* Domu Syrtis. Najwyższa Izba dała nawet jasno do zrozumienia, że uważa obecną Jasnowidzącą za zbyt młodą, by się nim posługiwać. Wydaje się to jednak opinią o charakterze czysto politycznym, jako że *shivalahala* w każdym wieku posiada pamięć przodków co daje dużo wyższe kwalifikacje do kierowania *aropagoi* niż posiada jakikolwiek inny członek rady.

W skład Najwyższej Izby wchodzi po trzech posłów z każdego *niall* Domu Syrtis. W przeciwieństwie do większości innych *aropagoi* syrtiskie filary są szlacheckimi dynastiami, wywodzącymi swój ród od synów i córek Syrtisa i Synopae. Przez większość dziejów Dom Syrtis składał się z ośmiu *niall*: Wavram, Fenestral, Brabant, Dharm, Satya, Maratha, Sanessa i Toolika. Jednak kilka lat temu Najwyższa Izba pozbawiła *niall* Maratha szlacheckiego statusu i usunęła jego miejsca z rady.

Przywódcą każdego znamienitego syrtiskiego filaru nosi tytuł potomka i posiada przywilej mianowania posłów do izby spośród szlachetnie urodzonych swego rodu. Choć potomkowie mogą desygnować na to stanowisko siebie, wolą używać tego prawa, by zjednywać





sobie innych i wzmacniać w ten sposób swą pozycję w społeczności. Jednakże w niektórych *niall* nominacja do Najwyższej Izby jest traktowana jak wygnanie, gdyż dla szlachty Syrtisów sprawy lokalne mają często większą wagę niż problemy *aropagoi*.

Syrtiska arystokracja

Ponieważ w Domu Syrtis szlachetne urodzenie jest warunkiem wstępnym do uzyskania każdego kierowniczego stanowiska we władzach i w wojsku, genealogia syrtiskiego *t'skranga* to sprawa ogromnej wagi. *T'skrangi* z Domu Syrtis wyróżniają pięć poziomów szlachectwa. Najniższy, czy też piąty poziom, tworzą osoby z pospólstwa, które weszły do klasy szlacheckiej przez małżeństwo z arystokratą. Czwarty poziom to potomstwo rodziców wżenionych do arystokracji. Na trzecim poziomie znajdują się osoby mogące dowieść swego szlachetnego pochodzenia dwa do pięciu pokoleń wstecz. Szlachta z drugiego poziomu może udowodnić swe szlachectwo od sześciu do piętnastu, a z pierwszego od szesnastu do pięćdziesięciu pokoleń wstecz. Szlachcic bądź szlachcianka, która wyjdzie za *t'skranga* pospolitej krwi, natychmiast zmniejsza status społeczny swych dzieci do czwartego poziomu.

Według tradycji poziom społeczny jest jedynym warunkiem koniecznym do piastowania stanowisk kierowniczych w Domu Syrtis. Potomkowie *niall* wybierani są spośród jego członków z pierwszego szlacheckiego poziomu. Posłowie Najwyższej Izby spośród osobników posiadających poziom drugi. Kapitanowie parostatków muszą mieć przynajmniej poziom trzeci, a ich oficerowie co najmniej piąty.

Waga poziomu szlachectwa wykształciła wśród arystokracji Domu Syrtis kilka rzadkich obyczajów. Na przykład, syrtiskie szlachcianki zwykle utrzymują własne wylegarnie, gdyż korzystając ze wspólnych, nie mogą potwierdzić pochodzenia potomstwa. Ponadto syrtiska arystokracja wciąż wybiera małżonków dla swych dzieci. (Ten obyczaj był rozpowszechniony w społecznościach *t'skrangów* na całej Wężowej Rzece, dopóki po Pogromie nie skurczył się rynek atrakcyjnych kandydatów). W Domu Syrtis praktyka ta trwa jednak nadal, gdyż jeden niskourodzony małżonek mógłby zniweczyć tysiące lat starannego „chowu”. Stawka bywa nieraz tak wysoka, że szlachta z wyższych poziomów często szuka partnerów dla swych dzieci jeszcze przed złożeniem jaj. Pomimo takiej przeczności kapryśna natura płodności *t'skrangów* pozbawiła wiele szlacheckich rodów następcy, co spowodowało rozkwit czarnego rynku jaj z dobrym rodowodem – i doprowadziło do powstania

nowej klasy „uczonych”, specjalizujących się w potwierdzaniu genealogii tych, co do których istnieją wątpliwości. (Za odpowiednią cenę można kupić drzewo genealogiczne na każdą okazję, czy to żeby rozwiać obawy rodziny małżonka, czy też zniszczyć rywala).

Choć syrtiskie zainteresowanie pochodzeniem znacznie zwiększyło zyski genealogów *aropagoi*, wielu obserwatorów upatruje w nim głównej przyczyny jego topniejącej fortuny. Przestrzegają oni, że z wielowiekowych związków między osobami blisko spokrewnionymi rodzą się często jednostki ograniczone. Na poparcie swych tez podają liczne przykłady z górnych poziomów syrtiskiej szlachty. Twierdzą chociażby, że fatalna klęska *niall* Maratha na Filen była konsekwencją złego dowodzenia jego potomka – przystojnego, trzydziestoletniego *t'skranga* o umyśle i manierach dwulotka.

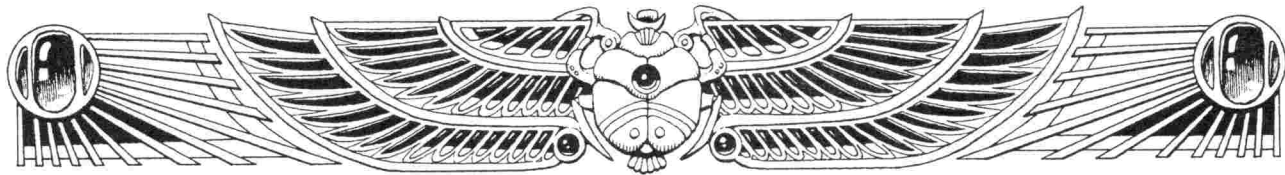
Opinie tych *t'skrangów* nie są przesadzone. Choć w kaerze Eidolon służy kilku uznanych dowódców, kapitańska chwała zarezerwowana jest często dla samochwałów i głupców. Pomimo braku płodności dającego się we znaki na każdym poziomie syrtiskiego społeczeństwa, wkoło jest zawsze dosyć szlachty, by wszystko spartaczyć.

Shivalahala Syrtis już dawno dostrzegła niebezpieczeństwo opanowania kierowniczych stanowisk domu przez imbecyli. Aby temu przeciwdziałać, wprowadziła mający wzmocnić pulę przywódców obyczaj, pozwalający zwykłemu *aropagoi* „wskoczyć” do normalnego porządku społecznego. W tym celu założyła Zakon Smoka, będący głównym filarem Domu Syrtis. Aby się do niego dostać, potrzeba rekomendacji trzech członków wprowadzających z co najmniej trzecim poziomem szlachectwa. Szlachetnie urodzonemu *t'skrangowi* wystarczą zazwyczaj referencje bliskich krewnych. Zwykły *t'skrang* może takowe uzyskać, ocalając życie lub reputację potencjalnych poręczycieli. Nowi członkowie zdobywają natychmiast czwarty poziom szlachectwa, dzięki czemu mogą zajmować wszystkie stosowne stanowiska kierownicze. Przekazują też swój status potomstwu.

Będąc już w zakonie, pospolicie urodzony *t'skrang* może zdobyć dla siebie i potomków trzeci poziom szlachectwa, uzyskując nominację do Gwardii Honorowej Domu Syrtis. Gwardię założył szambelan *T'kradio Dharm*, kiedy uświadomił sobie, że jeśli nie rozszerzy puli utalentowanych kapitanów, *Ishkaraci* łatwo zniszczą syrtiską flotę. Do dzisiejszego dnia szambelan osobiście wybiera każdego gwardzistę.

Choć wszystkie powyższe środki znacznie poprawiły jakość syrtiskiego dowodzenia, awans pospolicie





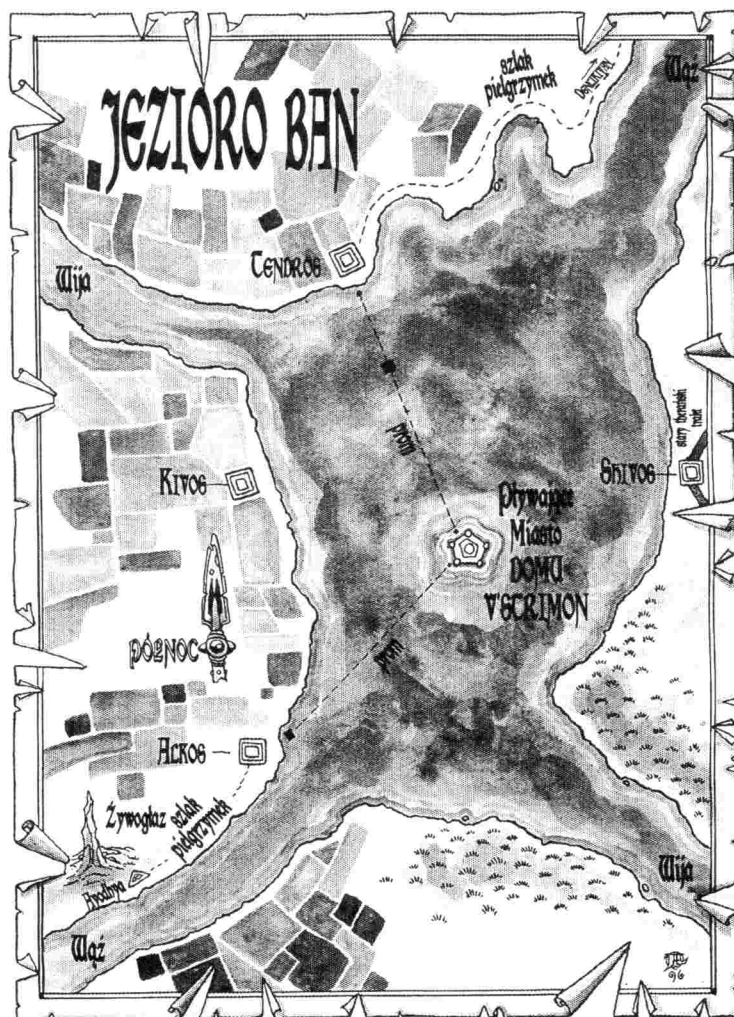
urodzonych *aropagoi*ni wywołał w ostatnich latach oburzenie w szlacheckich *niall* domu. W efekcie coraz mniej arystokratów chce rekomendować kandydatów do członkostwa w Zakonie Smoka.

Majątek Domu Syrtis topnieje też w wyniku zażartej rywalizacji wewnątrz i pomiędzy siedmioma *niall aropagoi*. Na ogół każdy z nich kontroluje wioskę główną i kilka wiosek-wasali. Filary sprawują kontrolę nad wioskami-wasalami przez legatów mianowanych przez potomka *niall*. Zależnie od polityki filaru jego wysłannicy mogą pełnić funkcje ambasadorów, doradców albo szpiegów. *Niall Fenestral* i *Brabant* cieszą się złą sławą właśnie przez bezwzględnych legatów, którzy często otwarcie angażują się w łapownictwo i szantaż. Z kolei *niall Sana*sa nie wysyła legatów w ogóle. Zamiast tego zaprasza posłów wiosek-wasali do siebie, aby tam doradzali jego potomkowi. Poza tym w każdej wiosce-wasalu może się znaleźć paru szlachciców chcących posiąść władzę – najczęściej kosztem braci i siostr ze swych *niall*.

Rywalizacja między *niall* może sięgać pokoleń. Ich potomkowie stale spiskują, by rozszerzyć swe wpływy i przejąć kontrolę nad wioskami rywala. Każdorazowo kiedy wieś przechodzi z rąk do rąk, musi płacić nowym władcom podatki. Oczywiście, jeśli wioska-wasal trafi pod kontrolę byłego zwierzchnika, może się spodziewać karnych sankcji w gotówce i w towarach. Parostatki *niall* pobierają też *bakshevas* od jednostek rywala, choć w stosunku do innych okrętów przestrzegają „Traktatu o wolnym handlu”. Ta praktyka pozwala często *niall* płacić haracz głównemu filarowi *aropagoi* z pieniędzy i dóbr ściągniętych od konkurentów.

CELE

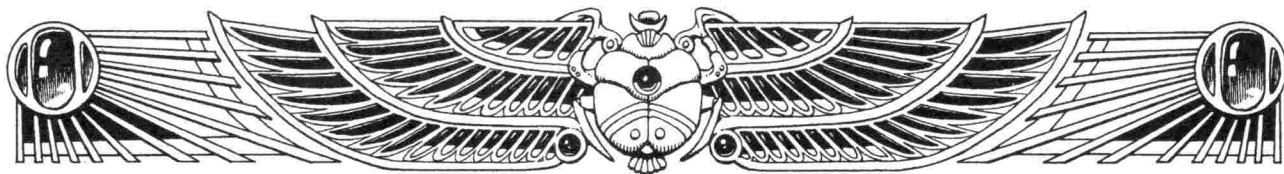
Od zakończenia Pogromu Dom Ishkarat, *aropagoi* rządzące północnym odcinkiem Wężowej, stale rozszerza swą strefę wpływów na wschód w stronę Krwawej Puszczy. Ishkaraci wyraźnie dążą do przejęcia kontroli nad ujściem Śpiewającej Cmy i Wężowej, a wraz z nim nad lukratywnym handlem z elfami. W trakcie podbojów zajęli liczne rzeczne osady należące uprzednio do Domu Syrtis. Nie może więc dziwić, że w ostatnich latach głównym celem *aropa-*



goi Smoczego Księżyca stało się powstrzymanie rosnącej potęgi Domu Ishkarat.

Najlepszy sposób jego realizacji jest jednak przedmiotem zażartych sporów między kłótliwymi frakcjami politycznymi Domu Syrtis. Jak dotąd *aropagoi* stosowało strategię tak zwanej frakcji Niebieskich, biorącej swą nazwę od koloru wstążek noszonych przez jej stronników. Niebiescy od dawna walczyli o syrtiską jedność wobec ishkarackiego zagrożenia i, aby wesprzeć słabą flotę wojenną *aropagoi*, doradzali zawarcie przymierzy z Elfim Dworem i Domem V'strimon. Efektem tych sojuszy była budowa wspólnej elficko-syrtiskiej fortecy – kaeru Eidolon w ujściu Śpiewającej Cmy i Wężowej, oraz pożyczka eskadry v'strimońskich parostaków (oba przedsięwzięcia znacznie przyczyniły się do zwycięstwa Syrtisów nad Ishkaratami w bitwie pod Sejanus w 1502 TH).





Teraz syrtiskie siły w Eidolon powiększyły się o pełny pułk Gwardii Królewskiej – około 150 elfich żołnierzy zmienianych co trzy miesiące przez świeże wojska. Forteca służy też jako baza wypadowa dla wspólnych syrtisko-elfich rzecznych patroli. Typowy patrol składa się z dwóch parostatków z załogą dwudziestu osób każdy. Choć ostatnio doszło do pewnych napięć między elfami i t'skrangami z kaeru, jak dotąd nie odnotowano żadnych poważniejszych incydentów. Przywódcy elfów i syrtisów podjęli kroki w celu promowania współpracy swych żołnierzy, a syrtiscy wodzowie rozważają teraz propozycję królowej elfów, by dowództwo forticy przechodziło co sześć miesięcy z rąk przedstawiciela Domu Syrtis w ręce strażnika z Elfiego Dworu.

Choć Eidolon nie jest bynajmniej nie do zdobycia i nie powstrzyma zamaskowanych parostatków Ishkaratów od prześlizgnięcia się w dół rzeki, wspólne elfio-syrtiskie przedsięwzięcie skutecznie przeszkodziło Ishkaratom i ich sprzymierzeńcom, Denairastom z Iopos, w rozszerzeniu ich stref wpływów na wschód od Śpiewającej Ćmy. Co może być równie ważne, sukces sił z forticy i triumf Syrtisów w bitwie pod Sejanus znacznie wzmocnił pozycję Niebieskich w *aropagoi*. Shaido z *niall* Wavram, który poprowadził zwycięską eskadrę do boju, został później szambelanem Domu Syrtis, w dużej mierze dzięki popularności zdobytej po zwycięstwie. W dodatku Niebiescy zyskali dla swej polityki poparcie frakcji Zielonych, która oręduje za bliższymi więzami z Domem V'strimon i Throalem oraz stara się zreformować sztywny syrtiski system kastowy.

Rodząca się koalicja Niebiesko-zielonych wywołała opozycję ze strony tak zwanej frakcji Srebrnych. Srebrni, prowadzeni przez członków *niall* Fenestral i Brabant, upatrują najlepszego sposobu na odzyskanie utraconych wpływów *aropagoi* w przymierzu z Therą. Choć większość *aropagoi* nie kwestionuje sukcesu polityki Niebieskich, część przyciągnęła do oferty Srebrnych po prostu chęć okazania pogardy Throalowi obojętnemu na sytuację Domu Syrtis. Wobec neutralności Syrtisów podczas wojny therańskiej król Varulus III najwyraźniej nie widzi teraz powodu ratować ich w potrzebie.

Dom Syrtis cieszy się aktualnie z owocnego sojuszu z Dworem Elfów i otrzymał pomoc od Domu V'strimon w bitwie z Ishkaratami, jednak większość zagranicznych mocarstw zachowuje dużą powściągliwość w sprzymierzaniu się z Syrtisami. Kłótnie *niall* *aropagoi* zastąpiły w przeszłości z nagłych zmian polityki,

a wielu obcych przywódców nie chce ryzykować bezpieczeństwa swych narodów czy politycznej przyszłości dla niepewnych unii z Domem Smoczego Księżyca.

Co więcej w ostatnich miesiącach obawy o syrtiską niestabilność znacznie wzrosły przez pojawienie się w Urwistym Mieście czwartej frakcji, tak zwanych Żółtych. Od dawien dawna posłowie Najwyższej Izby zatrudniali setki sług z niższych klas *aropagoi*. Jednak w miarę jak stawali się coraz bardziej skłóceni, wielu zaczęło zastępować miejscową służbę t'skrangami ze swych wiosek. W rezultacie liczba bezrobotnych na dolnych poziomach Urwistego Miasta szybko wzrosła. Zbiegiem okoliczności na niższych piętrach mieszkali też pozbawieni przywilejów uciekinierzy z dawnego *niall* Maratha. Marathanie w mig dostrzegli podobieństwo pomiędzy swym losem, a losem świeżo zwolnionych i wykorzystując rosnące rozgoryczenie obywateli, utworzyli frakcję Żółtych w celu odzyskania części władzy. Aktualnie przywódcy Żółtych domagają się miejsc w Najwyższej Izbie, ażeby mogli „reprezentować interesy pozbawionych praw obywatelskich i niezrzeszonych”. Niektórzy członkowie frakcji zaczęli ponoć nawet uzbrajać swych wyborców, co wywołało plotki o buncie i rewolucji.

SZLAK PIELGRZYMEK

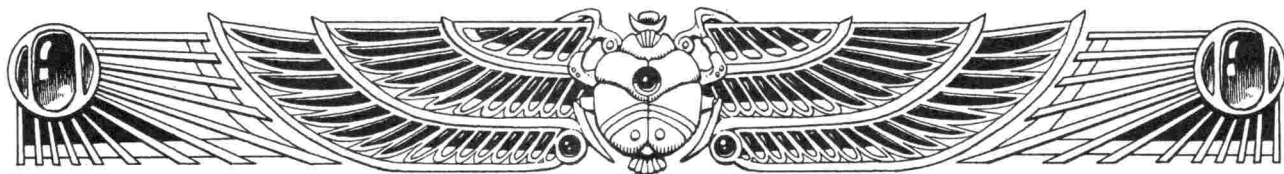
Od tysiącleci t'skrangi z całej Barsawii przybywają na środkowy odcinek odbyć Pielgrzymkę szlakiem od Ayodhya do Urwistego Miasta Domu Syrtis. Marsz trwa piętnaście dni. Pradawna ścieżka biegnie wzdłuż Wężowej Rzeki i wiedzie przez kilka otaczanych wielką czcią, najświętszych miejsc t'skrangów. Mówi się, że w noc pełni księżyca gładkie, białe kamienie drogi świecą delikatnym światłem.

T'skrangi powiadają, iż ci, którzy idą po tych kamieniach, kroczą ścieżką czystości i jedności duchowej z Pasjami, a obserwacje magów odwiedzających szlak zdają się potwierdzać to zdanie. Droga mija kilka miejsc spaczonych lub splugawionych przez Horrory, ale nawet tam jest to bezpieczny teren, na którym czarodzieje mogą bez zwykłego ryzyka używać surowej magii.

Pielgrzymka zaczyna się u wzgórza Ayodhya, położonego nad równiną na południowy zachód od Jeziora Ban, a wznoszącego się na ponad sto pięćdziesiąt metrów i górującego nad okolicznym krajobrazem. Według legendy t'skrangów kiedy Starzec od Sieci poczuł, że przyszedł czas umierać, polecił swoim dzieciom zanieść się na krzesło do Ayodhya i zbudować tam na szczycie stos pogrzebowy. (*Ayodhya* znaczy







dosłownie „krzesło ducha“). Gdy zrobiły, co kazał i odwróciły się do niego po wskazówki, okazało się, że już zmarł. Umieściły więc jego zwłoki na krześle w środku stosu i podpaliły chrust. Choć ciało starca spaliło się na popiół, drewniany mebel oparł się sile ognia. Dzieci zanosły więc krzesło z powrotem na Wyspę Trzcini i postawiły przy stole w jadalni *niall*. W niektóre dni w roku duch starca pojawia się na nim podczas wieczerzy, głosząc mądrość i opowiadając o swych licznych przygodach. Do dzisiejszego dnia wiele *niall* odstawia na bok krzesło dla duchów przodków na wypadek, gdyby zechciały przyjść z wizytą.

Co ciekawe, obsydianie także czczą Ayodhya. Ich pielgrzymi wspinają się często krętą ścieżką do żywogłazu na szczycie wzgórza. Jest on siedzibą bractwa, do którego należy m.in. kupiec Omasu (patrz str. 30, **Barsawia – Księga Mistrza Gry**). Czemu obsydianie czczą to wzgórze? – nie wiadomo.

Szlak Pielgrzymek t'skrangów zaczyna się przy małej kapliczce ducha ziemi, Shivos, u podstawy żywogłazu. Ścieżka wije się potem w dół stromych zboczy na skraj rzeki, po czym biegnie wzdłuż niej do kapliczki Starca od Sieci na południowym brzegu Jeziora Ban. Tam pielgrzymi mogą wsiąść na mały, wiosłowy prom, który zabierze ich do Pływającego Miasta Domu V'strimon. Na wyspie spędzają zwykle cały dzień na zwiedzaniu tamtejszych wież, po czym kolejnym promem udają się do ujścia Wiji na północno zachodnim brzegu jeziora. Tam na piaszczystej, białej plaży leży olbrzymia, płaska, czarna skała ze skamieniałym odciskiem, przypominającym ślad bardzo przerośniętej stopy t'skranga. Według legendy odcisk pozostawiła Shivoam, duch-smok Wężowej Rzeki, kiedy po raz pierwszy przybyła do małżeńskiego łóża swego męża.

Od Śladu Shivoam ścieżka biegnie na północ brzegiem jeziora, a potem ściśle wzdłuż rzeki. Na tym odcinku pielgrzymi mijają często podróżnych z krasnoludzkiego szlaku karawan, prowadzącego równolegle do ich trasy. W kilku miejscach obie drogi dzieli tylko kilka metrów. Nigdy się one jednak nie przecinają, gdyż kiedy krasnoludy budowały swój trakt, bardzo się starały nie przekraczać świętej ścieżki t'skrangów (nawet jeśli wymagało to sporej inwencji inżynierskiej).

Piątego dnia podróży ścieżka wkracza do miejsca zwanego Gajem Pamięci. Ci, którzy przezeń przechodzą, doznają wizji z przeszłości. Adepci odkryli, że przy przenoszeniu przez las magicznego przedmiotu, można czasem poznać jeden z jego tajników. Kilka lat temu Czarodziej imieniem Talmagore próbował zrobić na tym mało znanym fakcie świetny interes. Rozstawił

przed Gajem Pamięci kram i obiecywał klientom, że może zgłębić nawet największą tajemnicę magicznego przedmiotu, jeśli zanieśie go do lasu. Przez pierwsze dwa lata odnosił spore sukcesy i zarobił dość pieniędzy, by na miejscu walącego się straganu wybudować piękny dom. Pewnego dnia jednak wszedł do gaju i nigdy już nie powrócił. Domem Talmagore'a opiekuje się teraz jego wierny sługa, Grimaud. Oferuje on łóżko i strawę wszystkim pielgrzymom, ale za nic w świecie nie chce wejść do lasu.

Kilka dni drogi na północ za Gajem Pamięci leży rzeczna wioska Kralipur. Słynie ona ze Świętego Płomienia, czujnie strzeżonego od wieków przez niezależny *niall* Unnao i jego *lahala*. Mówi się, że ten wiecznie gorejący płomień jest łuską z pancerza Smoka Słońca, T'schlome. Znalazłszy się w wiosce, pielgrzymi piszą na czynowym papierze modlitwy i wrzucają je do ognia. Ich popioły mają ponoć moc amuletów dość potężnych, by odstraszać ożywieńców i pomniejsze Horrory.

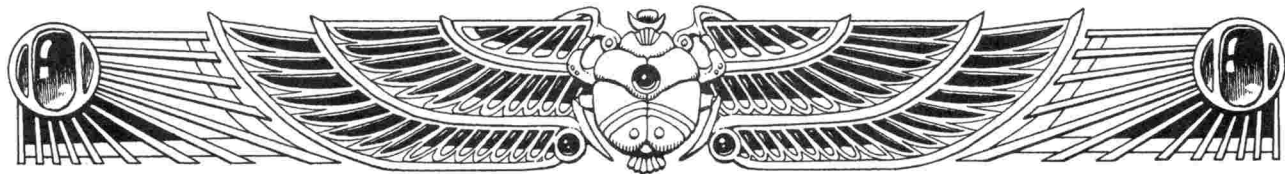
Gdy ścieżka wejdzie w Góry Throalskie, przechodzi przez jaskinię, w której starożytny artysta wyrzeźbił wizerunki Założycieli, legendarnych, wielkich smoków, stwórców nieba i ziemi. Naturalnej wielkości podobizny Shivoam, T'schlome, Shivosy i Syrtisa tworzą reliefy na ścianach pieczary. Legenda mówi, że oczy płaskorzeźb były niegdyś opalami wielkości talerzy, ale dawno temu ukradli je złodzieje. Powiada też, iż kiedy przed Założycielami przejdzie godny pielgrzym, duchy pierwszych smoków obdarzą go wyjątkową siłą. Jednak od czasu otwarcia kaerów żaden pątnik nie przyznał się do otrzymania takiego daru.

Daleko w górach ścieżka dociera do Stawu Flornuusa. Woda z tutejszego źródła zbiera się w głębokiej niecce, a szkarłatny piasek z dna nadaje jej wygląd świeżo rozlanej krwi. Pielgrzymi nurkują w stawie, by chwycić jego garść, ponieważ woreczek tego piasku umieszczony pod poduszką chroni ponoć przed wszelkimi koszmarami.

Dalej na północ ścieżka wchodzi do Kanionu Tysiąca Głosów. Ten wąski jar działa jak naturalny wzmacniacz i komnata pogłosowa. Pojedynczy okrzyk będzie się tu odbijał od stromych, kamiennych ścian, dopóki nie stanie się niemal tysiąc razy głośniejszy. Od czasu do czasu pielgrzym, który wykrzyczy pytanie, może pośród echa własnego głosu usłyszeć drugi, udzielający odpowiedzi.

Gdy ścieżka zbliża się do Wąwozu Lalai, przekracza rzekę Alidar naturalnym, kamiennym mostem. Po tej łączącej łukiem oba brzegi na wysokości kilkudziesięciu metrów formacji skalnej może przechodzić tylko





jedna osoba na raz. Tradycja głosi, że podczas przeprawy pielgrzymowi ukazuje się wizja jego największych lęków, które będzie musiał pokonać, żeby dotrzeć na drugi brzeg.

Szlak Pielgrzymek kończy się u Wrót na Szczycie Urwistego Miasta. Z wejścia roztacza się zapierający dech w piersiach widok na wstęgę Wężowej na dole, Góry Kaukawskie po drugiej stronie wąwozu i najwyższe wierzchołki Gór Throalskich z tyłu. We wrotach Dom Syrtis utrzymuje dużą świątynię ducha-smoka Wężowej Rzeki, Shivoam. Jej kapłan wita każdego pielgrzyma stawą i oferuje schronienie. Ponadto każdy, kto potrafi dowiedzieć, że odwiedził wszystkie święte miejsca na szlaku, otrzymuje srebrny medalion ze znakiem Smoka Księżyca.

Wszystkich pątników, którzy ukończyli pielgrzymkę, kapłan umawia na prywatne audyencje z *shivalahala* Syrtis. Szczęśliwców odprowadza się do specjalnej sali przyjąć głęboko w mieście. W wysokim stropie komnaty widnieją liczne otwory, z których do fontann w podłodze leją się kaskady wody z Wężowej. Pośród tej sieci wodospadów na podróżnego czeka *shivalahala*. Wymawia jego imię i błogosławi podróż. Pielgrzym może wtedy zadać Jasnowidzącej jedno pytanie, na które musi ona odrzec, jeśli tylko potrafi „dojrzeć” prawdziwą odpowiedź. Jak dotąd bardzo niewiele pytań pozostało bez odpowiedzi i żadna nie była fałszywa – choć często zdarzały się szalenie niejasne.

Zwyczaj udzielania przez *shivalahala* odpowiedzi stał się inspiracją dla popularnej trubadurskiej opowieści o Loloishu z Framling. Według niej Loloish był t'skrangiem z gminu, który zakochał się szaleńczo w *shivalahala* Syrtis. Próbuąc stać się godnym jej miłości, awansował w szeregach *aropagoi*, aż został kapitanem parostatku. Poświęcił swe życie i załogę służbie władczyni aż w końcu o nim usłyszała. Odkrywał przed nią serce wielokrotnie, lecz ona nie wyjawiała swoich uczuć. Aż w końcu po długiej samoobserwacji przebrał się za pątnika i wyruszył Szlakiem Pielgrzymek. Gdy ukończył podróż, zadał władczyni pytanie:

– Shivalahalo Księżyca, azaliż miłujesz mnie tak jak ja ciebie?

Zmuszona powiedzieć prawdę, *shivalahala* wyjawiała swą miłość do Loloisha i odtąd żyli już zawsze pewni swych uczuć.

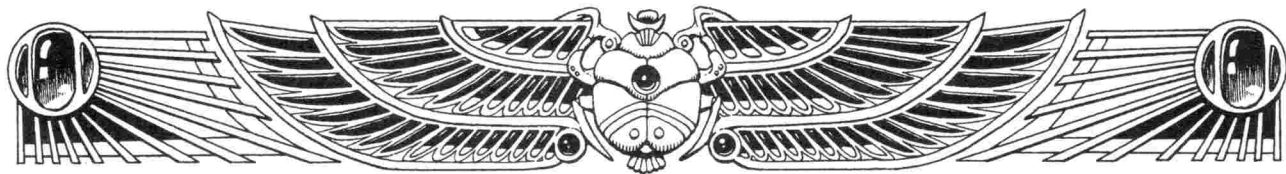
OSADY ŚRODKOWEGO ODCINKA

Na południe od Urwistego Miasta i na północ od Jeziora Ban Wężowa wpływa na podgórze Gór Throalskich. Odludne pastwiska tego rejonu są idealne dla hodowli owiec i kóz, a pola zielonej herbaty i najsłynniejsze winnice w Barsawii bujnie rosną w tutejszej żyznej ziemi. Naturalne bogactwo regionu przyciągnęło elfich, krasnoludzkich, ludzkich i t'skrandzkich osadników, którzy żyją w małych wioskach i tarasowych farmach na stromych brzegach Wężowej i okolicznych wzgórzach. Ci Dawcy Imion egzystują obok siebie we wzajemnej tolerancji, przestrzegając praw i obyczajów Throalu, choć nie ślubowali wierności żadnemu z większych mocarstw Barsawii.

Na tym odcinku Wężowej leży wioska Denlikyan, jedna z najbogatszych rzecznych osad w prowincji. Bohater Shen Denlikyan, główny inżynier i doradca syrtiskich *niall* z okresu wojny z elfami, zajmuje ważne miejsce w legendach t'skrangów, a jego potomkowie bardzo się szyczą swym dziedzictwem. Stocznie Denlikyan należą do najwspanialszych w Barsawii i to właśnie ich konstruktorzy stworzyli projekt słynnego parostatku *shimoram*. Są jednymi z nielicznych, które potrafią zbudować silnik ogniowy – a co za tym idzie cały parostatek. Krąży pogłoska, że po prawie stu latach działalności Denlikyan leży na jednej z największych gór złota w Barsawii.

Przez ostatnich dziesięć lat doświadczeni właściciele stocznii i jej rzekome bogactwo stali się celem licznych ataków, w tym dwóch henchyokańskich statków pirackich, jednego ishkarackiego łupieżcy udającego v'strimoński parostatek i czterech przygodnych band adeptów – z których jedna twierdziła, że wynajął ja





król Varulus III. Jak dotąd jednak wioska udanie odpierała wszystkie próby grabieży jej sekretów i złota.

Tuż na południe od ujścia Onmanu i Wężowej leży miasteczko Tansiarda, siedziba konsorcjum krasnoludzkich inżynierów i magów zaangażowanych w jedno z najambitniejszych przedsięwzięć w historii Barsawii – budowę mostu na Wężowej Rzece. Przez Tansiardę biegnie Stary Therański Trakt do Parlainth, a na drugim brzegu uczęszczany krasnoludzi szlak karawan. Na dodatek miasteczko leży blisko kompleksu wież opuszczonej wioski t'skrangów, które krasnoludy chcą wykorzystać jako przesyła swego mostu. Choć plan wydaje się technicznie wykonalny, wywołał oburzenie *niall* Wavram Domu Syrtis, żyjącego w okolicy. Konflikt pomiędzy krasnoludami z Tansiardy a t'skrangami z pobliskich wiosek zaczyna narastać.

W miarę jak rzeka płynie na północny zachód od Wąwozu Lalai, osady stają się coraz rzadsze i lepiej ufortyfikowane. Choć wiele z nich posiada doki, większość leży setki metrów od brzegów Wężowej. Na tych terenach pionierskie wioski ustępują miejsca komunom, których mieszkańcy za dnia uprawiają wspólne pola, a na noc chronią się w ukrytych za grubymi murami domach. Gros tych osadników to uchodźcy z kaperów na Podgórzu Kaukawskim, chcący się uwolnić od grasujących tam łupieżców. Tutaj żyją głównie z handlu z przepływającymi parostatkami. Na południowych brzegach Wężowej leżą też krasnoludzkie osady górnicze pełne poszukiwaczy cennych minerałów, wymywanych przez wodę z pobliskich gór.

W tej części środkowego odcinka niebezpieczeństwo może nadejść z każdej strony – wzgórz, lasów, rzeki, a nawet sąsiednich miasteczek. Łupieżcy z niedalekiego Throalu i Gór Kaukawskich zaliczani do najdzikszych i najbardziej zawziętych w Barsawii budzą szczególny strach. Te prymitywne bandy ludzi, krasnoludów i orków używają broni z kamienia i kości, ale okrucieństwo ich ataków z nawiązką kompensuje ten niewyszukany arsenał. Łupieżcza zgraja z gór zabija zazwyczaj wszystkich zdrowych obrońców, po czym zabiera żywność wioski i resztę mieszkańców, a następnie pali ich chaty. Większość osadników wierzy, że łupieżcy używają nieszczęsnych jeńców jako niewolników, choć niektórzy twierdzą, iż bandyci czczą Horrory i składają im więźniów w ofierze.

Po tym jak parostatek ludzkich łupieżców zaatakował w ostatnich miesiącach kilka wiosek, osadnicy zaczęli baczniej obserwować rzekę. Nikt jednak nie zdołał rozpoznać go z nazwy, a żadna wspólnota załóg

na środkowym odcinku nie zgłosiła zaginięcia okrętu. Okoliczne krasnoludy wyraziły zdziwienie brakiem reakcji syrtiskich t'skrangów, ale one najwyraźniej myślały, iż są jedynymi Dawcami Imion zdolnymi utrzymać silnik ogniowy w ruchu przez ponad kilka miesięcy. Zapewniają więc, że łupieżcom wkrótce wyczerpią się zapasy ognia lub wpłyną na mieliznę i będą musieli porzucić statek.

Biorąc pod uwagę realia życia na środkowym odcinku, nie powinno dziwić, iż mieszkańcy regionu uznają wszystkich obcych za potencjalne zagrożenie.

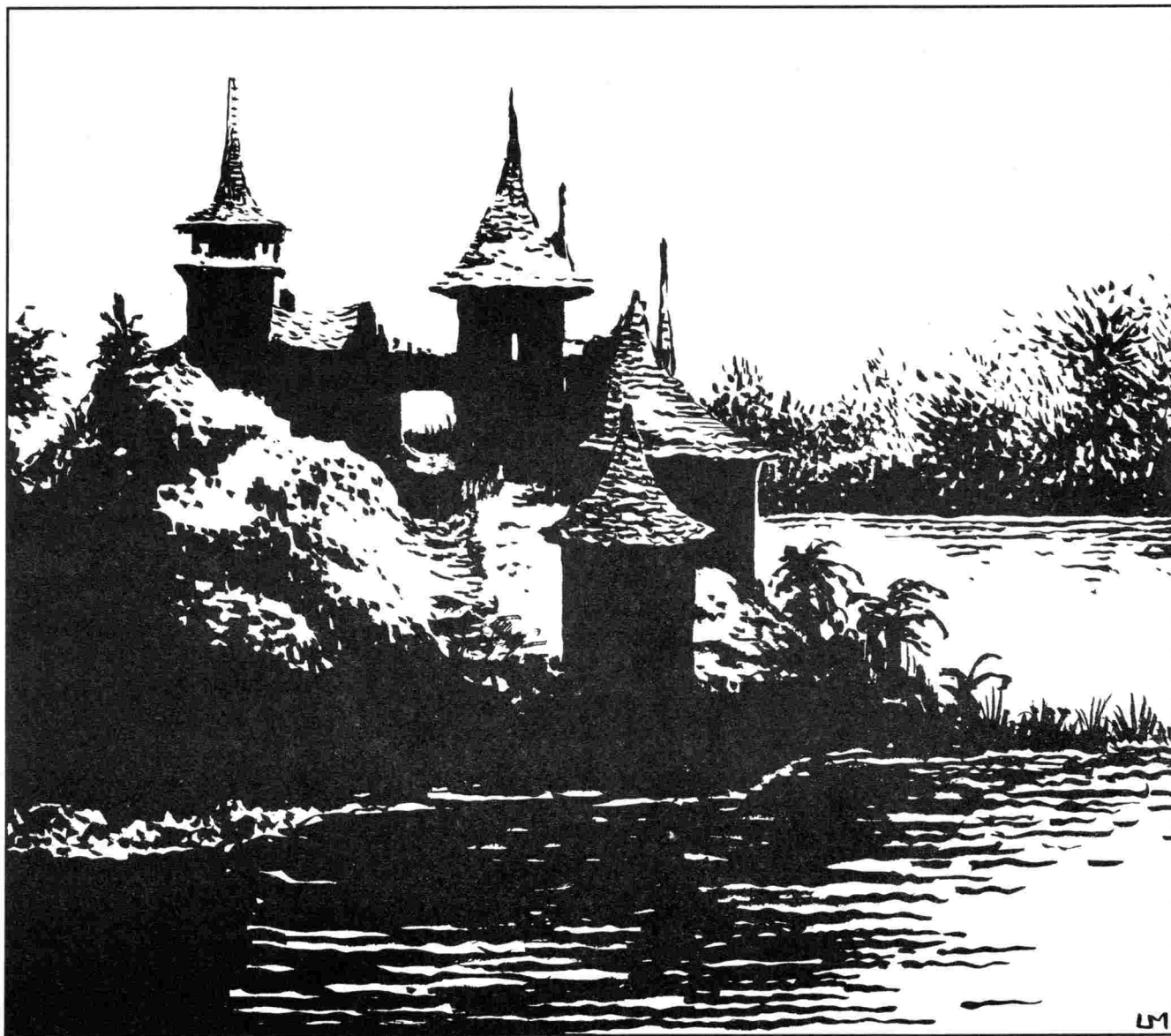
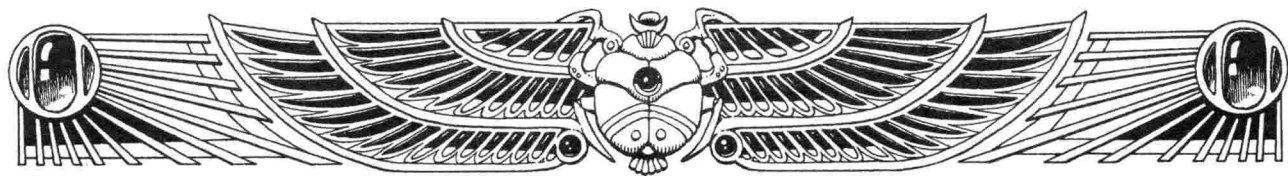
ŚPIEWAJĄCA ĆMA

Od zarania dziejów Dawców Imion Śpiewająca Ćma oraz jej dopływ Mniejsza Śpiewająca Ćma łączy elfią cywilizację z Krwawej Puszczy z dorzeczem Wężowej. W dawnych czasach elfie statki handlowe kursowały tymi rzekami a nawet zapuszczały się na Aras. Kiedy siła t'skrangów na Wężowej wzrosła, nieuchronny konflikt między nimi a elfami, przerodził się w otwartą wojnę znaną z legend t'skrangów jako wojna z elfami (patrz str. 62, **Dom Syrtis**). Gdy potęga elfów osłabła, ich flota z wolna skurczyła się. Jednak elfie statki były częstym widokiem na rzekach Barsawii do czasu, aż królowa Alachia postanowiła odizolować swe królestwo od reszty prowincji. Wtedy to rozkazała poddanym wszystkie statki zniszczyć. Teraz *Mallornica* Masae Seoracha (str. 60, **Wija**) oraz zrujnowana stocznia na południowym krańcu Krwawej Puszczy to jedyne co zachowało się z dumnej niegdyś elfiej floty.

Ruiny wzdłuż Śpiewającej Ćmy to jedyna pozostałość po starożytnej szklutni, jaka nie miała niegdyś w Barsawii równych. Na rozkaz królowej elfy opuściły ją niszcząc wszystkie zainstalowane tam magiczne urządzenia. Badacze, którzy byli w ruinach mówią, iż wyczuwa się tam dziwną atmosferę smutku, jakby razem z dokami i wyposażeniem zniszczono coś dla elfów bardzo ważnego.

Na odcinku między Krwawą Puszczą a ujściem, Śpiewająca Ćma płynie przez górzyste stopy i suche wyżyny. Jej nurt jest tu szybki, jednak rzeka pozostaje żeglowna. Jej brzegi są wyludnione i nie zamieszkałe, a na odcinku nie ma nic interesującego poza starodawnym obeliskiem, sterczącym ze środka koryta nieco ponad sto kilometrów na północ od jej ujścia. Monument ma niemal dwadzieścia pięć metrów wysokości i od południa pokrywają go rzeźbione piktoqramy t'skrangów, a od północy i z boków inskrypcje





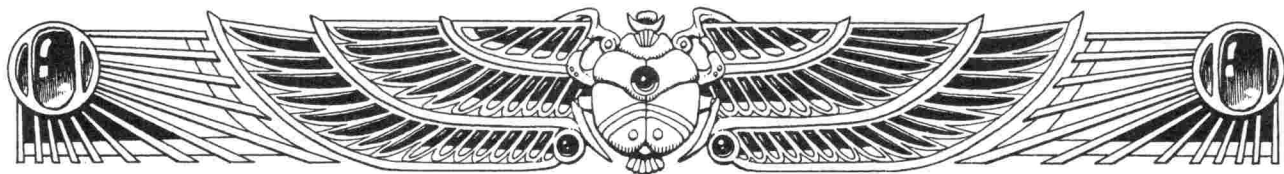
w archaicznym sperethiel. Uczni, którzy tłumaczyli elfi tekst, mówią iż opisuje on traktat pokojowy między królową Smoczej Puszczy a *shivalahala* Syrtis, a obelisk jest słupem wyznaczającym granicę, jakiej nie wolno przekraczać żadnemu parostatkowi t'skrangów. Wielu przybyłych na to miejsce t'skrangów wierzy iż monument to historyczny dowód na to, że legendarna wojna z elfami odbyła się naprawdę.

KAER EIDOLON

W ujściu Śpiewającej Ćmy i Wężowej leży kaer Eidolon, miejsce o wielkim historycznym i strategicznym znaczeniu dla północnej Barsawii. Pierwotnie

kaer zajmowała mała grupa elfich emigrantów, która uciekła ze Smoczej Puszczy na krótko przed odprawieniem przez królową Alachię Rytuału Cierni. Elfi Dwór nie prowadził zapisków o tych tajemniczych osobnikach, ale ich historia jest doprawdy niezwykła. Sądząc z dowodów archeologicznych grupa wędrowała przez prawie cztery dni, niosąc ze sobą cały potrzebny do wzniesienia kaeru sprzęt. Niestety, kiedy udało jej się ukończyć dwie trzecie budowy, została wybita przez Horrory. Pierwsi badacze terenów Krwawej Puszczy dość trafnie nazwali siedzibę uchodźców *eidolon*, elfickim słowem oznaczającym widmo.





Prawie sto lat później kaer Eidolon stał się pierwszą elfią bazą wojskową zbudowaną wtedy poza Krwawą Puszczą. Niektórzy obserwatorzy nawet twierdzą, że stanowiący owoc elfio-syrtiskiego przymierza fort może zwiastować koniec długiej, samorutnej izolacji Dworu Elfów.

Początki fortocy sięgają około dziesięciu lat wstecz, kiedy to na Elfi Dwór przybyli emisariusze Domu Syrtis z propozycją współpracy od ich Najwyższej Izby. W swej ofercie przywódcy Syrtisów proponowali, aby elfy i t'skrangi z Domu Smoczego Księżyca zapomniały o dawnych animozjach i połączyły siły w obronnym pakcie dla powstrzymania ekspansji Domu Ishkarat. W owym czasie Ishkaraci świeżo co zajęli siedzibę syrtiskiego *niall* na Jeziorze Vors i zaczęli sobie podporządkowywać rzeczne wioski na wschód od jeziora, wywołując tym wielki niepokój Najwyższej Izby *aropagoi*. Część syrtiskich przywódców doszła do wniosku, że Ishkaraci zamierzają przejąć kontrolę nad ujściem Śpiewającej Ćma i Wężowej i mądrze oceniła, iż taka perspektywa winna wielce zmartwić elfy z Krwawej Puszczy.

Królowa elfów pełna obaw, że Śpiewająca Ćma mogłaby stać się doskonałą odskocznią dla ishkarackiej inwazji na Krwawą Puszczę, szybko wysłała odpowiedź, wyrażającą jej zainteresowanie propozycją. W ciągu kilku tygodni elfi i syrtiscy inżynierowie wojskowi poczęli kłaść na murach opuszczonego kaeru fundamenty pod nową fortecę.

Niespotykane fortyfikacje kaeru Eidolon stanowią swoiste połączenie architektury elfów i t'skrangów. Kamienne i ziemne wały obronne fortu wzmocniono drewnem i pnączami, a twierdzę wyposażono w takie cuda inżynierii jak system wciąganych mol, które można schować na wypadek desantu oraz specjalne działa ogniste, zdolne razić wroga nawet z odległości siedmiuset metrów.

O wyjątkowej naturze wspólnego elfio-t'skrandzkiego przedsięwzięcia świadczą też wojska stacjonujące w fortocy, niecodzienna mieszanka żołnierzy Syrtisów i elfów. Elfie oddziały kaeru składają się głównie z osobników spoza Krwawej Puszczy, przybyłych na Elfi Dwór, by na własne oczy zobaczyć plugastwo Rytuału Cierni i wyrobić sobie własne zdanie o Elfiej Schizmie. Jednak z obawy, by wpływ przybyszów nie zniszczył istniejącego w Krwawej Puszczы status quo, królowa Alachia postanowiła wysłać ich do twierdzy.

Wspólne przedsięwzięcie dowiodło swej opłacalności w 1502 TH, kiedy to syrtiska flota wspierana z im-

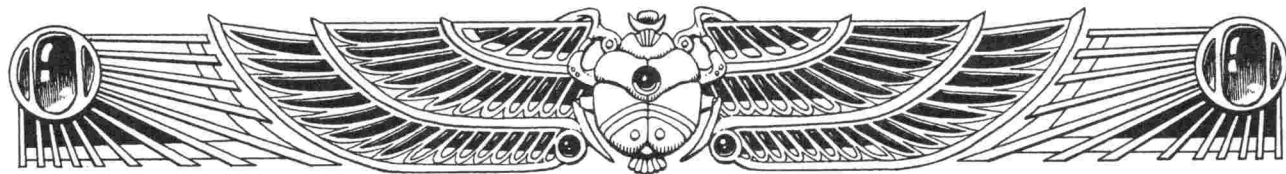
ponujących fortyfikacji kaeru oraz rzeczne patrole zdecydowanie pokonała iskarackie siły w bitwie pod Sejanus. Od tego czasu okręty wojenne Domu Koła ograniczyły swą działalność do Jeziora Vors i Wężowej na zachód od niego.

Wspólny projekt przyniósł też elfom i t'skrangom korzyści, których nikt nie przewidywał. Obie rasy silnie się ze sobą związały. Wielka w tym zasługa elfów spoza Krwawej Puszczy, które zrobiły wiele, by przełamać brak zaufania i wrogość, dzielące od wieków dawnych nieprzyjaciół. Budowa fortu stworzyła też syrtiskiemu wojsku doskonałe miejsce do treningu nowych oficerów, których tak desperacko potrzebuje armia *aropagoi*.

Jednak w ostatnich latach róża, która kwitła w kaerze Eidolon zaczęła także pokazywać swoje kolce. Gorąca rywalizacja między syrtiskimi *niall* prowadzi czasem do poważnych incydentów. W ćwiczebnych bitwach morskich ich parostatków dochodzi niekiedy do ofiar, a stałe współzawodnictwo między oficerami konkurujących *niall* przyczynia się do obniżenia gotowości bojowej wojsk t'skrangów. Co zrozumiałe kilku oficerów królowej Alachii rozczarowało się syrtiskim dowodzeniem fortocą i teraz zabiega, aby na część roku kaer trafiał pod komendę elfów. Dodatkowo wielu elfich żołnierzy postanowiło nie przedłużać swej służby. W rezultacie wymiana elfiego garnizonu trwa niemal stale, co znacznie obniża jego wartość bojową. W końcu wszystkie powyższe problemy pogłębia brak ishkarackich ataków w ostatnich latach, a czasy, które uczyniły z Domu Koła wspólnego wroga Syrtisów i elfów stają się coraz odleglejsze.

Kaer Eidolon stał się również centrum czarnego rynku dóbr przemycanych między Krwawą Puszczą a Domem Syrtis. Choć stare edykty królowej Alachii wyraźnie zabraniają elfom wszystkich zbytecznych kontaktów z obcymi, t'skrangi zawsze łączyły słowo „zakazany” z „korzystny”. Wymieszanie wojsk obu ras, połączona z dużą rotacją w elfim pułku stało się nieodpartą pokusą dla czarnorynkowców. T'skrangi znalazły nawet świetną przykrywkę dla swych tajnych operacji – starą tradycję *tesseta*, wymiany podarunków z odchodzącymi towarzyszami broni. Żeby jak najwięcej zarobić na „transakcji”, żołnierze t'skrangów zaczynają planować *tesseta* na wiele miesięcy przed tym, zanim ich elfi koledzy opuszczą fort. Ta „wymiana” stała się tak lukratywna, iż wielu oficerów angażuje się w nią osobiście albo bierze od załogi łapówki za milczenie.





ŚLYNNI KAPITANOWIE I STATKI ZE ŚRODKOWEGO ODCINKA

Ze środkowego odcinka pochodzi kilka statków i kapitanów zasługujących na szczególną uwagę. Należą do nich *Breeton II* Aemiliusa Vellunium; syrtiski *Pancer-nik* oraz *Mistral* pod dowództwem Belita Shustala Syrtisa. Objasnień cech statków używanych w ich opisach szukaj w podrozdziale **Cechy statków**, str. 90.

AEMIILIUS VELLUNIUM, KAPITAN BREETONA II

Z łuskami ze srebra i sercem ze złota Aemilius z niezależnej wioski Vellunium ma na całej Wężowej reputację przyjaciela potrzebujących i zmyślnego niesprawiedliwości. Jako syn słynnej kapitan Patrochian kontynuuje tradycje matki, przyjmując misję w imieniu tych, których opuściły los i fortuna. Jest adeptem Fehmistrzem i Marynarzem, co czyni go niebezpiecznym przeciwnikiem na lądzie i w wodzie. Dokądkolwiek nie popłynie, ludzie znają go z imienia i reputacji jako szlachetnego i uczciwego t'skranga. Jego załoga składa się z żeglarzy, którzy służyli razem z nim u jego matki.

Aemilius to symbol klasycznego t'skranga bohatera-poszukiwacza przygód – może przynosić ojczyźnie zyski z handlu, odpierać piracki atak, wycierać podłogę konstruktem Horrora i wycinać hołubca jednocześnie. Jest przystępną osobą, do której zwykle t'skrangi przychodzą z problemami, a to mile łechta jego dumę. Aemilius osiągnął 8 krąg jako Marynarz i 6 jako Fehmistrz.

Pierwszy *Breeton* zatonął podczas niezwyklego buntu załogi na krótko przed wybuchem wojny therańskiej. Kapitan Patrochian słynęła ze swego poparcia dla wolnego handlu, sprzeciwu wobec niewolnictwa i sympatii dla sprawy throalskiej. W owych czasach wioska Vellunium była wasalem potężnego pro-therańskiego *niall* Brabant, a jego przywódcy obsadzili *Breetona* pro-therańskimi agentami. W drodze na spotkanie z throalskimi emisariuszami doszło do buntu załogi. Zamiast pozwolić szpiegom użyć dział *Breetona* do zatopienia statku krasnoludzkich ambasadorów, Patrochian wybiła dziurę w kadłubie swego okrętu, posyłając go na dno.

Gdy powróciła do Vellunium, namówiła wioskę do ogłoszenia niepodległości spod jarzma *niall* Brabant i syrtiskiego *aropagoi*. Kiedy król Varulus III usłyszał historię *Breetona*, natychmiast wynagrodził osadzie jej stratę. Wieśniacy powrócili na miejsce zatonięcia okrętu, ale jedyną rzeczą, którą dało się uratować, był je-



go ogniowy silnik. Niemniej z pieniędzy króla Varulusa zbudowali *Breetona II*. Samej Patrochian nie dane było dowodzić nowym statkiem – zginęła z ręki brabanckiego zabójcy.

Breeton II jest standardowym t'skrandzkim statkiem handlowym o sile ognia 17/17, zmniejszającej jego ładowność do 216. Załoga składa się z czterdziestu doświadczonych marynarzy i dziesięciu adeptów różnych dyscyplin od 3 do 6 kręgu.

AEMIILIUS VELLUNIUM

ZR: 7	SF: 6	ŻYW: 6
PER: 6	SW: 6	CHA: 7

BREETON II

Kadłub

Pancerz: 15
Taranowanie: 25
Ładowność: 216

Uszkodzenia

Poważne: 18
Wrak: 63
Zniszczony: 70

Szybkość: 7

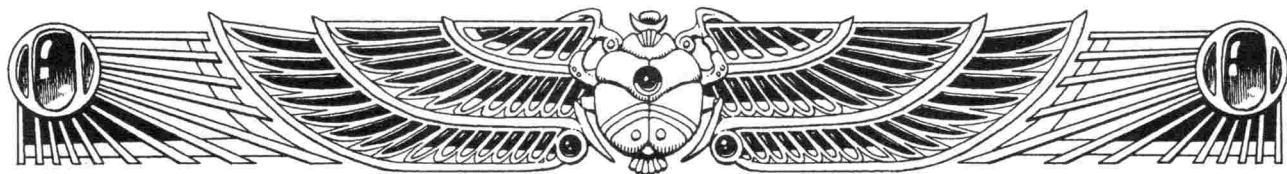
Manewrowość: 7

Siła ognia: 17/17

Załoga

Doświadczenie kapitana: 8 (14)
Liczebność załogi: 50
Umiejętności załogi: 3
Sprawność załogi: 16
Morale: 65





SYRTISKI PANCERNIK

Syrtiski *Pancernik* zawdzięcza swe powstanie księciu Kaliestonowi z Domu Syrtis, głosicielowi Upandala, który jako pierwszy zamarzył o budowie największego parostatku, jaki kiedykolwiek skonstruowano, dorównującego rozmiarami kili. Większość Dawców Imion od razu dostrzegło szaleństwo takiego przedsięwzięcia, lecz nie wyrażało zdziwienia, gdyż głosicielowi Upadala, jak się to mówi, „brakuje często kilku klepek”. Parę osób jednak wierzyło, że syrtiska Najwyższa Izba rozważy pomysł księcia i każe zbudować okręt. Najwyraźniej jacyś posłowie uznali, iż gigantyczny parostatek zdoła przywrócić słabnący prestiż Domu Syrtis u innych mocarstw Barsawii i namówili swych kolegów do sfinansowania jego budowy.

W późniejszych latach projekt zdawał się żyć własnym życiem. Kilku posłów próbowało kilkakrotnie wstrzymać prace, jednak większość zawsze ich prze głosowywała. Wielu wpływowych *aropagoinya* bogaciło się na kontraktach związanych z *Pancernikiem*. Sporo członków izby obawiało się również, iż wstrzymanie budowy byłoby ukrytym przyznaniem się do marnotrawstwa pieniędzy *aropagoi*. Prace więc kontynuowano.

W końcu po dwudziestu latach i kilkukrotnym przekroczeniu kosztów książę Kalieston zaprezentował gotowy okręt. Olbrzymi *Pancernik* okazał się bezsprzecznym sukcesem konstrukcyjnym. Sama wielkość długiej na sto osiemdziesiąt metrów, szerokiej na siedemdziesiąt pięć i mającej osiem pokładów jednostki przejmowała widzów grozą. A do tego trzy koła łopatkowe oraz cztery oddzielne silniki ogniowe. Kiedy podczas dziewiczego rejsu *Pancernik* rozwinął niespotykaną szybkość ponad trzydziestu pięciu mil na godzinę, eksperci okrzyknęli Kaliestona geniuszem. Książę był jednak zupełnie niezadowolony z osiągnięć okrętu. Przysięgłszy, że popłynie on nawet szybciej, zabrał się do przestrajania silników ogniowych. Następnego dnia w trakcie prac jedna z turbin eksplodowała i Kalieston zginął na miejscu.

Inżynierowie Syrtisów wymienili silnik, naprawili uszkodzenia, jednak nie umieli skopiować precyzyjnego nastrojenia kół łopatkowych Kaliestona. Niektórzy mówią, iż tylko głosiciel Upandala w ekstatycznym przypływie Pasji może temu podołać, jednak nawet innym głosicielom się to nie udało. W efekcie *Pancernik* nie pływa szybciej niż wojenna galera i jest nawet mniej zwrotny. Ponadto spala olbrzymie ilości esencji żywiołu ognia. Jego zużycie „paliwa” jest tak wielkie,

że Syrtisowie nie pływają nim dalej niż na kilka mil, co jest niczym w porównaniu z odległościami do kaeru Eidolon czy siedzib wroga Ishkarat. Dzięki imponującym działom ogniowym *Pancernik* pozostaje potężną baterią, ale najprawdopodobniej będzie musiał kotwiczyć przed Bramami Shivos, dopóki syrtyscy inżynierowie nie uporają się z jego silnikami.

PANCERNIK

Szybkość: 5

Manewrowość: 5

Siła ognia: 20/25

Kadłub

Pancerz: 20

Taranowanie: 30

Ładowność: 100

Uszkodzenia

Poważne: 22

Wrak: 85

Zniszczony: 92

Załoga

Doświadczenie kapitana: 4

Liczebność załogi: 400

Umiejętności załogi: 1

Sprawność załogi: 19

Morale: 75

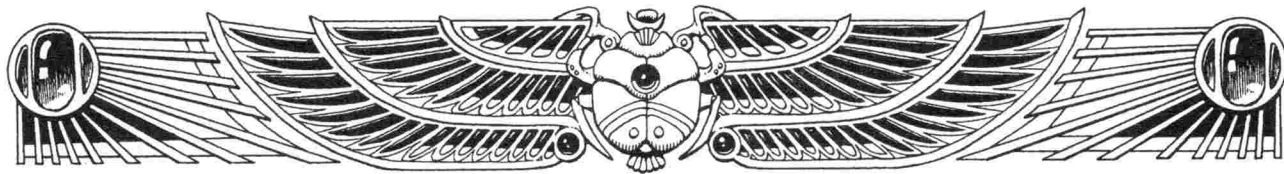
BELIT SHUSTAL SYRTIS, KAPITAŃ MISTRALA

Belit Shustal Syrtis to jeden z najstarszych wilków morskich Wężowej, weteranka wojny therańskiej – o czym świadczy jej pokryte licznymi bliznami ciało. Ta kontrowersyjna stronniczka frakcji Zielonych, pełniła funkcję admirała i przygotowywała się do objęcia dowództwa kaeru Eidolon, kiedy kontrolę nad Najwyższą Izba *aropagoi* Syrtis przejęli Niebiescy. Niebiescy zdjęli Belit ze stanowiska, skutecznie niwecząc jej plany zdobycia dalszej władzy.

Jednak swą ostatnią urzędową decyzją Belit przyznała sobie dowództwo nad jednym z nowych v'strimońskich *shimoram*, do którego osobiście dobrała załogę. W przelocie zdała urząd następcy, admirałowi T'kraidosowi i na pokładzie *Mistrala* wyruszyła robić to, co umie najlepiej – niszczyć okręty wroga.

Niedawno kiedy zawinęła do portu, T'kraidos zaskoczył ją, wymieniając połowę jej starannie dobranej załogi na szwadron elfów, rzekomo w celu „nawiązania lepszych stosunków pomiędzy rasami”. W ostatnich miesiącach bowiem jego ledwie skrywane próby przeszkodzenia rywalce w niszczeniu staków wroga i zdobywaniu dalszej chwały spełzły na niczym. Początkowo Belit sądziła, że stare animozje między syrtiskimi t'skrangami a elfami oraz bliskość kwater, w jakich żyje załoga *shimoram* doprowadzą do katastrofy. Jednak kiedy po raz pierwszy zobaczyła salwę strzał elfich łuczników, zrozumiała iż jej podwładni mogą stać się śmiertelnym zagrożeniem





dla każdego przeciwnika. Natychmiast rozpoczęła z nimi intensywny trening i po kilku tygodniach elfy i t'skrangi stanowiły jedność. Dalsze sukcesy bojowe dodatkowo scementowały załogę, która szybko zyskała reputację jednej z najlepszych na środkowym odcinku.

Mistral to v'strimoński *shimoram* (patrz **Statki z Wężowej Rzeki**, str. 102), a Belit poprawiła jego szybkość i pancerz. T'skrangi z załogi to świetni żołnierze, podobnie jak elfy z armii królowej. Druga wartość siły ognia *Mistrala* opisuje wyłącznie zdolność elfich łuczników do rażenia załóg okrętów wroga.

BELIT SHUSTAL SYRTIS

ZR: 6 SF: 6 ŻYW: 7
PER: 7 SW: 6 CHA: 7

MISTRAL

Szybkość: 8

Manewrowość: 8

Siła ognia: 17/17 (12/12)

Kadłub

Pancerz: 18

Taranowanie: 28

Ładowność: 80

Uszkodzenia

Poważne: 17

Wrak: 54

Zniszczony: 61

Załoga

Doświadczenie kapitana: 10 (16)

Liczebność załogi: 75

Umiejętności załogi: 3

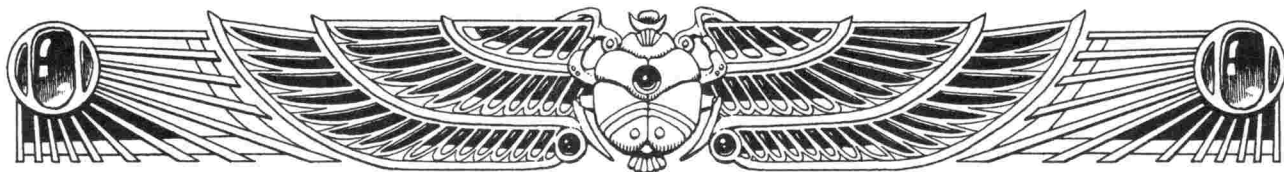
Sprawność załogi: 17

Morale: 59

Cechy szczególne

Przeciw załodze okrętu wroga
elfi łucznicy mają siłę ognia 12/12.





PÓŁNOCNY ODCINEK

Północny odcinek to jedna z najniebezpieczniejszych części Wężowej Rzeki. Na znacznej długości jedynymi śladami cywilizacji Dawców Imion są rzadkie osady. W miarę jak rzeka płynie na północ w stronę skraju prowincji, przepływa przez urwiste kaniony, po czym wpływa na tereny niezbadane.

Południową granicą północnego odcinka jest ujście Śpiewającej Ćmy i Wężowej. Na zachód od tego miejsca rzeka wpływa do Jeziora Vors, siedziby Domu Ishkarat. To *aropagoi* żyje z handlu podobnie jak wszystkie inne na Wężowej, ale sprzymierzyło się również z klanem Denairastów z miasta Iopos. W efekcie podczas pozorowanych rejsów kupieckich parostatki Ishkaratów często wożą szpiegów, informatorów i inne służby Denairastów. Dzięki temu wsparciu ioposcy agenci mogą poruszać się po Wężowej bez przeszkód, przez co przywódcy klanu są zawsze dobrze zorientowani w polityce wszystkich *aropagoi*. Wspomniany sojusz okazał się też korzystny dla Ishkaratów. Denairastańskie informacje wielce pomogły Domowi Ishkarat w jego podbojach i przejmowaniu kontroli nad pobliskimi rzeczными wioskami t'skrangów.

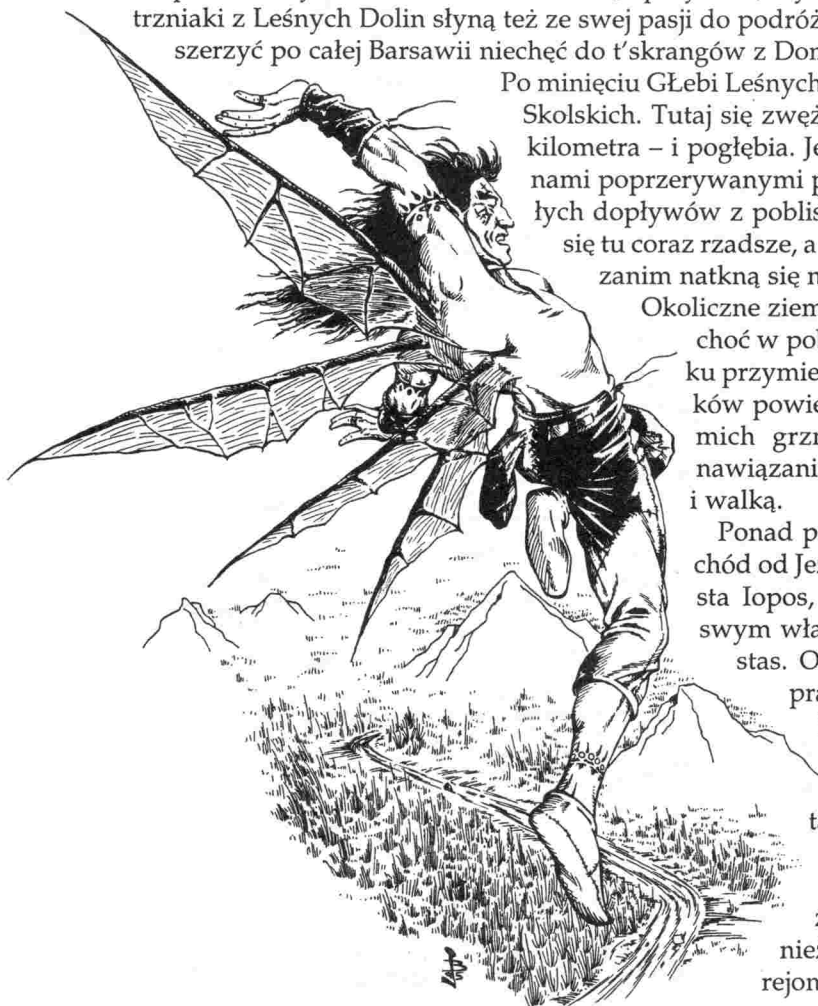
Trzysta kilometrów na zachód od Jeziora Vors Wąż mija od południa zielone wzgórza Głębi Leśnych Dolin. Na drzewach ma swe siedziby ponad trzydzieści klanów wietrzników, co czyni ten teren ich największym skupiskiem w Barsawii. Zażarta rywalizacja między klanami przeradza się czasem w otwartą wojnę, ale jak większość spraw, których wietrzniki się dotkną, spory te są szybko rozwiązywane i idą w niepamięć. Wietrzniki z Leśnych Dolin słyną też ze swej pasji do podróżowania, a ich dalekie wojaże pozwalają im szerzyć po całej Barsawii niechęć do t'skrangów z Domu Ishkarat.

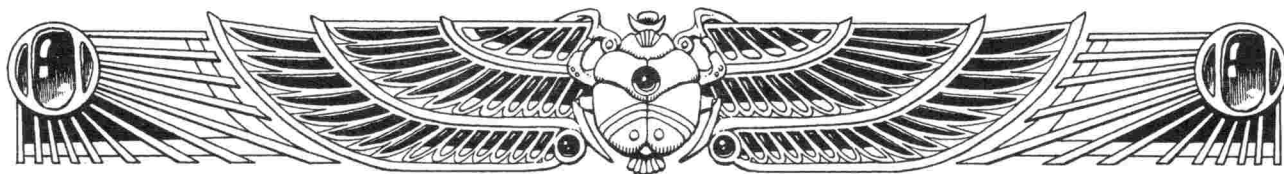
Po minięciu Głębi Leśnych Dolin rzeka płynie na północ w cieniu Gór Skolskich. Tutaj się zwęża – często do szerokości mniej niż półtora kilometra – i pogłębia. Jej brzegi stają się urwistymi skalnymi ścianami poprzerywanymi przez wodospady i tarasowe kaskady małych dopływów z pobliskich gór. Rzeczne wioski t'skrangów stają się tu coraz rzadsze, a parostatki często płyną dwa lub więcej dni, zanim natkną się na jakąkolwiek osadę.

Okoliczne ziemie są w znacznym stopniu nie zamieszkane, choć w pobliskich Górach Skolskich leżą siedziby kilku przymierz trolli. Trolle z tych terenów nie mają statków powietrznych, za to atakują z grzbietów olbrzymich grzmotorożców. Jak dotąd wszelkie próby nawiązania z nimi kontaktu kończyły się pogroźkami i walką.

Ponad półtora tysiąca kilometrów na północny-zachód od Jeziora Vors rzeka przepływa w pobliżu miasta Iopos, którego ludność jest fanatycznie oddana swym władcom – dynastycznemu klanowi Denairastas. Ostatnio tysiące mężczyzn i kobiet zaczęło prace nad olbrzymim kanałem, mającym połączyć Iopos z Wężową.

Kilkaset kilometrów na północ od Iopos rzeka przepływa przez Wielkie Katarakty, ogromną kaskadę wody, wysoką na ponad trzydzieści metrów i szeroką na około siedemset pięćdziesiąt. Za nimi Wężowa płynie dalej w góry i szybko staje się niezgłówny. Źródła rzeki leżą gdzieś w tym rejonie, ale jeszcze ich nie odkryto.





DOM ISHKARAT

Początki Domu Ishkarat, Domu Koła, są okryte tajemnicą. Większość uczonych sądzi, iż *aropagoi* założyły wioski z Wężowej z odległego północno-zachodniego krańca Barsawii, ale nawet dziś osady w tych stronach są tak rozrzucone, że jakkolwiek unie polityczną między nimi trudno byłoby utrzymać. Niektórzy naukowcy z Biblioteki Throalu przypuszczają jednak, iż początki domu wiążą się ze starożytną rzeźną wsią Elekso, której wspólnoty załogi nosiły sztylety z obsydianu, podobne do tych, jakich używają współcześni Ishkaraci. Jednakże dokładne położenie Elekso nie jest znane, a dowody na istnienie związków tej wsi z Ishkaratami pozostawiają wiele wątpliwości.

Pierwsza pisemna wzmianka o statkach Ishkaratów datuje się z wczesnego okresu popogromowego, kiedy to parostatki badających północny odcinek pionierów napotkały w pobliżu ujścia Skolu i Wężowej okręty wojenne *aropagoi*. Ishkarackie załogi ostrzelały wtedy odkrywców i nie chciały nawiązać z nimi żadnych kontaktów. Niecałe dwadzieścia lat później inna grupa badaczy natknęła się na statki Domu Koła na wschodnim krańcu Głębi Leśnych Dolin i spotkała się z podobnym przyjęciem.

W następnych latach ishkarackie statki zaczęły się zapuszczać na środkowy odcinek i handlować z tamtejszymi rzecznyymi wioskami. Pomimo tego załogi *aropagoi* nadal nie chciały zdradzić, gdzie leży ich główna osada i zakazywały wszelkim nie-ishkarackim okrętom pływania na wschód od Głębi Leśnych Dolin. Równocześnie Dom Koła stale rozszerzał swe wpływy, podbijając rzeczne wsie na zachód od Jeziora Vors.

Wkrótce ishkarackie statki zaczęły się pojawiać na samym jeziorze. Wbrew woli *niall* Maratha Domu Syrtis, który tradycyjnie kontrolował na nim wymianę towarową, Ishkaraci jeli otwarcie handlować z tutejszymi wioskami i odmówili płacenia *bakshevas* Marathanom. Liczba statków *aropagoi* na jeziorze – oraz ishkaracka wrogość do Marathan – stale rosły – i w ciągu kilku miesięcy Dom Koła zaczął przejmować kontrolę nad wsiami należącymi do *niall*. Równocześnie małe oddziały ioposkich agentów – głównie Powierników Zaufania, szpiegów i żołnierzy w służbie Denairastów – zaczęły infiltrować wioski wokół Jeziora Vors. Najwyraźniej sprzymierzeni z Domem Ishkarat iopanie starali się sabotować marathańskie szlaki dostawcze i i osłabiać throalskie wpływy w tych osadach.

Pomimo wielokrotnych próśb o pomoc ze strony *niall* Maratha, Najwyższa Izba Domu Syrtis nie zrobiła nic

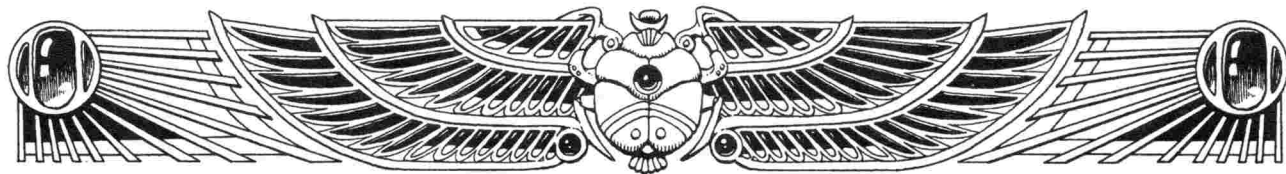
w celu powstrzymania rosnącej potęgi Domu Koła, nawet wtedy, kiedy Ishkaraci zaczęli anektować marathańskie wioski na wschód od Jeziora Vors. Zapewne syrtyscy przywódcy mieli nadzieję przekonać Ishkaratów do swych praw w trakcie negocjacji handlowych po zakończeniu wojny therańskiej, jakie odbyły się w Throalu pod patronatem króla Varulusa III. Te nadzieje jednak szybko prysły, kiedy ishkaracka delegacja – złożona z dwóch *aropagoi* i dwóch Powierników Zaufania – zajęła tak sprzeczne stanowiska i prowadziła tak oburzające intrygi, iż sam władca polecił wykluczyć ją z rozmów. Z perspektywy czasu wydaje się, że Dom Koła po prostu nie chciał podpisać „Traktatu o wolnym handlu” ani żadnej innej umowy, która ograniczyłaby mu możliwość anektowania rzecznych wiosek i poboru *bakshevas* od wszystkich mijanych parostatków. (T’skrangi z Domu Ishkarat do dziś ignorują postanowienia traktatu. Ishkaraccy kapitanowie upierają się, że ich prawo do nieskrępowanej wymiany pozwala im swobodnie handlować ze wszystkimi osadami w dorzeczu Wężowej i pobierać *bakshevas* gdziekolwiek, kiedykolwiek i od kogokolwiek zapragną).

Pomimo odrzucenia przez Ishkaratów „Traktatu o wolnym handlu”, marathańscy przywódcy sądzili, iż będą oni negocjować pokojową umowę handlową w 1488 TH, kiedy to zgodzili się uczestniczyć w rozmowach mających rozstrzygnąć o przyszłości handlu na Jeziorze Vors. Organizacji szczytu na swej leżącej na środku jeziora wyspie-fortecy podjął się *niall* Maratha. Czując się bezpiecznie we własnej twierdzy Marathanie byli niemile zaskoczeni, kiedy „gwardia honorowa” ishkarackiej delegacji – w rzeczywistości cała załoga Fechtmistrzów – wzięła przywódców *niall* jako zakładników i obroniła warownie przed przeważającymi marathańskimi siłami do czasu przybycia swej floty. Po rozegranej bitwie tylko dwa parostatki Marathan zdołały zbiec.

Jak na ironię zajęcie forticy *niall* Maratha oznaczało koniec podbojów Domu Ishkarat. Choć opanowanie twierdzy uznawane jest za jedno z najwybitniejszych osiągnięć wojskowych po Pogromie, spowodowało ono Elfi Dwór i Najwyższą Izbę Domu Syrtis do działania. Do niedawna obie potęgi sądziły, iż Dom Ishkarat to tylko pomniejsza siła, nie stanowiąca zagrożenia dla Krwawej Puszczy ani osad środkowego odcinka. Jednak po zajęciu wyspy-fortecy zwróciły na nią uwagę i natychmiast podjęły kroki w celu powstrzymania jej dalszego rozwoju.

Na szczęście dla elfów i Syrtisów ishkaraccy przywódcy zmarnowali szansę do ekspansji, nie zdoławszy





wzmocnić kontroli nad wioskami na wschód od Jeziora Vors. Zamiast tego przez kilka miesięcy napawali się zdobytym prestiżem, umacniali władzę nad wsiami na zachód od jeziora i urządzali się na wyspie-fortecy, przemianowanej na cytadelę Domu Ishkarat. Dało to elfom i Syrtisom wystarczająco dużo czasu na zbudowanie fortu w kaerze Eidolon i zebranie małej floty zdolnej przeciwstawić się agresorowi. Kiedy w 1502 TH t'skrangi Ishkarat dotarły w końcu do ujścia Śpiewającej Cmy i Wężowej, połączone siły syrtisko-elfie sprawiły im tegie lanie w bitwie pod Sejanus (Więcej informacji o tej bitwie znajdziesz na str. 67 w części **Historia Domu Syrtis w kronikach**).

Kłeska praktycznie zamknęła Ishkaratom dostęp do Śpiewającej Cmy, a tym samym łatwą drogę do Krwawej Puszczy. Najwyraźniej powstrzymała też ich ekspansyjne aspiracje na wschód od ujścia, gdyż od czasu bitwy nie widziano tam żadnego okrętu wojennego *aropagoi* Koła.

Porażka nie wpłynęła jednak na pozycję Domu Ishkarat na zachód od Śpiewającej Cmy. *Aropagoi* obwarowało się mocno na Jeziorze Vors, odnawiając fortyfikacje cytadeli, obsadzając je licznymi wojskami i – według plotek – urządzając w twierdzy siedzibę *shivalahala*. Dom Ishkarat zbudował też nowe miasteczko na północnych urwiskach naprzeciw wyspy. Zamieszkało w nim ponad tysiąc imigrantów z wiosek z górnej części rzeki, a Ishkaraci nazwali je Axalekso czyli Nowym Elekso.

Pomimo że Dom Koła kontroluje liczne wsie pomiędzy kaerem Eidolon a Jeziorzem Vors, na ogół pozwala obcym statkom handlować na tym obszarze. Pobiera jednak od nich ogromne *bakshevas* i bezwzględnie zabrania swobodnego wpływania na jezioro. Choć Ishkaraci zezwolili dawnym osadnikom z Vors pozostać w swych wioskach, wieść niesie, że regularnie ściągają od nich olbrzymi haracz i posyłają na stracenie każdego, kto sprzeciwia się ich rządowi. Ścisła kontrola wstępu na jezioro nie pozwala potwierdzić tych pogłosek, ale

zważywszy na złowieszczy brak uchodźców z innych wsi podbitych przez Ishkaratów od zakończenia Pogromu, mało kto w to wątpi.

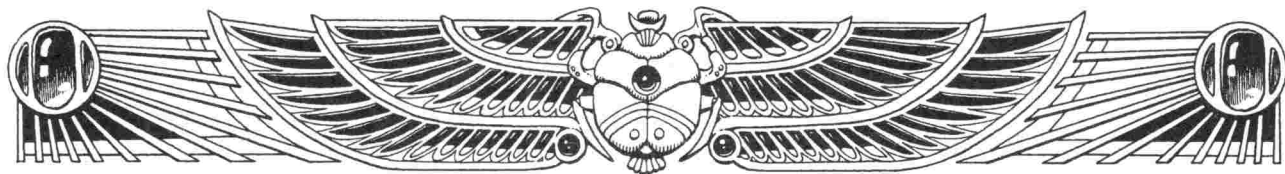
Pomimo kłeski w kaerze Eidolon Dom Koła pozostaje potężną i niebezpieczną siłą na Wężowej. Ishkarackie parostatki podszywające się pod statki niezależnych wiosek regularnie pływają w południowe rejony rzeki. Są tak groźne, że nawet po zde-

maskowaniu rzadko kto je atakuje. Jedynie okręty flagowe *aropagoi* są na tyle dobrze wyposażone, aby dokonać ich abordażu i wziąć je szturmem.

Większość ishkarackich

załóg – nawet tych ze statków handlowych domu – to częściej Fechmi-strzowie





niż Marynarze, więc mogą stawić czoło każdemu przeciwnikowi. Ishkaraci pozostają w przymierzu ze zdrazieckim klanem Denairastas z Iopos, ale nie okazują mu nic ze zbożnego fanatyzmu, z jakim Iopanie czczą swój klan. Uważają się za równych Denairastom i ich działania to potwierdzają. W swej krótkiej historii dowiedli, że sprytem i okrucieństwem nie ustępują nikomu.

JEZIORO VORS

Jezioro Vors wzięło swą nazwę od słowa *vors*, które w języku t'skrangów znaczy „głęboki”. W najszerszym miejscu akwen ten ma trzydzieści kilometrów szerokości, a na środku głębokość ponad trzystu metrów. W chłodnych wodach jeziora żyje kilka niezwykłych gatunków ryb i słodkowodnych mięczaków, włącznie z jadalnym ślimakiem o wielkości pięści trola. Owe ślimaki są szczególnym przysmakiem na El-fim Dworze. Widoczny prąd płynący z zachodu na wschód wzdłuż długiego na dziewięćdziesiąt kilometrów jeziora zapewnia cyrkulację wody.

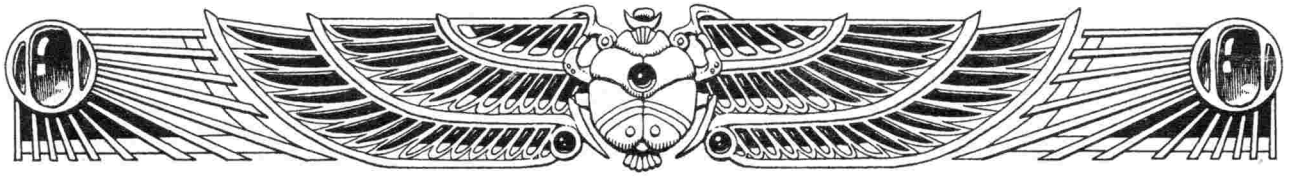
Północne brzegi Vors tworzą wysokie urwiska, wystające na ponad sześćdziesiąt – dziewięćdziesiąt metrów z wod. Przez wieki obszar ten pozostawał niemal nie zamieszkały, dopóki Ishkaraci nie zbudowali na szczycie klifów miasteczka Axalekso. Na wzgórzach na północy leżą bogate złoża rzadkich metali. Niegdyś

znajdowały się tam również pokłady orichalku, ale wyeksploatowano je przed Pogromem. Południowe brzegi jeziora tworzą dno ogromnej niecki, zakrecającej stopniowo aż do Płaskowyżu Tyłońskiego. Co roku w czasie pory deszczowej jezioro wylewa tam z brzegów, osadzając około metra żyznego mułu.

Blisko zachodniego brzegu wystaje z wody skała odkrywkowa przypominająca olbrzymi z grubsza ociosany filar. Na jej szczycie leży cytadela Domu Ishkarat, dawniej wyspa-forteca *niall* Maratha. T'skrangi z Domu Syrtis zbudowały twierdzę wieleset lat temu, wybierając to miejsce ze względu na imponujący widok na jezioro. Syrtiscy przywódcy przekazali ją później *niall* Maratha w zamian za obietnicę ochrony jeziora przed piratami i innymi wrogami *aropagoi*. Forteca pozostawała w rękach Marathan jeszcze do kilku lat wstecz, kiedy to zdobył ją Dom Ishkarat.

Wzdłuż brzegów jeziora leży kilka wiosek zamieszkałych przez t'skrangi, krasnoludy, elfy i ludzi. Ich mieszkańcy to mieszkanka throalskich osadników, elfich uchodźców rozczarowanych splugawieniem Krwawej Puszczy, t'skrangów z niższych kast szukających lepszego życia dla swych młodych i byłych rezydentów kaerów z okolicznych wzgórz. W okresie rządów *niall* Maratha w okolicy na ogół panował pokój, choć w wyniku sporów górników z północnych urwisk dochodziło czasem do rozlewu krwi. Marathanie koncentrowali





się zwykle na odbudowie zniszczonych, po pogromie, rzecznych wioskach między Vors a Śpiewającą Ćmą, pozostawiając wsiom z jeziora dość dużą swobodę na prowadzenie własnych spraw. Od czasu do czasu pobierali od nich haracz lub werbowali mieszkańców do odpierania pirackich ataków, ale poza tym nie ingerowali zbyt w ich życie. Żywoć pod rządami Domu Ishkarat okazał się jednak całkiem inny. Wkrótce po przejęciu kontroli nad jeziorem Ishkaraci zaczęli wyganiać z domów wszystkich zdrowych dorosłych wieśniaków. Zmuszano ich potem do niewolniczych prac przy budowie Axalekso, w trakcie których wielu z nich zmarło. Ponadto Ishkaraci ściągali z wiosek horrendalne podatki i regularnie posyłali na stracenie dysydentów.

Poza osadami znad jeziora znajduje się kilka rozrzuconych wsi wzdłuż rzeczek i strumieni odgałęziających się od Vors i okolicznych części Węzowej. Do żadnej nie można dopłynąć parostatkami, więc aby tam dotrzeć, trzeba wsiąść na barkę, czółno lub pójść ścieżką.

ACHARUSS, KAPITAN GORRUUSA

Zmora północnego odcinka, Acharuss, to bezlitosny łupieżca, siejący strach w sercach mieszczan i żeglarzy. Atakuje bez ostrzeżenia i rzadko daruje napadniętym życie. Nie przepuści nikomu – krasnoludy z Throalu, elfy z Krwawej Puszczy, t'skrangi Syrtis i Ishkarat, wszyscy cierpieli z rąk jego i jego podwładnych.

Kapitan dowodzi załogą wiernych piratów, którzy chętnie oddaliby za niego życie. Kupuje ich lojalność, dzieląc się z nimi wszystkimi łupami, traktując z równą – choć nieco bezwzględna – dyscypliną i troszcząc się o rodziny poległych na służbie. Położenie siedziby Acharussa nie jest znane, jednak większość osób sądzi, że pirat i jego załoga ukrywają się w którejś z rzecznych wiosek na mniejszych dopływach Węzowej pomiędzy kaerem Eidolon a Jeziorem Vors.

Długa i udana kariera Acharussa przyczyniła się do powstania wielu plotek o źródłach jego sukcesu. Według jednej z nich kapitan jest narzędziem w rękach klanu Denairastas i otrzymał od Uhla Denairastasa jakąś splugawioną magiczną moc, wzbudzającą u załogi *Gorruusa* fanatyzm. W zamian za to nęka wrogów klanu, płaci mu haracz i poluje na Ishkaratów, żeby nie zagrozili denairastańskiej potęgę.

Acharuss jest Fehmistrzem dziewiątego kręgu o umiejętności **pilotowanie łodzi** na poziomie 7, a jego główny mechanik, Griskoll, Marynarzem siódmego kręgu o talencie **pilotowanie łodzi** na poziomie 8.



Statek Acharussa, *Gorruus*, ma wielkość okrętu wojennego *aropagoi*, a jego załoga składa się z 125 fanatycznych, zaprawionych w bojach marynarzy. Mniej więcej rok temu Acharuss zdobył na ishkarackim okręcie wojennym ruchome platformy dział oraz *corvus* (patrz **Ishkaracki okręt wojenny**, str. 103) i zainstalował je na *Gorruusie*. Niestety załoga rzadko ma dość esencji żywiołu ognia do armaty *Gorruusa* i zwykle nie może wystrzelić więcej niż trzech salw, bo skończy jej się amunicja. Widząc ostatnio skuteczność taranów w strimońskich *shimoram*, Acharuss zamierza zainstalować jeden taki na *Gorruusie*.

ACHARUSS

ZR: 8	SF: 7	ŻYW: 6
PER: 6	SW: 7	CHA: 6

GORRUUS

Kadłub

Pancerz: 18

Taranowanie: 25

Ładowność: 125

Uszkodzenia

Poważne: 18

Wrak: 63

Zniszczony: 70

Cechy szczególne

Mechanik okrętowy z talentem **pilotowanie łodzi** o stopniu 14.

Corvus dodaje +3 do stopnia trudności przeciwnikowi, gdy próbuje się on wyrwać z abordażu, a także +3 do stopnia załogi *Gorruusa* w pierwszej turze każdego abordażu.

Szybkość: 7

Manewrowość: 7

Siła ognia: 15/20

Załoga

Doświadczenie kapitana: 7 (14)

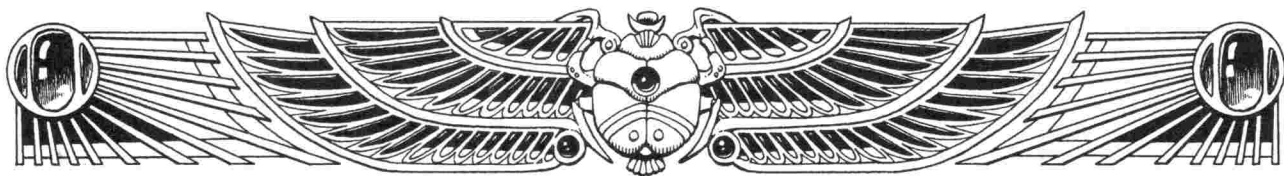
Liczebność załogi: 125

Umiejętności załogi: 3

Sprawność załogi: 19

Morale: 65





STATKI Z WĘŻOWEJ RZĘKI

Typowe statki z Wężowej Rzeki można podzielić na dwie grupy: parostatki i t'skrangów i galery miast kupieckich. Obie te kategorie obejmują wiele rozmaitych typów okrętów takich jak okręty wojenne, statki handlowe, statki pirackie, żaglowce, barki i czółna. Ta część podręcznika prezentuje zasady dotyczące pływania statkiem, krótki przegląd reguł na temat bitew morskich, zasady naprawy uszkodzeń i konserwacji różnych statków oraz opisy i cechy jednostek pływających.

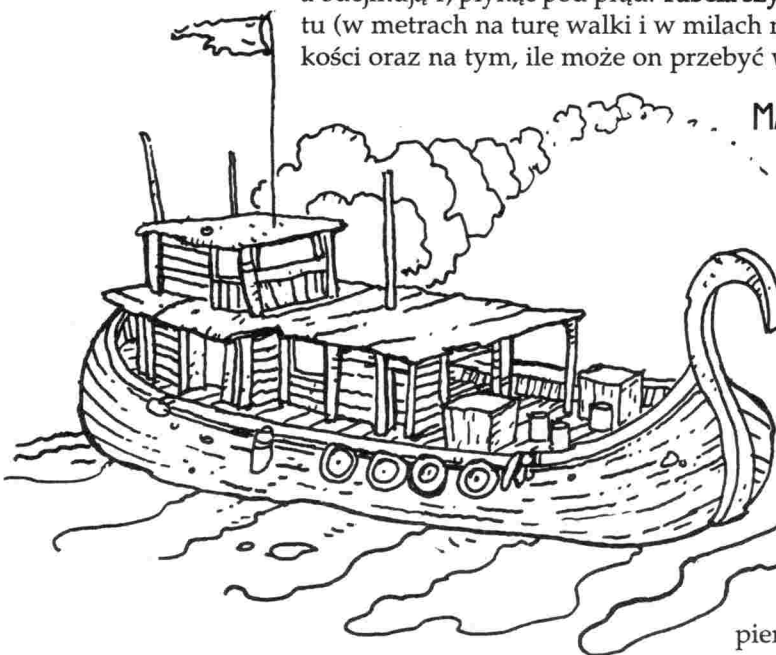
Czytelnik z pewnością zauważy, że niektóre przepisy z tego rozdziału różnią się nieco od zasad ogólnych przedstawionych w **Księdze Wiedzy**. Część z nich rozszerzono, a niektóre przerobiono tak, żeby lepiej oddawały wyjątkowość statków. We wszystkich przypadkach cechy i reguły z niniejszego podręcznika zastępują zawarte wcześniej w **Księdze Wiedzy**.

CECHY STATKÓW

Wszystkie jednostki pływające mają sześć cech: *szybkość*, *manewrowość*, *siłę ognia*, *kadłub*, *uszkodzenia* i *załogę*. Większość tych cech określonych jest przez stopień i używa się ich w ten sam sposób co w przypadku bohatera. Inne cechy statków to wartości przedstawiające sumę obrażeń, jakie okręt może odnieść zanim stanie się wrakiem, siłę jego pancerza i inne charakterystyki. Wszystkie cechy omówiono dalej. Szczególne zastosowania każdej z cech w pełni wyjaśniono w odpowiednich zasadach w podrozdziałach **Podróż statkiem – prędkość i niebezpieczeństwa** oraz **Bitwy morskie**.

SZYBKOŚĆ

Szybkość statku odzwierciedla jego prędkość podróżną. Jeśli to konieczne, większość statków może na krótko poruszać się szybciej – mechanik okrętowy może mocniej rozpaść silnik ogniowy, a doboż na galerze podać wioślarzom dwa razy szybszy rytm. Szybkość określa stopień pewnych testów, kiedy okręt płynie lub walczy. Określa ona również liczbę metrów, jaką statek może przebyć w ciągu jednej tury, tak jak to podano w **Tabeli szybkości statku**. Okręty dodają 1 punkt do stopnia ich szybkości, kiedy podróżują z prądem Wężowej Rzeki, a odejmują 1, płynąc pod prąd. **Tabela szybkości statku** pokazuje aktualną prędkość okrętu (w metrach na turę walki i w milach na godzinę), opierając się na jego stopniu szybkości oraz na tym, ile może on przebyć w ciągu 8 i 16 godzin podróży.



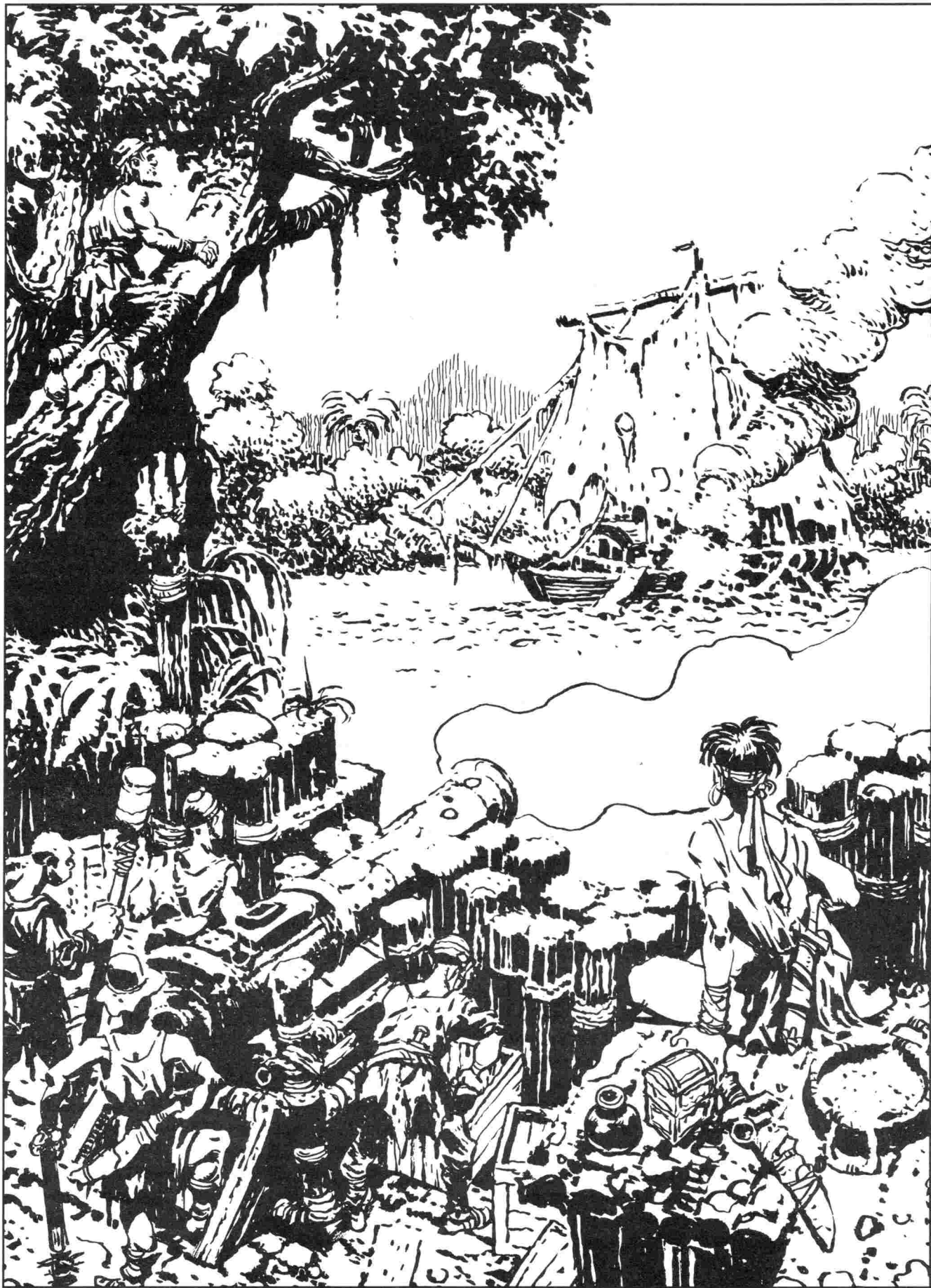
MANEWROWOŚĆ

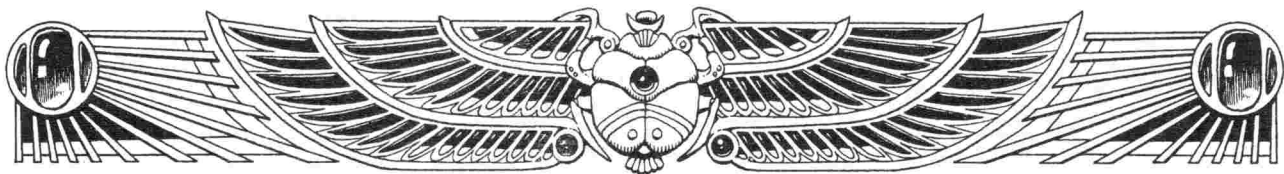
Od manewrowości statku zależy jak szybko może on zmieniać kurs, oskrzydlać przeciwników i przerywać atak. Manewrowości używa się jako stopnia w testach różnych manewrów (str. 94) i jako stopnia trudności w testach przeciw okrętowi.

SILA OGNIA

Siła ognia jest abstrakcyjnym przedstawieniem ofensywnych możliwości statku. Jej stopień uwzględnia ilość maszyn bojowych na statku, ich rozmieszczenie oraz zasięg. Pierwszej liczby cechy używa się jako stopnia ataku okrętu, gdy wykonuje on ataki. Liczba po prawej stronie kreski to stopień uszkodzeń statku.







Kiedy okręt atakuje z dział ognistych, kontrolujący go gracz może podzielić jego stopień ataku i uszkodzeń i wykonać kilka oddzielnych ataków. Więcej informacji o dzielniku siły ognia znajdziesz na str. 95 w opisie manewru **Ostrzelanie statku**.

KADŁUB

Kadłub pokazuje, jak wytrzymały jest statek. Zawarte są w nim takie elementy jak grubość burt, jakość konstrukcji itp. Kadłub statku podawany jest jako trzy wartości: wartość pancerza, stopień taranowania i ładowność. Pancerz redukuje wszystkie uszkodzenia, jakich doznaje statek (o liczbę równą wartości pancerza). Taranowanie pokazuje stopień uszkodzeń, gdy statek atakuje on taranem okręty przeciwnika.

Ładowność statku określa sumę ładunku, jaką może on zabrać, nie tracąc szybkości. Jest ona wyrażona w liczbie *duari* – beczek będących wzorcową miarą na Wężowej Rzece. Każde 20 *duari* ponad ładowność statku zmniejsza jego stopień szybkości o 1. Jeśli ten stopień spadnie do 0 (mogą go też zmniejszać uszkodzenia w walce), okręt staje się wrakiem.

USZKODZENIA

Uszkodzenia statku określają trzy odrębne stopnie odpowiadające progom obrażeń u bohaterów. Próg poważnych uszkodzeń to suma obrażeń, jakich okręt może doznać zanim otrzyma „ranę”. Każda rana zmniejsza wszystkie cechy okrętu o 1. Kiedy suma uszkodzeń statku osiągnie liczbę w jego rubryce „wrak”, nie może on już się poruszać ani strzelać. Kiedy dojdzie do wartości „zniszczony”, statek tonie.

ZALOGA

Załoga statku obrazuje ogół kompetencji kapitana i załogi. Składa się ona z pięciu odrębnych stopni: doświadczenie kapitana, liczebność załogi, umiejętności załogi, sprawność załogi i morale.

Doświadczenie kapitana pokazuje minimalny poziom talentu lub umiejętności, jaki musi mieć kapitan, aby dowodzić danym typem statku. Mistrzowie gry mogą używać tej wartości, wykonując testy dla statków, których dowódców w pełni nie opracowali. Liczebność załogi określa, jakiej liczby jej członków potrzeba do tego, aby okręt zachowywał swe pełne zdolności. Umiejętności załogi prezentują przeciętny poziom talentu lub umiejętności jej członków. Sprawności załogi używa się w manewrach abordażu (patrz **Abordaż**, str. 94). Wartość morale podaje ilość uszkodzeń, jakich musi doznać statek, zanim załoga rozważy

możliwość kapitulacji. (Oczywiście gracz kontrolujący statek zawsze sam decyduje, czy załoga kontynuuje walkę, czy się poddaje. Wartość morale stosuje się tylko do postaci prowadzonych przez Mistrza Gry).

PODRÓŻ STATKIEM – PRĘDKOŚĆ I NIEBEZPIECZEŃSTWA

Poniższe zasady określają mechanikę gry dla dwóch najważniejszych aspektów rzecznych podróży – szybkości i niebezpieczeństw.

SZYBKOŚĆ STATKU NA RZECIE

Stopień szybkości podany jako cecha statku pokazuje jego normalną prędkość podróży na rzece. Większość parostatków pływających po Wężowej ma stopień szybkości 7, ale pomiędzy poszczególnymi typami okrętów może on się różnić. Na stopień szybkości statku wpływa też prąd rzeczny. Statki płynące pod prąd zmniejszają swój stopień szybkości o 1, a podróżujące z prądem zwiększają o 1.

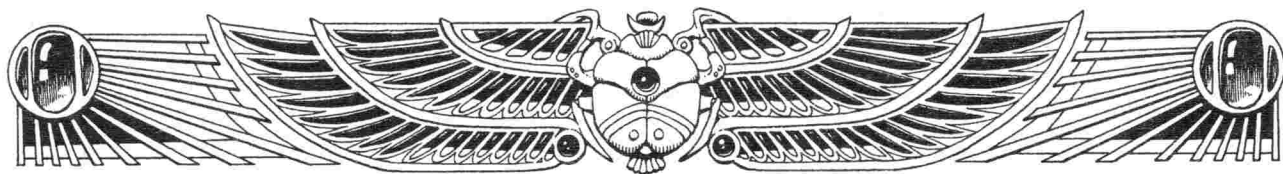
Także kapitan i mechanik okrętowy mogą wykorzystać swój talent (lub umiejętność) *pilotowania łodzi* do zwiększenia szybkości statku. Aby to zrobić, każdy z nich musi wykonać test *pilotowania łodzi* ze stopniem trudności równym podstawowemu stopniowi szybkości statku. Przeciętny sukces pozwala dodać 1 do stopnia szybkości statku, duży 2, ogromny 3, a wyjątkowy 4. Jeśli bohater zwiększy w ten sposób prędkość swego statku podczas walki, ów wzrost trwa tylko przez liczbę tur równą poziomowi *pilotowania łodzi* bohatera.

Bez względu na modyfikatory stopień szybkości statku nigdy nie może przekroczyć liczby 15.

Tabela szybkości statku na str. 93 pokazuje prędkość statków o rozmaitych stopniach szybkości. Na przykład, statek o stopniu szybkości 10 płynie z prędkością 16 mil na godzinę i może przebyć 80 metrów w ciągu tury walki, 128 mil w 8 godzin i 256 mil w 16 godzin. Parostatki podróżują zazwyczaj 16 godzin dziennie.

*Jedaiyen Westhrall potrzebuje przepłynąć swym parostatkiem szesnaście mil w dół rzeki, aby ocalić skawiańską barkę przed atakiem okrętu wojennego K'tenshinów. Jej statek, Żądza Astendar, ma stopień szybkości 8. Kapitan wykonuje test **pilotowania łodzi** o stopniu trudności 8 i uzyskuje 9 – przeciętny sukces. Zwiększa to stopień szybkości jej parostatku do 9. Okręt Jedaiyen płynie do miejsca przeznaczenia z prądem, co podnosi ten*





stopień do 10. Oznacza to, że Żądza Astendar będzie płynąć 16 mil na godzinę, co pozwoli jej dotrzeć do skawiańskiej barki za godzinę.

TABELA SZYBKOŚCI STATKU

Stopień szybkości	Metry na turę	Mile na godzinę	Mile na 8/16 godzin
0	8	1	8/16
1	11	2	18/36
2	14	3	24/48
3	18	4	32/64
4	22	5	40/80
5	27	6	48/96
6	33	7	56/112
7	40	8	64/128
8	50	10	80/160
9	65	13	104/208
10	80	16	128/256
11	100	20	160/320
12	130	27	216/432
13	165	34	272/544
14	220	45	360/720
15	265	54	432/864

ZAGROŻENIA DLA ŻEGLUGI

Waż i jego dopływy kryją liczne niebezpieczeństwa, które kapitan musi bezpiecznie pokonać. Jeśli dowodzący statkiem nie jest dość ostrożny, ukryte mielizny, zanurzone pnie i złe warunki pogodowe mogą spowodować uszkodzenie lub zatonięcie okrętu. Ażeby oddać ryzyko związane z pokonywaniem takich przeszkód, na początku każdego ośmiogodzinnego etapu podróży kapitan musi przeprowadzić test *czytania rzeki*. Stopniem trudności dla tego testu jest poziom niebezpieczeństwa odcinka rzeki, na którym się dany statek znajduje. Poziomy niebezpieczeństwa podano w **Tabeli niebezpieczeństw**. Jeśli w ciągu 8 godzin statek będzie płynął przez odcinki o dwóch różnych poziomach niebezpieczeństwa, kapitan musi wykonać test *czytania rzeki* o wyższym poziomie niebezpieczeństwa. Podróżowanie w ciemnościach lub przy złej pogodzie zwiększa poziom niebezpieczeństwa o liczbę podaną w tabeli.

Jeśli test *czytania rzeki* przyniesie przeciętny sukces, statek bezpiecznie pokonuje wszelkie przeszkody, ale ani jego kapitan ani mechanik okrętowy nie może użyć talentu (lub umiejętności) *pilotowania łodzi* do zwiększenia stopnia szybkości statku. Jeśli test okaże się dużym sukcesem, statek bezpiecznie pokonuje wszystkie niebezpieczeństwa, a kapitan i mechanik okrętowy

mogą zwiększyć stopień szybkości okrętu, tak jak to opisano w ustępie **Szybkość statku na rzece**.

Jeżeli próba nie będzie udana, Mistrz Gry wykonuje test niebezpieczeństwa ze stopniem równym poziomowi niebezpieczeństwa. Stopień trudności tego testu równa się manewrowości parostatku. Przeciętny sukces zmniejsza szybkość statku o 1, a duży o 2. Przy ogromnym lub większym sukcesie statek doznaje uszkodzenia i otrzymuje „ranę”. Każda „rana” zmniejsza wszystkie cechy statku o 1.

Różne poziomy niebezpieczeństwa systemu rzecznej Wężowej Rzeki przedstawiono w **Tabeli niebezpieczeństw**. Poziom niebezpieczeństwa dla większości Wężowej i jego głównych dopływów wynosi 7. Jednak niektóre części stanowią zwiększone zagrożenie dla żeglugi. Należą do nich górne odcinki Wężowej w Górach Skolskich, część rzeki na zachód od Jeziora Pyros przepływająca przez moczary Serwos, odcinek w pobliżu Mglistych Bagien i górne granice rzek Serwos, Galanga i Wija. Poziom niebezpieczeństwa każdego z Wężowych Jezior wynosi 5.

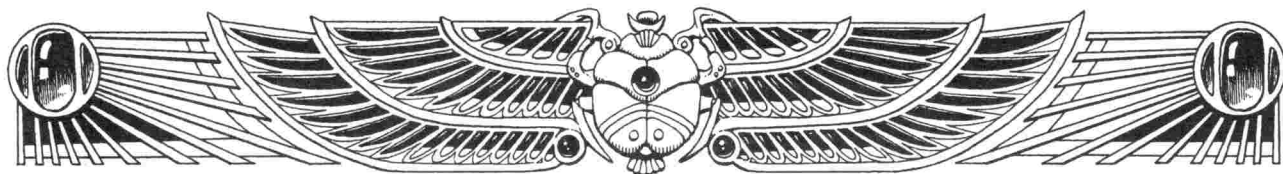
TABELA NIEBEZPIECZEŃSTW

Odcinek rzeki	Poziom niebezpieczeństwa
Wężowe Jeziora	5
Południowy i środkowy odcinek, Wija, Aras i dopływy	7
Północny odcinek i dopływy	8
Serwos na zachód od Jeziora Pyros	8
Mgliste Bagna i pobliska rzeka	9
Ciemność	+1
Deszcz	+1
Sztorm na rzece	+2
Ciężki sztorm na Aras	+3
Huragan na Aras	+4

BITWY MORSKIE

Bitwy morskie są częścią życia na Wężowej Rzece. Statki różnych *aropagoi* muszą być gotowe na stoczenie walki z niezależnymi piratami, maruderami z Domu Henghyoke, okrętami wojennymi Domu Ishkarat, a czasem nawet z konkurującymi jednostkami z własnego *aropagoi*. Niezależne parostatki muszą stawić czoło tym samym potencjalnym przeciwnikom. Dlatego za każdym razem kiedy na rzece spotkają się chociaż dwa statki, może dojść do bitwy. Czy walka wybuchnie czy też nie zależy od kilku czynników takich jak aktualna sytuacja polityczna, lojalność kapitanów i załóg okrętów i – co chyba najważniejsze – potrzeb Mistrza Gry.





Poniższe reguły opierają się na zasadach bitew morskich z **Księgi wiedzy**, ale tak zmodyfikowanych, żeby lepiej oddawały wyjątkowy charakter walki statków. Do określenia rezultatu starcia na wodzie można stosować też wszystkie odpowiednie przepisy z **Księgi wiedzy**.

POŚCIG

Jeśli statek próbuje uciec przed napastnikiem, jednostka dążąca do zbrojnej konfrontacji musi rozpocząć pościg. Pościg składa się z serii testów szybkości wykonywanych przez wszystkich uczestniczących w bitwie. Na początku każdej tury uciekinier przeprowadza test szybkości o stopniu trudności równym stopniowi szybkości ścigającego. Potem ścigający wykonuje taki sam test o stopniu trudności równym stopniowi szybkości ściganego. Jeśli w pościgu bierze udział wielu uciekinierów lub ścigających, każdy przeprowadza oddzielny test szybkości. Stopniem trudności testu ścigających jest stopień szybkości najwolniejszego z uciekinierów, zaś ścigani wykonują test ze stopniem trudności równym stopniowi szybkości najszybszego ze ścigających.

Strona, która jako pierwsza uzyska trzy sukcesy osiąga swój cel. Jeśli zwyciężą uciekający, udaje im się uniknąć walki. Jeżeli górą będą ścigający, mogą rozpocząć atak. W sytuacji, gdy obie strony jednocześnie osiągną 3 sukcesy, pościg trwa dalej, aż do momentu, gdy któraś ze stron uzyska o jeden sukces więcej niż przeciwnik.

Ścigający statek, który pozostał z tyłu, może dalej podążać śladami uciekiniera i być może uda mu się go w końcu dopaść. Po godzinie ścigający może wykonać kolejny test szybkości. Jeżeli wynik tego testu będzie wyższy niż stopień szybkości przeciwnika, ścigający może jeszcze raz spróbować dopaść ściganego powtarzając opisaną powyżej procedurę. Jeśli test się nie powiedzie, ścigający może wznowić pościg dopiero po wytropieniu ofiary. A żeby ją odnaleźć, musi wykonać udany test czytania rzeki o stopniu trudności równym stopniowi pilotowania łodzi kapitana uciekającego statku.

MANEWRY STATKÓW

Rezultat walki między statkami określa się w oparciu o trzystopniową procedurę opisaną na stronach 131 i 132 w **Księdze wiedzy**. W starciu statki mogą wykonywać pięć manewrów: abordaż, odskok, ostrzelanie statku, ostrzelanie celu naziemnego i taranowanie.

W poniższych ustępach opisano skutki zastosowania każdego manewru w walce, specyficzny typ testu wymagany do wykonania każdego z nich oraz modyfikator niepowodzenia dla każdego. Test potrzebny do przeprowadzenia manewru nazywamy

testem manewru. Zależnie od konkretnego manewru statek może wykorzystać do tego testu swoją manewrowość, szybkość lub siłę ognia. Każdy manewr posiada modyfikator niepowodzenia – jest to liczba stopni, które wszyscy wrodzy kapitanowie dodają do wszystkich testów manewrów przeciw statkowi po tym, jak nie powiedzie mu się w danej turze przeprowadzenie zadeklarowanego działania.

Abordaż

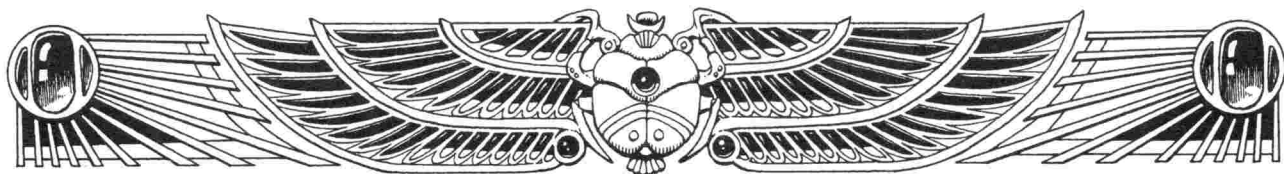
Wykonując manewr abordażu statek zbliża się do okrętu przeciwnika i sczepia się z nim za pomocą lin z hakami, tak żeby załoga zdołała przeskoczyć na pokład atakowanego i wziąć go szturmem. Aby dokonać abordażu, statek musi wykonać test manewrowości o trudności równej manewrowości wrogiego okrętu. Jeśli akcja się powiedzie, załoga statku może w następnej turze zaatakować załogę nieprzyjaciela.

Podczas bitwy na pokładzie każda ze stron wykonuje test ataku oparty na sprawności swej załogi o stopniu trudności równym sprawności załogi przeciwnika. Jeśli atakujący zwycięża, przeprowadzają test obrażeń używając sprawności swej załogi z trudnością równą sprawności załogi przeciwnika. Broniąc się przed atakiem wszystkie załogi mogą wykorzystywać pancerny swych statków. Jeśli obrażenia z jednego ataku przewyższą próg poważnych uszkodzeń okrętu, jego załoga otrzymuje „ranę” i wszystkie jej stopnie spadają o 1. Poza tym 5 procent jej członków doznaje ciężkich zranień i nie przeżyje bez medycznej pomocy. Jeśli załoga otrzyma obrażenia równe lub wyższe od wartości jej morale, może poddać się wrogowi.

Załoga w pełni odzyskuje morale po 3 turach, o ile nie dozna w tym czasie nowych obrażeń i się nie podda. Może wyleczyć się z ran, jeśli zwerbuję więcej członków lub pozwoli rannym odzyskać zdrowie do końca. Rekrutacja nowych marynarzy i wyleczenie rannych zajmuje przynajmniej jeden tydzień.

Jeśli poszczególni bohaterowie walczą na pokładzie, rozpocznij starcie sekwencją bitwy morskiej w oparciu o niniejsze zasady. Po pierwszej turze przeprowadź 5 standardowych rund walki z **Przebudzenia Ziemi**. Dla członków załogi przeciwnika posłuż się przykładowymi statystykami **Załogi parostatku** (str. 110). Za każdym razem kiedy bohater ogłuszy lub zabije członka wrogiej załogi, zmniejsz jej morale o 1 i zwiększ o tę samą sumę morale załogi bohatera. Po 5 rundach standardowej walki przeprowadź kolejną turę bitwy morskiej. Powtarzaj tę sekwencję aż do końca starcia. Ostrzeż bohaterów kiedy morale ich załogi





zacznie wisieć na włosku, gdyż kapitulacja ich strony może nagle pozostawić grupkę śmiałków sam na sam z przeważającymi siłami wroga.

Modyfikator niepowodzenia: +4.

Odskok

Statek, który chce się wyrwać z walki może to uczynić, jeżeli w trzech następujących po sobie turach wykona udane testy szybkości. Stopniem trudności tych testów jest najwyższa manewrowość wśród okrętów floty przeciwnika. W turach, w których okręt się wyrwa, wrogie statki mogą nadal atakować uciekiniera. Jeśli testy uciekającego zakończą się powodzeniem, jego przeciwnicy nie mogą nawiązać z nim walki, dopóki nie przeprowadzą skutecznego pościgu.

Statek szepiony burtami z nieprzyjacielem może się oderwać dopiero wtedy, kiedy w jednym z testów szybkości uzyska co najmniej ogromny sukces.

Modyfikator niepowodzenia: +2.

Ostrzelanie statku

Podczas manewru ostrzelanie statku jednostka używa dział ognistych do ataku na okręt wroga. Aby taki manewr przeprowadzić, statek wykonuje test ataku, używając stopnia ataku ze swej siły ognia. Stopniem trudności testu jest manewrowość ofiary. Stopień uszkodzeń z siły ognia statku określa szkody spowodowane przez ostrzał.

W ciągu jednej tury statek może ostrzeliwać kilka okrętów wroga. Wykonując taki manewr, atakujący przeprowadza oddzielny test ataku dla każdej ofiary.

Musi też dzielić swój stopień ataku pomiędzy te testy. Atakujący może wykonać w turze tylko 1 atak przeciw danej ofierze i otrzymuje modyfikator niepowodzenia +1 za każde pudło.

Aby obliczyć uszkodzenia spowodowane przez wielokrotne celne salwy, zmniejsz stopień uszkodzeń atakującego o 1 za każdą ofiarę oprócz pierwszej.

Na przykład statek z siłą ognia 15/18 może zaatakować trzech przeciwników ze stopniem ataku 5. Każda celna salwa spowoduje uszkodzenia o stopniu 16.

Członkowie załóg mogą też strzelać z dział ognistych do bohaterów i potworów oraz razić wrogów atakami na odległość. Zasady dotyczące tych akcji znajdziesz w ustępie **Wykorzystywanie talentów w bitwie morskiej** na str. 96.

Modyfikator niepowodzenia: +0 podczas ataku na jeden statek/+1 za każdy następny zaatakowany okręt.

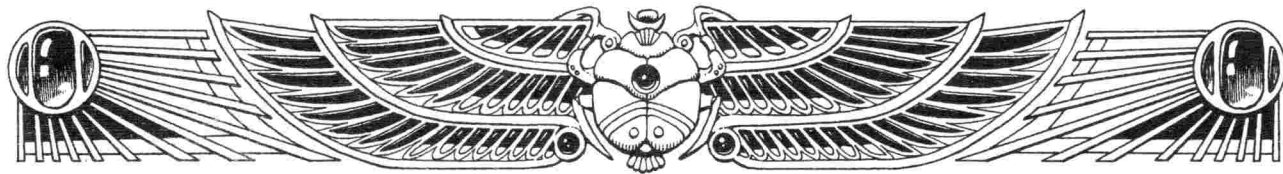
Ostrzelanie celu naziemnego

Podczas tego manewru statek płynie szybko w stronę brzegu, mijając ostrzeliwuje znajdujące się na nim cele, a następnie wykonuje ostry zwrot, chcąc uniknąć odpowiedzi ogniem. Aby przeprowadzić taki manewr, statek wykonuje test manewrowości o stopniu trudności 8. Jeśli próba się powiedzie, okręt może oddać salwę do celów na brzegu. W razie potrzeby może też podzielić swój ogień między różne cele tak jak to opisano w ustępie **Ostrzelanie statku**.

Jeżeli test się nie uda, okręt zbliży się do brzegu pod złym kątem i nie będzie można przeprowadzić ataku.

Modyfikator niepowodzenia: +4.





Taranowanie

Statek chcący staranować przeciwnika musi wykonać udany test szybkości o trudności równej manewrowości ofiary. W celu określenia uszkodzeń po staranowaniu jednostka atakująca wykonuje test obrażeń ofiary ze stopniem taranowania swego kadłuba. Pancerz ofiary zmniejsza te uszkodzenia według standardowych zasad.

Modyfikator niepowodzenia: +6

WYKORZYSTYWANIE TALENTÓW W BITWACH MORSKICH

Kapitanowie i mechanicy okrętowi mogą wykonywać testy *pilotowania łodzi*, ażeby powiększyć możliwości swych statków podczas bitwy. Kapitan może zwiększyć w ten sposób manewrowość okrętu, a mechanik okrętowy jego szybkość. Stopniem trudności takiego testu jest stopień cechy, którą zainteresowany chce podnieść. Przeciętny sukces dodaje 1 do danej cechy, duży 2, ogromny 3, a wyjątkowy 4. Po udanym teście wartość cechy statku jest wyższa tylko przez liczbę tur równą poziomowi *pilotowania łodzi* bohatera.

Każdy bohater na statku może używać magii i broni strzeleckiej do przeprowadzania ataków na odległość. Jeżeli jednak okręt będący celem nie wykonał właśnie manewru taranowania jednostki bohatera, takie ataki uznaje się za ataki precyzyjne na odległość około 50 metrów. W testach ataku do ataków precyzyjnych dolicza się modyfikator ujemny -2 stopnie. Odpowiednie modyfikatory zasięgu dla broni strzeleckiej znajdziesz na str. 196 podręcznika **Przebudzenie Ziemi**.

Bohaterowie mogą też używać talentów i umiejętności *broń strzelecka* do strzelania z dział ognistych okrętu do wrogów, potworów oraz w inne cele. Wycelowanie działa ognistego kosztuje sporo czasu i wysiłku, więc jeżeli cel jest mniejszy niż cały parostatek, to każdy taki atak uznaje się za atak precyzyjny z modyfikatorem ujemnym -3 stopnie. Ponieważ działa ogniste trzeba ładować po każdym wystrzale, można z nich strzelać tylko raz w turze sekwencji bitwy morskiej albo raz na pięć standardowych rund walki – bohaterowie powinni się więc starać oddać pierwszy możliwy strzał. Celny strzał zadaje obrażenia ze stopniem 18.

USZKODZENIA

Uszkodzenia statków określa się w ten sam sposób co obrażenia bohaterów. Po pierwsze, tam gdzie to tylko możliwe zmniejsza je pancerz kadłuba. Kiedy uszkodzenia statku przewyższa jego próg poważnych uszkodzeń, okręt otrzymuje „ranę”. Każda „rana” statku zmniejsza

wszystkie jego cechy o 1. Ginie też wtedy 5 procent członków załogi. Za każdą ranę, jaką okręt otrzyma, zmniejsz stopień *pilotowania łodzi* jego kapitana o 1.

Kiedy statek dozna uszkodzeń równych liczbie w jego rubryce „wrak”, traci zdolność poruszania się i wykonywania manewrów. Kiedy osiągną one lub przekroczą jego wartość zniszczenia, okręt tonie. Członkowie załogi mogą się uratować skacząc do wody; osoby uwięzione na pokładzie uznaje się za martwe.

Statki i załogi zaangażowane w walkę *bakshevas* atakują przez ogłuszanie (str. 200, **Przebudzenie Ziemi**). Obrażenia doznane w takim ataku nie mogą zniszczyć statku, ale mogą zadać mu „rany” i sprawić, że stanie się on wrakiem. Po otrzymaniu rany w walce *bakshevas*, zamiast 5% załogi ginie tylko 1 jej członek.

NAPRAWA USZKODZEŃ

Uszkodzony statek może zostać naprawiony na dwa sposoby: przez załogę i w stoczni. Załoga może dokonać napraw, gdy stoi on na kotwicy bądź jest w ruchu. Jeśli chce naprawić uszkodzenia, które nie spowodowały „rany”, gracz kontrolujący statek wykonuje test zdrowienia, używając stopnia sprawności załogi. Dla statku można wykonać tylko jeden taki test dziennie.

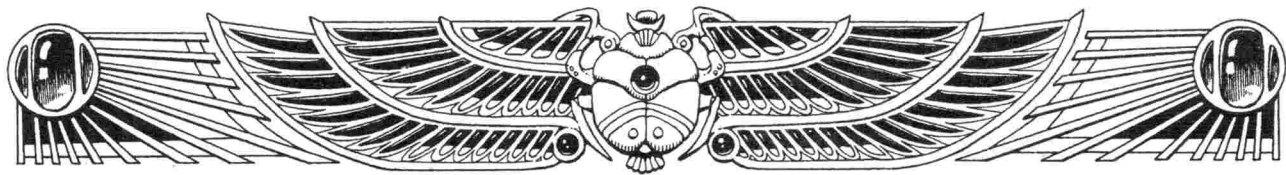
Jeśli załoga chce naprawić okręt, który otrzymał rany, gracz go kontrolujący musi wykonać więcej testów: test napraw załogi i kilka testów zdrowienia. Test napraw załogi opiera się na sprawności załogi statku. Jego stopniem trudności jest liczba ran statku plus 8. Ażeby dokonać napraw, statek musi rzucić kotwicę na 1 pełny dzień za każdą wyleczoną ranę. Przeciętny wynik testu pozwala zlikwidować 1 ranę, duży 2, ogromny 3, a wyjątkowy 4.

Wynik testu napraw załogi wskazuje ponadto, ile testów zdrowienia może ona wykonać, aby usunąć uszkodzenia. Przy przeciętnym sukcesie może przeprowadzić 1 test, przy dobrym 2 itd. Stopniem w tych testach jest wartość pancerza okrętu. Wynik testu oznacza sumę usuniętych uszkodzeń.

Gracz kontrolujący statek może powtarzać test napraw załogi tak często, jak uważa, choć nie może wykonywać kilku jednocześnie. Jeśli test się nie powiedzie, załoga nie może przeprowadzać dalszych napraw i wszelkie uszkodzenia trzeba usunąć w stoczni. Porażka w teście oznacza, że okręt odnosi dodatkową „ranę”.

Każda „wyleczona rana” przywraca 1 wartościom wszystkich cech okrętu z wyjątkiem stopnia załogi. Statek może odzyskać te ostatnie tylko przez rekrutację nowych członków. Wiąże się z tym pewien interesujący





problem, jako że większość parostatków to tzw. „interesy rodzinne”. Nowi członkowie spoza wspólnoty rzadko wzbudzają zaufanie i trudno ich wynagrodzić. Jeśli załoga da rekrutowi ten sam udział w zyskach co marynarzowi z rodziny, część zysków odpływa ze wspólnoty na zawsze. Poza tym załogi t'skrangów raczej nieufnie traktują niezależnych żeglarzy. Jak na ironię rywalizacja między t'skrangami doprowadziła do tego, że ich załogi uzupełniają braki kadrowe Dawcami Imion z innych ras, szczególnie ludźmi, orkami, a czasem nawet elfami. Wspólnoty t'skrangów werbują młodzian głównie w małych wioskach nad rzeką, kusząc ich opowieściami o barwnym życiu, jakie oczekuje śmiałka na Wężowej. Potem płacą tym *khamorro*, „czyścicielom pokładów”, kilka miedziaków dziennie. W dużych portach załogi w potrzebie rekrutów często wynajmują miejsca noclegowe na pokładach swych statków i sutym jadem i napitkami wabia przyszłych żeglarzy. Doświadczony marynarz zaczeka

jednak cierpliwie na ofertę udziału w zyskach statku – a mądrzy przed przyjęciem pracy zechcą jeszcze zajrzeć w księgi okrętowe.

Naprawy w ruchu

Czasami załoga musi wypłynąć w rejs szybciej niż zwykle metody dokonywania napraw na to pozwalają. W takich wypadkach może spróbować przeprowadzić te naprawy w podróży. W razie podjęcia takiej próby do stopnia trudności testu napraw załogi należy doliczyć modyfikator +2 za naprawę w ruchu i modyfikator zależny od czasu, jaki się na nią poświęci. Modyfikatory te przedstawiono w **Tabeli testu napraw załogi** na str. 98.

Załoga może też się skupić na reperacjach pozwalających przywrócić wartość tylko jednej cechy statku, na przykład szybkości. W takim wypadku w teście sprawności załogi okręt otrzymuje modyfikator +3 do sprawności załogi. Trzeba jednak podkreślić, że „rany”



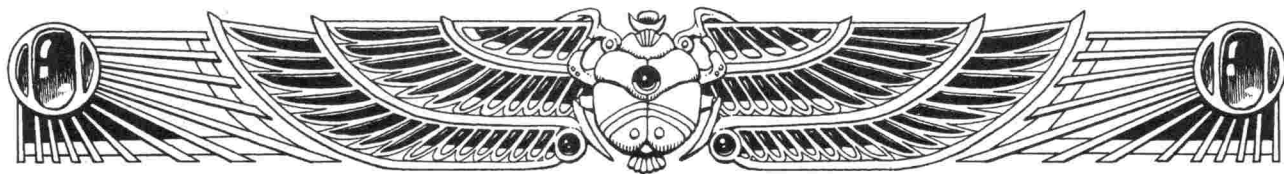


TABELA TESTU NAPRAW ZAŁOGI

Warunki naprawy	Stopień/ Modyfikator trudności
Postój na kotwicy	Liczba „ran” + 8
Naprawa w ruchu	Modyfikator trudności +2
5 godzin	Modyfikator trudności +2
1 godzina	Modyfikator trudności +3
10 minut	Modyfikator trudności +4
Przywrócenie wartości jednej cechy	+3 do sprawności załogi

leczone w ten sposób podnoszą tylko tę wybraną cechę, nie oddziałując na inne.

Kolejną metodą szybkiego usuwania uszkodzeń jest użycie czaru magii żywiołów *Naprawa* (str. 184, ED). Kiedy się go rzuci, test efektu zastępuje standardowy test napraw załogi, ale do jego stopnia trudności należy dodać modyfikator +6.

Naprawy w stoczni

Większość rzecznych wiosek t'skrangów utrzymuje stocznie naprawiające parostatki oraz inne jednostki. W miasteczkach i miastach nie-t'skrangów również się takie znajdują, ale ich poziom na ogół znacznie ustępuje tym prowadzonym przez t'skrangi.

Naprawy w stoczni nie wymagają wykonywania żadnych testów. Załoga statku po prostu płaci stoczni za usługę, a placówka usuwa uszkodzenia w oznaczoną liczbę tygodni. (W rodzinnej wiosce parostatek jest naprawiany za darmo, ale wciąż zajmuje to taki czas jak zwykle). Naprawy w stoczni nie tyle leczą rany okrętu, co przywracają wartości poszczególnych jego cech. Opłaty bazują na liczbie stopni, które załoga statku chce odzyskać z każdej cechy. Ponieważ technologia budowy

silników ogniowych jest jedynym w swoim rodzaju, zażдноśnie strzeżonym sekretem t'skrangów, tylko ich stocznie mogą przywracać szybkość i manewrowość okrętów nimi napędzanych. **Tabela napraw w stoczni** przedstawia standardowe koszty i czas reperacji.

Przed rozpoczęciem prac większość zarządców stoczni żąda 20-procentowej zaliczki i jest przygotowanych na to, że właściciel statku będzie się targował o zapłatę.

Minimalny koszt naprawy uszkodzonego okrętu wynosi 200 sztuk srebra, nawet jeżeli nie otrzymał on „ran”. Naprawa usuwa wszystkie uszkodzenia.

Kilka miasteczek i miast na rzece posiada lepsze stocznie, które naprawiają okręty szybciej. Na przykład stocznie w Denlikyan i Tremeer bez żadnych dodatkowych opłat dokonują napraw w czasie o połowę krótszym. Stocznia w Urupie przeprowadza je w tym samym czasie, ale może naprawiać tylko żaglowce i galery. Stocznia w siedzibie głównej Domu K'tenshin naprawia okręty tak szybko jak trzy poprzednie, jednak obsługuje tylko statki ze swego aro-pagoi. Prawdopodobnie Dom Ishkarat utrzymuje też w pobliżu Iopos świetnie wyposażoną stocznia, ale podobnie i ona świadczy usługi tylko Ishkaratom.

Załogi chcące osobiście dokonać napraw w stoczni mogą wynająć dok i sprzęt od niezależnych placówek w Pływającym Mieście Domu V'strimon, Urwistym Mieście Domu Syrtis i Urupie. Płacą za to ogólnie obowiązujące opłaty, ale mogą usunąć uszkodzenia dwa razy szybciej.

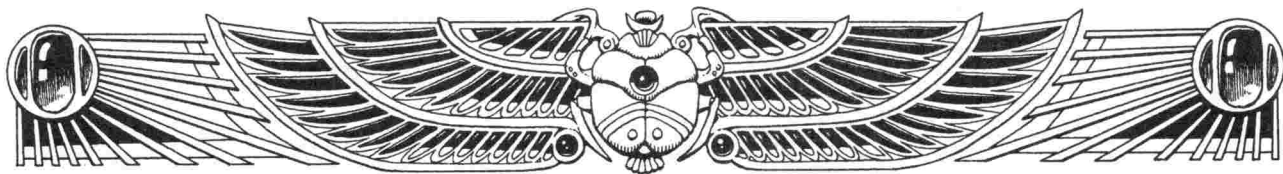
Ponadto każdy parostatek, który spotka na południowym odcinku Wężowej skawiańskiej barce, może zreperować swe działa ogniste za jedyne 50 sztuk srebra za stopień, pod warunkiem, że nie płynię w czerwonozłotych barwach Domu K'tenshin.

TABELA NAPRAW W STOCZNI

Cecha	Koszt napraw (szt. srebra/stopień)	Czas napraw (tyg./stopień)
Szybkość	200	1
Manewrowość	300	1
Siła ognia	300	1/7
Kadłub		
Mniej niż 25 procent wartości zniszczenia	200	2
25-75 procent wartości zniszczenia	800	4
Ponad 75 procent wartości zniszczenia x 2/3 podstawowej ceny		26

Podczas bitwy z maruderem Henghyokan na Jeziorze Pyros v'strimońska łódź patrolowa Allegro otrzymuje 3 rany i 52 punkty uszkodzeń, po czym wykonuje udany odskok od przeciwnika. Kapitan Allegro wie, że jego okręt nie umknie przed pościgiem, jeśli w ciągu godziny nie zdoła zwiększyć prędkości, rozkazuje więc załodze skupić się na przywróceniu stopnia szybkości ich shimoram i dokonać naprawy w ruchu. Podstawowy stopień trudności testu napraw załogi wynosi 11 (liczba „ran” +8). Test otrzymuje modyfikator trudności 5 (+2 za naprawę w ruchu +3 za dokonanie jej w ciągu godziny). W efekcie finalny stopień trudności wynosi 16. Sprawność załogi Allegro równa się 16,





ale dolicza się do niej modyfikator +3, ponieważ marynarze skupiają się na przywróceniu wartości tylko jednej cechy. Oznacza to, że gracz kontrolujący statek używa w teście numeru stopnia 19.

Wynikiem testu napraw załogi okazuje się 24 – duży sukces. Oznacza to, że okręt leczy 2 rany, co podnosi jego stopień szybkości z 5 do 7. Dzięki zwiększeniu szybkości łódź może wymknąć się marderowi podczas dalszego pościgu. Osiągnięty wynik testu napraw załogi pozwala też graczowi kontrolującemu Allegro na wykonanie dwóch testów zdrowienia w celu usunięcia uszkodzeń. Okręt wciąż ma 1 „ranę”, tak więc wartość jego pancerza w tych testach wynosi 17. Testy dają wyniki 15 i 11, zatem Allegro pozbywa się 26 punktów uszkodzeń. Drugie 26 wciąż mu jednak pozostaje.

Po jakimś czasie Allegro dociera do krasnoludzkiego miasteczka na południowym brzegu jeziora. Właściciel tamtejszej stoczni mówi, że może załatać dziury w kadłubie i naprawić zniszczone działo ogniaste okrętu (przywrócić wartości siły ognia i kadłuba), ale naprawa silnika ogniowego i koła łopatkowego (przywrócenie wartości szybkości i manewrowości) przerasta możliwości jego mechaników. Kapitan prosi przedsiębiorcę o oszacowanie kosztów i czasu trwania naprawy i w odpowiedzi słyszy, że przywrócenie sprawności działa, które wciąż ma 3 „rany” wyniesie 900 sztuk srebra i zajmie 3 dni. Suma uszkodzeń kadłuba równa się 26 punktów, co trochę przekracza 25 procent wartości zniszczenia okrętu. Kadłub ma 3 „rany”, więc za jego naprawę trzeba będzie zapłacić 2400 sztuk srebra i potrwa ona 12 tygodni.

Kapitan i właściciel stoczni siadają do negocjacji nad ceną 3300 sztuk srebra. Naturalnie dowódca

shimoram wciąż potrzebuje zastąpić zabitych (załoga) i nie w głowie mu teraz krasnoludy.

KONSERWACJA PAROSTATKU

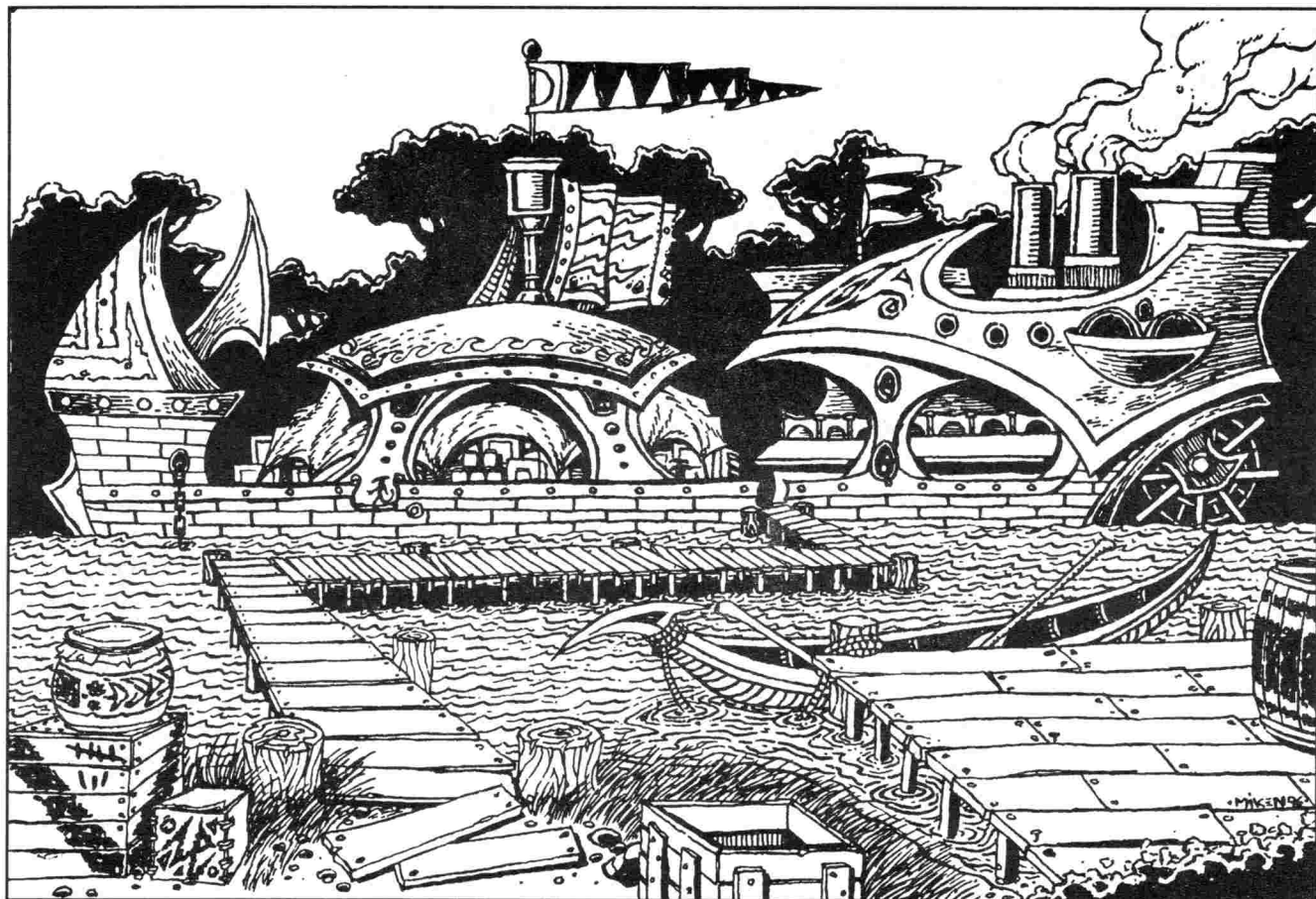
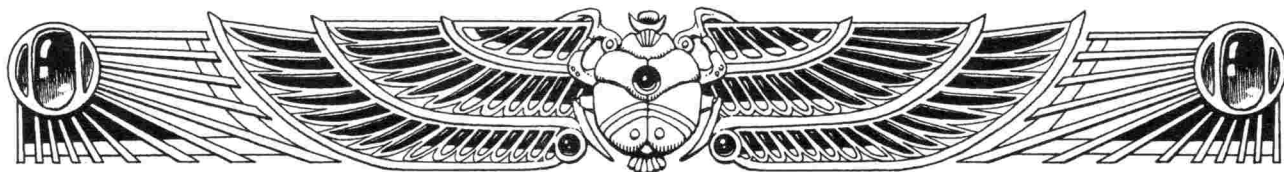
Aby zachować pełną sprawność, parostatki wymagają stałej konserwacji. Silniki ogniowe muszą być dostrójone i mieć zapas ładunków żywiołu ognia, koła łopatkowe równo osadzone na swych wałach, kadłuby oczyszczone z wąsonogów, a rozmaite akcesoria poczynając od lin i wiosł do gałek u drzwi należyście konserwowane lub wymieniane. Każdego miesiąca kapitan lub mechanik okrętowy musi wykonać test utrzymania statku oparty na talencie (lub umiejętności) *pilotowania łodzi* o stopniu trudności równym liczbie miesięcy, które minęły od ostatniego przeglądu jednostki. Jeśli test się nie powiedzie, okręt otrzymuje „ranę”, którą można wyleczyć jedynie przez przeprowadzenie generalnego remontu. Najlepszego remontu można dokonać w stocznich t'skrangów – tak naprawdę jest to jedyne miejsce, w którym napędzane silnikami ogniowymi statki mogą odbyć gruntowny remont. Remont trwa 1 tydzień i kosztuje 10 sztuk srebra za każdy punkt, o który ulegnie przekroczeniu próg poważnych uszkodzeń okrętu.

Załogi muszą też dostarczać sporych ilości esencji żywiołu ognia i powietrza silnikom ogniowym i działom ognistym swych statków. Silnik ogniowy zużywa 1 ładunek esencji żywiołu ognia na 200 godzin pracy (około 1000 mil żeglugi z normalną szybkością). Za każdym razem kiedy mechanik okrętowy zwiększy prędkość okrętu ponad przyjętą wartość – czy to podczas walki czy podróży – żywotność ładunku spada o 10 godzin (50 mil żeglugi). Ładunki esencji żywiołu ognia przechowuje się w pojemnikach wzmocnionych orichalkiem i esencją żywiołu ziemi pakowanych przez wytrawnych rzemieślników. Pojemnik zawiera zwykle 5 ładunków i kosztuje 500 sztuk srebra na południowym odcinku, 600 na Wiji i środkowym oraz 650 na północnym.

W standardowym dziale ognistym mieści się 5 ładunków esencji żywiołu ognia i 5 żywiołu powietrza. Działa strzelają dzięki wymieszaniu ładunków obu substancji, co tworzy kule ognia. Esencję żywiołu powietrza można kupić w pojemnikach po 5 ładunków. Ponieważ występuje ona na całym niebie Barsawii, w całej prowincji pojemnik kosztuje tylko około 400 sztuk srebra.

Jedna salwa z dział ognistych okrętu pochłania 1 ładunek każdego żywiołu za każdy punkt siły ognia powyżej 12. Na przykład, okręt wojenny *aropagoi* o sile ognia 17/17 zużywa 5 ładunków ognia i 5 powietrza w każdej turze, w której strzela ze swych armat.





OPISY STATKÓW

Poniższe opisy prezentują statystyki najczęściej spotykanych typów statków w dorzeczu Wężowej i na Aras.

HANDLOWY PAROSTATEK T'SKRANGÓW

Parostatkami z Wężowej Rzeki pływają niemal wyłącznie t'skrandzcy kupcy. Taka przeciętna handlowa jednostka ma 45-60 metrów długości, 32 metry szerokości i może zabrać 20 ton towarów, ekwipunku i pasażerów. W celach obronnych parostatki t'skrangów niemal zawsze posiadają uzbrojenie z dział ognistych, choć ta artyleria nieczęsto jest w najlepszym stanie. Parostatki mają zazwyczaj płaskie dna, ażeby łatwiej pokonywać piaszczyste łachy oraz inne podwodne przeszkody.

Liczebność załogi może się znacznie różnić, choć do obsługi większości parostatków w zupełności wystarczy 20 osób. Jednak w czasach wojny therańskiej, kiedy korsarstwo było powszechne, rzadko który parostatek opuszczał port z obsadą mniejszą niż 75

marynarzy (liczebność załogi w nawiasach podaje właśnie tę większą obsługę). W przeszłości ściśle przepisy gwarantowały, że kapitan parostatku musiał posiadać spore doświadczenie, jednak z czasem te standardy zanikły.

Typowy parostatek ma dość miejsca w ładowniach, aby zabrać 300 *duari* towaru. Jednak każdy członek załogi na pokładzie zmniejsza tę przestrzeń o 1 *duari*, a każdy punkt siły ognia o dalsze 2. Na przykład, parostatek z 75 osobową załogą i siłą ognia 12 może maksymalnie zabrać 201 *duari* towaru.

Szybkość: 7

Manewrowość: 7

Siła ognia: 13/13

Załoga

Doświadczenie kapitana: 4

Liczebność załogi: 40 (74)

Umiejętności załogi: 1

Sprawność załogi: 14 (15)

Morale: 46

Kadłub

Pancerz: 15

Taranowanie: 15

Ładowność: 224 (200)

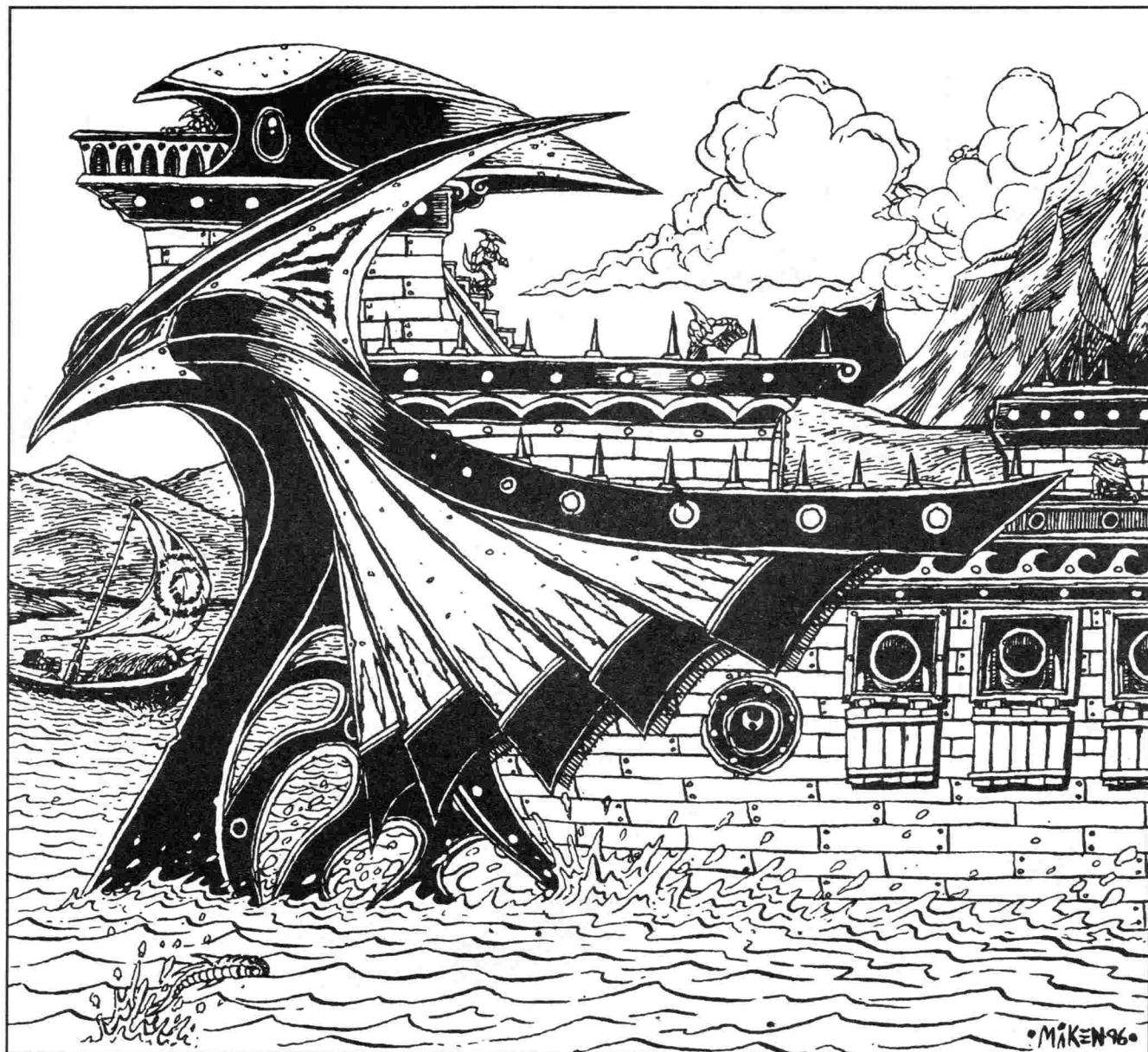
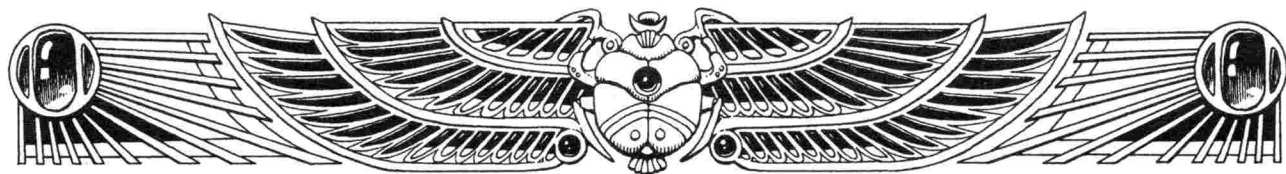
Uszkodzenia

Poważne: 18

Wrak: 63

Zniszczony: 70





OKRĘT WOJENNY AROPAGOI

Okręty wojenne *aropagoi* są niekwestionowanymi władcami dróg wodnych Barsawii. Podstawowa konstrukcja takiego okrętu niewiele się różni od parostatku handlowego, jednak okręty wojenne są zazwyczaj znacznie większe od statków kupców – niektóre mają nawet 90 metrów długości. Okręty wojenne mają także więcej dział ognistych, grubszy pancerz i większą załogę, co z kolei ogranicza ich ładowność w porównaniu ze statkami handlowymi. Kapitanowie okrętów wojennych *aropagoi* należą do najsprytniejszych

wojowników i taktyków na rzece, a ich załogi są doświadczone i zawzięte.

Szybkość: 7

Manewrowość: 7

Siła ognia: 17/17

Załoga

Doświadczenie kapitana: 7

Liczebność załogi: 150

Umiejętności załogi: 2

Sprawność załogi: 18

Morale: 70

Kadłub

Pancerz: 16

Taranowanie: 25

Ładowność: 100

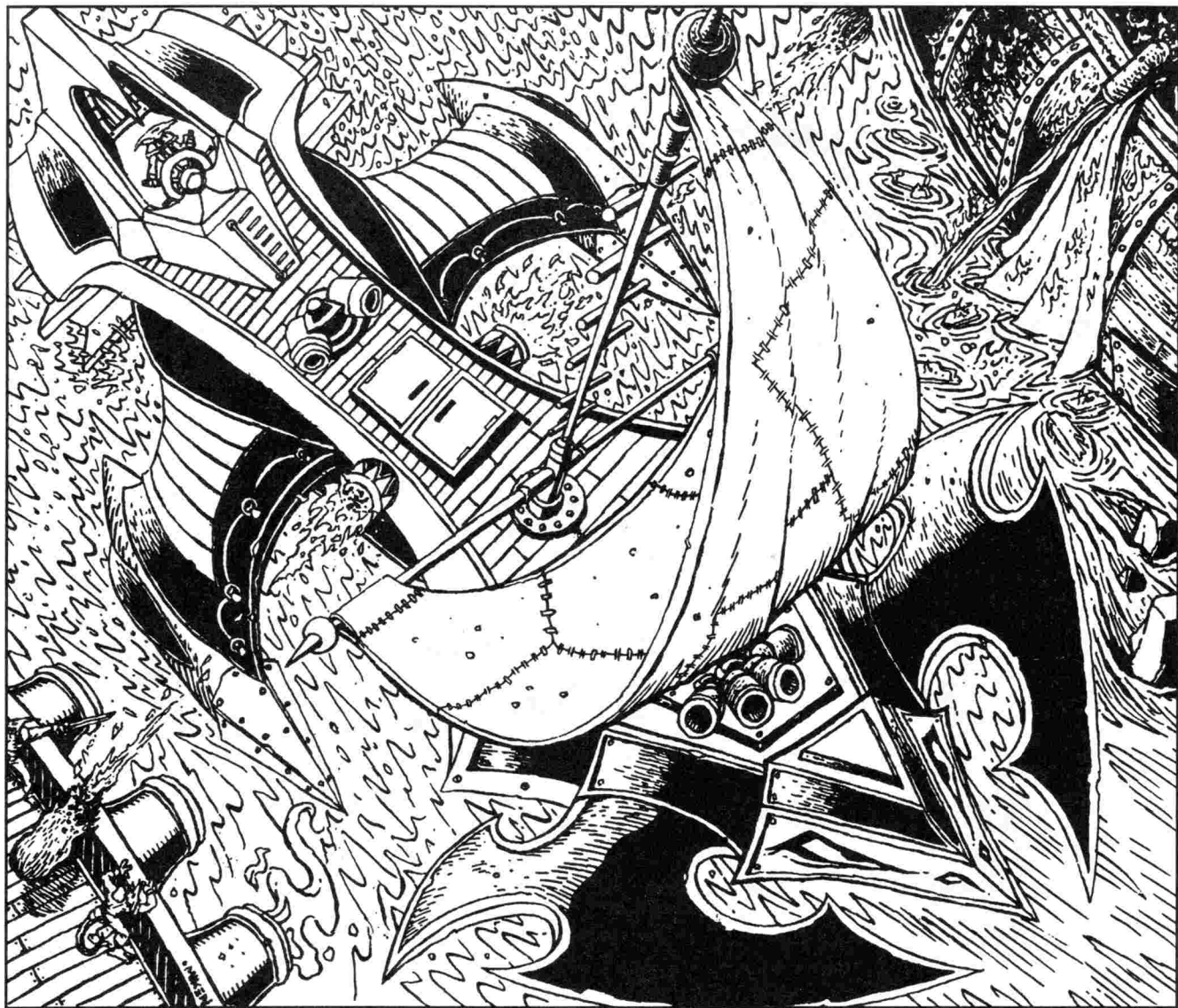
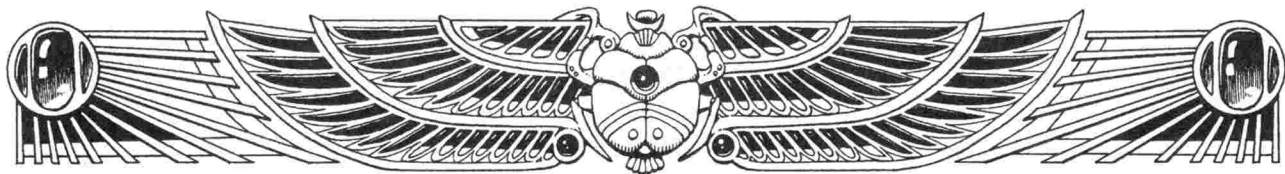
Uszkodzenia

Poważne: 18

Wrak: 63

Zniszczony: 70





V'STRIMOŃSKI SHIMORAM

Shimoram to mały v'strimoński ofensywny okręt zbudowany tak, aby rozwijał jak największą prędkość i był możliwie najzwrotniejszy. Słowo *shimoram* w istocie znaczy „mgnienie oka”, co jest aluzją do szybkości tych rączych jednostek. Choć typowy *shimoram* ma mniej niż 30 metrów długości, potrafi zadać silny cios. Jego kil (rzadka cecha u rzecznych statków) oraz mała waga pozwalają nim pływać i manewrować szybciej niż jakimkolwiek innym typem okrętu na Wężowej. A wyposażony w specjalny, odłączany taran w kontestach taranowania bywa groźniejszy od wielu większych jednostek. Względnie

małe rozmiary *shimoram* ograniczają liczebność jego załogi, przez co włączający się do walki kapitanowie tych statków stosują tak zwaną zasadę Westhalla – nigdy nie dopuścić do abordażu swego okrętu.

Szybkość: 8

Manewrowość: 8

Siła ognia: 17/17

Załoga

Doświadczenie kapitana: 6

Liczebność załogi: 150

Umiejętności załogi: 3

Sprawność załogi: 19

Morale: 75

Kadłub

Pancerz: 18

Taranowanie: 28

Ładowność: 50

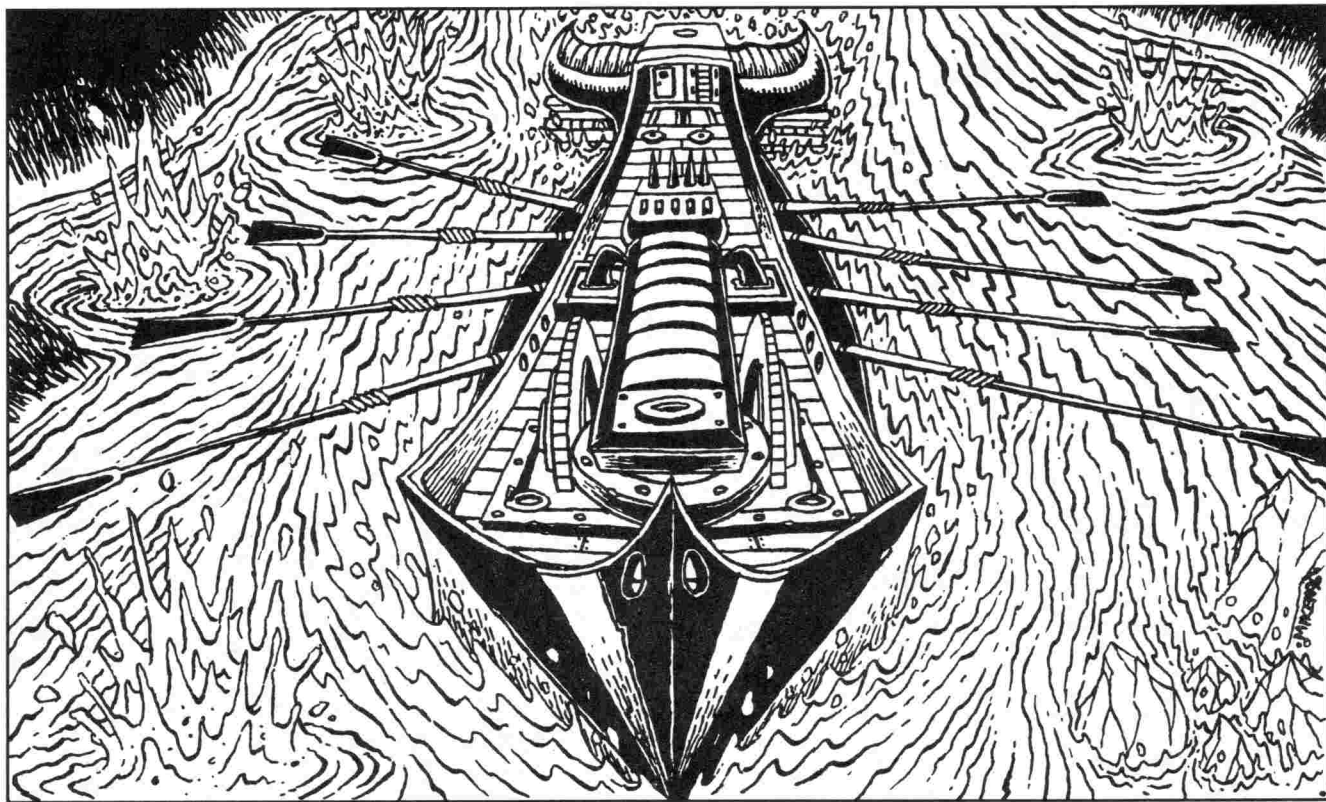
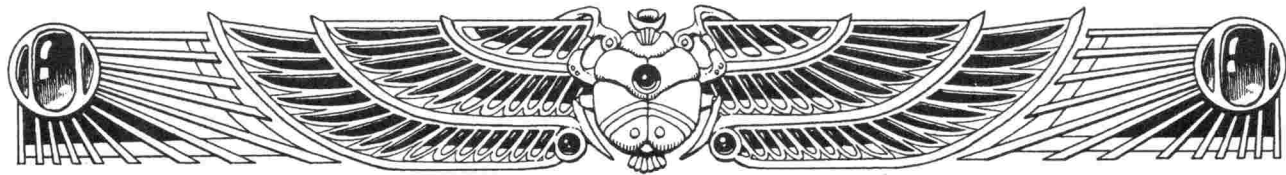
Uszkodzenia

Poważne: 19

Wrak: 63

Zniszczony: 75





ISKARACKI OKRĘT WOJENNY

Okrety wojenne Domu Iskarat posiadają kilka cech, które odzwierciedlają wyjątkową taktykę bitewną członków tego *aropagoi*. Ishkarackie statki odznaczają się wąskimi, smukłymi kadłubami, pozwalającymi im szybko zbliżyć się do niczego nie podejrzewającego przeciwnika i wycofać się równie prędko, jeśli losy bitwy przyjmą zły obrót. Konsekwencją opływowej linii są też wąskie pokłady utrudniające wrogom abordaż ishtarackich statków. Dzięki niskim sylwetkom ishtarackie okręty stają się też mniejszym celem dla kanonierów nieprzyjaciela.

Ishkaraci uważają swe złożone w dużym stopniu z biegłych Fechmistrzów załogi za główną broń własnych statków. Żeby zwiększyć skuteczność abordażu i stworzyć marynarzom dogodną okazję do walki, każdy ishtaracki okręt wojenny wyposażono w pomost zwany *corvus*. Typowy *corvus* ma 6 metrów długości i 4,5 metra szerokości. Jest on połączony ze swym okrętem ciężkimi zawiasami oraz regulowanymi kołowrotem linami zamachowymi. Kiedy okręt zbliża się do nieprzyjaciela, ishtaracka załoga rzuca *corvusa* na jego pokład. Żelazne kolce sterczące od spodu na drugim

końcu *corvusa* sprawiają, że kładka wbija się mocno w nieprzyjacielski statek. Potem Fechmistrzowie Domu Koła wpadają na pokład przeciwnika.

Ishkaraci traktują działa ogniste jako broń pomocniczą, dlatego na większości ich okrętów wojennych są one trochę mniejsze niż na jednostkach innych *aropagoi*. W efekcie zasięg siły ognia ishtarackiej artylerii jest również trochę mniejszy.

Szybkość: 8

Manewrowość: 7

Siła ognia: 15/20

Załoga

Doświadczenie kapitana: 6

Liczebność załogi: 75

Umiejętności załogi: 2

Sprawność załogi: 16

Morale: 56

Cechy szczególne

Corvus dodaje +3 do sprawności załogi ishtarackiego okrętu wojennego w pierwszej turze każdego abordażu. Ponadto zwiększa o +3 modyfikator trudności w testach przeciwnika, próbującego się wyrwać z ishtarackiego abordażu.

Kadłub

Pancerz: 18

Taranowanie: 25

Ładowość: 100

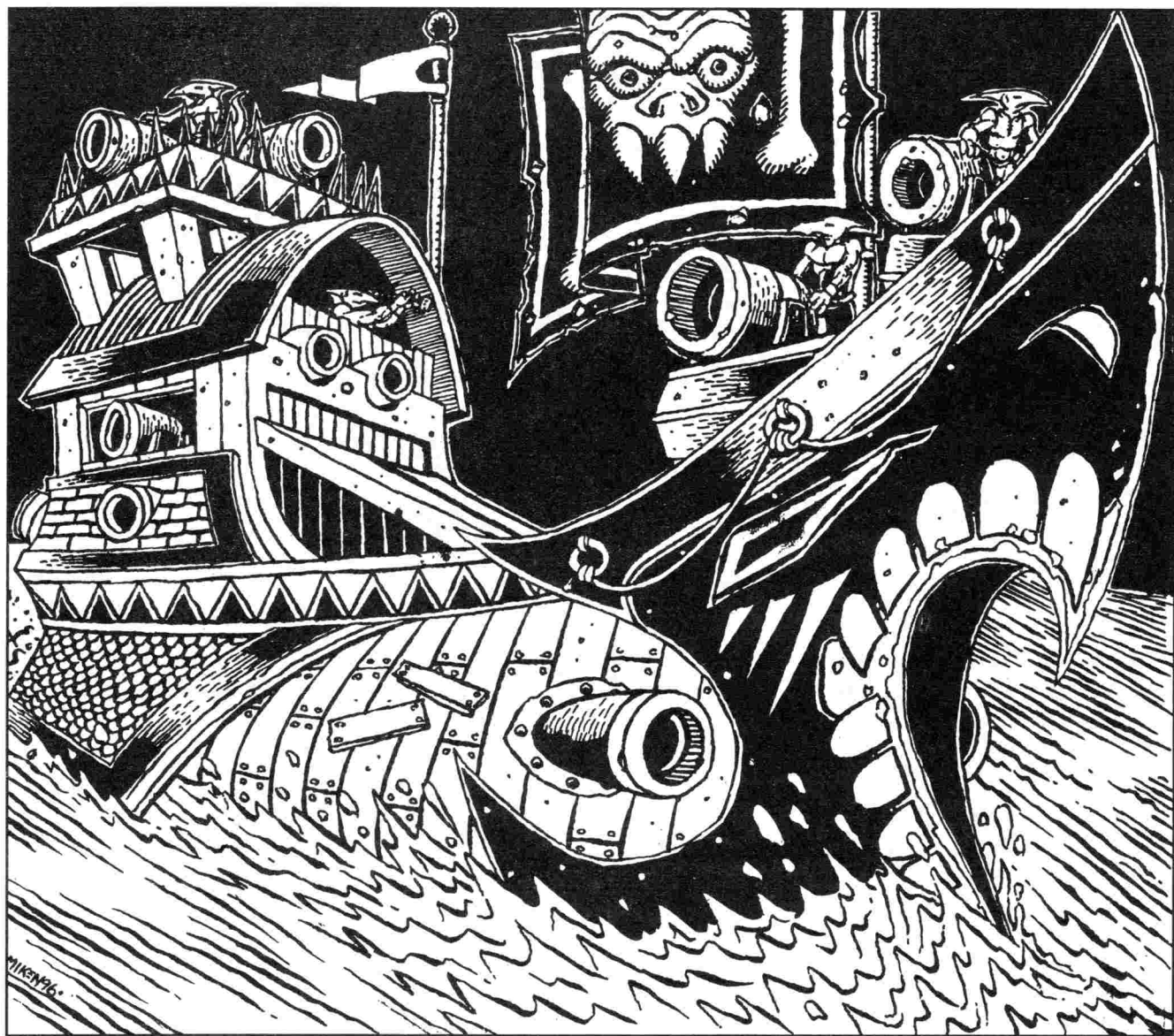
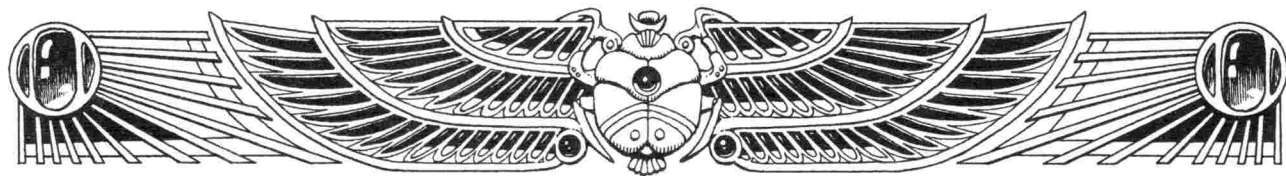
Uszkodzenia

Poważne: 17

Wrak: 54

Zniszczony: 61





NIEZALEŻNY STATEK PIRACKI

Typowy piracki statek ma mniejszy pancerz niż okręt wojenny *aropagoi*, za to korsarscy kapitanowie częściej próbują wyposażać swe jednostki w każde działo ogniste, jakie wpadnie im w łapy. Większość pirackich załóg ma jednak kłopoty z utrzymaniem stałych dostaw amunicji do tych dział i nie jest w stanie strzelać ze wszystkich jednocześnie. Kolejnym problemem jest należyte zaopatrzenie w paliwo silników ogniowych. Większość korsarzy ma niewiele możliwości przeprowadzania remontów tych silników, co niekorzystnie wpływa na manewrowość kaperskich

statków. Na skutek tych wad gros pirackich kapitanów preferuje abordaż i szturm na przeciwnika niż toczenie walki z wykorzystaniem siły ognia okrętu.

Szybkość: 7

Manewrowość: 7 (6)

Siła ognia: 17 (13)/17

Załoga

Doświadczenie kapitana: 5

Liczebność załogi: 30

Umiejętności załogi: 1

Sprawność załogi: 18

Morale: 70

Kadłub

Pancerz: 15

Taranowanie: 25

Ładowność: 150

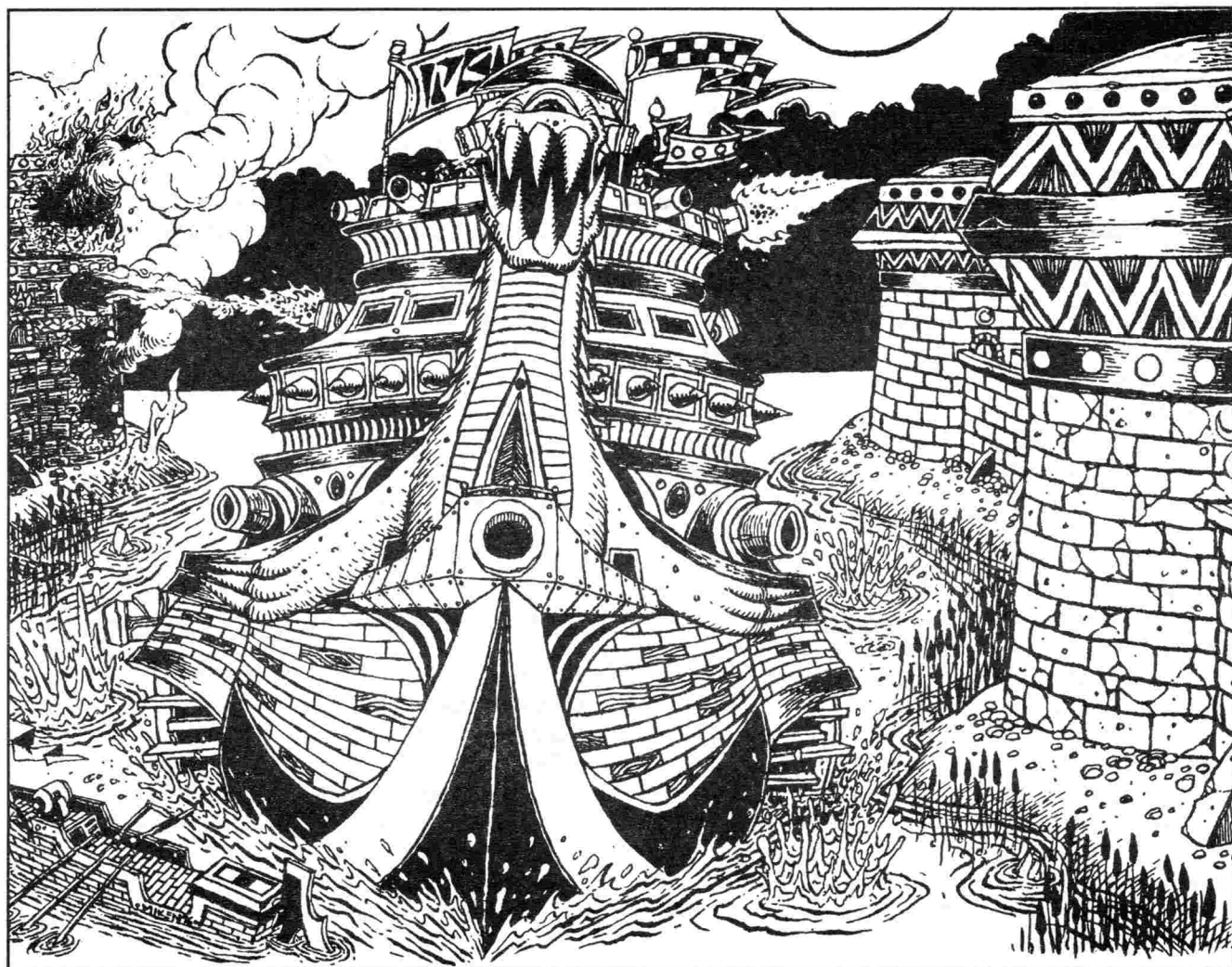
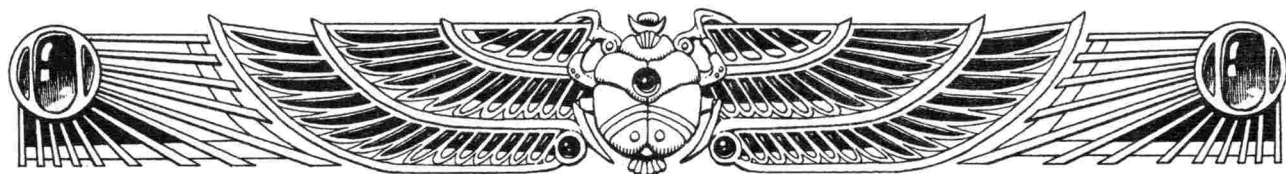
Uszkodzenia

Poważne: 20

Wrak: 71

Zniszczony: 76





HENGHYOKAŃSKI MARUDER

Henghyokańskie marudery należą do najniebezpieczniejszych statków na rzece. Na szczęście Dom Wydry wydaje się mieć nie więcej niż trzy czy cztery te niezwykle okręty. Owe marudery górują nad przeciwnikiem niemal w każdej kategorii. Prezentują lepszą szybkość, manewrowość, siłę ognia i załogę i posiadają dziwnie dużą przewagę przy taranowaniu. Niektórzy świadkowie twierdzą, że dla zwiększenia efektów ataków taranem Henghyokanie używają magii, albowiem ci, którzy przeżyli taki atak, często mówią o niebieskich błyskach, jakie widzieli tuż przed uderzeniem. Poza tym henghyokańscy kapitanowie stale wzmacniają swe załogi o rzeczne wydry tresowane do walki (patrz **Wydra Henghyoke**, str. 123).

Wygląda na to, że henghyokańskie marudery potrafią także znikać bez śladu. W terminach gry dodaj +5 do stopnia szybkości marudera w testach celem uniknięcia pościgu. Jeśli maruder się wymknie dodaj 5 stopni do talentu *pilotowania łodzi* kapitana przy określaniu trudności testu *czytania rzeki*, jaki wykonuje ścigający, by wytropić ofiarę (patrz **Pościg**, str. 94).

Szybkość: 8

Manewrowość: 9

Siła ognia: 21/21

Załoga

Doświadczenie kapitana: 7

Liczebność załogi: 200

Liczebność załogi: 200

Sprawność załogi: 20

Morale: 70

Kadłub

Pancerz: 18

Taranowanie: 32

Ładowność: 75

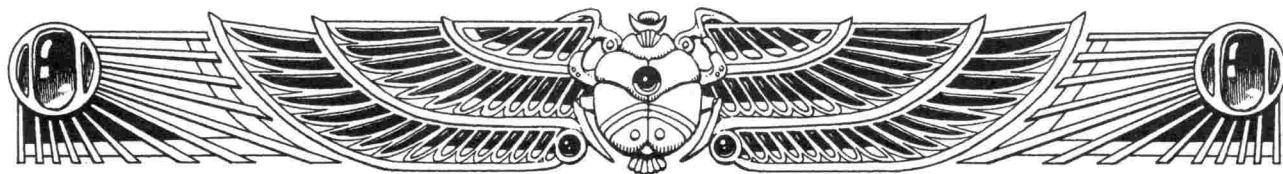
Uszkodzenia

Poważne: 18

Wrak: 63

Zniszczony: 70





GALERA HANDLOWA

Większość kupców z handlowych miast takich jak Urupa, Travar, Iopos i innych, nie należących do t'skrangów, przewozi swoje towary na wiosłowych galerach. Statki te są napędzane przez około stu wiosłarzy, ulokowanych w dwóch poziomach, co pozwala każdemu ciągnąć pojedyncze wiosło. Zazwyczaj szybkość galery kontroluje dobosz, który uderzając w bęben umieszczony między rzędami wiosłarzy ustala tempo. Najnowocześniejsze galery posiadają górne pokłady osłaniające wiosłujących, działa ogniowe ulokowane wzdłuż okrężnic oraz małe maszty i żagle. Galery mogą używać żagli tylko wtedy, kiedy mają wiatr od rufy, ponieważ nie posiadają kilu umożliwiającego halsowanie pod wiatr.

Tak zwane „wolne galery”, na których wiosłują nie zniewoleni Dawcy Imion, spotyka się w części Barsawii kontrolowanej przez Throal. Na galerach niewolniczych – jak sama nazwa wskazuje – siłą roboczą są niewolnicy; potrzeba małego kontyngentu uzbrojonych gwardzistów, by utrzymać karność wiosłarzy. Liczby umieszczone w nawiasach w podanej dalej statystyce reprezentują załogi niewolniczych galer. Jeżeli wiosłarze takiej jednostki chcą się wyzwolić, atakują przeciwników ze sprawnością załogi równą 14, ale morale równym tylko 38.

Szybkość: 5

Manewrowość: 5

Siła ognia: 12/15

Załoga

Doświadczenie kapitana: 3

Liczebność załogi: 100 (20)

Umiejętności załogi: 0 (2)

Sprawność załogi: 15 (13)

Morale: 51(42)

Kadłub

Pancerz: 12

Taranowanie: 16

Ładowność: 80

Uszkodzenia

Poważne: 16

Wrak: 49

Zniszczony: 56

Szybkość: 5

Manewrowość: 6

Siła ognia: 20/20

Załoga

Doświadczenie kapitana: 5

Liczebność załogi: 150

Umiejętności załogi: 2

Sprawność załogi: 18

Morale: 65

Kadłub

Pancerz: 20

Taranowanie: 20

Ładowność: 60

Uszkodzenia

Poważne: 18

Wrak: 63

Zniszczony: 70

GALERA Z ARAS

Lud zza Aras buduje masywne, zdatne do dalekomorskiej żeglugi galery. Są one pospolitym widokiem w porcie Urupy. Podobnie jak typowe barsawiańskie galery wojenne, także te okręty o zamkniętym pokładzie posiadają dwa rzędy wiosel. Ponieważ Lud zza Aras nie pozwala cudzoziemcom wsiadać na swoje statki, niewiele wiadomo o ich konstrukcji oraz wyglądzie wewnętrznym. Największe wydają się posiadać załogi liczące około trzystu ludzi, a ich burty najeżone są niezbyt przyjemnie wyglądającymi pyskami dział ognistych.

Szybkość: 5

Manewrowość: 6

Siła ognia: 22/22

Załoga

Doświadczenie kapitana: 5

Liczebność załogi: 300

Umiejętności załogi: 1

Sprawność załogi: 18

Morale: 70

Kadłub

Pancerz: 25

Taranowanie: 25

Ładowność: 100

Uszkodzenia

Poważne: 20

Wrak: 71

Zniszczony: 76

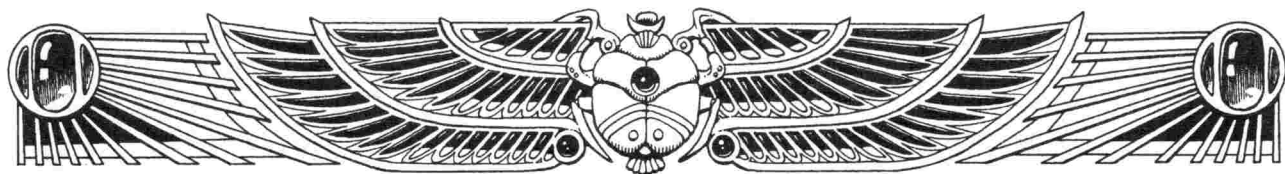
SKAWIAŃSKA BARKA

Barki te sięgają od 30 do 60 metrów długości i od 20 do 40 szerokości. Ich pokłady zazwyczaj znajdują się blisko powierzchni wody i są pokryte niejednolitą konstrukcją zadaszeń i szafasów. Chociaż mogą wydawać się słabe i zbudowane z przypadkowych elementów, zawierają zaawansowane technicznie rozwiązania świadczące o skawiańskiej wiedzy dotyczącej budowy statków. Skawianie konstruuje najbardziej istotne elementy swoich barek raczej z kamienia, niż z drewna, dzięki czemu są dużo bardziej trwałe niż mogłoby się wydawać. Napędza się je w jakiś tajemniczy sposób, który nie wymaga obecności wiosel ani silników ogniowych i umożliwia barce rejs z niezłą prędkością bez względu na rzeczny nurt. Wreszcie skawiańskie tradycje w pracy z żywiołem ognia znajdują wyraz w wywołującej duże wrażenie potęgze ognistych dział ich barek.

GALERA WOJENNA

Typowa barsawiańska galera wojenna to okręt o zamkniętym pokładzie i dwóch rzędach wiosel. Na każde wiosło w górnym rzędzie przypada dwóch ludzi. Galery wojenne mają ten sam rozmiar, co rzeczne łodzie t'skrangów, ale są trochę lepiej opancerzone i posiadają większą siłę ognia. Chociaż są bardziej powolne i mniej zwrotne niż okręty wojenne *aropagoi*, rozmiar i morale ich załóg dorównuje załogom t'skrangów. Dzięki temu dobrze dowodzona galera wojenna może stanąć do walki z okrętem *aropagoi*. Wojenne galery Urupy i v'strimoniańskie okręty wojenne stacjonujące w mieście niekiedy niespiesznie ruszają do bitwy, by przeciwstawić umiejętności swych załóg, a galery wychodzą z tych potyczek zwycięskie równie często jak okręt wojenny.





Liczebność załogi w podanej niżej statystyce oddaje liczebność załóg największych znanych skawiańskich barek. Faktyczna populacja barki zwykle jest dwa razy większa, ponieważ skawiańskim kobietom nie wolno wykonywać obowiązków załogi lub walczyć. Mniejsze barki mają zazwyczaj około trzydziestu stałych mieszkańców i odpowiednio niższą liczebność załogi.

Szybkość: 5

Manewrowość: 6

Siła ognia: 18/23

Załoga

Doświadczenie kapitana: 5

Liczebność załogi: 50

Umiejętności załogi: 3

Sprawność załogi: 16

Morale: 56

Kadłub

Pancerz: 20

Taranowanie: 20

Ładowność: 30

Uszkodzenia

Poważne: 18

Wrak: 63

Zniszczony: 70

Kadłub

Pancerz: 12

Taranowanie: 16

Ładowność: 50

Załoga

Doświadczenie kapitana: 3

Liczebność załogi: 30

Morale: 46

Uszkodzenia

Poważne: 15

Wrak: 44

Zniszczony: 51

Umiejętności załogi: 1

Sprawność załogi: 13

KRASNOŁUDZKA BARKA

Krasnoludy nie przepadają za wodą, ale w Barsawii rzeka jest najszybszym szlakiem handlowym. „Handel robi marynarzy z nas wszystkich” – mówi stare krasnoludzkie przysłowie. Jak wiele innych rzeczy, tak i krasnoludzkie barki zaplanowane są w duchu sztuki użytkowej, co sprawia, że wyglądają niemal identycznie.

Zazwyczaj te płaskodenne łodzie mają burty umieszczone blisko powierzchni wody. Kiedy krasnoludzka barka kieruje się w dół rzeki, to płynie z prądem, a praca załogi ogranicza się do sterowania. Kiedy jednak zamierza w górę, ciągną ją zwierzęta pociągowe, mozolnie posuwające się naprzód wzdłuż brzegów Wężowej. Alternatywą dla tego rodzaju napędu jest holowanie barki przez łodzie t'skrangów. Zazwyczaj opłata za tego rodzaju usługi wynosi 30 srebrników za dzień. W rejonach bliskich Throalowie często można zobaczyć łodzie ciągnące dwie lub trzy barki. Holowanie zmniejsza stopień prędkości łodzi o 2.

Barki krasnoludzkie zazwyczaj są używane do przewozu rudy na podziemnych rzekach Throalu. Dzięki zwierzętom pociagowym nie osiadają one na mieliznach, co mogłoby się zdarzyć, gdyby na przykład były napędzane wiosłami.

Najczęściej wśród załogi takiej barki jest niewielu krasnoludów, ponieważ opłata dla człowieka lub t'skranga stanowi tylko ułamkiem sumy, jaka przekonałaby typowego krasnoluda do wejścia na pokład jakiegokolwiek łodzi.

TABELI PRĘDKOŚCI ŻEGLOWANIA

Prędkość wiatru	Prędkość z wiatrem	Halsowanie pod wiatr
Mniej niż 5 w	Stopień szybkości 5	Stopień szybkości 4
5-10 w	Stopień szybkości 7	Stopień szybkości 6
11-20 w	Stopień szybkości 9	Stopień szybkości 8
21-30 w	Stopień szybkości 11	Stopień szybkości 10
Ponad 30 w	Stopień szybkości 13	Stopień szybkości 12

Jeśli kiedykolwiek żaglowiec płynie z wiatrem o szybkości przewyższającej trzydzieści mil na godzinę, robi test niebezpieczeństw o stopniu trudności równemu stopniowi szybkości. Używa stopnia 4 dla testu i powtarza go raz na każde osiem godzin, jeżeli warunki się nie zmieniają. Zobacz **Tabeli niebezpieczeństw**, strona 93, by określić niebezpieczeństwo.

Szybkość: patrz **Tabeli prędkości żeglowania**

Manewrowość: taka sama jak stopień szybkości

Siła ognia: 12/12

Szybkość: 3

Manewrowość: 3

Siła ognia: –

Załoga

Doświadczenie kapitana: 0

Liczebność: 10

Umiejętności załogi: 1

Sprawność załogi: 11

Morale: 35

Kadłub

Pancerz: 13

Taranowanie: 16

Ładowność: 30

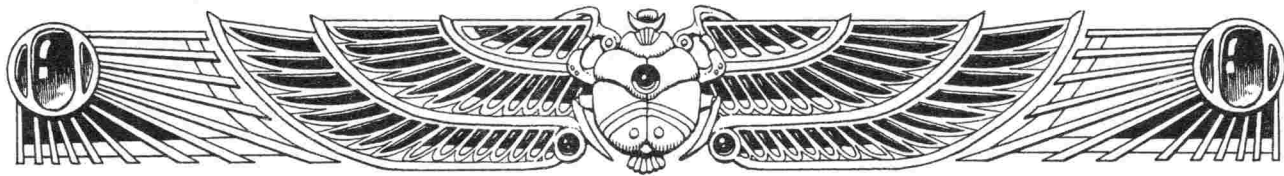
Uszkodzenia

Poważne: 13

Wrak: 36

Zniszczony: 44





STATEK FLISACKI

Kwadratowe, płaskodenne łodzie okolic jeziora Ban mają zazwyczaj od 10 do 15 metrów długości i od 5 do 10 szerokości. Załogi tych łodzi używają długich drągów, którymi kierują i napędzają łodzie, nie mogą więc odpływać daleko od brzegów jeziora. Tradycja każe je malować na jaskrawe kolory.

Szybkość: 4

Manewrowość: 4

Siła ognia: –

Załoga

Doświadczenie kapitana: 3

Liczebność: 7

Umiejętności załogi: 0

Sprawność załogi: 10

Morale: 38

Kadłub

Pancerz: 8

Taranowanie: 12

Ładowność: 30

Uszkodzenia

Poważne: 13

Wrak: 36

Zniszczony: 44

PROM RZECZNY

Większość promów pływających po Wężowej Rzece to małe, stare łodzie zbyt już wysłużone, by pokonywać większe odległości. Posiadają zazwyczaj silniki ogniowe, ale pozbawia się je ognistych dział zanim stają się promami. Najczęściej przewożą pasażerów przez rzekę lub do pobliskich miast i wsi. Używane są również do przewozu towarów na niewielkie odległości.

Szybkość: 5

Manewrowość: 5

Siła ognia: –

Załoga

Doświadczenie kapitana: 2

Liczebność: 7

Umiejętności załogi: 1

Sprawność załogi: 10

Morale: 30

Kadłub

Pancerz: 10

Taranowanie: 12

Ładowność: 30

(100 pasażerów)

Uszkodzenia

Poważne: 13

Wrak: 46

Zniszczony: 54

DREVEKI (ŁÓDŹ RYBACKA)

Dreveki – mała, żaglową łódź rybacką t'skrangów – można zobaczyć na wszystkich drogach wodnych Barsawii. Jeśli chcesz określić jej stopień prędkości i manewrowości, zajrzyj do **Tabeli prędkości żegluga**. Często można odgadnąć zamożność właściciela dreveki po wyglądzie zewnętrznym jego łodzi.

Szybkość: zależna od wiatru (patrz **Tabeli prędkości żeglowania**, str. 107)

Manewrowość: taka sama jak stopień szybkości

Siła ognia: –

Kadłub

Pancerz: 6

Taranowanie: 19

Ładowność: 10

Załoga

Doświadczenie kapitana: 1

Liczebność: 7

Morale: 35

Uszkodzenia

Poważne: 11

Wrak: 31

Zniszczony: 39

Umiejętności załogi: 0

Sprawność załogi: 9

ŁÓDŹ WIOSŁOWA

Na łodzi wiosłowej bez problemu zmieści się do pięciu Dawców Imion wielkości człowieka. Stopień jej szybkości jest równy stopniowi Siły Fizycznej wioslarzy, podzielonemu przez 3 i zaokrąglonemu w dół (użyj stopnia 1, jeżeli obliczenia dały wynik niższy niż 1). Większość Dawców Imion osiąga stopień szybkości 1 lub 2 (czyli 2-3 mil na godzinę). Silniejsze postaci, takie jak troll lub obsydianin, mogłyby osiągnąć prędkości 3 – pod warunkiem, że nie zatopia od razu łodzi. Wioslarz może używać umiejętności lub talentu *pilotowanie łodzi*, by zwiększyć stopień szybkości (patrz **Szybkość statku na rzece**, str. 92).

Szybkość: stopień Siły Fizycznej wioslarzy / 3

Manewrowość: 5

Siła ognia: –

Kadłub

Pancerz: 4

Taranowanie: 6

Ładowność: 3+

Załoga

Doświadczenie kapitana: 0

Liczebność: 1

Morale: 24

Uszkodzenia

Poważne: 6

Wrak: 18

Zniszczony: 27

Umiejętności załogi: 0

Sprawność załogi: 5

CZÓŁNO

Czólna to najlepszy środek transportu po Serwos. Rozmiary ich są rozmaite. Największe mogą pomieścić i do ośmiu pasażerów rozmiaru człowieka.

Szybkość: 3

Manewrowość: 4

Siła ognia: –

Załoga

Doświadczenie kapitana: 0

Liczebność: 3

Umiejętności załogi: 0

Sprawność załogi: 7

Morale: 20

Kadłub

Pancerz: 2

Taranowanie: 6

Ładowność: 5

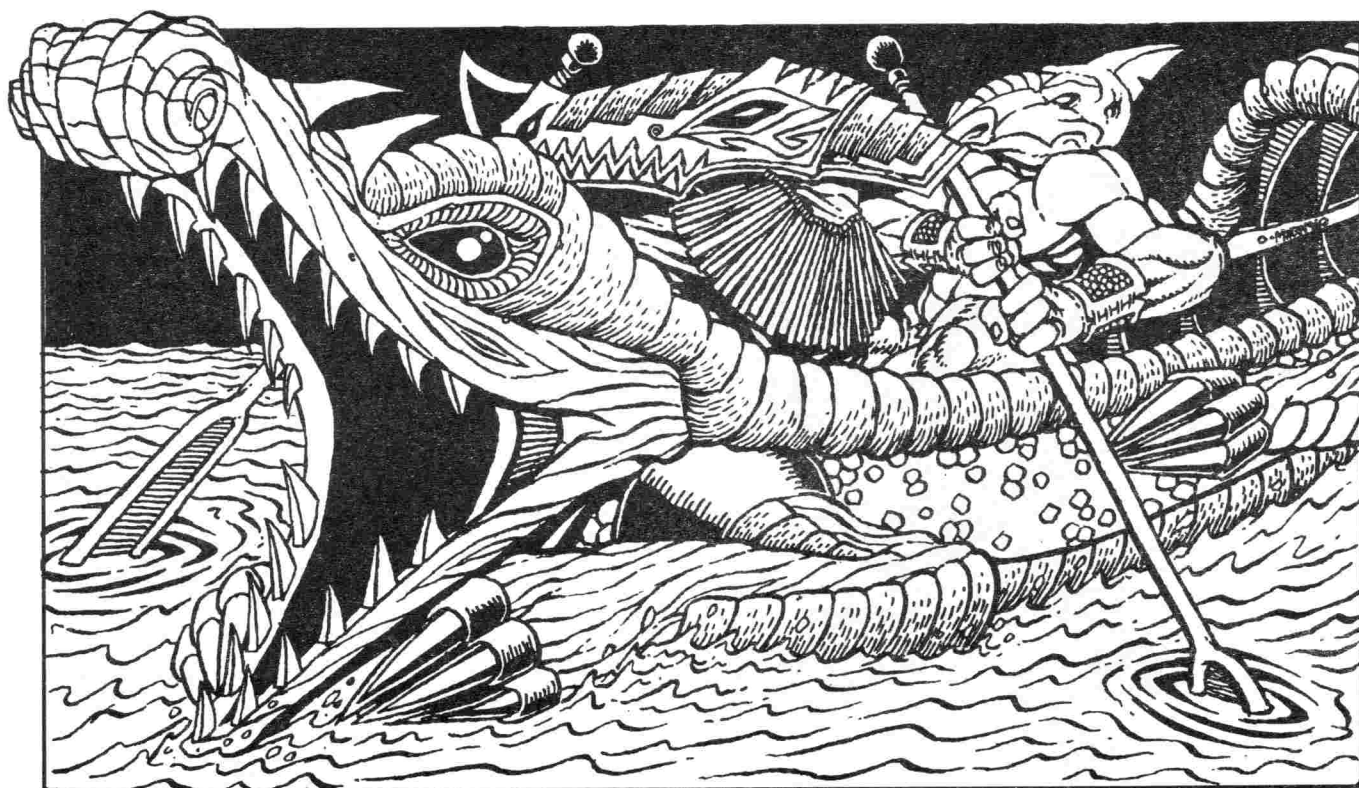
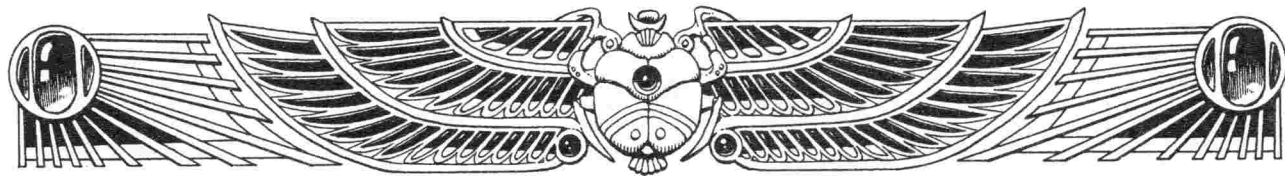
Uszkodzenia

Poważne: 6

Wrak: 18

Zniszczony: 27





BOJOWE CZÓŁNO T'SKRANGÓW

Te wielkie czołna – których zazwyczaj używają dzikie t'skrangi z dżungli – są w stanie wytrzymać salwę dział ognistych! Załogi tych łodzi atakują przeciwnika całymi grupami, używając prymitywnej broni i wyposażenia. Bojowe czołna błyskawicznie zbliżają się do wybranego okrętu, starając się jak najszybciej minąć strefę morderczego ognia zaporowego. Kiedy już im się to uda, płyną wzdłuż burt wrogiego statku tak, by ich załogi mogły dokonać abordażu.

Szybkość: 3

Manewrowość: 4

Siła ognia: –

Załoga

Doświadczenie kapitana: 1

Liczebność: 10

Umiejętności załogi: 2

Sprawność załogi: 12

Morale: 42

Kadłub

Pancerz: 5

Taranowanie: 8

Ładowność: –

Uszkodzenia

Poważne: 3

Wrak: 21

Zniszczony: 27

TRATWA BLADAWCÓW

Tratwy budowane przez t'skrangi zwane bladawcami są bardzo mocne i znakomicie utrzymują się

na powierzchni wody. Zazwyczaj mają około 6 metrów długości i 3,5 szerokości. W każdym rogu stoi t'skrang, trzymający solidny drąg, którym odpycha się od dna. Piąty członek załogi, ulokowany na dziobie, obserwuje wodę przed tratwą i odpoczywa do chwili, gdy jeden z jego towarzyszy się zmęczy. Tratwę można przewozić większy ładunek niż mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Walczące z bladawcami krasnoludy opowiadały, że widziały nawet trzydziestu wojowników mieszczących się na jednej tratwie. Liczby w nawiasach reprezentują liczebność załogi tratwy wypełnionej pasażerami.

Więcej informacji o bladawcach znajdziesz w **Mieszkańcach Barsawii**, tom I, str. 66.

Szybkość: 4

Manewrowość: 4

Siła ognia: –

Załoga

Doświadczenie kapitana: 3

Liczebność: 5 (30)

Umiejętności załogi: 1

Sprawność załogi: 9 (13)

Morale: 29 (42)

Kadłub

Pancerz: 10

Taranowanie: 14

Ładowność: 25 (0)

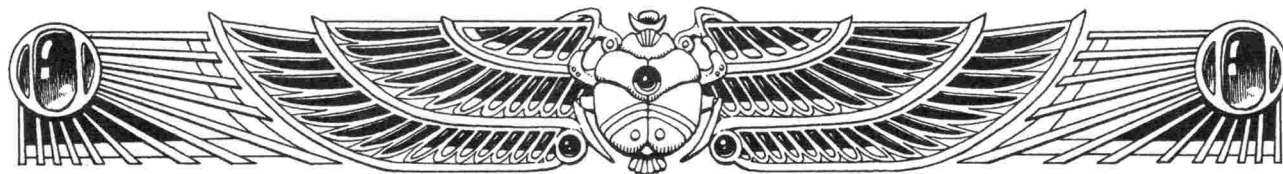
Uszkodzenia

Poważne: 12

Wrak: 34

Zniszczony: 41





ZALOGA ŁODZI

Podane charakterystyki reprezentują typowego członka załogi. Wartości umieszczone obok każdego z talentów przedstawiają przeciętny poziom i stopień talentu na poszczególnych kręgach. Pierwsza liczba to poziom talentu, druga to stopień talentu. Obrażenia i punkty karmy są również rozpisane zależnie od kręgu.

Przeciętny krąg członków załogi równa się wartości umiejętności załogi umieszczonej w charakterystyce statku. Dodatkowo większość łodzi ma czterech oficerów: pierwszego oficera, bosmana, kwatermistrza i inżyniera, każdego na co najmniej czwartym kręgu. Typowy kapitan ma co najmniej siódmy krąg. Marynarze preferują miecz i sieć do walki wręcz, a oszczep do walki na odległość.

Wszyscy są Marynarzami adeptami (więcej informacji znajdziesz w **Mieszkańcach Barsawii**, tom I, str. 107).

Cechy

Zręczność (14): 6/k10

Żywotność (140): 6/k10

Siła Woli (13): 6/k10

Siła Fizyczna (14): 6/k10

Percepcja (12): 5/k8

Charyzma (12): 5/k8

Talenty	Krąg				
	1	2	3	4	7
Akrobatyczny atak	-	1/7	2/8	2/8	3/9
Broń biała	2/7	2/8	3/9	4/10	7/13
Broń miotana	1/7	2/8	3/9	4/10	7/13
Czytanie rzeki	-	1/6	3/8	4/9	7/12
Gadzi skok	-	-	-	-	3/9
Mistyczny znak	-	-	-	1/7	2/8
Pierwsze wrażenie	-	-	-	-	2/7
Pilotowanie łodzi	2/7	2/8	3/9	4/10	7/13
Rytuał karmiczny	1/1	2/2	3/3	4/4	7/7
Szacowanie	-	-	-	-	7/12
Targowanie się	-	-	1/6	2/7	3/8
Tkanie wątków	-	-	-	1/6	7/12
Unik	1/7	2/8	3/9	4/10	7/13
Walka wręcz	1/7	2/8	3/9	4/10	7/13
Wielki skok	-	-	-	-	2/8
Wytrzymałość	-	1/1	2/2	4/4	5/5
Zagadanie	-	-	-	-	2/7
Zarzucenie sieci	-	-	2/8	4/10	7/13
Znajomość języka	-	-	-	-	7/12

Obrażenia	Krąg				
	1	2	3	4	7
Próg życia	36	42	48	54	60
Próg ran	10	10	10	10	10
Próg przytomności	28	33	38	43	48
Testy zdrowienia: 3*					
Stopień zdrowienia: 6/k10					

Krąg

Karma	1	2	3	4	7
Punkty karmy	5	7	10	12	15
Kostka karmy: k6					

Walka

Obrona fizyczna: 8*

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 3

Pancerz duchowy: 1

Broń

Miecz (obrażenia: 11/k10+k8)

Oszczep (obrażenia: 9/k6+k8)

Parowanie siecią (patrz **zarzucenie sieci**, **Mieszkańcy Barsawii**, tom I, str. 116)

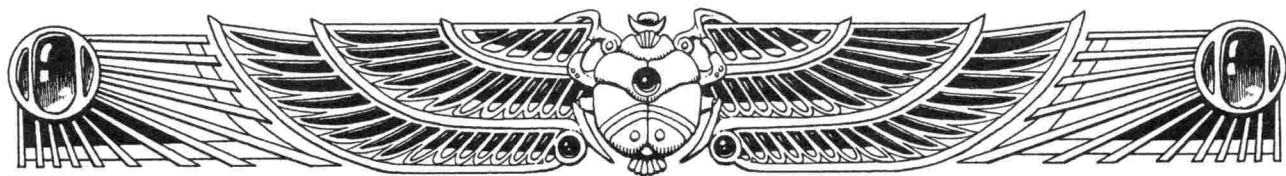
Uwagi

Wszyscy oficerowie (krąg czwarty i wyższy) mogą używać karmy podczas testów Zręczności.

Kapitanowie mogą używać karmy do testów obrażeń zadawanych bronią do walki wręcz.

* Kapitanowie otrzymują również modyfikator +1 do swojej obrony fizycznej i dodatkowy test Zdrowienia dziennie.





FLORA I FAUNA

Systemy wodne Wężowej Rzeki są domem niezwyklej, rozmaitych, unikatowych roślin i zwierząt. W tym rozdziale znajduje się opis niektórych gatunków flory i fauny, spotykanych w wodach wzdłuż brzegów Wężowej (wspominaliśmy o nich na wcześniejszych stronach), a także charakterystyki oraz inne informacje ich dotyczące.

Objaśnienia charakterystyk używanych w tym rozdziale znajdują się na stronie 286 **PZ**. Wiele opisanych gatunków tutaj jest trujących albo w jakiś sposób używa jądów – reguły znajdziesz na str. 207-209, **PZ**.

ŻYCIE ROŚLIN

Opisywane rośliny rosną w różnych okolicach Wężowej Rzeki. Dla celów gry najlepiej traktować wiele z nich jak stworzenia, podczas gdy inne najlepiej uznać za pułapki. W przypadku tych ostatnich zajrzyj na strony 209-210 podręcznika **PZ**.

Postaci z umiejętnością **sztuka przetrwania** lub **wiedza** z takich dziedzin jak **botanika** albo **nauki przyrodnicze** mogą identyfikować te rośliny, wykonując udane testy o trudności 8 lub 9. Tam, gdzie jest to konieczne, dokładne stopnie trudności identyfikacji rośliny podano w ich opisach.

BRZYTWO?TRAWA

Brzytwotrawa rośnie w kępach na nizinnych bagnach wzdłuż linii brzegowej Wężowej Rzeki. Jak inne z wysokich traw bagiennych, tak i ta jest nie do odróżnienia od innych gatunków – wyjątek stanowią doświadczeni wypłatacze koszy i wykształceni botanicy. Wielu Dawców Imion przechodzi przez kolonie brzytwotrawy nawet nie zdając sobie sprawy z niebezpieczeństwa. A trzeba wiedzieć, iż wystawia ona swoje ostre jak brzytwa wewnętrzne strony żdźbeł tylko kiedy jest silny wiatr. Postaci schwytane w brzytwotrawie w takich okolicznościach rzadko wychodzą nietknięte. Uczony Shev Allondargha dedukował, że kolonia brzytwotrawy rozwija charakterystyczny dla swego gatunku czerwony pióropusz tylko wtedy, gdy jej korzenie zostaną zroszone krwią. Lud rzeki bardzo sobie ceni takie pióropusze dla jasnoczerwonego barwnika, jaki zawierają. Czerwone pióropusze brzytwotrawy są warte 160 sztuk srebra za kilogram. Stopień trudności identyfikacji brzytwotrawy wynosi 11.

Trudność wykrycia: 10

Warunki uruchomienia: silny wiatr i bliski kontakt

Inicjatywa: 10

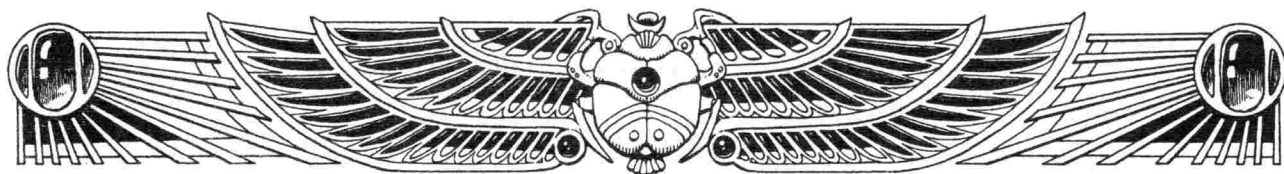
Działanie: liście tną cel, zadając obrażenia ze stopniem 20

KRWAWE ALGI

Cienkie warstwy zielonych lub niebiesko-zielonych alg pokrywają powierzchnię niezliczonych lagun stojącej wody. Zazwyczaj rośliny te są nieszkodliwe. W niektórych jednak lagunach w wyższych partiach rzeki spotkać można warstwy krwawych glonów, będących tak naprawdę konstruktami Horrorów. Płynąca na powierzchni wody roślina jest równie nieszkodliwa co zwykłe glony. Jednakże krwawe algi pozostawiają za sobą cienką, błyszczącą przez krótki czas, oleistą warstewkę cieczy w kolorze rdzy. Niestety, Dawca Imion lub stworzenie, które napije się wody lub wykąpie w niej, zostaje zakażony przetrwalnikami krwawych alg. Ponadto woda zaczerpnięta z takiego obszaru zawiera przetrwalniki żyjące jeszcze przez dzień.

Pierwszym znakiem zakażenia przetrwalnikami krwawych alg jest niemożliwe do ugaszenia pragnienie. Choćby zarażony bohater wypił hektolitry wody, dalej będzie się uskarżał. Potem jego skóra zmienia kolor na przypominający łagodną opaleniznę. Kiedy zakażenie spowoduje zmiany w składzie krwi nieszczęśnika, każda rana okazuje się bardzo niebezpieczna. Potem krew zaczyna ciec z uszu nosa i ust postaci. Zakażony traci zdolność mówienia i rozumowania, a jego ciałem wstrząsają konwulsje. W końcowych stadiach zakażenie powoduje zamianę każdej kości i każdego organu w ciekłą, krwawą papkę. Skóra postaci pokrywa się niezliczonymi małymi rankami, z których sączy się zielonkawa krew. Może to trwać do dziesięciu minut, podczas których całe ciało postaci przybiera formę zbliżoną do dziurawego balonu.





W terminologii gry krwawe algi działają jak truciźny osłabiające z obroną magiczną 10 i podstawowym stopniem efektu 7. Jeżeli postać spożywa lub jest wystawiona na działanie krwawych alg, wykonaj każdego dnia test efektu dla rośliny. Wynik testu równa się obrażeniom zadany postaci. Dodatkowo, stopień efektu alg wzrasta każdego dnia o 1. Można stosować magiczne leczenie, by powstrzymać wzrost tego stopnia, ale nie zmniejsza to ogólnego stopnia efektu, a także nie likwiduje jakichkolwiek poprzednich przyrostów i nie chroni postaci przed otrzymywaniem dziennych obrażeń.

Obrażenia spowodowane przez krwawe algi mogą być uleczone przez głosiciela Garlen lub maścią leczniczą przygotowaną ze świeżo zebranych płatków mahoniowej trójróży (patrz **Mahoniowa trójróża**, str. @). Wszystkie inne metody leczenia, nawet magiczne, są nieskuteczne.

Mówi się, że głosiciele Raggoka zbierają krwawe algi podczas zaćmienia księżyca i destylują je, by otrzymać z nich truciznę. Działająca trucizna zadaje

specjalne obrażenia – jad ma obronę magiczną 10 i stopień efektu 8. Jakikolwiek ofiara raniona bronią pokrytą tą trucizną w każdej rundzie otrzymuje obrażenia ze stopniem 2 – aż do czasu zatamowania krwawienia.

LISTOWNICE

Liczne odmiany listownicy rosną jednocześnie pod i nad powierzchnią Wężowej Rzeki. Najczęściej spotykana rozwija się w trzymetrowych kępach na rzecznych mieliznach. Pnącza listownicy mogą wydawać się nieszkodliwe dla postaci w nich uwięzionej, ale jakikolwiek gwałtowniejszy ruch, mogący przestraszyć roślinę, powoduje rozerwanie ofiary na strzępy. Jeżeli nieszczęśnik złamie pnącze listownicy, natychmiast miejsce to zajmują dwa inne. Przez to ucieczka z objęć rośliny jest niezwykle trudna nawet dla ofiary o sile trolla.

Najbezpieczniejsza metoda wyrwania się z tej pułapki to spokojnie i bez ruchu poczekać aż zapadnie

zmierzch. Nocą listownica rozluźnia uchwyt, pozwalając ofierze uciec, po czym zanurza się pod powierzchnię wody. Każdy, kto zapłacze się w pnącza rośliny, automatycznie zostaje uwięziony. Wykonaj test Siły Fizycznej pnącza, używając stopnia 7. Ilekroć nowe pnącze zahaczy ofiarę, powtarzaj test stosując modyfikator +1 dla każdego nowego pnącza. Aby wyciąć sobie drogę ku wolności, postać wykonuje test Siły Fizycznej albo ataku przeciw obronie fizycznej rośliny równej 6. Wartość pancerza fizycznego i duchowego każdego pnącza wynosi 0, a próg życia – 10. Kiedy pnącze listownicy otrzyma 10 punktów obrażeń, zostaje odcięte, a stopień Siły Fizycznej całej rośliny zmniejsza się o 1. Pojedyncza postać nie może zostać zahaczona przez więcej niż sześć pnączy jednocześnie.

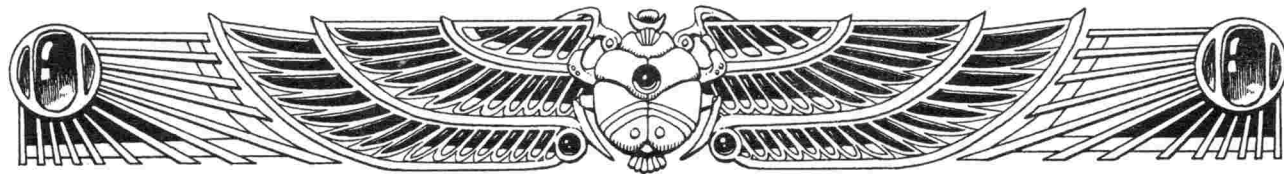
Trudność wykrycia: 8

Warunki uruchomienia: nagłe spotkanie na rzece

Inicjatywa: 10

Efekt: ściska ofiarę ze stopniem Siły Fizycznej; każde dodatkowe pnącze zwiększa o +1 stopień Siły Fizycznej; każde pnącze odcięte redukuje SF rośliny o -1





MAHONIOWA TRÓJRÓŻA

Napar przygotowany z mahoniowej trójróży jest najpowszechniejszym ziołowym lekarstwem stosowanym przez mieszkańców Wężowej Rzeki. Kwiaty róży rosną na pnączach winorośli przylegających do stromych urwisk i klifów środkowego odcinka Wężowej i okolic. Rdzawe płatki mahoniowej trójróży są łatwe do zidentyfikowania z powodu ich silnego cynamonu aromatu i piżma. Picie naparu z jej płatków daje postaci modyfikator +3 do testu zdrowienia na dzień. Ponadto płatki trójróży używane są do produkcji specjalnej maści leczącej obrażenia spowodowane przez krwawe algi.

MANGROWE WĘGORZE

ZR: 8 SF: 6 ŻYW: 8

PER: 4 SW: 2 CHA: 2

Inicjatywa: 8

Liczba ataków: 1

Atak: 8

Obrażenia: 10

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 40

Próg ran: 10

Próg przytomności: 33

Punkty legend: 65

Ekwipunek: –

Łup: czasami przedmioty należące do poprzednich ofiar.

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 5

Obrona społeczna: 4

Pancerz fizyczny: 4

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 12

Testy zdrowienia: 2

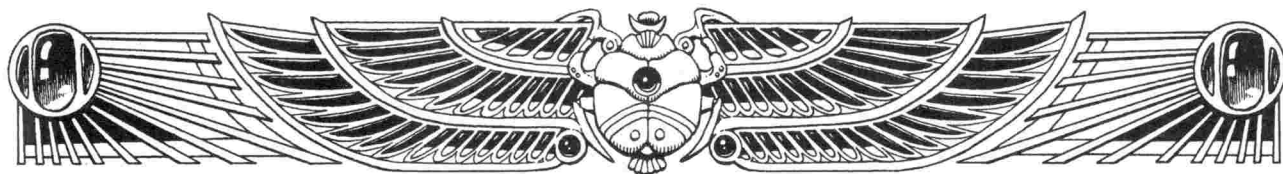
Szybkość w walce: 20

Pełna szybkość: 20

Komentarz

Tak zwane mangrowe węgorze to w rzeczywistości korzenie drzew rosnących w Serwos. Są bardzo rozwinięte i posiadają detektory ciepła, umożliwiające wykrywanie znajdujących się w pobliżu stworzeń (lub Dawców Imion). Kiedy grupa korzeni wykryje zdobycz, używa potężnych, uzbrojonych w wyglądające jak piły zęby szczęk, by wciągnąć ją pod powierzchnię wody do wnętrza podwodnego systemu korzeni. Tam gnijące ciało ofiary dostarcza składników odżywczych rosnącemu drzewu. Plemiona t'skrangów z Serwos wierzą, że mangrowe węgorze są duchami opiekuńczymi żywiołu drewna i regularnie składają korzeniom ofiary z owoców i ryb, by zyskać sobie przychylność tych istot. Zasięg grupy mangrowych węgorzy jest ograniczony do promienia dziesięciu metrów wokół drzewa.





PODNEBNY LOTOS

Podniebny lotos to rzadki gatunek lilii wodnej, rosnący tylko w cichych zakątkach wzdłuż rzeki Tylon na północ od Kratas. Zakwita on niekiedy w środku lata cudownymi, błękitnymi kwiatami. Kwiat – po otwarciu – zaczyna unosić się nad powierzchnią wody, połączony z korzeniami tylko za pomocą cienkiej, nitkowanej łodyżki. Zazwyczaj kwiat unosi się nad powierzchnią wody niemal do końca lata. To zjawisko jest powodowane przez małe kieszonki żywiołu powietrza, umieszczone w cebulkach podniebnego lotosu. W miarę upływu czasu, cebulki rozszerzają się, absorbując jeszcze więcej cennej istoty żywiołu co sprawia, że kwiaty unoszą się jeszcze wyżej. Astellan z Kratas zaobserwował, że z nadejściem jesieni lotosy usychają, a ich cebulki płyną daleko z wiatrem. Alchemicy i magowie w całej Barsawii oferują 12 sztuk srebra za taką cebulkę.

WIROLISTNIK

ZR: 3 SF: 8 ŻYW: 8

PER: 4 SW: 3 CHA: 4

Inicjatywa: 4

Liczba ataków: 1

Atak: 12

Obrażenia: 0 (patrz dalej)

Liczba czarów: (1)

Rzucanie czarów: 8

Efekt: 10

Próg życia: 55

Próg ran: 10 (15)

Próg przytomności: 45

Punkty legend: 190

Ekwipunek: –

Łup: –

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 4

Obrona społeczna: odporny

Pancerz fizyczny: 10 (13)

Pancerz duchowy: 2

Zachowanie równowagi: 20

Testy zdrowienia: 0

Szybkość w walce: 0

Pełna szybkość: 0

Komentarz

Wirolistnik jest rośliną przypominającą liście wielkiej lilii. Rozrasta się na szerokość od jednego do dwudziestu metrów. Wirolistniki unoszą się poniżej powierzchni wody rzeki albo dowolnego z jej licznych dopływów, a nawet niewielkich sąsiadujących zbiorników. Nawet najdrobniejszy ruch powoduje zamknięcie się wirolistnika dookoła przechodzącego stworzenia. W ciągu kilku minut wirolistnik przybiera postać kokonu, zaciskającego się wokół zdobyczy.

Chociaż wewnętrzna powierzchnia wirolistnika jest delikatna, zewnętrzna jest twarda, włóknistą błoną, w której ofiary muszą wyciąć otwór, by uciec (w charakterystyce liczby w nawiasach reprezentują zewnętrzną warstwę wirolistnika). Najczęstszą ofiarą wirolistników są pływacy, ale większe liście mogą schwytać nawet małe łodzie.

Za każdym razem, gdy wirolistnik z powodzeniem owinie ofiarę, zmniejsza jej wszystkie stopnie o 2. Po owinieciu nieszczęśnika, roślina korzysta z *rzucania czarów*, by udusić ofiarę. W każdej rundzie wykonuj testy *rzucania czarów* wirolistnika o trudności równej obronie magicznej ofiary. Jeżeli test będzie udany, ofiara otrzymuje obrażenia, określone testem efektu.

Pochwycona postać może uwolnić się (lub też może ją uwolnić inna osoba) zadając wirolistnikowi ranę. Jakkolwiek zewnętrzny atak kruszący pancerz wirolistnika zadaje obrażenia również uwięzionemu wewnątrz bohaterowi, którego pancerz na szczęście działa.

WODOROST MACKOWATY

Wodorost mackowaty rośnie od samego dna, zwykle w głębszych częściach rzeki. Zazwyczaj rozwija się obok nieszkodliwych wodorostów w wielkich skupiskach blisko środka nurtu. Jedną stronę jego liści pokrywają przyssawki. Ilekroć jakieś stworzenie przepływa przez nie, przyssawki porywają je, a drobny kolec znajdujący się w każdej z nich wstrzykuje ofierze paraliżujący jad. Uprawiające nieszkodliwe wodorosty t'skrangi bardzo troskliwe pielą mackowatą odmianę ze swoich szkółek. Niemniej rzeka jest upstrzona wieloma porzuconymi podczas Pogromu *t'slashina*, wśród których rosną skupiska wyjątkowo wielkich i głodnych wodorostów mackowatych.

W mechanice gry wodorost mackowaty należy traktować raczej jako pułapkę niż stworzenie. Nie można go rozbroić, więc trudność rozbijania nie została podana. Bohaterowie mogą usuwać liście wodorostu lub odcinać je bez wykonywania testu.

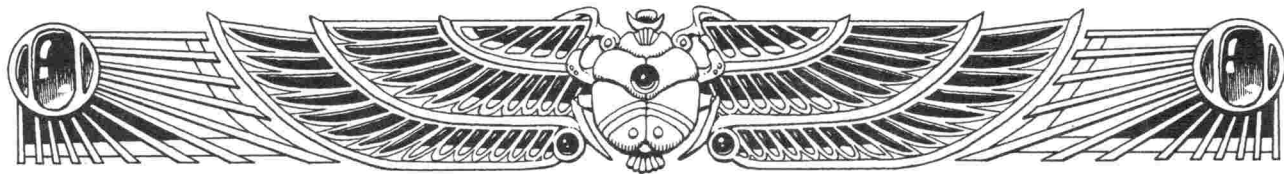
Trudność wykrycia: 8

Warunki uruchomienia: dotyk

Inicjatywa: 10

Efekt: ofiarę chwyta liść wodorostu, który wstrzykuje jej paraliżujący jad o obronie magicznej 8 i stopniu efektu 10





STWORZENIA

Poniższe stworzenia zamieszkują Wężową Rzekę i otaczające ją obszary. Podobnie jak rośliny, niektóre z nich opisywane są w terminologii gry tak jak truciźny lub pułapki.

HOMAR PIASKOWY

ZR: 8 SF: 11 ŻYW: 11

PER: 6 SW: 6 CHA: 5

Inicjatywa: 9 (14 z piasku)

Liczba ataków: 1

Atak: 9

Obrażenia: 15

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 61

Próg ran: 11

Próg przytomności: 53

Punkty legend: 150

Ekwipunek: –

Łup: –

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 8

Pancerz duchowy: 2

Zachowanie równowagi: 13

Test zdrowienia: 3

Szybkość w walce: 30

Pełna szybkość: 60

Komentarz

Homary piaskowe lubią zagrzebywać się w piaszczystych brzegach w dole Wiji i czekać na zbliżanie się zdobyczy. Kiedy coś chodzi po piasku nad stworem, homar szybko wyskakuje spod ziemi i chwytą ofiarę szczypcami. Najczęściej piaskowe homary są małe i ich łapy powodują jedynie bolesne uszczyknięcia. Mięso tych mniejszych okazów jest cenionym przysmakiem w Urupie, a ostatnio także wzdłuż rzeki. Ci, którzy chcą zarobić na tej kulinarnej modzie, powinni jednak pamiętać, że pewne okazy piaskowych homarów mogą osiągnąć rozmiar konia i posiadają dość siły, by zgnieść trola. Charakterystyka opisuje homara umiarkowanego rozmiaru, długości 0,5-1 metra.

HORROR SHILAGRUE

ZR: 11 SF: 13 ŻYW: 13

PER: 10 SW: 10 CHA: 10

Inicjatywa: 10

Liczba ataków: 1

Atak: 11

Obrażenia: 13

Liczba czarów: 2

Rzucanie czarów: 10

Efekt: patrz moce

Punkty karmy: 15

Obrona fizyczna: 11

Obrona magiczna: 10

Obrona społeczna: 10

Pancerz fizyczny: 8

Pancerz duchowy: 6

Zachowanie równowagi: 15

Test zdrowienia: 4

Stopień karmy: 7

Moce: Groza 10, Ożywienie umarłego 15

Próg życia: 47

Szybkość w walce: 50

Próg ran: 13

Pełna szybkość: 100

Próg przytomności: 40

Punkty legend: 410

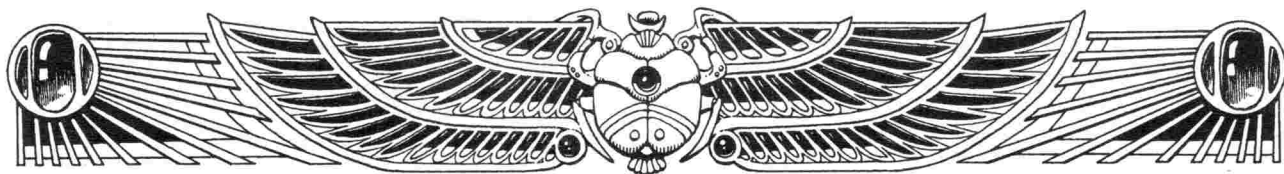
Ekwipunek: zależne od ofiar

Łup: –

Komentarz

Horror shilagrue to rzadki typ innowymiarowej bestii, bardzo podobnej do zwykłego shilagrue (patrz str.123). Kiedy potwór ten owija się wokół ofiary, kształtuje swe ciało dokładnie przylegając do zdobyczy, stając się czymś niczym druga skóra, po czym przejmuje kontrolę nad myślami i czynami nieszczęśnika. Horror otwiera małe otwory w swym ciele, by dostarczać ofierze powietrze i utrzymać ją przy życiu. Skóra opętanej przez Horrora postaci jest wilgotna i nienaturalnie gładka, jej oczy pokryte są jakby warstewką szkła o odcieniu mleka. Po opętaniu ofiary, często jej celami stają się najbliżsi towarzysze. Charakterystyka przedstawia niezależne jeszcze Horrory shilagrue. Kiedy stwór opęta ofiarę, przejmuje jej cechy, zachowując jednocześnie swoją karmę i moce bestii.





INSHALATA

ZR: 9 SF: 9 ŻYW: 9

PER: 8 SW: 4 CHA: 4

Inicjatywa: 9 Obrona fizyczna: 10

(13 przy zaskoczeniu)

Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 7

Atak: 12 Obrona społeczna: 4

Obrażenia: 13 Pancerz fizyczny: 8

Liczba czarów: – Pancerz duchowy: 1

Rzucanie czarów: – Zachowanie równowagi: 11

Efekt: – Test zdrowienia: 2

Próg życia: 42 Szybkość w walce: 40

Próg ran: 12 Pełna szybkość: 80

Próg przytomności: 32

Punkty legend: 220

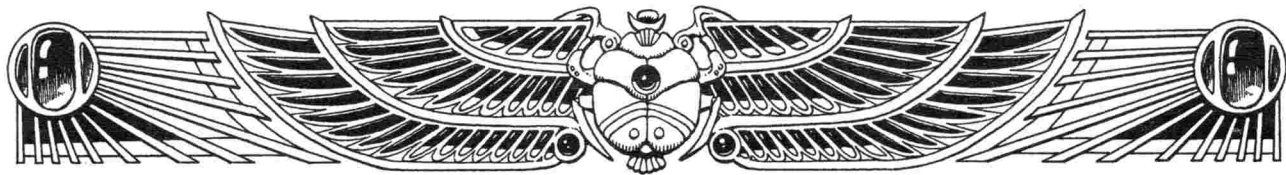
Ekwipunek: –

Łup: pazury i żuchwy warte 1k6 x 10 srebrników; są to też skarby warte punktów legend.

Komentarz

Inshalata to gatunek olbrzymiej modliszki mającej nieco ponad 2 metry długości od ogona do głowy. Poluje ona w Serwos i jest wyjątkowo utalentowanym myśliwym. Kiedy atakuje grupę stworzeń, skupia się na jednej ofierze. Jeżeli pokona ją, podnosi ciało i próbuje zabrać je do swojego legowiska, gdzie później je zjada. Plemiona z Serwos używają pazurów i żuchw inshalaty jako broni.





JUB JUB

ZR: 7 SF: 8 ŻYW: 7

PER: 6 SW: 5 CHA: 6

Inicjatywa: 11

Liczba ataków: 1

Atak: 7

Obrażenia: 14

Liczba czarów: (1)

Rzucanie czarów: 7

Efekt: 10 (trucizna)

Próg życia: 51

Próg ran: 10

Próg przytomności: 42

Punkty legend: 125

Ekwipunek: -

Łup: -

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 2

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 8

Test zdrowienia: 1

Szybkość w walce: 25

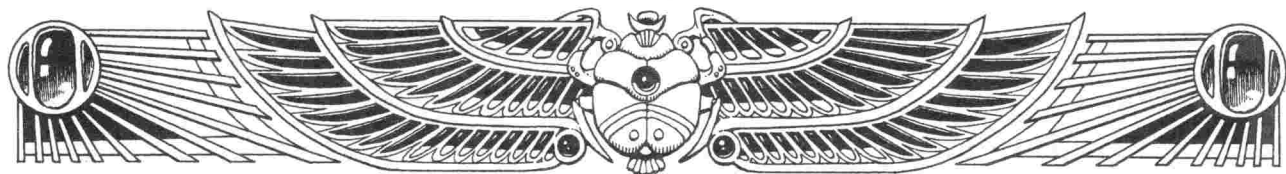
Pełna szybkość: 50

Komentarz

Jub juby to „olbrzymie żaby z kłami”, jak je opisują kapitanowie łodzi. Nazwa stworzenia pochodzi od niezwykle głośnego, huczącego głosu, który mrozi krew w żyłach Dawców Imion. Wielki jub jub może połknąć wietrznika za jednym razem! Żaby te polują wzdłuż brzegów rzeki i wołają polować na samotnych osobników, skacząc na nich z dużych odległości (dziesięciometrowy skok nie jest niczym niezwykłym) i próbując zatopić w ciele kły, mające nawet 30 centymetrów. Aby zatopić kły, jub jub musi zadać ofierze ranę. Jeżeli mu się to uda, wisi na ciele nieszczęśnika i czeka aż jad zacznie działać. Po sparaliżowaniu ofiary, jub jub połyka ją w całości.

Trucizna jub juba ma obronę magiczną 6 i stopień efektu 10 (paraliż). Trucizna działa po trzech rundach od zadania rany.





KROCZNIK WODNY

ZR: 6 SF: 6 ŻYW: 5

PER: 6 SW: 6 CHA: 7

Inicjatywa: 7

Liczba ataków: 1

Atak: 8

Obrażenia: 8

Liczba czarów: -

Rzucanie czarów: -

Efekt: -

Próg życia: 34

Próg ran: 9

Próg przytomności: 26

Punkty legend: 100

Ekwipunek: -

Łup: -

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 8

Obrona społeczna: 9

Pancerz fizyczny: 2

Pancerz duchowy: 2

Zachowanie równowagi: 6

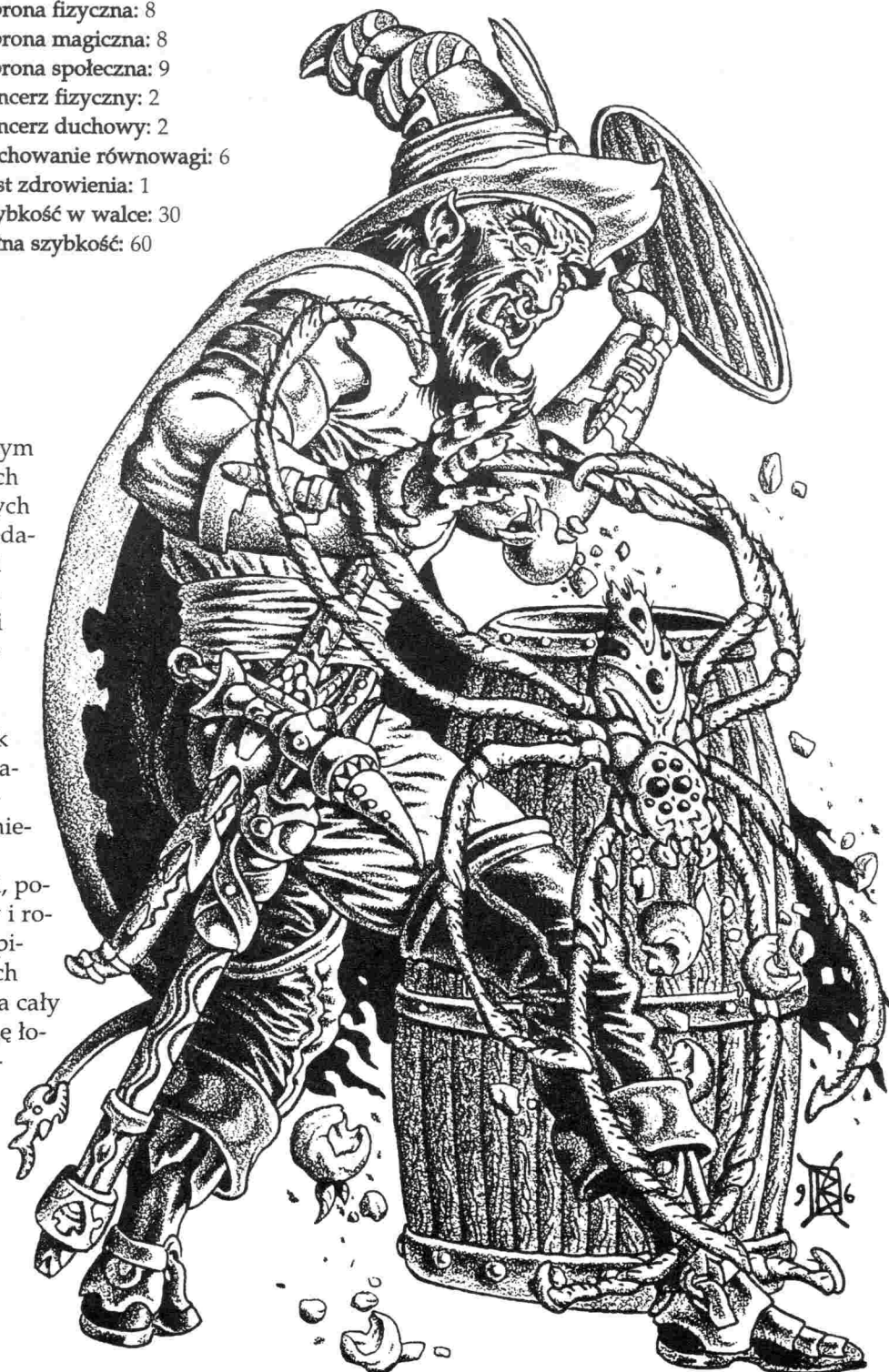
Test zdrowienia: 1

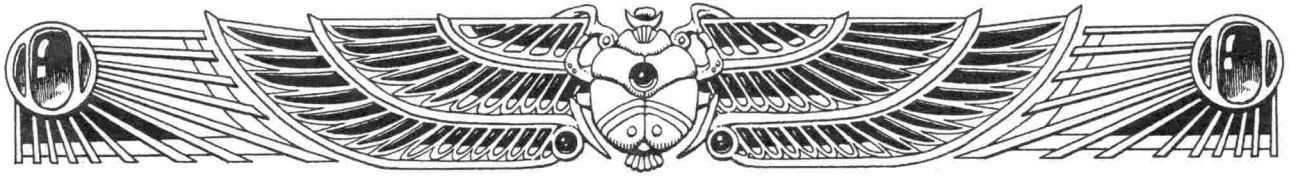
Szybkość w walce: 30

Pełna szybkość: 60

Komentarz

Kroczniki wodne są jednym z wielu gatunków olbrzymich owadów, żyjącym w wyższych partiach Wężowej Rzeki, niedaleko Iopos. Te wielkie pająki mają ciała o rozmiarze ludzkiej głowy, a nogi o długości od metra do półtorej. Długie kończyny umożliwiają im chodzenie po powierzchni wody. Kroczniki unikają jak tylko mogą kontaktu z pływakami i innymi wodnymi formami życia. Choć nie są niebezpieczne, mogą bardzo uprzykrzać życie załóg łodzi, ponieważ wchodzi na pokłady i robią prawdziwe najazdy na spiżarnie. W ciągu kilku krótkich chwil mogą pożreć zapasy na cały miesiąc, pozostawiając załogę łodzi bez pożywienia. Przewoźnicy uważają przejście kroczników przed łodzią za zły znak.





K'SATHRA

ZR: 10 SF: 4 ŻYW: 9

PER: 6 SW: 4 CHA: 4

Inicjatywa: 10

Liczba ataków: 1-3

Atak: 10

Obrażenia: 15/12/9

Liczba czarów: -

Rzucanie czarów: -

Efekt: -

Próg życia: -

Próg ran: 8

Próg przytomności: 35

Punkty legend: 100

Ekwipunek: -

Łup: -

Obrona fizyczna: 10

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 6

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 13

Test zdrowienia: 1

Szybkość w walce: 45

(tylko w wodzie)

Pełna szybkość: 90

MÓZGONÓŻKI

ZR: 4 SF: 3 ŻYW: 6

PER: 6 SW: 8 CHA: 4

Inicjatywa: 6

Liczba ataków: (1)

Atak: 4

Obrażenia: 8

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 7

Efekt: 13 (100 metrów)

Próg życia: 35

Próg ran: 6

Próg przytomności: 27

Punkty legend: 85

Ekwipunek: -

Łup: niekiedy monety i przedmioty należące do wcześniejszych ofiar.

Obrona fizyczna: 6

Obrona magiczna: 8

Obrona społeczna: 8

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 4

Zachowanie równowagi: 8

Testy zdrowienia: 1

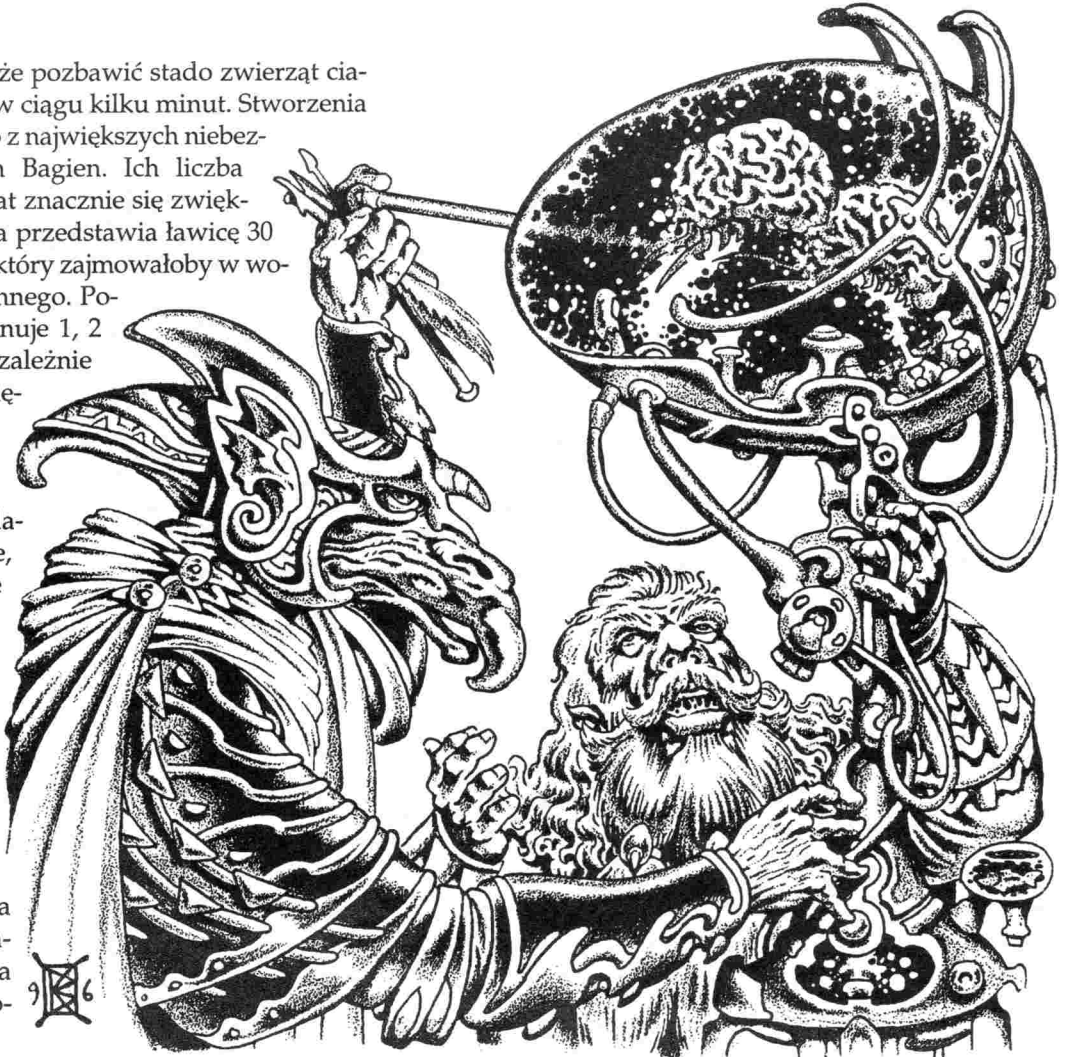
Szybkość w walce: 10

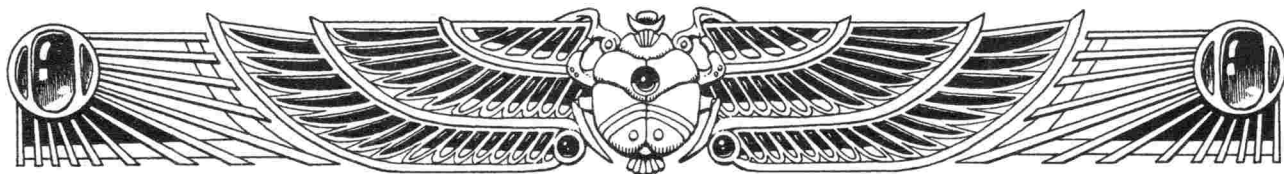
Pełna szybkość: 20

Komentarz

Ławica k'sathra może pozbawić stado zwierząt ciała i oczyścić szkielety w ciągu kilku minut. Stworzenia te uważane są za jedno z największych niebezpieczeństw Mglistych Bagien. Ich liczba w ciągu ostatnich 20 lat znacznie się zwiększyła. Charakterystyka przedstawia ławicę 30 k'sathra, czyli stwora, który zajmowałoby w wodzie 0,5 metra sześciennego. Pojedyncza grupa wykonuje 1, 2 lub 3 ataki w rundzie, zależnie od liczby ofiar w zasięgu. Każda nieszczęśnik w zasięgu staje się celem takiej samej liczby ataków. Jak podano w charakterystyce, ławica 30 ryb zadaje w pierwszym ataku obrażenia ze stopniem 15, podczas drugiego - ze stopniem 12, a podczas trzeciego - ze stopniem 9.

Postać atakująca grupę k'sathra nie może zadać ciosu pojedynczej rybie. Ławica automatycznie rozprasa się, kiedy otrzyma obrażenia równe progowi przytomności.





Komentarz

Mózgonóżki to stworzenia nie mogące żyć poza wodą. Zazwyczaj osobniki zbierają się w duże grupy, wyglądem przypominające obnażony mózg. Zebrana w ten sposób kolonia mózgonózek posiada pewną ograniczoną inteligencję. Używa ona mocy przypominającej zaklęcia czarodzieja *Miażdżąca wolą*, by zaatakować przechodzących zbyt blisko Dawców Imion. Ten naturalny atak nie jest jednakże zaklęciem i nie wymaga od kolonii mózgonózek tkania jakichkolwiek wątków. Kolonia atakuje ofiarę dopóki znajduje się ona w jej zasięgu lub traci przytomność.

Jeżeli ofiara traci świadomość, kolonia rozprasza się i ponownie zbiera się na ciele nieszczęśnika. Wtedy mózgonóżki zaczynają powoli jeść ofiarę aż zbiją się w tą samą kolonię, jaką tworzyły zanim zaatakowały. Ofiara otrzymuje obrażenia ze stopniem 8 w każdej rundzie, w której jest pokryta przez mózgonóżki. Minutę po utracie przytomności, nieszczęśnik może się ocknąć, wykonując udany test zdrowienia. Raz obudzona, ofiara może usuwać mózgonóżki bez jakichkolwiek dalszych testów. Kolonia będzie wtedy ponownie się scalać przez trzy rundy walki i zaatakować przeciwnika ponownie *Miażdżącą wolą*, jeżeli ten będzie w zasięgu.

Według rzecznych opowieści, kolonie mózgonózek na końcu zjadają mózgi swoich ofiar i zachowują ich inteligencję. Jednakże opowieści te nie są prawdopodobnie niczym więcej niż rozważaniami gadatliwych przewoźników.

OLBRZYMI PAJĄK

ZR: 5 SF: 5 ŻYW: 7

PER: 5 SW: 5 CHA: 4

Inicjatywa: 5

Liczba ataków: 1

Atak: 7

Obrażenia: 8

Liczba czarów: 1

Rzucanie czarów: 9

Efekt: trucizna

Próg życia: 39

Próg ran: 11

Próg przytomności: 31

Punkty legend: 70

Ekwipunek: -

Łup: -

Obrona fizyczna: 6

Obrona magiczna: 5

Obrona społeczna: 4

Pancerz fizyczny: 2

Pancerz duchowy: 0

Zachowanie równowagi: 8

Test zdrowienia: 1

Szybkość w walce: 30

Pełna szybkość: 60

Komentarz

Olbrzymie pająki dżungli Serwos osiągają rozmiar jehuthry, ale nie posiadają żadnych specjalnych mocy, czyniących z tych ostatnich stworów przerażających przeciwników. Jed-

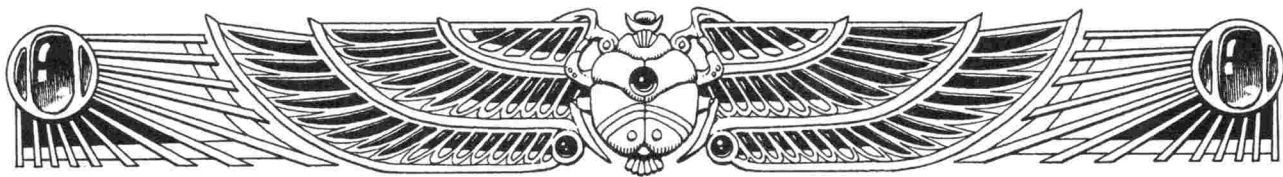
nakże olbrzymi pająk

i tak jest bar-

dzo niebez-

pieczną istotą.





Aby dostrzec ogromną sieć, zdolną pochwycić nawet ofiary wielkości Dawców Imion, bohaterowie muszą wykonać udany test Percepcji o stopniowi trudności 9. Ilekroć postać potknie się o pajęczynę, trzeba wykonać test Siły Fizycznej sieci, używając stopnia 8. Aby się uwolnić lub nie zaplatać bardziej, bohater musi wykonać test własnej Siły Fizycznej o trudności równej wynikowi rzutu za pajęczynę. Sieci te mogą być wystarczająco duże, by schwytać trzy ofiary wielkości człowieka.

Olbrzymie pająki mogą też pluć jadem w ofiary. Trucizna jest paraliżująca, ma obronę magiczną 7 i stopień efektu 9. Jad jest żrący, a dotknięcie go powoduje irytujące pieczenie skóry. Najczęściej pająki plują trucizną w ofiary już schwytane w sieci, ale nie zawsze. Zdarza się, że atakują w ten sposób przechodzących poszukiwaczy przygód. Kiedy olbrzymi pająk atakuje przeciwnika strzelając jadem, wykonuje się test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej ofiary. Jeżeli test ten powiedzie się, należy wykonać test efektu (stopień 9), by określić obrażenia, jakie otrzymuje bohater. Paraliżujące właściwości jadu działają tylko wtedy, gdy ofiara otrzyma jakiegokolwiek obrażenia.

Nieświadomą ofiarę pająk okrywa kokonem i przechowuje dopóki nie jest mu ona potrzebna (oczywiście jako pożywienie). Nieszczęśnik, która obudzi się w kokonie, może uwolnić się bez wykonywania jakiegokolwiek testów.

Niekiedy grupa sześciu lub więcej pajaków przędzie wielkie wspólne sieci, by schwytać większą zdobycz.

RYBKA GŁÓDOMORA

Pływające w ławicach liczących sto lub więcej osobników, stworzenie znane jako rybka głodomora jest dobrze znanym w kuchniach t'skrangów niebezpieczeństwem. Z zewnętrznej strony przypomina ona niewielką, srebrną rybę z małymi płetwami. Wewnątrz jednak nie posiada żadnych organów. Jest nieszkodliwa dla pływaków i rybaków. Jest za to niebezpieczna dla tych, którzy ją jedzą. Po godzinie od jej spożycia apetyt ofiary powraca. Zacznie wtedy jeść tyle, ile tylko może i tak często, jak tylko jest to możliwe. W zaawansowanych stadiach tego nienaturalnego głodu, ofiara może uciec się do ludożerstwa, by zaspokoić swój apetyt, lub też – z braku normalnego pożywienia – zacząć jeść trawę, liście albo nawet kurz. Efekt ten trwa w przybliżeniu jeden dzień za każdą zjedzoną rybkę. Kiedy

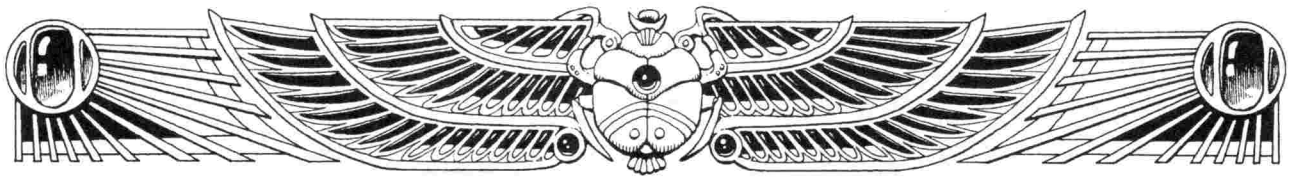


ofiara wyzdrowieje, może powrócić do normalnego spożywania żywności bez żadnych ujemnych skutków (pod warunkiem, że nie zjadła w międzyczasie sąsiada lub ukochanej osoby).

Chodzą słuchy, jakoby pewne *trinsnari*, czyli restauracje wzdłuż rzeki, dodawały niewielkie porcje rybek do przystawek, by zainspirować klientów do większego spożycia (i większych rachunków).

W mechanice gry rybki działają jak trucizna z obroną magiczną 7 i stopniem efektu 8. Testy efektu należy wykonać dla każdej rybki, jaką postać zjadła. Wynik testu przedstawia stopień żarłoczności, jaki ten efekt wywołuje w postaci.





RZECZNY RUMAK

ZR: 7 SF: 9 ŻYW: 8

PER: 6 SW: 6 CHA: 5

Inicjatywa: 7

Obrona fizyczna: 8

Liczba ataków: 1

Obrona magiczna: 6

Atak: 8

Obrona społeczna: 6

Obrażenia: 12

Pancerz fizyczny: 2

Liczba czarów: –

Pancerz duchowy: 2

Rzucanie czarów: –

Zachowanie równowagi: 9

Efekt: –

Test zdrowienia: 2

Próg życia: 48

Szybkość w walce: 60

Próg ran: 14

Pełna szybkość: 120

Próg przytomności: 40

Punkty legend: 80

Ekwipunek: siodło w przypadku wyszkolonego.

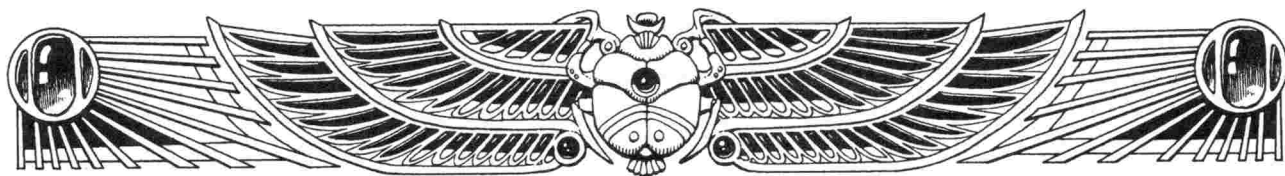
Łup: –

Komentarz

Rzeczny rumak jest niezwykle stworzeniem, przypominającym wielkiego morskiego węża z płetwami. T'skrangi z Domu Ishkarat podobno hodują te istoty i trenują je w pływaniu na powierzchni wody w uprzęży. Rzeczono, urządzają nawet na rzece wyścigi rumaków i używają posłańców ich dosiadających. Niektórzy opowiadają, że członkowie rodu Denairastów stworzyli cały pułk „recznej kawalerii”, złożony z jeźdźców na tych rumakach.

Dzikie rzeczne rumaki zazwyczaj są płochliwe i unikają pływaków oraz łodzi.





SHILAGRUE

ZR: 7 SF: 6 ŻYW: 6

PER: 5 SW: 5 CHA: 5

Inicjatywa: 8

Liczba ataków: 1

Atak: 8

Obrażenia: 6 (patrz dalej)

Liczba czarów: -

Rzucanie czarów: -

Efekt: -

Próg życia: 27

Próg ran: 6

Próg przytomności: 23

Punkty legend: 90

Ekwipunek: -

Łup: -

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 5

Pancerz fizyczny: 0

Pancerz duchowy: 1

Zachowanie równowagi: 6

Test zdrowienia: 1

Szybkość w walce: 30

Pełna szybkość: 60

Komentarz

Shilagrue to słowo z języka t'skrangów oznaczające „wędrujący szal”, trafnie opisujące te dziwne stworzenia. Płaski i cienki jak kawałek materiału *shilagrue* zmienia rozmiar od 3500 do 18 000 centymetrów kwadratowy. Nie posiada żadnego narządu ruchu, ale fałduje i płynie pod wodą, dryfując z prądem wzdłuż rzeki. Kształt i błyszczące kolory sprawiają, że *shilagrue* trudno zauważyć. Pływacy często spostrzegają je dopiero, gdy są już niemal w zasięgu dotyku. A kiedy jakakolwiek część *shilagrue* dotknie ofiary, całe stworzenie natychmiast owija się wokół niej. Potem stwór – jeżeli może – ciągnie nieszczęśnika na dno, gdzie zaczyna go dusić. W ten sposób *shilagrue* potrafią zabić nawet te stworzenia, które oddychają pod wodą.

Owinięta przez *shilagrue* postać natychmiast, w każdej rundzie pochwycenia, otrzymuje obrażenia jakby się topiła (reguły topienia znajdują się na str. 123 *Mieszkańców Barsawii*, tom I). Stopień tych obrażeń równa się liczbie rund, przez które postać była uwięziona, plus 4. Stosuj modyfikator -2 do testów uwięzionej osoby.

Shilagrue, który zakończył posiłek na dnie rzeki, wyrzuca szkielet i dalej dryfuje z prądem.

WYDRA HENGHYOKE

ZR: 12 SF: 6 ŻYW: 6

PER: 9 SW: 7 CHA: 8

Inicjatywa: 12

Liczba ataków: 1

Atak: 12

Obrażenia: 9

Liczba czarów: 2

Rzucanie czarów: patrz moce

Obrona fizyczna: 12

Obrona magiczna: 8

Obrona społeczna: 8

Pancerz fizyczny: 2

Pancerz duchowy: 2

Zachowanie równowagi: 10



Efekt: patrz dalej

Próg życia: 36

Próg ran: 10

Próg przytomności: 28

Punkty legend: 175

Ekwipunek: -

Łup: -

Test zdrowienia: 1

Szybkość w walce: 40

(na lądzie i w wodzie)

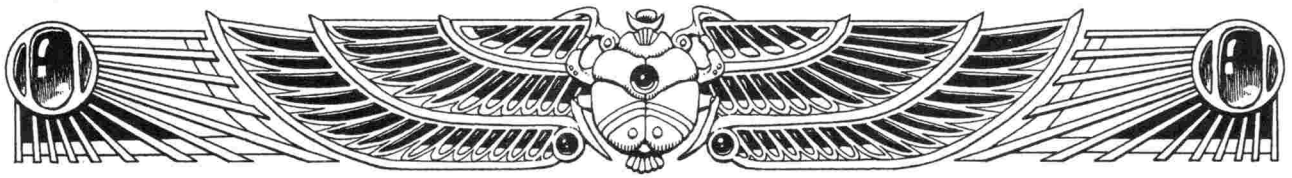
Pełna szybkość: 80

Komentarz

Wydra *henghyoke* to gatunek rzecznej wydry hodowanej przez t'skrangi z Domu *Henghyoke*. Niektóre okazy mają nawet 180 centymetrów długości i 50 wysokości w „kłębie”. Stworzenia te są zręczne i często się je trenuje. W rzeczywistości niektóre okazy są bardziej przerażające niż ich właściciele.

Poza swymi naturalnymi zdolnościami, wydry posiadają zdolność imitującą talent *skradanie się i tropienie* (patrz PZ, str. 111 i 113). Wydry mogą użyć każdej z tych zdolności rez na rundę walki.





VELŲS

ZR: 9 SF: 12 ŻYW: 12

PER: 7 SW: 6 CHA: 6

Inicjatywa: 3

Obrona fizyczna: 11

Liczba ataków: 1

Obrona magiczna: 7

Atak: 12

Obrona społeczna: 7

Obrażenia: 16

Pancerz fizyczny: 3

Liczba czarów: –

Pancerz duchowy: 2

Rzucanie czarów: –

Zachowanie równowagi: 14

Efekt: –

Test zdrowienia: 3

Próg życia: 68

Szybkość w walce: 35

Próg ran: 12

Pełna szybkość: 70

Próg przytomności: 59

Punkty legend: 320

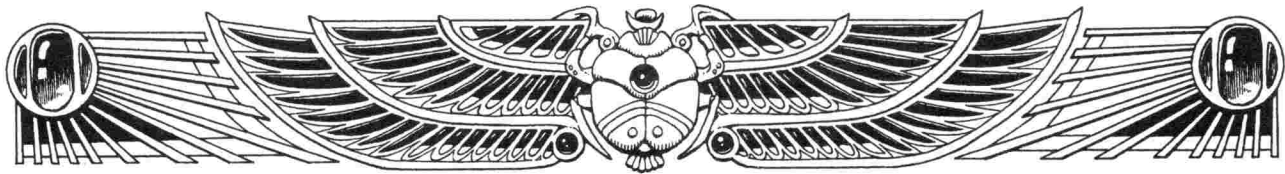
Ekwipunek: włócznie (SF +4), tarcze, kościane noże.

Łup: w wiosce są pióra, futra i wyroby rękodzielnicze warte ok. 200 sztuk srebra.

Komentarz

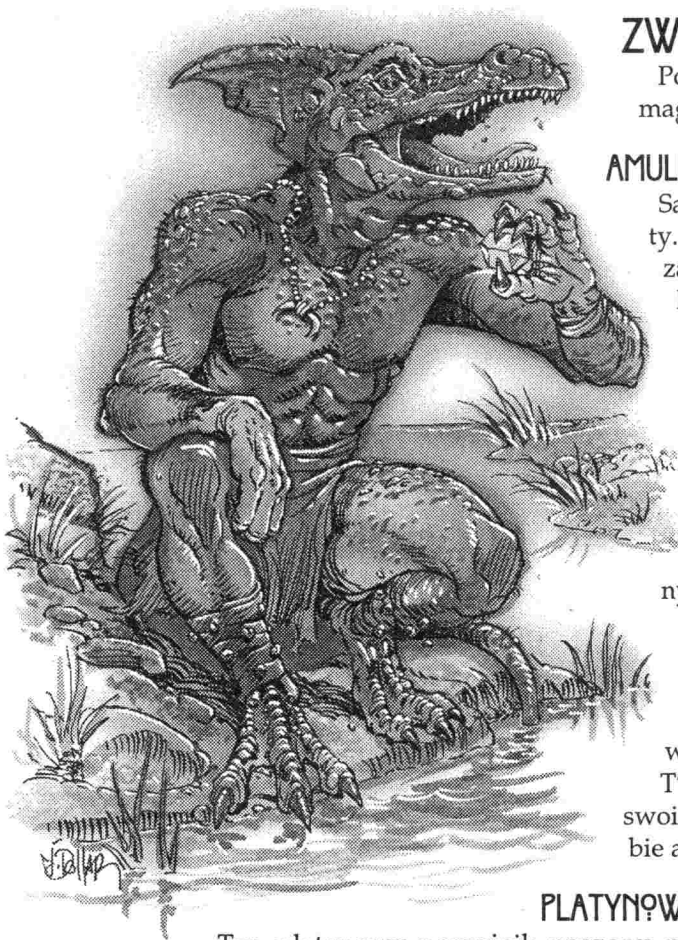
Velosowie zamieszkują najciemniejsze zakamarki w sercu Serwos. Długo uważane były za stworzenia mityczne. Dopiero ostatnio ponownie odkryli je agenci Domu K'ten-shin. Na pierwszy rzut oka – z racji gadziej budowy ciała i długiego ogona – można velosa wziąć za wysokiego t'skranga. W rzeczywistości istoty te są wyższe niż przeciętny obsydianin, posiadają długie, ostre zęby i pazury niczym brzytwy na wyrastające z palców u nóg. Pierwsze sprawozdania zaklasyfikowały velosów do dzikich zwierząt, ponieważ upolowali oni i zjedli wielu z wczesnych odkrywców z Domu K'ten-shin. Ostatnie doniesienia wskazują jednak, że mogą być Dawcami Imion blisko spokrewnionymi z prymitywnymi t'skrangami żyjącymi w Serwos. Według rachunków badaczy, velosowie zamieszkują cztery albo pięć odciętych od świata osad, znajdujących się w głębi Mglistych Bagien.





MAGICZNE PRZEDMIOTY I SKARBY

Następny rozdział opisuje pewną liczbę przedmiotów magicznych i skarbów, które bohaterowie mogą znaleźć podczas przygód na Wężowej Rzece i jej dopływach. Niektóre z nich to często spotykane magiczne przedmioty, np. przedmioty związane z magią krwi oraz magiczne eliksiry, podczas gdy inne są rzadko spotykanymi przedmiotami wątkowymi, takimi jak te opisane w **Księdze wiedzy**. Jeszcze inne to ogólne skarby magiczne – laski czarodziejskie i lodowe sakiewki, a kilka z nich to unikatowe skarby podobne Ostrzy Kara Fahd, Toporowi Lorma czy Mieczowi Kegla.



ZWYKŁE PRZEDMIOTY MAGICZNE

Poniższe przedmioty spełniają określone funkcje i nie wymagają żadnych specjalnych umiejętności czy tkania magii.

AMULETY PŁYWANIA

Są to często spotykane w wioskach t'skrangów przedmioty. Jeśli te błękitne kryształy umieści się w ustach postaci, zapewnią one modyfikator +3 do umiejętności **pływanie** lub do testów Siły Fizycznej, wykonywanych podczas pływania (patrz **Mieszkańcy Barsawii**, tom I, str. 123). Dzięki talizmanowi postać może również pozostawać dłużej pod wodą. Normalnie bohater może bez ryzyka przebywać pod powierzchnią tyle rund, ile wynosi jego Żywotność. Amulet pływania umożliwia postaci pozostawanie pod wodą przez liczbę minut równą jego stopniowi **pływania** (lub Siły Fizycznej) +3. Po tym czasie bohater może uniknąć obrażeń spowodowanych topieniem, poświęcając punkt wyczerpania na każdą minutę spędzoną pod wodą. Odniesione w ten sposób obrażenia można uleczyć w zwykły sposób.

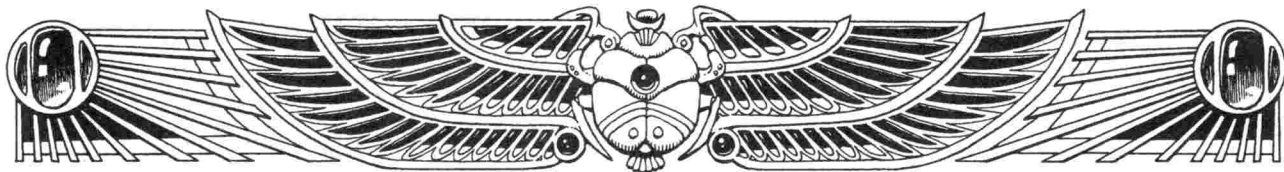
Po osadzeniu amuletu pod skórą, postać może za każdym razem korzystać z jego mocy. Aczkolwiek powoduje to 2 punkty trwałych obrażeń.

T'skrangi często używają tego amuletu, gdy opiekują się swoimi podwodnymi uprawami. Wielu z nich wszczepia sobie amulety krwi pod skórę.

PLATYNOWY NASZYJNIK DOMU HENGHYOKE

Ten platynowy naszyjnik noszony przez mieszkańców *aropagoi* Domu Henghyoke jest przedmiotem tak potężnym, że odbiera noszącemu zdolność mowy. Dodatkowo, jakakolwiek posiadająca go postać staje się podatna na działanie wszystkich talentów Władcy Zwierząt, tak jakby sama była zwierzęciem. Usunięcie naszyjnika zadaje noszącemu obrażenia ze stopniem 18, na trwałe zmniejszając próg życia i próg przytomności postaci. Pancerz duchowy zmniejsza te obrażenia. Zdjęcie zmniejsza też Percepcję i Siłę Woli do 3 (stopień 1).





POPIOŁY Z KRALIPUR

Popioły z Kralipur zwykle spotyka się u t'skrangów Domu Syrtis. Pełnią one funkcje talizmanów chroniących przed Horrorami. Aby miały naprawdę dużą moc, posiadacz musi odbyć pielgrzymkę od Ayodhya do Kralipur (patrz **Szlak pielgrzymek**, str. 74). Przy Kralipur pielgrzym musi kupić mały zwitek papieru zrobionego z trzciny z Pływającego Miasta i napisać na nim modlitwę do Smoka Słońca. Pielgrzym musi trzymać papier w świętym płomieniu, aż ten zupełnie obróci się w popiół (cała operacja kosztuje punkt trwałych obrażeń). Bohater musi przechowywać popioły w jakimś rodzaju pojemniku aż do czasu użycia.

Aby użyć popiołów, trzeba je w pierwszej kolejności rozsmarować na czole. Zapewniają one wtedy modyfikator +2 do obrony fizycznej, magicznej i społecznej oraz modyfikator +2 do wszystkich testów przeciwko Horrorom. Dotyczy to testów talentów, rzucania czarów i testów efektów oraz wszelkich testów wykonywanych przy okazji *Unieruchomienia Horrora*, *pojedyńku z Horrorem*, *Kregu życia* i podczas korzystania ze zdolności Świetlistych. Jeśli bohater przeżył spotkanie z Horrorem, to w ciągu roku i jednego dnia popioły zadziałają ponownie na czas kolejnej konfrontacji z tym samym Horrorem lub jego konstruktem (przyjmując, że Horror przeżył, co jest bardzo prawdopodobne).

Popioły wpływają tylko na swojego twórcę i można używać tylko jednej ich porcji w danym czasie. Raz użyte przeciwko konkretnemu Horrorowi, stają się bezużyteczne w konfrontacji z innymi bestiami.

SYMBOL PLUGAWEJ DŁONI

Gdzieś na Mglistych Bagnach znajduje się Zamek Zabójców – przypuszczalne miejsce treningów i spotkań członków Plugawej Dłoni. Podróżujący w tym rejonie poszukiwacze przygód mogą spotkać postaci noszące unikatowy symbol, znany jako Symbol Plugawej Dłoni.

Symbol to zawiły czarny wzór na czerwonym tle. Zazwyczaj członkowie kultu umieszczają go na sygnetach, proporcach, odzieży i księgach. Każdy, kto nosi taki symbol, potrafi rozpoznać innego członka kultu. Osoba posiadająca symbol może używać jego mocy osobom nie należącym do kultu. Dawca Imion, który nie jest członkiem kultu, a posiada symbol naraża się na klątwę – wykonaj test klątwy (stopień 10) o trudności równej obronie magicznej postaci. Jeśli zakończył się on powodzeniem, ofiara otrzymuje obrażenia ze stopień 8 (modyfikowane o wartość pancerza duchowego) za każdym razem, gdy wykonuje test zdrowienia (postać otrzymuje te obrażenia w chwili, gdy wyleczy poprzednie).

Czasami Plugawa Dłoń używa symboli jako broni zabójców, ale tylko w rozpaczliwych sytuacjach. Informacje o celu istnienia tych przedmiotów i ich mocach to wiedza nieznana poza kultem.

Więcej informacji o Plugawej Dłoni znajdziesz na str. 41-42 **Podręcznika Mistrza Gry**, znajdującego się w zestawie **Barsawia**.

POWSZECHNE SKARBY I PRZEDMIOTY WĄTKOWE

SIEĆ OBRONY

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 8

Sieć obrony to broń stworzona specjalnie dla t'skrangów Marynarzy, którą należy wykorzystywać wraz z talentem *zarzucenie sieci* (patrz **Mieszkańcy Barsawii**, tom I, str. 116). Sieci te są często ozdobione wstążkami i osadzonymi w nich kryształami. Bohater może połączyć moce tej sieci z Siecią wąsatą (patrz dalej).

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 100

Tajnik: Właściciel musi poznać Imię sieci.

Efekt: Bohater otrzymuje modyfikator +1 do stopnia *zarzucenia sieci*. Jeśli nie posiada tego talentu, broń zapewnia mu jego odpowiednik na poziomie 1.

Poziom 2 Koszt: 200

Efekt: Sieć zapewnia bohaterowie modyfikator +1 do pancerza fizycznego.

Poziom 3 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię prawdziwego właściciela sieci.

Efekt: Bohater otrzymuje modyfikator +2 do stopnia *zarzucenia sieci*. Jeśli nie posiada tego talentu, broń zapewnia mu jego odpowiednik na poziomie 2.

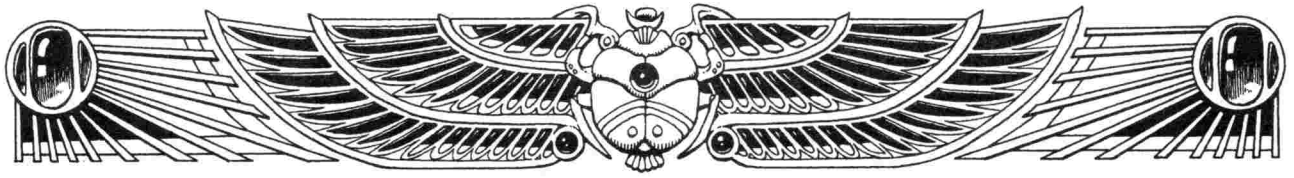
Poziom 4 Koszt: 500

Efekt: Sieć zapewnia bohaterowie modyfikator +2 do pancerza fizycznego.

Poziom 5 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi poznać Imię parostatku, na którym służył prawdziwy właściciel sieci.





Efekt: Gdy tylko bohaterowi uda się opłacać broń przeciwnika, natychmiast wykonuje test *rozbrojenia* ze stopniem *zarzucenia sieci* (patrz **Mieszkańcy Barsawii**, tom I, str. 116).

SIEĆ WĄSATA

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 8

Sieć wąsata wykonana jest z brzytwotrawy, przez co może pociąć przeciwnika na plasterki. Podobnie jak Sieć obrony, stworzono ją specjalnie do wykorzystywania z talentem *zarzucenie sieci*. Bohater może połączyć moce tej sieci z Siecią obrony (patrz wcześniej).

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 100

Tajnik: Właściciel musi poznać Imię sieci.

Efekt: Bohater otrzymuje modyfikator +1 do stopnia *zarzucenia sieci*. Jeśli nie posiada tego talentu, broń zapewnia mu jego odpowiednik na poziomie 1.

Poziom 2 Koszt: 200

Efekt: Bohater, któremu uda się opłacać przeciwnika, rani wroga, natychmiast wykonując test obrażeń ze stopniem SF +3.

Poziom 3 Koszt: 300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię prawdziwego właściciela sieci.

Efekt: Bohater otrzymuje modyfikator +2 do stopnia *zarzucenia sieci*. Jeśli nie posiada tego talentu, broń zapewnia mu jego odpowiednik na poziomie 2.

Poziom 4 Koszt: 500

Efekt: Stopień obrażeń zadawanych przez wąsy sieci wzrasta do SF +6.

Poziom 5 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi poznać Imię parostatku, na którym służył prawdziwy właściciel sieci.

Efekt: Poświęcając 2 punkty wyczerpania, bohater może sprawić, że na obrażenia zadane przez sieć nie będzie miał wpływu pancerz przeciwnika.

SZTYLET ISHKARAT

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 9

Członkowie Domu Ishkarat dzierżą potężne sztylety-talizmany, będące znakiem ich *aropagoi*. Ostre

krawędzie tych czarnych noży z obsydianu nie ustępują ostrością kryształowemu orężu z Lśniących Szczytów. Ponieważ *aropagoi* sami nadają Imię swym sztyletom, bohater może poznać tajnik poziomu pierwszego po prostu wydając punkty legend. Postać dostrojona do Sztyletu Ishkarat będzie zadawać nim obrażenia ze stopniem SF +2.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Właściciel musi nadać swemu sztyletowi Imię *g'doinya*.

Efekt: Sztylet zadaje obrażenia ze stopniem SF +4. Sztylet umożliwia posiadaczowi wykorzystywanie talentu *unik* dwa razy w rundzie. Jednakże bohater ma prawo użyć wspomnianego talentu tylko raz w stosunku do danego przeciwnika. Postać, która nie posiada *uniku*, wykonuje test w oparciu o stopień Zręczności, do którego dodaje poziom dostrojenia.

Czyn: Właściciel musi udać się do *aropagoi* Ishkarat i przysiąc lojalność tutejszej *shivalahala*.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Sztylet zadaje obrażenia ze stopniem SF +5.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Sztylety wykuwają nieliczni Zbrojmistrze lojalni Domowi Ishkarat. Właściciel musi poznać Imię tego z nich, który stworzył jego broń.

Efekt: Bohater uzyskuje modyfikator +2 stopnie do talentu *riposta*. Jeśli go nie posiada, sztylet umożliwia wykorzystanie go ze stopniem ZR + 3 + poziom dostrojenia.

Poziom 4 Koszt: 800

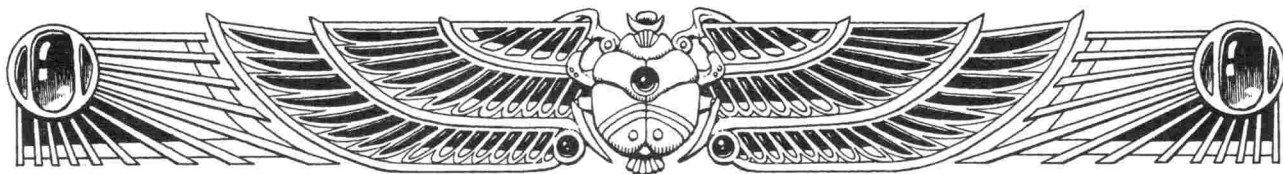
Efekt: Sztylet zwiększa o +1 obronę fizyczną właściciela.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Bohater musi odkryć lokalizację wioski Elekso, z którą wiążą się początki domu. Trzeba jednak pamiętać, że wciąż lokalizacja ta pozostaje tajemnicą. Osoby, które ją znają, nie dzielą się tą informacją, gdyż każdy *aropagoi* musi poznać ją osobiście.

Efekt: Sztylet obdarza bohatera specjalną mocą zwaną karzący cios. Poświęcając punkt karmy postać sprawia, że następny jej atak – wymierzony we wroga *aropagoi* – będzie miał efekt przebicia pancerza. Ponadto obrażenia zadać należy ze stopniem SF + SW + 8. Jednakże bohater otrzymuje taką samą liczbę obrażeń, co





jego przeciwnik. Podczas wykorzystania tej mocy sztylet zaczyna błyszczeć ciemną zielenią, a w chwili zadania ciosu – pęka.

Czyn: Bohater, który wykorzystując moc karzącego ciosu zabija przeciwnika w walce jeden-na-jeden, powinien przynieść broń pokonanego do miejsca powstania sztyletu. Tu Zbrojmistrze przekazują oręż wroga w potężny wątkowy przedmiot. Niestety, od wielu już lat na rzece nie widziano nawet jednej takiej broni.

ZBROJA Z WODNEGO ŻYWIŁU

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 15

Zbroja ta jest wykonana z zachodzących na siebie łusek z rzeźbionych drobin esencji wody, która ma barwę błękitu. Łuski cały czas spływają w dół niczym fale oceanu. Wiedza, dzięki której wykuwano te pancerze, zaginęła przed Pogromem, a po dziś została tylko garstka tych przedmiotów.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Posiadacz musi poznać Imię zbroi.

Efekt: Zbroja zapewnia noszącemu ją bohaterowi pancerz fizyczny 6, a jej modyfikator inicjatywy wynosi 2.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Modyfikator inicjatywy spada do 0, a całego noszącego zbroję bohatera oblewa woda.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Zbroje wykuwali Mistrzowie Żywiołów z od lat nieistniejącego królestwa leżącego nieopodal Aras. Bohater musi poznać Imię twórcy jego pancerza.

Efekt: Zbroja absorbuje siłę większości fizycznych ataków. Zapewnia pancerz fizyczny 8 i tylko wyjątkowy sukces oznacza przebicie pancerza.

Poziom 4 Koszt: 1300

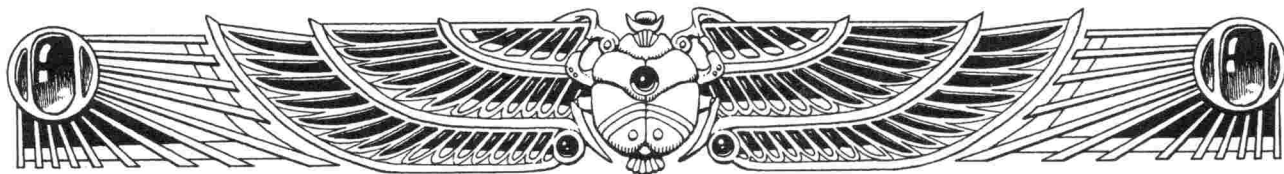
Efekt: Pancerz fizyczny wzrasta do 9.

Poziom 5 Koszt: 2100

Tajnik: Mistrzowie Żywiołów, którzy wykuwali te zbroje, używali pomniejszych duchów wody z morza Aras, więząc je w pancerzach. Bohater musi poznać Imię ducha, który spoczywa w jego zbroi.

Efekt: Zbroja zapewnia noszącemu modyfikator +2 do pancerza duchowego.





Poziom 6 **Koszt: 3400**

Tajnik: Bohater musi dokładnie ustalić miejsce, w którym pojmano uwięzionego w jego zbroi ducha.

Efekt: Pancerz zapewnia noszącemu modyfikator +2 stopnie do inicjatywy.

Czyn: Posiadacz zbroi musi udać się do miejsca pojmania ducha i uwolnić go z więzów. Wolny duch zapewni bohaterowi wszystkie moce przedmiotu, z wyjątkiem pancerza fizycznego (będzie on wynosił odtąd 4). Postać otrzymuje 2 stałe obrażenia. Czyn ten wart jest 12 200 punktów legend.

NIEPOWTARZALNE SKARBY

RÓG SIĘDMIU WICHRÓW

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 14

Róg Siedmiu Wichrów wykonano z muszli głownoga, mającej średnicę nieco ponad pół metra. Ustnik jest z mosiądzu, a spiralną muszlę ozdobiono złotymi inkrustacjami. Aby wywołać dziwacznie „ponumerowane” moce rogu, bohater musi zagrać dźwięk odpowiedniej wysokości.

Poziomy dystrojenja

Poziom 1 **Koszt: 300**

Tajnik: Właściciel musi poznać Imię pierwszego z Siedmiu Wichrów.

Efekt: Bohater może wykorzystać róg podobnie do Kryształowego pudełka (patrz **PZ**, str. 276) i „uwięzić” jedno zaklęcie Mistrza Żywiołów. W tym celu należy wykonać test *rzucania czarów* o trudności równej rezultatowi testu tego samego talentu wykonanemu przez przeciwnika. Udany test oznacza, że róg „uwięził” zaklęcie, co oznacza, że nie zadziałało ono. Uwalniając czar, bohater wykorzystuje wartość swoich talentów *rzucanie czarów* oraz *moc woli* i na ich podstawie określa efekt, nie musi jednak tkąć żadnych wątków.

Poziom 2 **Koszt: 500**

Efekt: Bohater otrzymuje modyfikator +1 stopień do *rzucania czarów*, *tkania wątków* (*magia żywiołów*) i *mocy woli*. Jeśli nie jest on Mistrzem Żywiołów, nie zyskuje niczego.

Poziom 3 **Koszt: 800**

Efekt: Bohater może „uwięzić” i „przechować” w rogu jedno zaklęcie więcej.



Poziom 4 **Koszt: 1300**

Tajnik: Bohater musi poznać Imię Mistrza Żywiołów, który stworzył róg.

Efekt: Bohater otrzymuje modyfikator +3 stopnie do *rzucania czarów*, *tkania wątków* (*magia żywiołów*) i *mocy woli*, jeśli rzuca dowolne zaklęcie ze sfery powietrza: *Odporność na zimno*, *Powrotna droga*, *Powietrzny tron*, *Powietrzna sieć* i tak dalej. Postać nie będąca Mistrzem Żywiołów nie zyskuje na tym poziomie żadnych mocy.

Poziom 5 **Koszt: 2100**

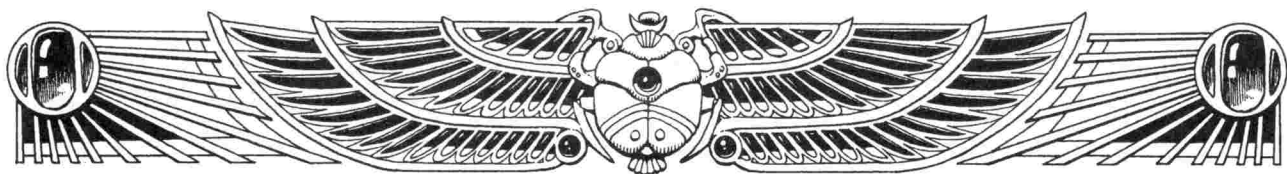
Tajnik: Każda nuta, którą można zagrać na rogu, posiada nazwę w starożytnym języku królestwa, gdzie stworzono przedmiot. Bohater musi poznać każdą z tych nazw.

Efekt: Róg pozwala bohaterowi na *wrzask bojowy* (patrz **PZ**, str. 116), którego stopień równa się stopniowi Charyzmy postaci +5.

Poziom 6 **Koszt: 3400**

Efekt: Róg imituje działanie talentu *podtrzymanie wątku* (patrz **PZ**, str. 106) dla jednego zaklęcia Mistrza Żywiołów. Stopień tej mocy to stopień Percepcji postaci plus poziom dystrojenja.





Poziom 7 Koszt: 5500

Tajnik: Bohater musi poznać Imię ostatniego posiadacza rogu.

Efekt: Postać może wykorzystać róg do przywołania sfory 16 burzowych wilków (patrz **PZ**, str. 288). Będą one chronić bohatera przez 24 godziny, po czym znikną równie niespodziewanie, jak się pojawiły. Zaatakowane wilki próbują przywołać burzę. Sfora odpowiada tylko na jedno wezwanie rocznie.

Czyn: Sfora wilków powiedzie bohatera do miejsca, w którym zaległo się zło. Postać musi je oczywiście zniszczyć. Czyn wart jest 8900 punktów legend.

SIEĆ SNÓW

Maksymalna liczba wątków: 5

Obrona magiczna: 19

Sieć snów jest nieodłączną częścią legendy o Starcu od Sieci. Choć przypomina starą rybacką sieć (ma postrzępione krawędzie i splątane linki), Starzec używa jej do łowienia snów swego rodu, swej rasy oraz ryb.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Właściciel musi poznać Imię sieci.

Efekt: Sieć zwiększa o +1 duchowy pancerz i obronę magiczną bohatera.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Bohater otrzymuje modyfikator +4 stopnie do testów Siły Woli, jeśli w grę wchodzi niewiara w iluzję (patrz **PZ**, str. 165).

Poziom 3 Koszt: 800

Efekt: Sieć zwiększa o +2 duchowy pancerz i obronę magiczną bohatera.

Poziom 4 Koszt: 1300

Tajnik: Starzec od Sieci pociął oryginalną sieć, by każde z jego trzynastu dzieci mogło otrzymać kawałek. Bohater musi poznać Imię dziecka, którego część posiada.

Efekt: Sieć zwiększa efekty naturalnego leczenia, jeśli śpi się w jej pobliżu. Wszyscy, którzy spali w promieniu 3 metrów od niej, mogą do następnego testu zdrowienia dodać stopień swej Siły Woli. Tej mocy można użyć tylko do jednego testu zdrowienia dziennie.

Poziom 5 Koszt: 2100

Efekt: Sieć zwiększa o +3 duchowy pancerz i obronę magiczną bohatera.

Poziom 6 Koszt: 3400

Tajnik: Bohater musi poznać opowieść o Starcu od Sieci i jego wizycie u iluzjonistki D'rzaiai na wyspie na Morzu Trzcina. Jeśli wierzyć legendzie, D'rzaia zwała Starca i odciągnęła go od jego żony, V'ranny, przybierając jej postać. Omamiony spędził rok i dzień pod urokiem iluzjonistki, aż wreszcie przejrzał jej magię. Kiedy wrócił do domu, V'ranna była oczywiście wściekła i nie uwierzyła w opowieść Starca, dodając, że da wiarę jego słowom, gdy potwierdzi je D'rzaia. Tak więc Starzec musiał wrócić na wyspę czarownicy i zastawić na nią pułapkę.

Efekt: Bohater otrzymuje modyfikator +8 stopni do testów Siły Woli, jeśli w grę wchodzi niewiara w iluzję. Ponadto pierwsza próba niewierzenia nie kosztuje go wyczerpania.

Czyn: Bohater musi odnaleźć kolejną część oryginalnej Sieci snów i wpleść ją w swój kawałek. Czyn wart jest 5500 punktów legend.

Poziom 7 Koszt: 5500

Efekt: Bohater może porozumiewać się poprzez sny z każdą postacią, która dostroiła się do sieci. Odległość nie ma żadnego wpływu na komunikację, ale obie osoby muszą śnić w tym samym czasie.

Poziom 8 Koszt: 8900

Efekt: Bohater może wykorzystać swoje *tkanie wątków* do związania wzorca innej postaci z siecią. Posiadacz pokrywa swoimi punktami legend koszt i wykonuje odpowiedni test. Druga postać nie musi nawet posiadać *tkania wątków*, ale otrzymuje moce i modyfikatory wynikające z poziomu dostrojenia.

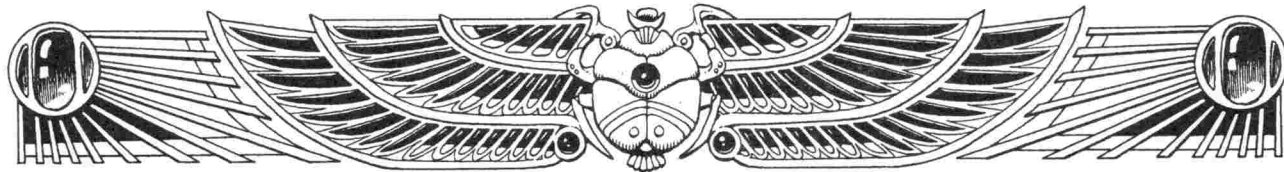
Poziom 9 Koszt: 14 400

Tajnik: Starca od Sieci pleść Sieć snów nauczył jeden z wielkich smoków. Właściciel musi poznać Imię tego stwora.

Efekt: Bohater otrzymuje zdolność analogiczną do mocy smoków Odwrócenie losu (patrz **PZ**, str. 303). Jej stopień to Siła Woli postaci plus poziom dostrojenia (9). Bohater musi poświęcić karmę, by wykorzystać tę moc.

Czyn: Bohater musi zanieść sieć do wielkiego smoka (niekoniecznie tego, który nauczył Starca pleść sieci). Stwór będzie domagał się od postaci wykonania zadania. Jeśli bohaterowi uda się je wypełnić, smok przekaze mu wiedzę, dzięki której będzie mógł upleść własną Sieć snów. Czyn wart jest 23 300 punktów legend.





INDEKS

A

Abanos 19, 31
Abordaż 94
Achraiss 89
Alidar, rzeka 76
Almarra 47-48
Amfiteatr Aulcrofta 58-59
Amulet pływania 125
Aras 7
 galera 106
 wybrzeże 60-61
 żaglowce 107
Aras Nehem 60
Aropagoi 8-10, 101
Axalalail 52-53
Axalekso 87
Ayodhya 74

B

Bakshevas 14-15
Ban, jezioro 7-9, 38, 43
Bieg Weża 44
Biharj 55
Bitwa pod Sejanus 67, 74, 87
Bładowcy 109
Błękitna Róża 58
Brabant 66-67, 73-74
Brama Nithagiego 69-70
Bramy Shivos 68
Breeton II 81
Bród Adipae 52
Brzytwotrawa 111
Byepo 19
Byrose, rzeka 8, 10, 16, 35-36

C

Carinci 20
Ch'tard 24
Chorrolisa, świątynia 58
Cytadela Domu Ishkarat 9
Czarny rynek 80
Czołno 108, 109
Cztery dary Upandala Budowniczego 4-6

D

Daiche 32, 33
Daishan 19
Darranis 52
Denairastowie 84, 86
Denlikiyan 62, 76
Diktos 22
Dinganni 16, 32, 33
Długi Gaj 47
Dom Carinci 16, 18
Dom Dziewięciu Klejnotów,
 patrz Dom K'tenshin
Dom Henghyoke 9, 16, 24, 27
 łupieżcy 25
 okręty 105
Platynowy naszyjnik 126

shivalahala 26
Dom Ishkarat 9
 a Denairastowie 86, 88
 a Dom Syrtis 67, 73-74, 80
Bitwa pod Sejanus 87
 handel 86
 okręty wojenne 103
 sztylet 127-128
Dom K'tenshin 8-9
 a Dom Carinci 16, 18
 a Dom Syrtis 18
 a Dom t'kambras 23-24, 32
 a Dom V'strimon 18, 22, 23, 40-41, 51-52
 a Pogrom 18
 a Theranie 16, 18, 22-23
 a Traktat o Wolnym Handlu 10, 19-20,
 22, 24
 a wojna z Therą 18-19, 222
 cele 22-24
 handel 19-20
 hierarchia 22
 historia 16, 18
 Kompania Handlu Lądowego 36
 niall 19-20
 osady w Serwos 30-31
 shivalahala 20-22, 24, 25, 32
 stocznie 19-20
 Szesnaście Wież 16, 18, 19
 Szkoła Wojskowa 24-25
Dom Koła, patrz Dom Ishkarat
Dom Omeyrasa 72
Dom Rwących Wód, patrz Dom T'kambras
Dom Syrtis 9
 a Dom Ishkarat 67, 73-74, 80
 a Dom V'strimon 52
 a Pogrom 66
 a Theranie 66
 a Traktat o Wolnym Handlu 10, 67
 amfiteatry 53
 czarny rynek 80
 hierarchia 71-73
 historia 62, 64-67
 niall 66-67, 71-73, 80
 shivalahala 66-67, 69-71, 77
 szlachta 72-73
 Urwiste Miasto, patrz Urwiste Miasto
 wspólnota kupiecka 69
Dom T'kambras 9-10, 16
 a Dom K'tenshin 23-24, 32, 33
 a Dom V'strimon 23, 33-34, 52
 a rzeka Tylon 32-33
 shivalahala 32-33
Dom Trzciny, patrz Dom V'strimon
Dom V'strimon 9
 a Dom K'tenshin 18, 22-23, 40-41, 51-52
 a Dom Syrtis 52
 a Dom T'kambras 23, 33-34, 52
 a niewolnictwo 40
 a Pogrom 41
 a Theranie 31

a Traktat o Wolnym Handlu 10, 52
ambasad 57
amfiteatr 53
cele 51-52
hierarchia 46, 50-51
historia 38, 40
Kolegium Pnacza 42
kopuła 48
niall 46
okręty 102
Pływające Miasto, patrz Pływające Miasto
 protokoły 12, 41
 rada handlowa 50-51
 shimoram 102
 shivalahala 34, 41-42, 49-50
 wojenne okręty 44
 wykaz-protokół 51
Dostojny Zakon Lin i Krązków 69
Drevedi 108
Duari 12
Dyscypliny plemion dżungli 32
Dzielony targ 44
Dziupla 69

E-F

Edeinos 19
Elidar Mądry 4
Farram 33
Fauna 28, 30, 111-114
Fenestral 66-67, 73-74
Festiwal Kwiecia 43
Flora 28, 30, 111-114

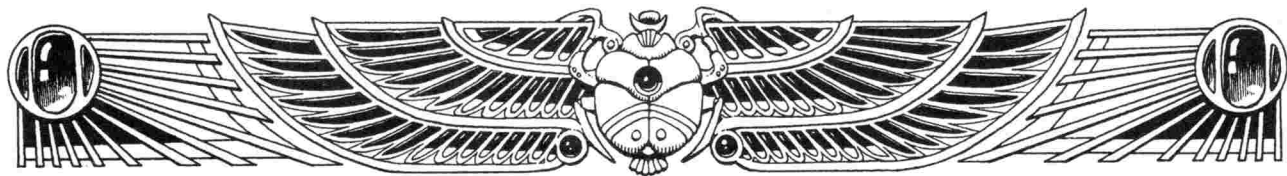
G

Gaj Pamięci 76
Galanga, rzeka 30
Galera 106
 handlowa 106
 wojskowa 106
Gamroon 19
Garlen, świątynia 58
Garlthik Jednooki 33
Geografia 7-8
Gildia Ofiarnych Wioślarzy 69
Gildia Wolnych Kupców 58
Gorruus 89
Góry Gromu 55
Góry Scytyjskie 7, 62
Góry Skolskie 7, 66, 84
Góry Throalskie 7, 62, 67, 76

H

Handel informacjami 20
Handel niewolnikami 19, 28, 31-32, 36
Haropakilea 19
Henika 19, 31
Homar piaszkowy 115
Horror 32
 a Urwiste Miasto 67
 shilagrue 115





I

Imperium Thery, patrz Thera
Insekty 30
Inshalata 30, 116
Insula 57
Iontos, rzeka 33
Iopos 7, 84
Ippikos 19
Ixtixtaaqitl 36

J

Jasnowidząca Syrtis 4
Jaspree 4, 6
Jer, Fellidra 59-60
Jub jub 117

K

Kadłub 92
Kaer Eidolon 62, 67, 72-74, 79-80
Kaer Otok 60
Kanyon Daiche 32-33
Kanyon Tysiąca Głosów 76
Karawany kupieckie 13
Katani, szczep 28, 30, 31-32
Kaukawskie, góry 7, 62, 67, 76
Keroli 18, 20, 22
Kommulos, tradycja 57
Kompania Handlu Ładowego 36
Konkurs Lernański 59
Krocznik wodny 118
Krwawa Puszcza 62, 78, 80
Krwawe algi 111
Krwawe małpy 30
K'sathra 119
Kurierzy 69
Kwatery gości 57-58

L-Ł

Lamia 19-20
Lindrill 47
Linie pasażerskie 13
Listownice 112
Lśniące Szczyty 16, 36
Łaźnia Dziewięciu Pasji 45
Łodzie rybackie 108

M

Magiczne przedmioty 125-126
Magiczne skarby 126-130
Magowie
 Travar 35
 Wija 42
 Złożenie 36-37
Mahoniowa trójroża 113
Mallornica 60-61, 78
Manewrowość 90
Mangrowe węgorze 113
Martha 67, 71-72, 86
Maruder 105
Meru 19, 30-31
Mgliste Bagna 8, 16, 18, 36-37
Miasto Złodziei, patrz Kratas
Mistral 82-83
Morze Leśnych Dolin 84, 86
Morze Śmierci 10
Mózgonózki 119
Mynbruje, świątynia 58

N

Naprawa
 parostatku 99
 stocznia 96, 98-99
 załoga 96-98
Naxos 20
Nehem 56
Niall 8
 Domu K'tenshin 19-20
 Domu Syrtis 66-67, 71-73, 80
 Domu V'strimon 46
Niebezpieczeństwa przy nawigacji 93

O

Odkok 94-95
Okrety
 cechy 90, 92
 Domu Henghyoke 105
 Domu Ishkarat 103
 Domu V'strimon 44
 na odcinku środkowym Wężowej 81-83
 na Wiji 60-61
 naprawa 96-99
 niebezpieczeństwa 93
 opisy 100-110
 pirackie 104
 pościgi 94
 północnego odcinka Wężowej 89
 tabela szybkości 93
 uszkodzenia 96
 walka 93-96
Okrety wojenne
 aropagoi 101
 Domu Ishkarat 103
 Domu V'strimon 102
Olbrzymi pajak 30, 120
Omasu 36, 71
Osady 8
 na jeziorze Pyros 26
 na jeziorze Vors 88-89
 na odcinku środkowym Wężowej 77-78
 na Wiji 52-53
 w Serwos 30-31
Ostrzelanie celu naziemnego 95
Otok 55

P

P'shestis 56, 60
Pancernik 68, 69, 82
Pancerz z esencji żywiołu wody 126-127
Parostatek 8
 opłaty 12-13
 t'skrangów 100
 usługi 13
 utrzymanie 99
 załoga 110
Piraci 9, 15, 104
 Domu Henghyokre 25-26
 okrety 103
 z Serwos 72
Piscejscy Ogrodnicy 69
Plac Przypraw 45
Plac Szarf 44
Plantacje 19, 30-31
Platynowy naszyjnik 125
Plemiona z dżungli 28, 30, 31-32

Plugawa Dłoń 37, 126
Płaskowyż Tylkoński 88
Pływające Miasto 9, 38, 40
 doki 43-44
 Festiwal Kwiecia 43
 łaźnie 45
 rynki 44-45
 siedem wież 46-48
 szlak pielgrzymek 76
 umocnienia 18
 wygląd 43-44
 założyciele 45-46, 50
Podniebny lotos 114
Podróże 12-15
Pogrom
 a Dom K'tenshin 18
 a Dom Syrtis 66
 a Dom V'strimon 41
 a Urwiste Miasto 66-67
 a Wężowa Rzeka – odcinek środkowy 62
 Katani podczas 31-32
Polityka 8-10
Popioły z Kralipur 16, 32, 33, 126
Powiernicy Zaufania 86
Prom rzeczny 108
Protokoły V'strimon 12, 41
Przedmioty watkowe 126-128
Przejsie Westhalla 52
Przekupstwo 80
Przewóz 36
Pyros, jezioro 7, 9, 67
 wioski 88-89

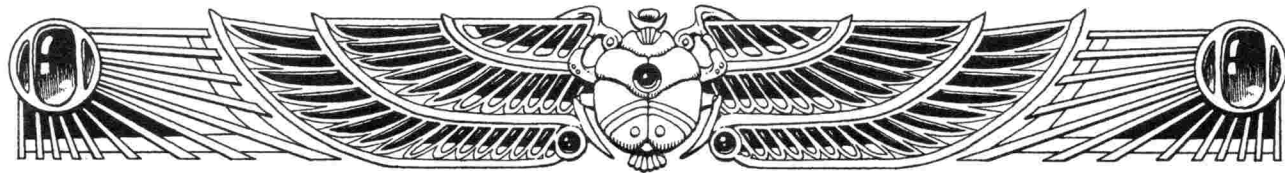
Q-R

Quirinalia 14
Rada Pięciu 35
Reduta Shabiry 46, 53, 54
Refselenika 6
Revees, Niss 35
Rolnictwo
 jezioro Pyros 26
 Mgliste Bagna 18
 Serwos 18, 30-31
 Wężowa Rzeka – odcinek środkowy 77
Rośliny 111-114
Rozzerwane Wieże 32
Róg Siedmiu Wichrów 129
Równowaga sił 10
Rybki głodomora 121
Rybołówstwo 60
Rytuały ochrony i przetrwania 66
Rzeczny rumak 122
Rzeka Gór Smoczych 60
Rzeka Złota 60

S-Ś

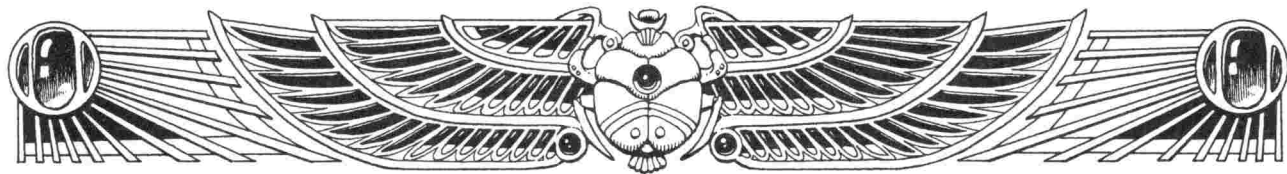
Seorach, Masae 61, 78
Serwos, dżungla 8, 16
 drapieżniki 28, 30
 flora i fauna 28, 30
 insekty 30
 osady 30-31
 piraci 27
 plemiona 28, 31-32
 rolnictwo 18, 30-31
Serwos, rzeka 8, 16, 27-28





- Sevastos 36-37
Shikasta 41
Shilagru 123
Shimoram 44, 102
Shimsa duari 12
Shivalahala 8-10
 Henghyoke 26
 K'tenshin 20-22, 24, 25, 32
 Syrtis 66-67, 69-71, 77
 T'kambras 32-33
 V'strimon 34, 41-42, 49-50
Sieć obrony 126
Sieć snów 130
Sieć wąsata 127
Siła ognia 90, 92
Skawia 33-34, 35
Skawiańska barka 106-107
Skora 24
Skradzione *Niall* 26
Smocza Gardziel 67
Smok Księżyca, dom, patrz Dom Syrtis
Solarus 44-45
Srebrny Półksiężyc, patrz Wężowa Rzeka
 – odcinek środkowy
Statek atrakcji 13-14
Statek flisacki 108
Statki, patrz okręty
Staw Floranuusa 76
Staw Synopae 70
Stocznie
 Denlikian 76
 Domu K'tenshin 19-20
 naprawa 96, 98-99
Stos Towara 54
Strzała Astendar 48, 52
Studnia Shivoam 48
Stwory 115-124
Symbol Plugawej Dłoni 126
Szara Para 32
Szesnaście Wież 16
 magia 18
 podwodny ogród 19
 Wewnętrzne Wieże 19
 Zewnętrzne Wieże 19
Szkola Adeptów 57
Szkola Pnącza 42, 46-47
Szkola Wojskowa 24-25
Szlak pielgrzymek 70, 76
Sztylet Ishkarat 127
Szybkość 90, 92-93
Ślad Shivoam 76
Śpiewająca Ćma, rzeka 7, 62, 78-80
Święty Płomień 76
- T**
- Tansiarda 62, 78
Taranowanie 95
T'chaidos 6
Teatr Królewski z Throalu 13
Thera
 a Dom K'tenshin 16, 18, 22-23
 a Dom Syrtis 66
 ambasad 57
 aneksja 18
- Throal, królestwo 10
 ambasada 57
 amfiteatr 53
 podziemne rzeki 52
Traktat o Wolnym Handlu 10
 a Dom Ishkarat 86
 a Dom K'tenshin 19, 20, 22, 24
 a Dom Syrtis 67
 a Dom V'strimon 52
 bakshevas 14-15
Tratwa 109
Travar 10, 16
 kompanie handlowe 36
 magistrat 35
 magowie 35
 targ niewolników 36
Trosk 36
T'skrangi 4-6
 aropagoi 8-10
 Domu Syrtis 72-73
 hibernacja 66
 łódź rybacka 108
 parostatki 100
 szlak pielgrzymek 74, 76
 wioski 8
 wojenne czółno 109
 z P'shestis 60
 z Serwos 31-32
 z Urupy 56
 z Urwistego Miasta 68
 ze środkowego odcinka Wężowej 62, 78
Tylon, rzeka 8-9, 16, 32-34
Tylony 32
- U**
- Ule 68, 69
Unnao 76
Upandal 60
Urupa 7, 10
 ambasady 57-58
 doki 54-55
 kultura 58-59
 populacja 54
 rada handlowa 58
 sektory 55-59
 Szkola Adeptów 57
 świątynie 55, 58
 targi 56
 wejście 54-55
 wojsko 53
Urwiste Miasto Domu Syrtis 9, 62, 64
 i Pogrom 66-67
 kwatery 68-69
 szlak pielgrzymek 76
 targ 69
 wejście do 68, 69-70
 wygląd 68
Usługi przewozowe 13
- V-W**
- Vellunium, Aemilius 81
Velos 30, 124
Wavram 67, 78
Wąwóz Lalai 7, 9, 62, 67
Westhrall, Jadaiyen 23, 33-34
- Westhrall, kapitan 52
Wężowa Rzeka – odcinek południowy 8
 domy 16-27, 33-34
 dopływy, patrz rzeki Byrose, Iontos,
 Serwos i Tylon
 jezioro Pyros 26-27
 Mgliste Bagna 36-37
 miasta 35-36
 Serwos 27-32
Wężowa Rzeka – odcinek środkowy 7, 9
 a Pogrom 62
 domy 62, 64-74
 okręty 81-83
 osady 77-78
 rolnictwo 77
 szlak pielgrzymek 74, 76-77
 Śpiewająca Ćma, rzeka 78-80
Wężowa Rzeka – odcinek północny 7, 9
 domy 86-88
 Jezioro Vors 88-89
 okręty 89
Wielka Gra 35
Wielka Jaskinia 68
Wielkie Katarakty 7, 84
Wierny Zakon Lśniącego Półksiężyca 60
Wieża Drewna 46-47
Wieża Ognia 48
Wieża Powietrza 48
Wija, rzeka 7, 9, 10, 18
 delta 38
 domy 38, 40-52
 magowie 42
 miasta 52-60
 osady 52-53
 statki 60-61
 wybrzeże Aras 60-61
Wirolistnik 114
Wodorost mackowaty 114
Wodospad Gryfa 30
Wojna therańska 18-19, 22
Wojny orichalkowe 18
Wrota na Szczycie 30, 76
Wydra henghyoke 123
Wyspa-forteca 86
- Z-Ż**
- Załoga
 cecha statku 92
 naprawy 96-98
 parostatku 110
 wspólnota 69
Założyciele 76
Zamek Zabójców 37
Zbroja z wodnego żywiołu 128
Zenice 47
Zeugmani 19
Zirabul 70
Złozienie 16, 36
Żądza Astendar 23, 33-34
Żelazne Szpony 56





SŁOWNICZEK

amolta shivoam ga'nai w dół rzeki do morza; eufemizm oznaczający śmierć; odnosi się również do zwyczaju t'skrangów, które posyłają prochy zmarłych w dół Wężowej Rzeki do Morza Śmierci

aropagoi rzecz. pięć kupieckich filarów t'skrangów, które kontrolują większość handlu na Wężowej Rzece

aropagoinya rzecz. członek głównego filaru

Atlosh T'zdrām rzecz. Wielka Gra; t'skrangowy odpowiednik szachów; rozgrywkę prowadzi się na barwnej planszy w kształcie mandali; również popularny epitet dotyczący politycznych rozgrywek

castellan rzecz. urzędnik odpowiedzialny za obronę miasta t'skrangów

chaida rzecz. ojciec jaja; odpowiednik rodzica

choth edo k'tan var „W górę, wyciągnij ogon z błota”; upomnienie o podobnym znaczeniu co „nie okazuj emocji” czy „nie marszcz czoła”

chreostomas rzecz. dosłownie „pasterza drzew”; tą nazwą opisują siebie t'skrangi z Serwos

clingor rzecz. rodzaj lepkiej liny

corvus rzecz. ciężki pomost wyposażony w kolce, często używany na ishkarackich okrętach wojennych; wykorzystuje się go podczas abordażu

d'janduin rzecz. bardzo ostra przyprawa

diktos rzecz. urzędnik odpowiedzialny za pilnowanie spływu haraczy satelitarnych »aropagoi«

drevki rzecz. mała, napędzana żaglami łódź rybacka t'skrangów, często spotykana na Wężowej

duari rzecz. rodzaj beczek, używanych jako standardowa jednostka miary przez kupców handlujących na Wężowej

eidolon rzecz. dosłownie fantom

Eidolon rzecz. elficka nazwa odnosząca się do kae-ru elfów, leżącego nieopodal połączenia Śpiewającej Ćmy i Wężowej

g'doinya rzecz. sekretne imię »aropagoinya«, znane tylko wśród członków filaru

Hai Jik'hai potwierdzenie aktu wielkiej odwagi

Haropakilea rzecz. dosłownie „Kwiaty »haropas«”; zamknięty podwodny ogród, leżący na skrzyżowaniu kopuł Wewnętrznej Wieży Domu K'tenshin

haropas rzecz. wspólnota z Pasjami; oświecenie

Houros rzecz. wąż, który pożera własny ogon; u t'skrangów jest to symbol wszechświata

insula rzecz. rodzaj bloków mieszkalnych, często spotykanych w sektorach Urupy Liandrill i Zenicce

ixtixtaaqitl rzecz. dosłownie „długi sen”; tym słowem Katani opisują Czas w Podziemiu, czyli Pogrom

iyoshkira rzecz. podziemne istoty, z których kości itp. bladawce tworzą łodzie

jik'harra rzecz. odwaga; dosłownie: odważne serce lub pasja odwagi

kaissa rzecz. faza życia t'skranga, podczas której z istoty bezpłciowej przemienia się w mężczyznę lub kobietę

k'harro rzecz. pasja, serce

k'soto ensherenk rytuał Przekazania Imienia, podczas którego władczynie filarów przekazują następczyniom wszystkie swe wspomnienia

k'stulaa rzecz. płat skóry rozciągający się od przedramion do bioder t'skranga; rzadka cecha fizyczna

k'stulaami rzecz. nazwa określająca skrzydlatego t'skranga

khamorro rzecz. dosłownie: ten, który szoruje pokład; młodociany t'skrang, który jest majtkiem na parostatku

kiatsu rzecz. przygotowania; jeden z czterech elementów »haropas«

kommulos rzecz. tradycyjne zobowiązanie wszystkich członków wspólnoty do dzielenia się majątkiem tak, aby każdy mógł zaspokoić swe podstawowe potrzeby; praktykują je ludzie i elfy z Urupy

krohyin lub **k'rohyin** rzecz. wspólnota kupiecka; organizacja zajmująca się produkowaniem i zdobywaniem określonych dóbr

kuratai rzecz. popularna przyprawa t'skrangów

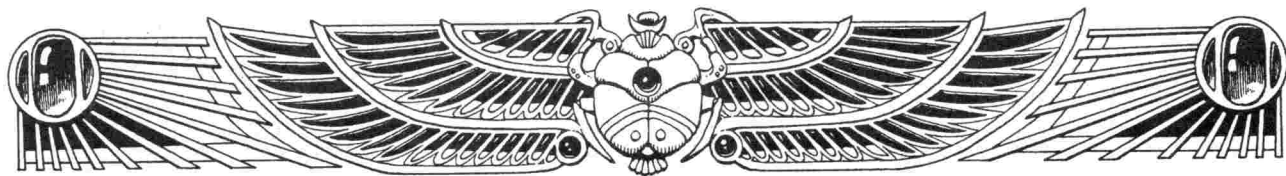
kyaapas lub **kya'apas** rzecz. równowaga; wyraz najczęściej odnosi się do równowagi między »jik'harra« a rodziną

lahala rzecz. Czcigodna; zwykle najstarsza kobieta w wiosce

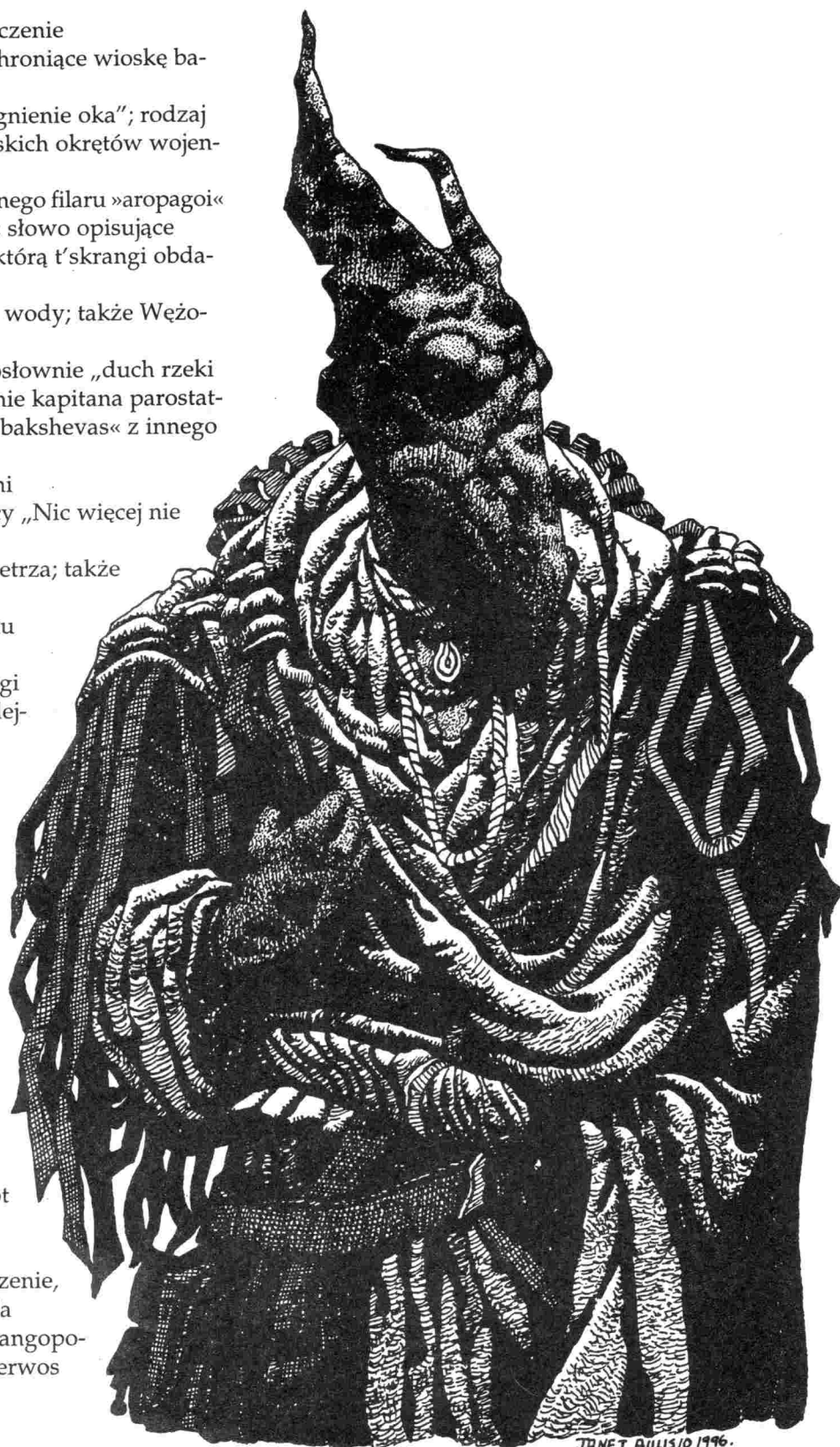
niall rzecz. filar; szeroko rozumiana rodzina licząca od 40 do 60 członków

niall dynasthai dosłownie „potężny filar”; rodzaj v'strimońskiego zakonu, poświęcającego się wspieraniem jednego z dwudziestu statków-matek domu



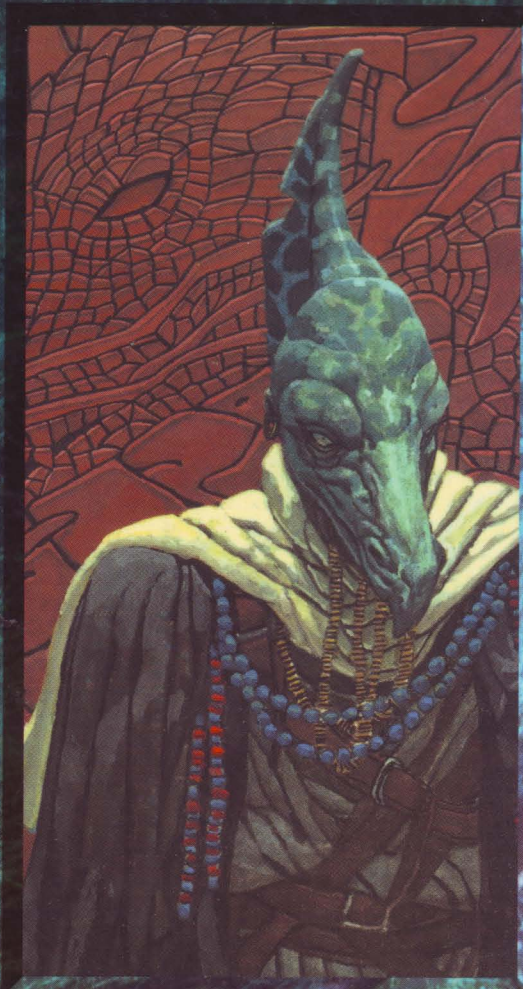


p'skarrot rzecz. miara; przeznaczenie
refselenika rzecz. (skrót: **refs**) chroniące wioskę bariery z esencji żywiołu wody
shimoram rzecz. dosłownie „mgnienie oka”; rodzaj małych, zwinnnych v'strimońskich okrętów wojennych wyposażonych w kil
shivalahala rzecz. »lahala« głównego filaru »aropagoi«
shivarro rzecz. miłość do rzeki; słowo opisujące fundamentalną namiętność, którą t'skrangi obdarzają życie na rzece
Shivoam rzecz. bogini żywiołu wody; także Wężowa Rzeka
Shivoam v'nokamai daureis dosłownie „duch rzeki prosi o dar”; typowe powitanie kapitana parostatku, próbującego wyciągnąć »bakshevas« z innego okrętu
Shivos rzecz. bóg żywiołu ziemi
shustal wykrzyknik oznaczający „Nic więcej nie trzeba dodawać”
Syrtis rzecz. bóg żywiołu powietrza; także księżyc
T'schlome rzecz. bogini żywiołu ognia; także słońce
t'slahyin rzecz. wspólnota załogi
t'slashina rzecz. diament lub klejnot wioski; część otoczona przez wieże i »refs«
t'sleetha-t'sleethi wolno, coraz wolniej; uspokój się
t'xhai kondos lub **t'chai kondos** więź z jajem; magiczny rytuał, który na całe życie wiąże opiekuna jaja z wykluwającym się dzieckiem
tessesta tradycja t'skrangów nakazująca wymieniać się prezentami z odchodzącymi towarzyszami broni
Tikka T'krohyin rzecz. Rada Wspólnot Kupieckich Domu V'strimon
Tikka T'slahyin Rada Wspólnot Załogi Domu V'strimon
trinsnari rzecz. przybytek, w którym podawane jest jedzenie, ale nie ma kwater; restauracja
velos rzecz. rasa kanibali, t'skrangopodobnych Dawców Imion z Serwos
vors przym. głęboko



JANET RULIS/O 1996.





KREW BARSAWII

*Wężową Rzekę mój lud zowie
Shivoam, Rzeczny Smok.
Na grzbiecie tego smoka możesz
dotrzeć w każdy zakątek
Barsawii: do wrót Throalu, serca
dżungli Serwos, zdradliwych
Mglistych Bagien czy nawet
do Elfiego Dworu w Krwawej
Puszczy. Wężowa jest wszędzie
i obejmuje nas swymi splotami.*

Jedaiyen Westhrall,
kapitan parostatku t'skrangów

Wyladowane towarem barki,
parostatki domów t'skrangów,
rybacy i ich osady, poszukiwacze
przygód... Cóż jeszcze możesz
spotkać na Wężowej Rzece? Prze-
różne niebezpieczeństwa – zdra-
dliwe prądy, mielizny i katarakty,
potwory, rośliny i Dawców Imion.

Wężowa Rzeka to podręcznik do gry Earthdawn: Przebudzenie Ziemi, dzięki któremu możesz poznać najważniejszą rzekę Barsawii oraz żyjących wokół niej i dzięki niej Dawców Imion. W książce znajdziesz szczegółowy opis sześciu aropagoi t'skrangów, portowego miasta Urupa i wielu osad na brzegach Wężowej. Informacje o rzece uzupełniają nowe zasady prowadzenia starć okrętów oraz charakterystyki różnorodnych łodzi.

EARTH DAWN

FASA
CORPORATION

imip
Co Co

Przy współudziale Wydawnictwa MAG

#EDWRZ

ISBN 83-87968-76-5



9 788387 968762

Serpent River™ (Wężowa Rzek) oraz Earthdawn™ (Przebudzenie Ziemi) są znakami handlowymi należącymi do FASA Corporation.
Copyright © 1997, 2000 FASA Corporation. All Rights Reserved. Used under licence.

495