

New RPG Order

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Powietrzna Przystań i Vivane



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 217
Rozdzielczość.....: 2320x3300
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2008.05.05

Opis:

Na południowo-zachodnim krańcu Barsawii znajduje się baza Therańskiego Imperium - posterunek, czający się na granicy prowincji. Nieopodal, ale wiele metrów wyżej unosi się forteca - Powietrzna Przystań - w której stacjonują powietrzne okręty zdolne zmieść z powierzchni ziemi niejedno miasto. Oba te miejsca stanowią wielkie zagrożenie dla Barsawian...

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

POWIETRZNA PRZYSTAŃ i VIVANE



FASA
CORPORATION

SZCZEGÓŁOWY OPIS NIEZWYKŁEGO MIEJSCA BARSAWI

KSIEGA PIERWSZA



BARSAWIAŃSKIE
VIVANE

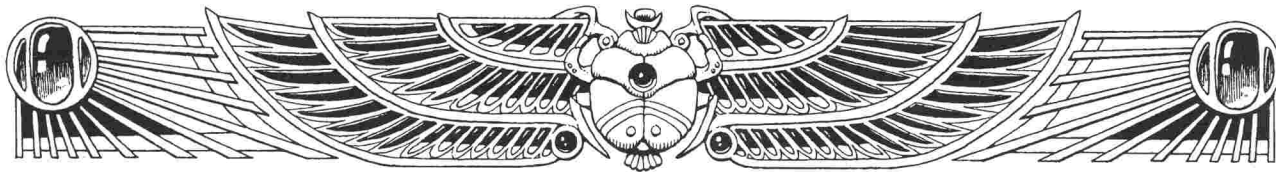


**KSIĘGA
PIERWSZA:**

BARSAWIAŃSKIE VIVANE

FASA CORPORATION / MAG





Aleja Kupców i Targowisko	46
Zimna Dolina	47
DZIELNICA RZECZNA	48
Miejsce	48
Dryfująca Łódź	50
Wieża Piór	50
Sierociniec Gingaracha	51
DZIELNICA WSCHODNIA	52
Okolice wrót	52
Wrota wschodzącego słońca	53
Karczma „Wrota wchodzącego słońca”	53
Sala Kości Masanta	54
Karczma Tarralana	54
Targi zwierząt i bracia Collat	55
Sklep Rachesteera	55
Półksiężyc/Sale Elfów	56
Warsztat Endara	56
Strzały Endara	56
Garbarnie	57
Karczma Harrudina	57
ZNISZCZONA DZIELNICA	58
Przegląd ruin	58
Zaułki	59
Gospody w Zaułkach i Dzielnicy Szczurów	61
Długi Cień z Zaułków	61
Splugawiony Krater	62
Dzielnica Szczurów	62
Wędrująca kuchnia Kerryuny	63
Miecze	63
Aktorzy z Dzielnicy Szczurów	64
Wysoka Brama	64
Stary cmentarz miejski	65
POZA MURAMI	66
Darlenhold	67
INDEKS	69

WERSJA ORYGINALNA

Tekst	Carl Sargent, Marc Gascoigne
Opracowanie	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
Kierownik projektu	Mike Nelson
Ilustracja na okładce	Stephen Hickman
Projekt okładki	Jim Nelson
Ilustracje czarno-białe	Tom Baxa, Joel Biske, Kent Burles, Jeff Laubenstein, Larry MacDougall, Mike Nielsen
Mapy na plakatch	Jeff Laubenstein, David Martin
Pomoce	Mike Nelson
Kolorowe mapy wnetrz	Jeff Laubenstein
Mapy	Mike Nielsen, Zespół Artystyczny FASA
Projekt typograficzny	Steve Bryant

WERSJA POLSKA

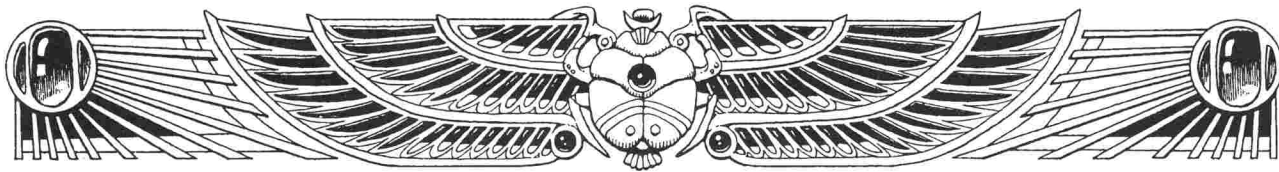
Przekład	Katarzyna Mikołajczak
Redakcja	Andrzej Miszkurka
Korekta	Tomuś
Redaktor linii	Tomek Kreczmar
Opracowanie grafiki	Jarosław Musiał
Skład i łamanie	Tomek Laisar Fruń
Produkcja	Wydawnictwo MAG ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa tel./fax (0-22) 6424545, (0-22) 6428285 e-mail: krzaku@mag.com.pl WWW: www.mag.com.pl

Earthdawn® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp.
Barsaive™ (Barsawia) and Skypoint and Vivane™ (Powietrzna Przystań i Vivane) are trademarks of FASA Corp.
Copyright © 1995 FASA Corp.
All right reserved.
Used under licence.

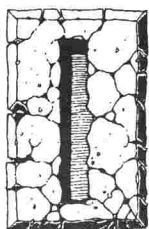
Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

ISBN 83-87968-87-0





WPROWADZENIE



Imperium Thery jest potęgą militarną, ekonomiczną i magiczną, która budzi największą grozę w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Jego ziemie rozciągają się na całe kontynenty, a therańscy magowie nie mają sobie równych. Ludy Barsawii – tak jak i większość poszukiwaczy przygód – odczuwają obecność Imperium Thery najmocniej na granicach Barsawii, a w szczególności na jej południowo-zachodnich rubieżach, zwanych przez Theran prowincją Vivane. Centrum potęgi Theran w prowincji Vivane oraz baza, z której zamierzają pewnego dnia rozpocząć podbój Barsawii, znajdują się w mieście Vivane i Powietrznej Przystani, pobliskiej placówce wojskowej. Każdy, kto posłucha kilku therańskich viviańczyków i tyle samo Barsawian, posiadających nieco wiedzy o Theranach, usłyszy różne, często sprzeczne opinie. Mówi się o prawie i porządku, odbudowie, edukacji, mądrych rządach, potędze magii i wojska, dumie i dominacji. Ale również o niewolnictwie, niesprawiedliwości, ucisku, okrucieństwie, wyzysku, zimnej obojętności, o braku życzliwości objawiającej się w tysiącach drobnych zagwoździ życia codziennego, duszach, w których brakuje współczucia, twardych sercach przepełnionych gniewem i pragnących wolności. Takie konflikty kształtują życie w Vivane – zarówno Theran, mieszkańców Barsawii, jak i cudzoziemców. I nie istnieje żadna prosta prawda ani odpowiedź na nurtujące wszystkich pytania. Miasto Vivane, Powietrzna Przystań i prowincja Vivane są regionami pełnymi życia, w których można stworzyć pasjonujące przygody, dające początek wielu legendom.

Niniejszy zestaw zawiera szczegółowy opis miasta Vivane, bazy Powietrzna Przystań, niespokojnej osady znanej jako Vrontok oraz terenów prowincji Vivane. Mistrz Gry może wykorzystać informacje z tej książki przy tworzeniu przygód i kampanii rozgrywających się w regionach kontrolowanych przez Theran. Graczom zestaw będzie pomocny przy obmyśnianiu planu ataku i działań, jakie podejmą ich bohaterowie w trakcie przygód w Vivane, Powietrznej Przystani, Vrontok oraz terenach leżących poza Vivane i granicami Barsawii.

CO WCHODZI W SKŁAD ZESTAWU?

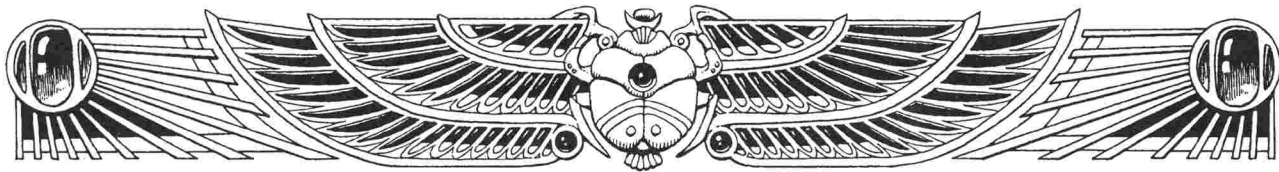
W skład kampanii **Powietrzna Przystań i Vivane** wchodzi trzy książki: **Barsawiańskie Vivane**, **Therańskie Vivane** i **Prowincja Vivane**, które zawierają opis Powietrznej Przystani oraz Vrontok. W zestawie znajdują się także dwie kolorowe mapy: mapa miasta Vivane oraz mapa prowincji Vivane.

Począwszy od krótkiego opisu Imperium Thery oraz ogólnego przedstawienia Vivane, **Barsawiańskie Vivane** dostarcza Mistrzowi Gry i graczom sporo informacji o dzielnicach miasta zamieszkiwanych przez rodowitych Barsawian. W książce opisane są miejsca, istoty, zwyczaje i sekrety znane jedynie nielicznym.

Therańskie Vivane rozpoczyna się od ogólnego opisu dzielnic miasta zamieszkiwanych przez Theran oraz jego najważniejszych osobistości. W książce tej przedstawiono również stworzone przez Theran cuda oraz przewodnik dla osób zdecydowanych podróżować przez therańską część Vivane.

Prowincja Vivane to przewodnik, w którym opisano siły okupacyjne Theran, godne uwagi osady, tajemnicze miejsca, a także wiele innych rzeczy. Książka ta zawiera opis Powietrznej Przystani oraz miasta Vrontok. Wszelkiej maści poszukiwacze





przygód będą szukać bogactw lub wiedzy z dziedziny magii właśnie na tych kontrolowanych przez Theran ziemiach, i Mistrz Gry może wykorzystać tę książkę przy tworzeniu niezliczonej ilości ekscytujących przygód w świecie **Przebudzenia Ziemi**.

Każda książka niniejszego zestawu zawiera kilka konseptów przygód, które mogą być wykorzystywane przez Mistrza Gry w trakcie prowadzenia kampanii.

MAPY

Na mapie Vivane ukazano wszystkie szczególności miasta. Umieszczono tam jego dzielnice i lokacje wszystkich miejsc opisanych w książkach **Barsawiańskie Vivane** i **Therańskie Vivane**. Mapa prowincji Vivane ukazuje wspomnianą prowincję i okoliczne tereny okupowane przez Theran oraz lokacje miejsc opisanych w tomie **Prowincja Vivane**. Książka ta zawiera też szczegółowe mapy Powietrznej Przystani oraz osady Vrontok.

JAK KORZYSTAĆ Z KSIĄŻKI?

Niniejszy zbiór podręczników udostępnia Mistrzowi Gry informacje potrzebne do prowadzenia przygód i kampanii na kontrolowanych przez Theran ziemiach Barsawii oraz na terytorium prowincji Vivane. Ponieważ produkt ten tworzone z myślą o wsparciu Mistrza Gry, pisany jest on w stylu bezpośrednim, informacyjnym, a nie jako fikcyjna relacja z danego miejsca. Theranie i Barsawianie zamieszkujący miasto i jego okolice współżyją ze sobą we względnej harmonii lub okazują sobie otwarcie wrogość, dlatego też trudną przedstawić jakąś reprezentatywną dla wszystkich opinii. Jednakże w przypadkach, gdy jest to

niezbędne, słowa i idee wybranych viviańczyków przedstawione są w postaci fikcyjnej relacji – do rozważenia przez Mistrza Gry.

Czasem informacja podana w niniejszym zestawie pozostaje w sprzeczności z informacjami przekazanymi we wcześniejszych produktach linii **Przebudzenie Ziemi**. Te widoczne niekonsekwencje zwykle wynikają z uprzedzeń Barsawian lub z dużej odległości, którą przebyć musi informacja itd. Zawarte w niniejszym zestawie informacje są poprawne i obowiązujące podczas gry.

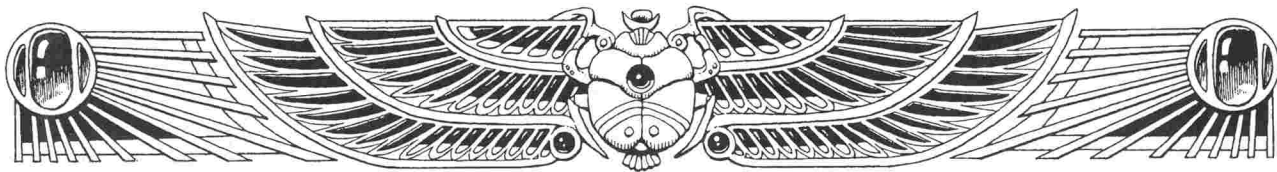
Jak zawsze, Mistrz Gry może zmodyfikować informacje oraz fakty przedstawione w **Powietrznej Przystani i Vivane** i dostosować je do potrzeb prowadzonej przez siebie kampanii. Mimo że

pojawiają się tu informacje niepewne, plotki i insynuacje, większość głównych tekstów należy rozważać bezstronnie i dokładnie. Mistrz Gry może wykorzystać plotki i insynuacje jako haczyki na poszukiwaczy przygód. Należy pamiętać również, że Vivane jest dużym miastem i wchodzące w skład zestawu książki nie zawierają opisów wielu szczegółów. Zamiast tego dostarczają spójną strukturę do tworzenia przygód.

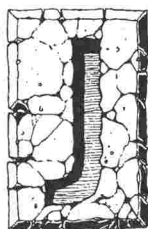
Aby móc w pełni korzystać z tego produktu, Mistrz Gry i gracze będą potrzebowali podręcznika **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi**. Mistrz Gry pro-

wadzący przygody i kampanie powinien posiadać do pomocy: podręcznik **Barsawia**, **Księgę wiedzy**, **Stworzenia Barsawii**. Kampania **Powietrzna Przystań i Vivane** – przeznaczona dla poszukiwaczy przygód wszystkich kęgów – zapewni wiele godzin ekscytujących przygód zarówno graczom, jak i Mistrzowi Gry.





IMPERIUM THERY



aką dumą napawa nasz lud imperium! Nauczyliśmy się przez stulecia, że jesteśmy strażnikami cywilizacji. Na naszych ziemiach panuje sprawiedliwość i prawo, mamy mądre rządy, pokój i dostatek, tworzymy niezrównane budowle, działa sztuki, których wspaniałości nic nie przewyższy. Co więcej, żaden wróg nie przekroczy naszych murów. Poza naszymi prowincjami szerzy się anarchia, spory, ignorancja i barbarzyństwo. Gdy Thera zwycięża, wielu ginie, lecz tym, którzy przetrwają, w imperium będzie się powodzić le-

piej niż kiedykolwiek i gdziekolwiek. Nasi obywatele żyją dłużej, mają zapewnione pożywienie, wodę i schronienie – kiedy tylko tego potrzebują. Ich potomstwo zostanie wyszkolone lepiej niż mogliby sobie kiedykolwiek wymarzyć, żyjąc na swoich barbarzyńskich ziemiach. Nie muszą obawiać się przypadkowej rzezi, wojny czy morderstwa. A jeśli mają jakieś umiejętności, dobre serce i pracowite ręce, mogą posiadać co najmniej kawałek naszego obfitego imperialnego bogactwa. Wiele podbitych przez Therę ludów znajduje zadowolenie w tym, co nazywali kiedyś imperialnym „jarzmem nikczemnej niewoli”. Ich dzieci rodzą się na naszej ziemi. Znając tylko zwyczaje Therań, żyją dłużej, więcej się uczą, są silniejsze, bardziej utalentowane i nieskończenie bardziej szczęśliwe niż ich nieszczęśliwi krewni, którzy nadal wiodą nędzne egzystencję w barbarzyńskiej dzicy.

Zapewniliśmy ochronę przez grozą Pogromu wszystkim ludom świata, które zapłaciły tę niewielką cenę, o jaką poprosiliśmy. Gdy przekleństwo Pogromu znikło z tego świata – oferujemy pokój, cywilizację, bogactwo i szczęście.

Urodzić się Therańinem w obecnych czasach jest błogosławieństwem, za które powinniśmy codziennie składać dziękczynienia.

Karilliel asha' Narlanth, indrisański skryba z Domu Zapisów w Kalkultanie



PROWINCJE THERY

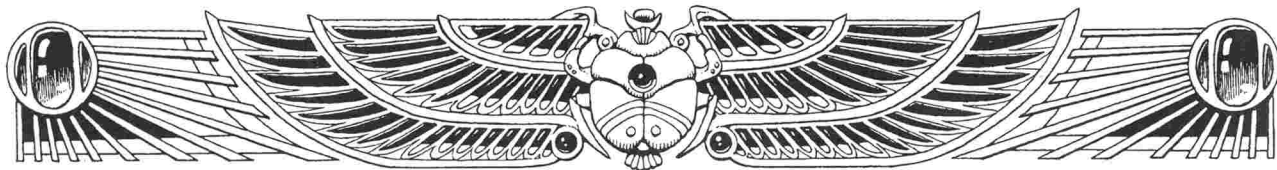
Imperium Thery jest olbrzymie. Jego ziemie obejmują wiele nieznanych w Barsawii kontynentów. Podróż statkiem od jednej granicy imperium do drugiej w jego najwęzszym punkcie zajmuje dwanaście dni. Jedynie praktyczne trudności związane ze sprawowaniem przez imperium bezpośredniej władzy nad najdalej wysuniętymi regionami powstrzymały Therań od sięgnięcia po cały świat.

Therańie przemierzili świat za pomocą floty powietrznej. Imperialni podróżnicy przywieźli wiele przedmiotów z bardzo odległych ziem (należących do imperium lub będących poza jego zasięgiem), wzbogacając Therę i Vivane. Poniżej opisano pokrótce najznacniejsze prowincje imperium.

KREANA

Kreane stanowi kilka połączonych z sobą prowincji imperium oraz wszystkie tereny pustynne położone na północny wschód od wyspy Thera. Zanim imperium podbiło te ziemie, mieszkańcy Kreany żyli w licznych miastach-państwach, a obecny styl zarządzania łączy strukturę administracyjną miast-państw z obyczajami Therań. Miasto Karnard zwane jest często „Wielkim Miastem Kreany”. Tę zaskakującą metropolię, zamieszkaną przez 470000 obywateli, zbudowano wokół





rozległej delty rzeki; szczyty się ona ogromnymi kamiennymi piramidami oraz grobowcami wywodzącymi się z dawnych czasów, które wypełnione są zdradliwym piaskiem otaczającym Karnard. Piaski pustyni mają magiczne właściwości i są wielokolorowe, zawsze pozostają w ruchu, potrafią tworzyć opary i iluzje, zdolne zmylić nawet najlepszego nawigatora. Choć wielu mieszkańców imperium pragnie zbadać prastare grobowce, nawet najwięksi therkańscy magowie obawiają się konsekwencji, jakie mogliby ponieść za zakłócenie snu starożytnym umarłym. Niektórzy powiadają, że najstarsze i najgłębiej ukryte grobowce są miejscem odpoczynku smoków, magowie zaś twierdzą, że złamanie pieczęci może doprowadzić do magicznego kataklizmu porównywalnego w swej gwałtowności do Pogromu.

INDRISA

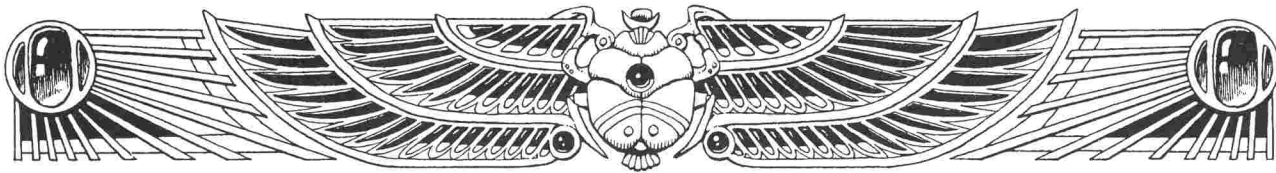
Indrisa leży daleko na wschód od wyspy Thera. Jest gorącą krainą, pełną bezwodnych równin i niedostępnych wzgórz. Na jej północnych rubieżach wznosi się olbrzymi łańcuch gór. Indrisa dostarcza imperium doskonałych przypraw, złota, srebra, kamieni szlachetnych oraz dzikich słoń wojennych, znanych jako mastrylithy. Rządy Theran nad tą prowincją rozpoczęły się setki lat temu, gdy wybudowano

imperialną stolicę Kalkuthanę. Od tego czasu imperium wzniosło na tych pięknych, egzotycznych ziemiach kilka wielkich, słynących z bogactwa miast. Zawzięte plemiona orkowych bandytów oraz pathalańskie klany trollowych łupieżców wciąż istnieją w niektórych częściach Indrissy. Są oni zaciekłymi wrogami Imperium Thery, a właściwie wszystkich istot.

MARAK

W Maraku – pustynnej prowincji imperium, położonej na zachód od Thery, z pasem urodzajnej ziemi wzdłuż linii brzegowej – zwyczaje Theran opierają się na obyczajach i tradycjach rodowitych mieszkańców. Choć wśród mieszkańców Maraku znajduje się kilku potężnych wojowników, większość populacji to osobnicy przebiegli, inteligentni i wyrafinowani. Posiadają oni zawile i złożone rytuały oraz obyczaje, celują w obróbkę metali, tkaniu wspaniałych gobelinów i tworzeniu dzieł sztuki. Imperium przyjęło od nich tradycję *jaraleh* – szkolenia niewolników i niewolnic do sprawiania przyjemności. Marakańscy niewolnicy często dochodzą do stanowisk pozwalających im dyskretnie wpływać na politykę imperium, choć oficjalnie nikt z Theran nie uznaje ich władzy. Marakańscy uczeni słyną ze znajomości





astronomii i astrologii; wszyscy zaś szanują proroctwa i przepowiednie. Potężni wojownicy i głęboko uduchowieni ludzie – marakańscy *sufik* – w pogardzie mają obcych, lecz uznają władzę imperium, gdyż wierzą, że w świecie, który przemija, potęga godna jest uwielbienia.

TALEA

Leżąca na południowy-zachód od Karalkspur Talea jest jedną z najstarszych dziedzin imperium. Łatwo było podbić tę ogromną prowincję, po części dlatego, że drobne miasta-państwa leżące na północy i południu, zamiast połączyć siły, by pokonać Therań, zaciekle walczyły między sobą o prawo poprowadzenia armii przeciwko najeźdźcy. Północne ziemie Talei są żyzne, a jej jasnowłosi mieszkańcy pragmatyczni. Południowa część jest gorąca, zaś osobnicy o ciemnej karnacji w większym stopniu niż ich ziomkowie z północy kierują się w swym postępowaniu emocjami. Talea dostarcza imperium wielu doskonałych artystów i trubadurów, pomimo że Taleanie, ogólnie rzecz biorąc, ulegają zmiennym nastrojom i pozbawieni są dystansu tak charakterystycznego dla najlepszych twórców dzieł artystycznych. Są doskonałymi wykonawcami, lecz kiepskimi kompozytorami czy pisarzami. Mieszkające wśród wzgórz krasnoludy z północnej Talei słyną ze znakomitych pikinierów, którzy wchodził w skład budzących grozę garnizonów broniących miast.

VASGOTHIA

Vasgothia leży na północ od Talei i na północny-zachód od prowincji Vivane. Jej ziemie pokryte są gęstymi lasami i niedostępnymi górami. W tej prowincji znajduje się wielki obszar zanieczyszczonej przestrzeni astralnej. Jej góry i lasy nekane są przez wszelakiego rodzaju widma i niebezpieczne magiczne stwory. Vasgothianie, w porównaniu z innymi przedstawicielami tych samych ras, żyjącymi na innych terenach, są wyjątkowo twardzi, więksi i lepiej zbudowani. Nie posiadają wyjątkowych tradycji artystycznych czy kulturowych, są za to zaradni i pragmatyczni, a także szybko się uczą. Imperium z trudnością zdobyło to terytorium, a wiele plemion i klanów żyjących na pograniczu, rozproszonych wśród wzgórz i lasów, wciąż gwałtownie sprzeciwia się panowaniu Therań. Jakkolwiek ci, którzy żyją pod imperialnym prawem, szybko do niego przywykli, a wielu z nich osiągnęło wysoką rangę służąc w therańskiej armii. Trzech Vasgothian otrzymało nawet stanowiska w Therańskiej Akademii Wojny; takiego wyróżnienia nie otrzymała dotąd żadna inna prowincja. Vasgothianie są bardzo dumni ze swych umiejętności, a duma jest dla nich najważniejsza. Wiele z nich to utalentowani władcy zwierząt, nabywający umiejętności w Vasgothii. Zwrot „silny jak Vasgothiański władca zwierząt” używany jest w całym

Imperium Thery do opisu osoby wytrzymałej, surowej i zdyscyplinowanej. W skład Vasgothii wchodzi też mała prowincja Torinachia, będąca źródłem unikatowego napoju, znanego jako mrozące wino lub lodowe wino, uwielbianego przez therańskich koneserów.

TERENY ODWIEDZONE PRZEZ IMPERIUM THERY

Dzięki statkom powietrznym, therańscy badacze i żołnierze zwiedzili większość krain. Owi podróżnicy wzbogacają imperium przywożąc z obcych stron wiele użytecznych i cudownych rzeczy, poczynawszy od tropikalnych ptaków i roślin żyjących na leżących pośród rozległych oceanów ziemiach zachodu, aż po dzikie słonie wojenne z dalekich ziem wschodu.

Do wielu z tych krain, zgodnie z życzeniem najwyższego gubernatora, imperium wysłało emisariuszy, zwykle w celu rozpoczęcia negocjacji, dotyczących mocniejszego zaznaczenia obecności Thery. Krainy Aznan i Araukania nie należą do Imperium Thery, a najwyższy gubernator pragnie nawiązać z nimi stałe stosunki.

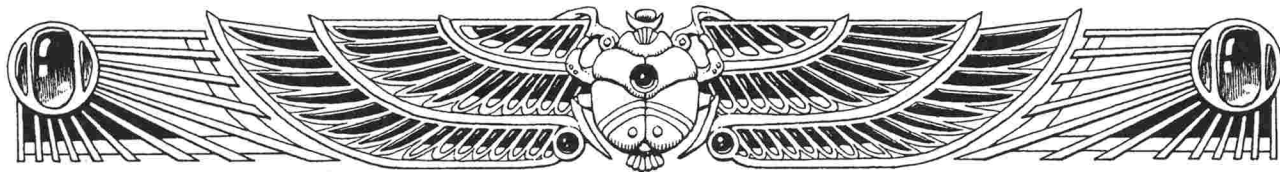
AZNAN

Anzan, leżąca wiele tysięcy kilometrów na południe od wyspy Thera, jest krainą dziką, której dżungla i równiny obfitują w egzotyczną i niebezpieczną faunę i florę. Słynie ona ze złóż żywiołu powietrza, leżących ponad bajeczną Górą Chmury, nieopodal południowego krańca rozległego kontynentu. Imperium utrzymuje w Aznan swoją placówkę. Choć Therań łatwo mogliby zniewolić mieszkańców Aznan, niewielu ciemnoskórych tubylców wywożonych jest na inne ziemie – należące do imperium. Przyczyną tego jest fakt, że Anzanie umierają na choroby wkrótce po przybyciu do miejsc daleko położonych od Anzan.

ARAUKANIA

Tysiące kilometrów za oceanem na zachód od Thery leży porośnięta gęstą dżunglą, przytłaczająco gorąca i wilgotna Araukania. Ogromne rzeki przecinają ląd, a ich brzegi są nieprzebranym źródłem ziół leczniczych i innych użytecznych roślin. Rośnie tu korzeń *kokaila*, z którego tubylcy warzą mocny środek pobudzający – *kokalc*. Wiele plotek głosi, że therańscy magowie uczyli się sekretów swej sztuki podczas badań prowadzonych w ukrytych w dżungli ruinach cywilizacji, poprzedzającej obecnych mieszkańców Araukanii. Niektórzy twierdzą, że odkryli nawet potężne i niebezpieczne magiczne skarby i artefakty. Powiadają też, że Araukania to dom co najmniej jednego wielkiego smoka, który obdarzony jest niezrównaną siłą i mocą magiczną.





RASY ZAMIESZKUJĄCE THERĘ

Jak opisano w dwóch tomach **Mieszkańców Barsawii**, w świecie **Przebudzenia Ziemi** każda rasa wśród Dawców Imion ma swoje własne spojrzenie na świat, rytuały, wierzenia i praktyki. Podobnie rzecz się ma wśród Theran, lecz większość z nich przedkłada wspólne, imperialne poglądy ponad różnice rasowe. Ponadto niektóre rasy stworzyły dla siebie specjalne nisze w społeczeństwie therańskim. Populacja ras w każdej prowincji jest różna.

ELFY

Elfy, będące założycielami Imperium, uważają siebie za uczonych Thery, którzy dzierżą prawdziwą moc. Choć taka postawa może czynić niektórych z nich władczyimi, bardziej inteligentni wiedzą, że wielka moc przychodzi do milczących, a nie do czyniących hałas. Większość therańskich elfów jest mądra, używa mocy w sposób subtelny i woli w możliwie największym stopniu ukryć swoje wpływy. Pomimo elfickiego instynktu, nakazującego trzymać się im na uboju, rasa ta jest bardzo dumna ze swych osiągnięć. Najpotężniejsze elfy wierzą, że rola, jaką Thera odegrała przed i podczas Pogromu, daje im zasłużony status wybawców świata. W przeciwieństwie do elfów z Barsawii, większość therańskich elfów nie ma wyrzutów sumienia związanych z tragedią Krwawej Puszczy; dawno temu odcięli się od Smoczej Puszczy i jej królowej i zaczęły uważać Therę za prawdziwe serce elfickiej duchowości i kultury.

Elfy są także imperialnymi romantykami. Postrzegają Therę jako wspaniałą, rozciągającą się na cały świat imperium oświecenia, piękna i prawdy. Niewolnictwo i wojna stanowią przelotne, lecz uzasadnione nieszczęście, wiodące do wspaniałego zakończenia. Niektóre elfy znają *Dictum Alshandera*, dotyczące niewolnictwa, w którym ukazano, że choć niewola jest wbrew naturze rasy elfów, są one moralnie zobowiązane do jego praktykowania z powodów historycznych. Całe historyczne i metafizyczne uzasadnienie stojące za *Dictum* udostępnione zostało jedynie nielicznym elfom, które rządzą Therą, dlatego też nie zostanie przedstawione w niniejszej książce.

Są to w każdym bądź razie prawdziwi władcy Thery, wprowadzający w życie dalekowzroczne strategie i plany. Imiona i natura tych elfów pozostają tajemnicą dla wielu Theran, a z pewnością nie są znane mieszkańcom Vivane.

LUDZIE

Ludzie w Therze są ważni pod względem politycznym, militarnym i ekonomicznym, mimo że nie sprawują faktycznej władzy na żadnym z tych obszarów. Ich wszechstronność sprawia, że są dobrymi administratorami, kurierami, posłańcami i emisariuszami; zazwyczaj powodzi im się dobrze w każdym miejscu, na które pada cień imperium. Elfy, założyciele Thery, długo uważały ludzką rasę za swych najbliższych sprzymierzeńców i najbardziej godną zaufania służbę, występującą w bardzo szerokim zakresie ról – wielu wysokich rangą urzędników, znanych uczonych i potężnych magów jest ludźmi.

OBYSYDIANIE

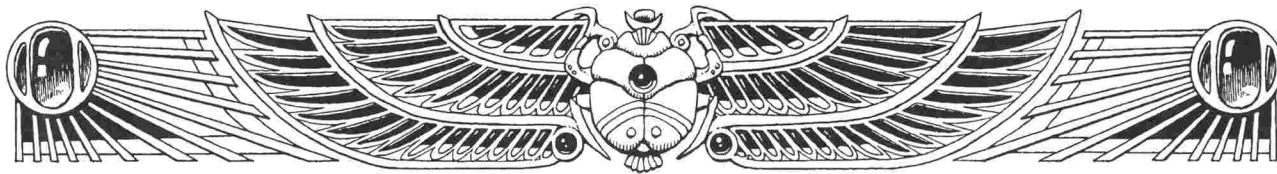
Obsydianie występują w Therze równie rzadko, jak każdym innym miejscu. Potężne bractwo pochodzące z żywogłazu, znajdującego się na wyspie Thera, słynie zarówno z wielkich umiejętności magicznych, jak i upodobania samotności, mistycyzmu i silnego poczucia wspólnoty z pobratymcami. Wciąż żyjący elficcy założyciele Thery darzą owych obsydian wielkim szacunkiem, gdyż uważają bractwo za istotne ogniwo łączące ich ze starożytną przeszłością świata oraz źródło mądrości o minionych wiekach.

W pozostałej części imperium obsydianie nie odgrywają szczególnej roli, za to używają swych indywidualnych umiejętności i talentów na rozmaite sposoby.

ORKI

W Therze orki darzone są szacunkiem. We wczesnych dniach imperium Thera nie rozpozнали wartości orków jako zawziętych i twardych wojowników, lecz popełnili błąd czyniąc z nich żołnierzy-niewolników. Błąd ten pozostawił po sobie spuściznę w postaci zaciętej nienawiści do Thery w prowincjach takich jak Barsawia, jednym z wielu miejsc, gdzie praktykowano ten system. W ostatnich latach władcy Thery uświadomili sobie, że orki są dużo bardziej użyteczne i cenne jako najemnicy i wolni mieszkańcy, którzy – mając swój





udział w zarządzaniu imperium – służą mu z radością. Odryli również, że orkowi wodzowie i najemnicy chętnie biorą udział w podbojach i ujarzmianiu obcych krain.

Poprzez stulecia orki stały się bardzo ważne w hierarchii wojskowej, a niektórych nawet kierowano do prestiżowej Akademii Wojny. Liczne, silne, pełne entuzjazmu, wytrzymałe – orki są doskonałymi żołnierzami. Liczba obsydian i trolli jest zbyt mała, by móc uformować z nich pełną armię. Armia złożona w większej części z orków jest najlepszym rozwiązaniem.

Choć nie znajdziemy wielu orków wśród ekskluzywnych zgromadzeń elfickich estetów, therańscy orkowie nie są bojkotowani towarzysko. Musztra żołnierzy tradycyjnie obejmuje okiełznanie żywiołowej natury orków, a potencjalni oficerowie przechodzą szkolenie w etykecie i protokole. Orkowie z Thery doceniają to i za każdym razem, gdy podbijają nowe ziemie, uświadamiają sobie, że dużo lepiej są traktowani pod rządami imperium. Większość orkowych oficerów jest fanatycznie oddana imperium, a także w dużej mierze Domowi Zanjan. Dom ten jest doskonałym przykładem na to, że rasa orków również może mieć swój udział w świecie polityki – posiada on bowiem prawdziwą siłę polityczną. Bez względu na to, czy elficcy władcy Thery manipulują tą rasą, czy nie, therańskie orki są bardziej szczęśliwe i bardziej zdyscyplinowane niż orki mieszkające poza Thera.

TROLLE

Podobnie jak obsydianie, trolle występują bardzo rzadko zarówno na terenie imperium, jak i na ziemiach poza nim. Ponieważ posiadają kolosalną siłę i zamiłowanie do walki, często znajdują swoje miejsce w armii, służąc jako przerażający żołnierze, zmuszający do posłuszeństwa zbuntowane krainy. Oddział Jeźdźców Wielkiego Niedźwiedzia z Vastgothii i przerażający Jeźdźcy Burzy z Myternei na pięćdziesięciotonowych mastrylinthach doskonale obrazują siłę trolli i złowieszczą naturę ich wierzchowców.

Therańskie trolle często wzorują się na legendarnym powietrznym żeglarzu i badaczu – Karroku Poszukiwaczu Gwiazd, który sporządził doskonałe i dokładne mapy wybrzeża, systemów rzek oraz znaczących cech geograficznych lądów położonych z dala od Thery. Karrok – poszukiwacz przygód, badacz i uczony – jest dla therańskich trolli bohaterem o niemal mitycznym statusie. Jego osoba zachęca wiele therańskich trolli do rozwijania umiejętności i talentów niezwykłych dla przedstawicieli tej rasy pochodzących z innych stron.

T'SKRANGI

Odwieczne przekonanie, że t'skrangi to handlarze i lud rzeki jest równie prawdziwe w Therze, jak i w każdej innej krainie. Gdzie t'skrangi budują swoje nowe miasta? Oczywiście nad rzeką lub na wybrzeżu. W jaki sposób ich kupcy dostają

się do wielkich miast? Oczywiście – płynąc rzeką. Nawet w przypadku, gdy ktoś posiada statek powietrzny (jest ich zbyt mało, by móc zaopatrzyć duże miasto) lub magiczne środki pozwalające zwiększyć szybkość pojazdów naziemnych – i tak nigdy nie osiągnięcie takich prędkości jak rzeczne łodzie t'skrangów. T'skrangi, zwłaszcza z kupieckiego Domu Carinci, stanowią ogromną część siły napędzającej gospodarkę therańskich prowincji. Jak zawsze, t'skrangi odgrywały też poważną rolę podczas badania ziem graniczących z nowymi lądami; każdy wart swej ceny legion therański ma w składzie przynajmniej jedną dywizję złożoną z doskonałych zwiadowców i kupców t'skrangów. Większość chępliwych i krzykliwych t'skrangów woli od pracy żołnierza profesję kapitana statku rzecznego, właściciela targu lub kupca. Choć t'skrangi rzadko porównuje się do ambitnych ras imperium, są one jego najefektywniejszymi pracownikami. Elficcy władcy Thery zadali sobie dużo trudu, by czuły się doceniane i ten wysiłek się im opłacił.

KRASNOLUDY

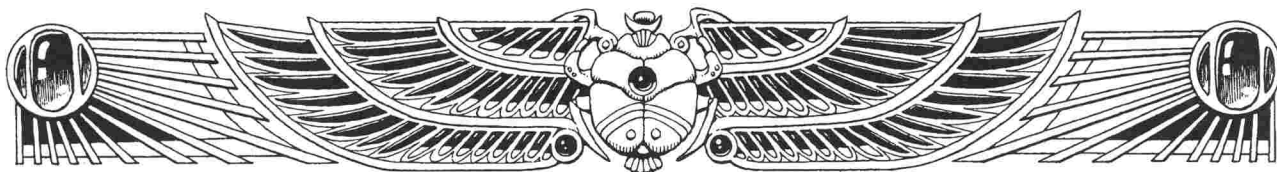
Krasnoludy nie mają łatwej roli w społeczeństwie Thery. W każdej prowincji ich miejsce w strukturze jest trochę inne. Wiele krasnoludów zajmuje się profesjami uświęconymi tradycją, w których są szczególnie biegli: są więc rzemieślnikami, kamieniarzami, budowniczymi, architektami oraz inżynierami wojskowymi. Niektóre miasta Thery zarządzane są przez krasnoludzkich administratorów; w jednym czy dwóch legionach imperium krasnoludy są bardziej liczne niż jakakolwiek inna rasa. Miasto Tangrane w prowincji Marak zarządzane jest przez legendarnego krasnoludzkiego gubernatora – Razal al'Jalalduddina z Domu Thaloss, obdarzonego wyjątkowymi zdolnościami politycznymi i wojskowymi. Gubernator utrzymuje klikę wojskowych i cywilnych popleczników, z których prawie wszyscy są krasnoludami. Kluczowa rola, jaką w Barsawii pełnią krasnoludy z królestwa Throal, przyczyniła się do niewielkich uprzedzeń wobec therańskich krasnoludów ze strony innych Theran, jak również Barsawian.

WIETRZNIKI

Wietrzniki rzadko występują w Therze. Anarchiczna, Kochająca swobodę natura tej rasy pozostaje w sprzeczności z umiłowaniem prawa, porządku, organizacji oraz hierarchii, jakie panują w imperium. Wietrzniki zamieszkujące ziemie podbite przez Therę opuszczają je, salwując się ucieczką, lub nie żyją zbyt długo.

Jedną ze znanych grup therańskich wietrzników są przerażający *ghareez*, imperialna kadra oprawców i śledczych. Ich małe dłonie i doskonałe narzędzia potrafią zadać niewyobrażalny ból i jednocześnie niewielkie obrażenia. Pospępane i nihilistyczne *ghareez* odrzucają to, co zwykle kojarzone jest





z naturą wietrzników; nie cierpią światła słonecznego, mieszkają w ciemnościach i gardzą niemalże wszystkim co żyje lub czerpie radość z życia. Nawet gubernator, który oddaje w ręce tych bezlitosnych oprawców swych znienawidzonych wrogów i buntowników, czuje ukłucie lęku i wyrzuty sumienia. *Ghareez* zawsze dowiadują się tego, czego chcą się dowiedzieć, a ci, którzy zostali wysłani do podziemi i piwnic na spotkanie z tym małym ludem – niemal nigdy nie wracają. Tylko najsilniejsi mogą przeżyć, lecz po przesłuchaniach stają się jedynie cieniami tego, czym dawniej byli.

Ze względu na złą sławę *ghareez* jak również stosunkowo rzadkie występowanie ich rasy, *therańskie* wietrzniki (a w szczególności te, które pochodzą spoza imperium), traktowane są z podejrzliwością w *therańskim* społeczeństwie. Zarówno w *Vivane*, jak i na innych terytoriach imperium grupa poszukiwaczy przygód, której członkiem jest wietrznik, znajduje się w niekorzystnym położeniu. Gdziekolwiek taka drużyna się nie uda – śledzić ją będą oczy żołnierzy i szpiegów.

THERANIE I PASJE

Choć ogólnie rzecz biorąc, poglądy *Theran* na temat *Pasji* i głosicieli zbliżone są do poglądów *Barsawian*, podkreślają oni zależność pomiędzy prawdziwą naturą *Pasji* i zaletami imperium, jak również wyznają kilka wyjątkowych poglądów.

Therańscy magowie, uczeni oraz podróżujący poszukiwacze przygód raczej deklarują oddanie *Pasjom*, niż są im prawdziwie oddani. Przemierzali oni wiele krain i poznali wiele bóstw, o których nigdy nie słyszano w *Therze* czy *Barsawii*, a czczonych przez tubylców jako *Pasje*. Podobne odkrycia spowodowały, że wielu *therańskich* uczonych uznało *Pasje* raczej za symbole danej kultury niż moce, z którymi należałoby się liczyć. Twierdzą oni, że gdyby *Pasje* i inne bóstwa posiadały faktyczną moc, wierzenia ludów nie byłyby tak wyraźnym produktem ich naiwnej kultury i położenia geograficznego. Jednakże *elficcy* władcy *Thery* (z nielicznymi wyjątkami) oddają *Pasjom* należny szacunek. Wiedzą oni zbyt wiele o historii i magii, by lekceważyć tak potężne byty.

Niektórzy *Theranie* oddają cześć uznanej w *Barsawii* za szaloną *Pasję Dis*, którą traktują jako rozumną i wartościową. Wielu uważa *Dis* za „*anty-Pasję*”, ucieleśnienie irracjonalności, potrzeby wykraczającej poza emocje i zwrócenia się w stronę szlachetnej zasady czystego rozumu. Wierzący w tą ideę mogą osiągnąć cel poprzez podążanie ascetyczną ścieżką lub przez oddawanie się słabostkom dopóki przesyt nie spowoduje, iż zaprzestaną irracjonalnego postępowania. Niektórzy *therańscy* uczeni drwiąco twierdzą, że pochodzenie słowa *dispasja* (czyli beznamietność) dowodzi, iż ich rozumienie *Dis* jest poprawne. Wielu uczonych darzy *Dis* wyjątkowym szacunkiem,

uważając tę *Pasję* za symbol uczciwości i prawości, gdyż w jej przypadku rozum wznosi się ponad subiektywność.

Therańskie autorytety z całego imperium z oczywistego powodu zakazały na swoim terytorium otwartego oddawania czci *Lochostowi* i *Pasjom* jemu podobnym – imperium zakładające kolonie nie ma zamiaru popierać *Pasji* buntowników wśród swoich poddanych. Oddawanie czci *Vestrialowi* jest również potępiane wśród *Theran*, gdyż *Pasja* ta reprezentuje zasady chaosu, które zniszczyłyby ciężko wypracowaną spójność rywalizujących z sobą szlacheckich domów. Choć w pewnych miejscach na terytorium imperium może istnieć kilku głosicieli *Vestria* jest ich niewielu i utrzymują swoje wierzenia w głębokiej i ściśle strzeżonej tajemnicy. Wśród ludów podbitych wyznawcy *Vestria* są bardziej akceptowani. Niektórzy lokalni gubernatorzy, jak *Kypros* z *Vivane*, w pewnej mierze zachęcają nawet do okazywania czci *Vestria*, gdyż dzięki wprowadzającej podziały naturze tej *Pasji* łatwiej jest kontrolować podbite ludy. Jednakże nawet w *Vivane* ci, którzy zbyt otwarcie oddają cześć *Vestrialowi* mogą skończyć jako topielcy w *Rzece Żywego Ognia*.

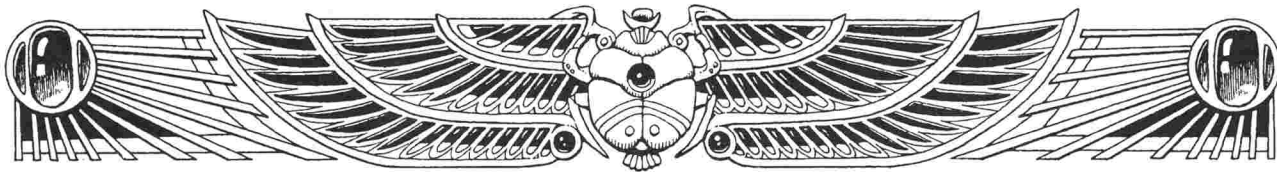
THERA I BARSAWIA

Na pierwszy rzut oka, zagadkowym zdaje się być zacięty i udany opór jaki stawia *Barsawia* potężnemu imperium, posiadającemu do dyspozycji ogromne zasoby wojskowe i magiczne. Najpotężniejsi *therańscy* magowie dysponują niewyobrażalną mocą; magiczne umiejętności *Theran* ochroniły świat przez *Horrorami*. Wątpliwe jest, czy którakolwiek z ras *Dawców Imion* mogłaby przeżyć ten trwający wieki koszmar bez *Theran*. Skoro więc są oni tak potężni, dlaczego *Barsawia* wciąż jeszcze istnieje? Przecież *Theranie* mogliby zniszczyć ją w ciągu zaledwie kilku dni! Rozbić w pył *Góry Throal*, dżungle zrównać z ziemią, wypełnić rzeki trucizną i zniszczyć żywną glebę w ciągu jednej nocy. Mogliby nawet za pomocą magii zmusić każdego *Barsawianina* do uległości czy niewoli, choć niewątpliwie cena tego byłaby ogromna. Dlaczego do tej pory tego nie uczynili?

Po pierwsze, *Barsawia* jest zaledwie jedną z prowincji wielkiego imperium. *Theranie* znają wiele krain takich jak *Barsawia*, lecz sprawowanie władzy nad wszystkimi wymagałoby zaangażowania niepraktycznie wielkiej mocy magicznych. Ponadto wydatkowanie takich zasobów znacznie osłabiłoby *There*, powodując, iż dużo trudniej byłoby zarządzać pozostałymi prowincjami imperium. Z punktu widzenia *Theran*, *Barsawia* jest cennym źródłem niewolników, najemników, pewnego rodzaju dóbr i artykułów żywnościowych, lecz nie oferuje nic, co miałyby wyjątkową wartość.

Po drugie, *Theranie* nigdy nie chcieli zniszczyć *Barsawii*. Chcą kontrolować zasoby będące w posiadaniu prowincji.





Zagłada Barsawii uczyniłaby z Thery dumnego posiadacza setek kilometrów zupełnie bezużytecznych terenów.

Po trzecie, Pasterze Niebios (elita wśród magów Thery) i ich sprzymierzeńcy poświęcają swój czas i energię magicznym działaniom o najwyższym stopniu trudności i delikatności. Nie mogą tak po prostu aktualnych, niezwykle istotnych zadań, i zając się prowadzeniem działań wojennych (ze wszystkich tajemnic imperium przedmiot ich zaabsorbowania jest strzeżony najściślej).

MOC IMION NADAWANYCH PRZEZ THERAN

Przed Pogromem Barsawia była jedną z niezliczonych prowincji Thery. Przed wojną therańską większość Barsawian zadeklarowało niezależność i dziś uważają oni swe ziemie za suwerenny kraj, kierowany przez krasnoludów z Królestwa Throalu. Jednakże Therańskie nadal uważają Barsawię za prowincję będącą pod ich jurysdykcją. Ciekawe jest, że zarówno imperium, jak i mieszkańcy Barsawii nazywają tę krainę Barsawią – używając nazwy nadanej pierwotnie przez Therań. Przecież wielu Barsawian odnosi się do tej krainy jako „Prowincji Barsawia”. To stosowanie się do nazw therańskich niezbyt pomaga Barsawianom w ich próbach odcięcia się od Therań. W rzeczywistości ich używanie wzmacnia magiczne powiązania imperium z tą krainą.

Od czasu wojny therańskiej imperium zaczęło odnosić się do rejonów otaczających miasto Vivane jako „prowincji Vivane”, choć w pojęciu administracyjnym nie jest ona prawdziwą prowincją. Pasterze Niebios

nadali nazwę „prowincja Vivane” terenom dookoła Vivane celowo, używając mocy Nadawania Imion, by rozszerzyć swe wpływy na to terytorium.

OBECNE RELACJE IMPERIUM Z BARSAWIĄ

W najbliższej przyszłości relacje Therań z Barsawią najpewniej nie ulegną zmianie. Dowódcy wojskowi z Powietrznej Przystani i Vivane planują odbicie większej części terytorium, lecz równocześnie są bardzo zajęci utrzymaniem tego, co już zdobyli.

Przez ostatnich kilka lat Vivane zostało odbudowane i powoli się rozrastało. Gubernator Kypros składał zwierzchnikom entuzjastyczne raporty o rozwoju miasta. Równie entuzjastycznie raportował o braku większych porażek czy strat. Wszczęcie wojny z Barsawią i przegranie jej łatwo mogło nastawić imperium nieprzychylnie. Nawet kampania zakończona sukcesem mogła być błogosławieństwem i jednocześnie przekleństwem, ponieważ zdobycie nowych ziem to jedno, a ich utrzymanie to zupełnie inna sprawa.

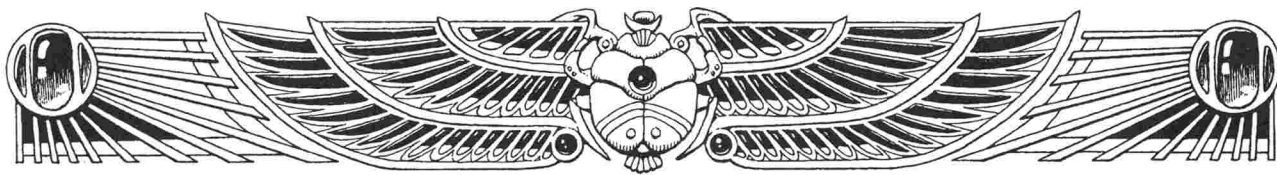
W chwili obecnej Barsawię pozostawiono samą sobie, co bardzo zadowala gubernatora Kyprosa. Odbuduje on każdy centymetr swego miasta, zanim zacznie rozważać przeprowadzenie większego ataku na Barsawię (dopóki, oczywiście, Barsawianie nie zmuszą go do ujawnienia zamiarów...).

VIVANE I POWIETRZNA PRZYSTAŃ

Choć twierdza jaką jest Powietrzna Przystań i miasto Vivane zawsze były ważną częścią imperialnej władzy w Barsawii, te dwa miejsca mają szczególne znaczenie w obecnych czasach. Przed Pogromem Vivane było miastem handlowym, jedną z pierwszych placówek, przez którą barsawiańskie towary trafiały do Thery. Gdy imperium wybudowało prowincjonalną stolicę Parlainth i oddelegowało administrowanie Barsawią krasnoludom z Throalu, znaczenie Vivane nieco uległo zmniejszeniu i stało się ono jednym z setek barsawiańskich miast będących pod kontrolą Therań. Po zakończeniu Pogromu i wojny therańskiej, Vivane stało się siedzibą Thery w Barsawii. Zajęło miejsce zniszczonej stolicy Parlainth i jego obecność stale przypomina Barsawianom, że pewnego dnia Therańie upomną się o ziemie, którymi niegdyś władali.

Od samego początku Powietrzna Przystań służyła jako baza statków powietrznych i powietrzna forteca dla dywizji Ósmego Legionu i Siódmej Floty. Zbudowana, by zastraszać i tłumić zamieszki w nowo zdobytych krainach, pełnych zmiennych i wojujących królestw, Powietrzna Przystań przez kilka lat służyła jako istotne centrum sił wojskowych. Gdy w relacjach z Barsawią





zapanował względny spokój, zmniejszyło się zapotrzebowanie na potężne siły wojskowe i garnizony stacjonujące w Powietrznej Przystani stopniowo traciły na liczebności. Tuż przed Pogromem imperialne siły opuściły bazę. Gdy Pogrom się zakończył, powracający Therańskie łatwo odzyskali kontrolę nad wiekową twierdzą wydzierając ją z rąk niewielkiego kontyngentu Barsawian, którzy osiedlili się w pobliżu miasta Vrontok.

Od czasu wojny therańskiej nowa pozycja Vivane przyczyniła się do uznania Powietrznej Przystani za bardzo ważną placówkę wojskową. Sama twierdza zaś ukazuje moc imperium na wiele sposobów. Powietrzna Przystań jest cudem, który warto ujrzeć na własne oczy – dziełem niezrównanym w całej Barsawii (i większej części imperium) stworzonym przez magię i inżynierów. Forteca jest także bazą operacyjną dla całej floty statków powietrznych, włączając trzy olbrzymie kile i ponad dwa tuziny bat. Powietrzna Przystań świadczy o budzącej respekt mocy imperium i jego zasobach wojskowych (kompletny opis Powietrznej Przystani znajduje się w książce **Prowincja Vivane**, na stronach 8-15).

♀ NAJWYŻSZYM GUBERNATORZE I KONKLAWIE

Thera jest imperium bez imperatora. Z powodów historycznych Therańskie unikają używania tytułu „imperator”. Zamiast tego nazywają władcę państwa „najwyższym gubernatorem”. W przeszłości, prawie bez wyjątków, najwyżsi gubernatorzy byli ludźmi bądź elfami i osobliwe jest, że obecny władca, Kanidris, jest obsydianinem z Domu Zanjan. Kanidris sprawuje urząd najwyższego gubernatora od dwunastu lat i prawdopodobnie utrzyma ten tytuł dopóki nie wezwie go żywogłaz.

Daleki od bycia wszechmocnym despota, najwyższy gubernator dzieli władzę z Konklawie. Z pierwotnego ciała zarządzającego imperium, znanego pod nazwą Dwunastu, Konklawie rozrosła się do dwustu trzydziestu jeden członków – po dwudziestu dwóch z każdego szlacheckiego domu plus jedenastu doradców wyznaczanych przez najwyższego gubernatora. Członkowie Konklawie, zwani *lavernae*, nominowani są przez każdy Dom, a następnie wybierani przez każdy Dom Konklawie – raz na cztery lata. W obrębie domów, złożona i subtelna dyplomacja wyznacza podejmujących decyzje członków Konklawie.

Główną postacią Konklawie jest generał-arbiter lub *karinthini*. Występuje on w roli mediatora pomiędzy Konklawie a najwyższym gubernatorem. Co cztery lata, gdy spotyka się nowa Konklawie, wybierany jest generał-arbiter. Obecnie urząd ten sprawuje od czternastu lat Andreaks z Domu

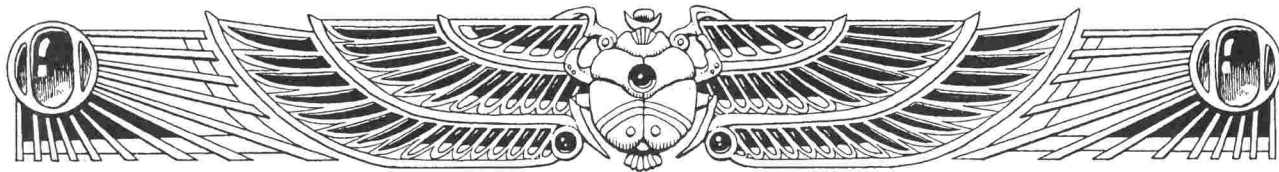
Medari, który prawdopodobnie będzie wybierany po wieczne czasy – lub do momentu, gdy znudzi go wykonywanie tej pracy. Andreaks jest elfem, olśniewającym manipulatorem, posiadającym wiele zalet – w tym względną szczerość i ogromnie rozwinięte zrozumienie politycznej, ekonomicznej i wojskowej rzeczywistości. Nigdy nie opuszcza go czujność i jest niewątpliwie najlepiej poinformowanym żyjącym Therańcem.

Generał-arbiter zawsze przebywa w sercu imperialnego centrum decyzyjnego. Przedstawia najwyższemu gubernatorowi wolę Konklawie, a mądry władca wysłuchuje jego słów. Gdy jest taka potrzeba, Konklawie wybiera najwyższego gubernatora; trzy czwarte większości kworum Konklawie może odwołać najwyższego gubernatora. *Karinthini* rzadko pozwala, by doszło do takiego kryzysu, a jeśli już, to tylko wtedy, gdy wszystkie zaangażowane strony zgadzają się, że podobne rozwiązanie jest najlepszym wyjściem z niepożądanego sytuacji.

Generał-arbiter utrzymuje rozległą biurokrację znaną jako arbitorium. Jego skrybowie stale komunikują się z gubernatorami therańskich prowincji i innych terytoriów leżących poza granicami państwa. Najstarsi członkowie therańskiej administracji cywilnej mają udział w pracach arbitorium. Choć formalnie *karinthini* ich nie wyznaczają, w latach po Pogromie sprytni *karinthini* wyrobili sobie znaczny wpływ na nowe stanowiska cywilne. Dużo więcej targów występuje pomiędzy domami o władzę nad służbą cywilną – a ktoś lepiej pośredniczyłby w tych złożonych dysputach niż *karinthini*, osobnik żyjący dyplomacją i kontrolowaniem kapitału?

Generał-arbiter posiada również dwie dodatkowe dywizje wojskowe do swojej dyspozycji: *kedate* oraz *praetori*. *Kedate* służą jako kurierzy i emisariusze, posiadający minimalne upoważnienia do prowadzenia negocjacji w pewnych sprawach – gdy jest to konieczne. Bystrzy i beznamietni, informują generała-arbitra o wydarzeniach mających miejsce w okolicach imperium. *Praetori* służą jako emisariusze posiadający bardziej wyspecjalizowane zdolności. *Praetor* przechodzi wieloletnie szkolenie, wpraw jako żołnierz, gdy rozwija się jego zdolności wojskowe, a następnie jako dyplomata, lingwista i uczony. Większość *praetori* jest elfami, po części dlatego, że trzy czy cztery dekady szkolenia stanowią stosunkowo niewielki procent okresu życia elfów. Również dlatego, że rasa elfów jest najpotężniejsza w imperium i w związku z tym pragnie mieć *praetori* pod swoją kontrolą. *Praetori* podróżują do miejsc, w których mają miejsce napięcia wewnątrz imperium, kiedy domy czy potężni Therańskie wywołują konflikty lub kiedy pojawiają się inne znaczące problemy. *Praetor* prowadzi dochodzenie, poszukiwania, przesłuchania, dociera tam, gdzie tylko zechce





oraz rekwiruje potrzebne mu dobra (w granicach rozsądku). Kiedy zakończy misję, przedstawia końcowy raport generałowi-arbitrowi, który zaleca Konklawe podjęcie odpowiednich kroków (zwykle jego zalecenia zatwierdzane są automatycznie). *Praetori* porzucają przynależność do domu i szkoleni są na bezstronnych i jak najbardziej obiektywnych w osądach obserwatorów.

Therańskie domy szlacheckie

Domy szlacheckie to największa wartość dla Therań i ich rodów. Arystokratyczna rodzina therańska może się rozstać – od niewielkiej liczby do setek połączonych więzami krwi osób. Żaden formalny protokół nie określa zasad przynależności do rodziny. Przedstawiciel dowolnej rasy może być bardzo dumny z rodzinnej przynależności lub pozostawać wobec niej obojętny. Rasy żyjące w klanach, takie jak elfy czy t'skrangi, zwykle tworzą rodziny bardzo blisko ze sobą związane, ludzie natomiast są do siebie przywiązani o wiele mniej.

Domy złożone są z wielu rodzin, zwykle nie połączonych ze sobą więzami krwi, a ich członkowie niekoniecznie są przedstawicielami tej samej rasy. Powiązania łączące każdą grupę rodzin rozwijały się na różne sposoby. Na przykład, mówi się, że Dom Krand rozwinął się z około dwunastu Ksenomantów i innych magów, a rozrastał się poprzez nawiązanie naukowej współpracy z badaczami, botanikami, kolekcjonerami zwierząt i innymi poszukiwaczami przygód, którzy we wczesnych dniach imperium żeglowali po świecie na powietrznych okrętach. W chwili obecnej dom ten zaczyna dzierżyć w Therze znaczną moc, z racji niebagatelnego wkładu w wiedzę o magicznych własnościach natury i unikalnych rezultatów przeprowadzanych eksperymentów. Gdziekolwiek mają swój początek, domy stały się potężnymi grupami, a członkostwo nabywane jest wraz z narodzinami. Każdy Therań urodzony w rodzinie szlacheckiej i utrzymujący więź z krewnymi uważany jest za członka domu. Czy zostanie on członkiem Konklawe swego domu zależy już od niego. Jeśli dokona czegoś w wybranej dziedzinie – zwłaszcza, gdy jego umiejętności są bliskie działalności jego rodu – zostanie zaproszony do Konklawe domu, a starsi go zaakceptują.

Theranie długo pracowali nad utrzymaniem równowagi pomiędzy domami, by zminimalizować występowanie konfliktów wewnętrznych. Po pierwsze, Konklawe domów i imperialne Konklawe wypracowały wspólną dyplomatyczną strategię. Po drugie, stworzyły złożone rytuały wykorzystywane przy rozwiązywaniu konfliktów pomiędzy członkami domów: próba siły, rozumu lub biegłości w magii. Po

trzecie, ustanowiono całkowity zakaz stosowania magii do szpiegowania czy wróżenia, w przypadku osób szlachetnie urodzonych. Instytucja *praetori* oraz elekcyjna natura stanowiska zajmowanego przez najwyższego gubernatora także służą zapobieganiu konfliktom; najwyższy gubernator wybierany jest regularnie i sprawiedliwie spośród członków wszystkich domów. Po czwarte wreszcie, system przyznający połowiczne prawa wyłączności do imperialnych funduszy i działań został użyty, by zachęcić poszczególne domy do ukierunkowania ich wysiłków na prowadzeniu przedsięwzięć nie objętych zainteresowaniami innych rodów. Oczywiście zarówno interesy różnych domów szlacheckich jak i ich status nieustannie się zmienia. W Vivane pięć domów jest obecnie uważanych za najważniejsze – z powodu liczb, pieniędzy, władzy i wpływów (patrz **Domy polityki w Vivane**, strona 21).

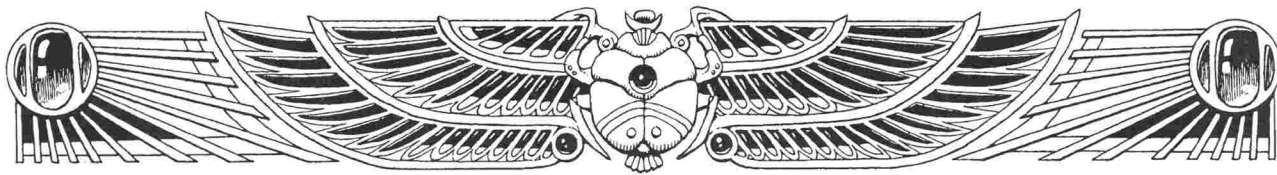
Choć członkowie domów i Konklawe uważają siebie za szlachtę, to pośród liderów Thery nie istnieją formalne tytuły czy rangi szlacheckie. Jakkolwiek w nieokreślonej hierarchii władzy wiele znaczą przenikliwość w polityce, bogactwo i wiedza.

Armia i marynarka wojenna imperium

Najwyższy gubernator występuje formalnie jako marszałek naczelny Akademii Wojny oraz marszałek polny i wielki admirał Thery. W zasadzie hierarchia wojskowa nie obejmuje arbitrium, lecz *karinthin* również w tych sprawach maczają palce. Podczas odbywających w Therze spotkań wysokich rangą wojskowych, Akademia Wojny kieruje się własnymi poglądami. Na ziemiach imperium, poza Wielkim Miastem, dowódcy wojskowi i lokalni gubernatorzy przedkładają *karinthin* listę odpowiednich kandydatów, *ta trafia do* najwyższego gubernatora, który podejmuje ostateczną decyzję – zwykle pod znacznym wpływem opinii *karinthin*. W ten sposób *karinthin* wywiera wpływ na wiele spraw związanych z imperialnym wojskiem. Czasami dowódcy wojskowi dostarczają listę zawierającą imiona ulubionych kandydatów i kilku beznadziejnych, zupełnie nieodpowiednich osób, mając nadzieję, że wpłynie to na wybranie ulubieńców. Mogą wówczas patrzeć bezradnie jak *karinthin* rekomenduje najwyższemu gubernatorowi jednego z nieudaczników, by dać wojskowym nauczkę. Po roku czy dwóch, niekompetentny osobnik zostaje w taki czy inny sposób usunięty. Admirałowie i generałowie zaś, odpowiednio zawstydzeni, tworzą sensowniejszą listę i dużo częściej kontaktują się z *karinthin*. Wówczas sprawy układają się dużo lepiej.

Większe zgrupowania therańskiej armii to różniące się wielkością legiony. Odpowiednio dużą jednostką powietrzną jest





flota. Każda prowincja posiada przynajmniej jeden legion i jedną flotę. Jeden generał i admirał służą jako dowódcy wszystkich legionów oraz flot należących do prowincji i odpowiadają bezpośrednio przed najwyższym gubernatorem i Akademią Wojny. Stanowisko dowódcy – generała czy admirała – jest na prowincji zwykle bezpiecznym stołkiem, dopóki ktoś nie udowodni zasiadającej na nim osobie niekompetencji lub politycy nie skomplikują zbytnio spraw. Oprócz dowodzenia wojskiem, generał i admirał muszą współpracować z gubernatorem prowincji, który w każdej stolicy jest głową cywilnej i politycznej administracji, oraz jego *akarenti* – średniego stopnia oficerem, który nadzoruje lokalną siatkę szpiegów i informatorów (jak również zajmuje się innymi sprawami).

Na żołnierzy stanowiących Ósmy Legion – obecnie stacjonujący w Powietrznej Przystani – składają się w dużej mierze adepci podążający ścieżkami Wojowników, Fechtmistrzów i Łuczników. Charakterystyka typowego legionisty każdej z tych dyscyplin znajduje się na stronach 16-17. Charakterystyki te przedstawiają adeptów drugiego kręgu i Mistrz Gry może je modyfikować w zależności od potrzeb prowadzonej kampanii.

Typowa dywizja wchodząca w skład Ósmego Legionu liczy 120 żołnierzy i składa się z 85 żołnierzy ciężkiej piechoty, 30 lekkiej piechoty i 4 poruczników. Dowodzi nimi *strategos* – dowódca dywizji. Żołnierze nieregularni i specjaliści, tacy jak eksperci Ksenomanci, Władcy Zwierząt i im podobni, przydzielani są do dywizji w razie potrzeby. Mistrz Gry powinien traktować oficerów jako bohaterów niezależnych i – w razie potrzeby – tworzyć ich

Około 85 procent ciężkiej piechoty Ósmego Legionu to adepci Wojownicy, pozostałe 15 procent stanowią Fechtmistrzowie. W skład typowego wyposażenia żołnierzy wchodzi kolczuga, tarcza piechoty, miecz, topór bojowy lub buława, któryś z rodzajów broni drzewcowej oraz sztylet lub nóż. Mistrz Gry może zmienić ekwipunek ze względu na rasę żołnierza, na przykład krasnoludy mogą posiadać miecze krasnoludzkie. Broń drzewcowa zwykle jest używana podczas większych bitew.

Wśród lekkiej piechoty 65% to Wojownicy, zaś 35% – Łucznicy. Typowe wyposażenie zawiera zbroję skórzaną utwardzaną lub skórę zwierzęcą, puklerz i krótki miecz lub topór – dla Wojowników; kuszę lub lekką kuszę oraz belty dla łuczników (kuszniaków), oraz nóż lub sztylet. Mistrz Gry

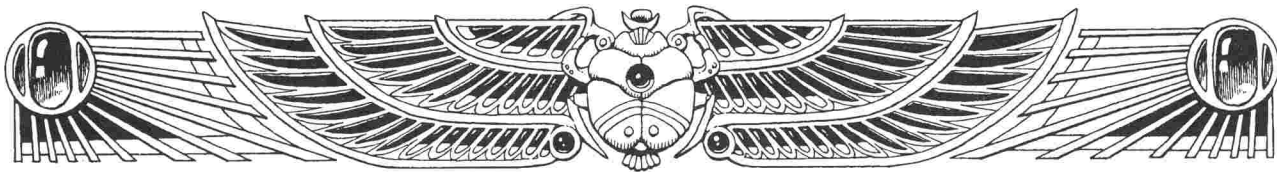


może zmienić ekwipunek stosownie do rasy, choć regularna piechota elfów nie używa elfickich łuków wojennych.

W dowolnej dywizji, spośród czterech poruczników dwóch jest specjalistami, na przykład Władcami Zwierząt lub Zwiadowcami, a porucznicy nie obdarzeni specjalnymi zdolnościami to początkujący adepci Wojownicy. Wszyscy wyposażeni są w kolczugi, a jeden z czterech poruczników nosi magiczną zbroję lub pancerz posiadający specjalne właściwości. Dwóch z czwórki nosi miecze, pozostali miecze dwuręczne. Wszyscy posiadają tarcze piechoty, topory i sztylety, a dwóch jest wyposażonych w różnego rodzaju magiczne eliksiry.

Strategos najczęściej jest adeptem Wojownikiem, choć równie dobrze może być Fechtmistrzem lub Łucznikiem. Na ekwipunek *strategos* składa się różne wyposażenie w zależności od dyscypliny, którą podąża. Wszyscy są śmiałkami, z kręgu równego bądź wyższego od porucznika będącego na najwyższym kręgu. Według uznania Mistrza Gry połowa dowódców dywizji w legione może posiadać magiczne zbroje (lub podobną ochronę magiczną w przypadku Łucznika wyposażonego w lżejszy pancerz), magiczną broń odpowiednią do dyscypliny dowódcy, różnego rodzaju eliksiry lub przedmiot wzorca grupy oficerów danego legionu. Zwłaszcza ostatnią opcję Mistrz Gry powinien przemyśleć i odpowiednio dopasować do prowadzonej przygody.





ÓSMY LEGION WOJOWNIKÓW (ORK)

Wojownik drugiego kręgu

Cechy:

Zręczność (12): 5/k8

Siła Fizyczna (18): 7/k12 4/k6 (lekka piechota)

Żywotność (19): 7/k12

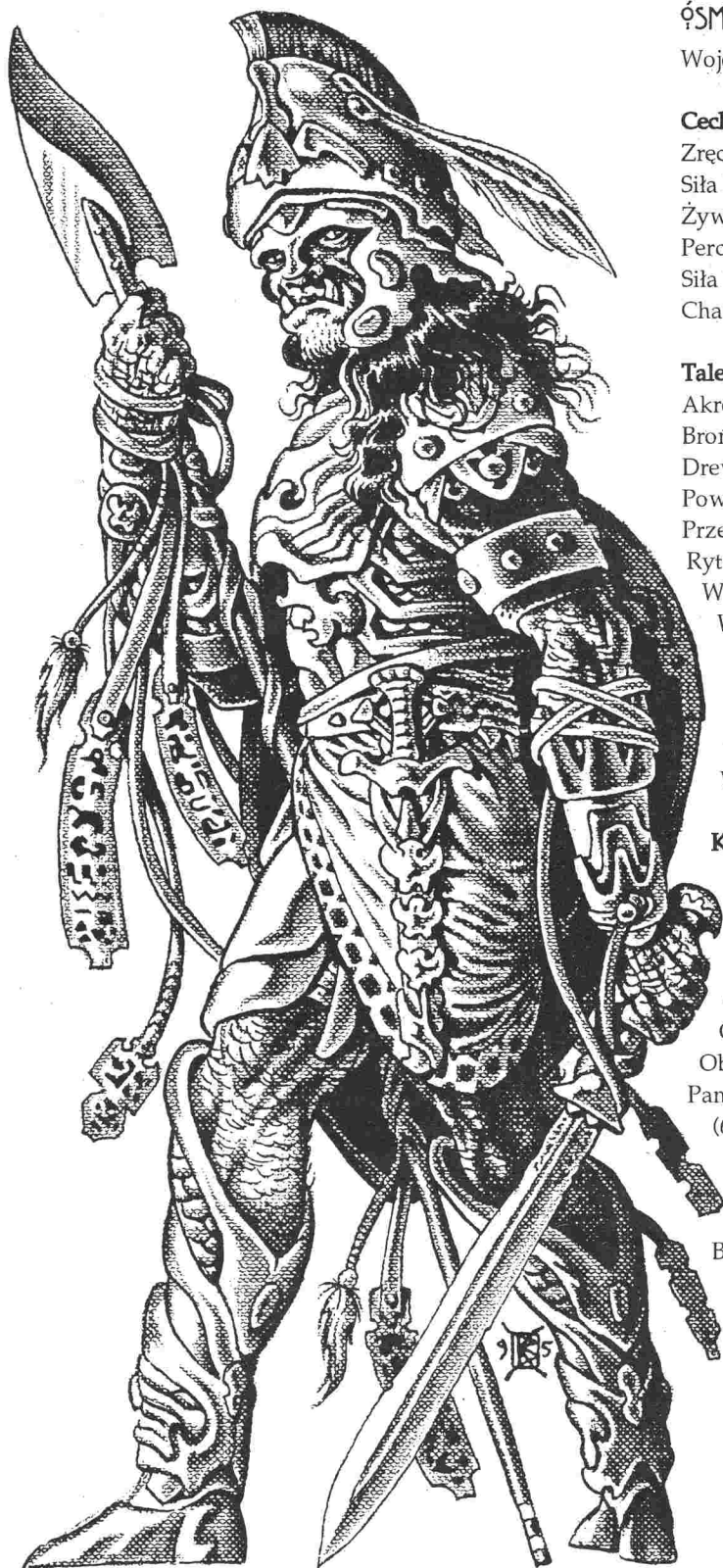
Percepcja (11): 5/k8

Siła Woli (10): 5/k8

Charyzma (12): 5/k8

Inicjatywa:

Kostka: 1/k4-2 (ciężka piechota);



Talenty

Akrobatyczny atak (2): 7/k12

Broń biała (3): 8/2k6

Drewniana skóra (3): 10/k10+k6

Powietrzny taniec (2): 7/k12

Przewidywanie ciosu (1): 6/k10

Rytuał karmiczny (2)

Walka wręcz (2): 7/k12

Wytrzymałość (2)

Umiejętności

Sztuka/Rycie run (1): 6/k10

Wiedza/Historia Thery (1): 6/k10

Wiedza/Znajomość starożytnych broni (1): 6/k10

Karma

Kostka: k8

Punkty: 20

Szybkość

Pełna: 65

W walce: 33

Walka

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 10

(6 – lekka piechota)

Pancerz duchowy: 0

Obrażenia

Próg życia: 61

Próg ran: 12

Próg przytomności: 49

Testy zdrowienia dziennie: 3

Kostki zdrowienia: 2k6

Ekwipunek

Buława (obrażenia 11/k10+k8)

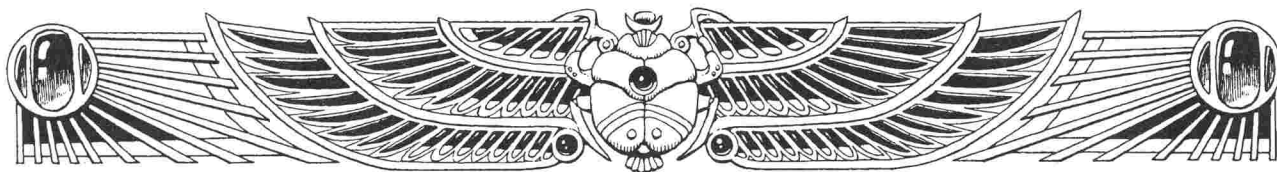
Kolczuga/tarcza piechoty (ciężka piechota)

Sztylet (obrażenia 9/k8+k6)

Topór bojowy (obrażenia 13/k12+k10)

Zbroja skórzana utwardzana/puklerz (lekka piechota)





ÓSMY LEGION ŁUCZNIKÓW (CZŁOWIEK)

Łucznik drugiego kręgu

Cechy

Zręczność (18): 7/k12
Siła Fizyczna (13): 6/k10
Żywotność (11): 5/k8
Percepcja (15): 6/k10
Siła Woli (13): 6/k10
Charyzma (12): 5/k8

Inicjatywa

Kostka: 6/k10

Talenty

Broń strzelecka (3): 10/k10+k6
Celny strzał (2): 9/k8+k6
Mistyczny znak (2): 8/2k6
Rytuał karmiczny (2)
Sprint (2)
Strzała kierunku (1): 7/k12
Unik (2): 9/k8+k6
Wytrzymałość (2)

Umiejętności

Sztuka/Rzeźbienie w drewnie (1): 6/k10
Wiedza/Historia wojsk Thery (1): 7/k12
Wiedza/Legendy i bohaterowie Thery (1): 7/k12

Karma

Kostka: k8
Punkty: 20

Szybkość

Pełna: 85
W walce: 42

Walka

Obrona fizyczna: 10
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 7
Pancerz fizyczny: 6
Pancerz duchowy: 1
Próg życia: 44
Próg ran: 8
Próg przytomności: 34
Testy zdrowienia dziennie: 2
Kostki zdrowienia: k8

Ekwipunek

Kusza (obrażenia 11/k10+k8)
Lekka kusza (obrażenia 10/k10+k6)
Puklerz
Sztylet (obrażenia 8/2k6)
Zbroja skórzana utwardzana

ÓSMY LEGION FECHTMISTRZÓW (ELF)

Elficki Fechtmistrz drugiego kręgu

Cechy

Zręczność (20): 8 /2 k8
Siła Fizyczna (13): 6/k10
Żywotność (11): 5/k8
Percepcja (13): 6/k10
Siła Woli (12): 5/k8
Charyzma (16): 7/k12

Inicjatywa

Kostka: 4/k6

Talenty

Broń biała (2): 10/k10+k6
Manewr (2): 10/k10+k6
Prowokacja (2): 9/k8+k6
Riposta (2): 13/k12+k10
Rytuał karmiczny (2)
Unik (1): 9/k8+k6
Wytrzymałość (3):
Zachowanie równowagi (2): 8/k6

Umiejętności

Sztuka/Rycie run (1): 8/2k6
Wiedza/Wiedza magiczna (1): 7/k6
Wiedza/Znajomość starożytnych broni (1): 7/k6

Karma

Kostka: k6
Punkty: 15

Szybkość

Pełna: 110
W walce: 55

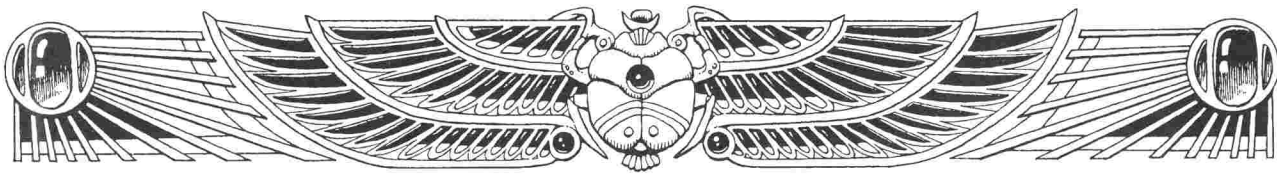
Walka

Obrona fizyczna: 10
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 9
Pancerz fizyczny: 10
Pancerz duchowy: 1
Próg życia: 46
Próg ran: 8
Próg przytomności: 36
Testy zdrowienia dziennie: 2
Kostki zdrowienia: k8

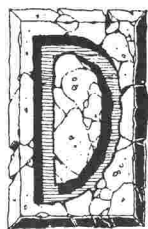
Ekwipunek

Kolczuga/tarcza piechoty
Miecz (obrażenia 11/k10+k8)
Nóż (obrażenia 7/k12)
Sztylet (obrażenia 8/2k6)





◊ VIVANE



la wytrawnego podróżnika, Vivane ma ściskający serce znajomy wygląd, choć równocześnie wygląda nieoczekiwanie obco. Większa część miasta – z grubsza dwie trzecie wewnątrz starych murów – jest domem Barsawian, żyjących bardzo podobnie jak ich rodacy z północnego wschodu, zmuszonych jednakże znosić twardą rękę therańskich namiestników. Dzielnica Therań zdumiewa i zadziwia nawet najbardziej światowych barsawiańskich poszukiwaczy przygód, choć podróżnicy therańscy bardziej nawykli do splendoru stolicy imperium, mogą uznać Vivane za zaściankowe i nudne. Dla podróżników therańskich Vivane oferuje za to cenną szansę na potencjalne studiowanie wroga – Barsawian w ich środowisku naturalnym.

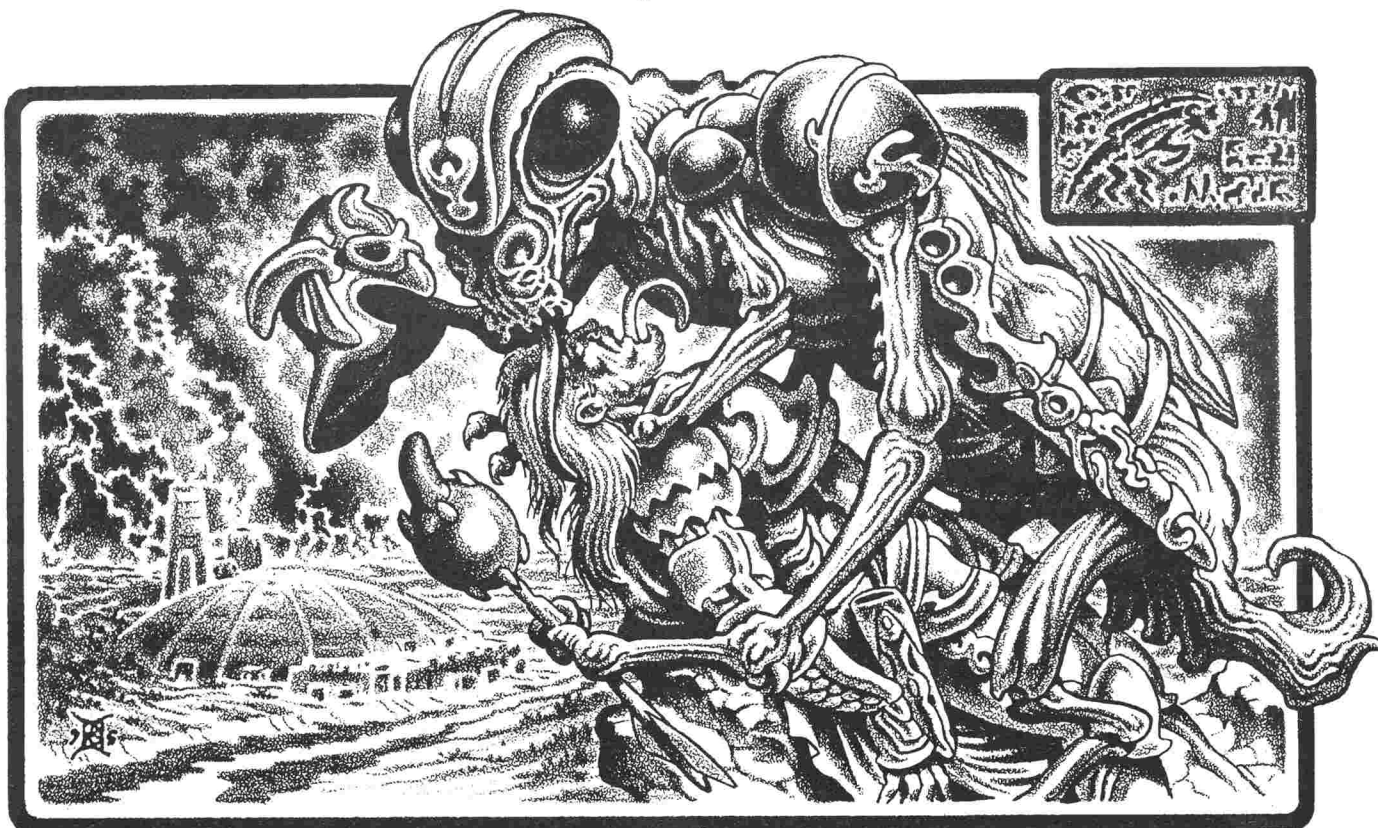
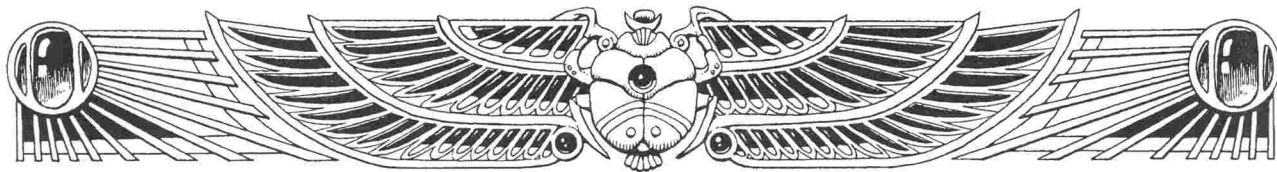
KRÓTKA HISTORIA MIASTA

Pierwsze zasiedlenie Vivane miało miejsce 399 lat przed założeniem Throalu. Pierwotna wioska służyła jako obóz zimowy dla klanów ludzkich koczowników, które dla obrony otaczały ją drewnianą palisadą. Później mieszkańcy wzmocnili mury i zbudowali mocne, łatwe do obrony budynki wykonane z kamienia pochodzącego z doskonałych złóż. Z tych samych złóż pochodzą surowce, z których później na zachodzie wybudowano Balkanie. Handel kwitł wzdłuż Rzeki Jesiotra, towary wpływały i wypływały z miasta, a Vivane szybko się rozwijało. Dokumenty z Wiecznej Biblioteki Thery datowane 285 lat przed założeniem Throalu opisują, że Vivane miało wówczas 7000 mieszkańców. Trzydzieści lat później w mieście mieszkało już 16500 osób. Miasto rozrastało się i prosperowało do momentu, gdy pierwsze zbrojne statki powietrzne przybyły do Barsawii w roku 277 TH.

Używając mocy magicznych, jako zasadniczej części strategii, Therańie zdobyli Vivane w 300 TH. Chcieli opanować solidnie zbudowane, niezniszczone i silnie bronione miasto, by móc używać go jako bazy wypadowej przy dalszych najazdach na Barsawię. Therańie połączyli zaklęcia wywołujące strach i inne działające na umysł z brutalną demonstracją sił wojskowych, by przerazić mieszkańców Vivane. Trzeci Legion najeźdźców miał w swoim składzie całą kohortę kawalerii mastryli-thów. Te dzikie bestie wykorzystano do zniszczenia północnych bram miasta. Tymczasem therańscy Mistrzowie Żywiołów wstrzymali wody Rzeki Jesiotra, a czyn ten skłonił tubylców do zmiany jej nazwy na Rzeką Żywego Ognia. Mistrzowie Żywiołów stworzyli ogromne ściany ognia, które osłaniały legionistów, gdy przekraczali wodę i maszerowali w stronę wrót rzeki. Sprawili również, że z samej rzeki wystrzeliwały fontanny ognia. Generał Xanmand, dowódca sił therańskich zażądał, by miasto się poddało, obiecując, że mieszkańcy Vivane zostaną oszczędzeni i będą mogli zatrzymać większą część swego dobytku. Odpowiedź otrzymał w ciągu godziny (pierwsza część obietnicy została dotrzymana, o drugiej – zapomniano).

W kolejnych dziesięcioleciach Vivane szybko się rozwijało. Legion potrzebował przestrzeni życiowej, a młoda szlachta therańska przybywała w wielkich ilościach, woląc samodzielne życie od stagnacji w domu. Zorganizowaną rozbudowę rozpoczęto w miejscu znanym obecnie pod nazwą Dzielnica Therańska, budowanym wówczas w dość przypadkowy sposób. Na terenach otaczających Vivane therańskie t'skrangi rozpoczęły eksplorację rzeki i składały raporty o swych odkryciach generałom Thery. W tym





okresie Theranie wybudowali także fortecę Powietrzna Przystań, z której prowadzili dalsze podboje Barsawii.

VIVANE PODCZAS POGROMU

Vivane przygotowało się lepiej na czas Pogromu niż wiele innych miast imperium. Mając nadzieję, iż uda się zachować miasto w nienaruszonym stanie, przywódcy Vivane nie chcieli go porzucić i ukryć się w kaerze – zdecydowali się na budowę otaczającej miasto cytadeli. Oprócz tego władcy miasta podjęli dodatkowe środki ostrożności – wybudowali mniejszą kopułę obejmującą teren zwany wówczas Starym Miastem, gdzie mieszkała większość Theran. Stare Miasto otoczono również dodatkowymi potężnymi czarami. Przyjęcie takiego sposobu ochrony świadczyło o wykonaniu dobrego ruchu politycznego przez Theran. Choć wielu z nich uciekło przed Pogromem do serca imperium, Theranie zdawali sobie sprawę, że po jego zakończeniu Vivane będzie istotną bazą wypadową do prowadzenia ponownych podbojów. Garstka Theran, która zdecydowała się pozostać w Vivane, oświadczyła niewielkiej liczbie Barsawian, zamieszkujących Stare Miasto, że jedynie therkańska magia jest w stanie ocalić Vivane. Wmówili im, że Barsawianie ze Starego Miasta zostali specjalnie wybrani, by zostać ocalonymi przed koszmarem Pogromu. Karmieni pochlebstwami i jednocześnie zastraszani Barsawianie, żyjący w Starym Mieście Vivane,

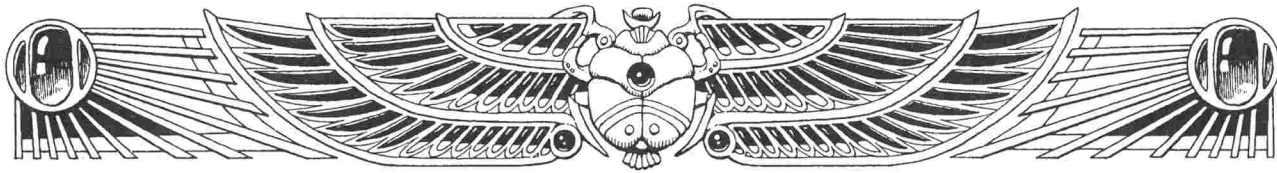
zaakceptowali przywództwo Theran. Barsawianie pozostający na zewnątrz małej kopuły, których Theranie pozostawili na pastwę losu, wkrótce zaczęli żyć własnym życiem.

Vivane podczas Pogromu ucierpiało znacznie mniej niż większość miejsc w Barsawii, może dlatego, że Horrory wyczuły obronną moc cytadeli. Poza wewnętrzną kopułą, wznoszącą się nad Starym Miastem, słaba obrona magiczna oraz brak dobrej organizacji pozwoliły Horrorom poczynić znaczne spustoszenia. Większa część miasta została zrównana z ziemią lub co najmniej bardzo zniszczona. Z około 80 000 osób żyjących poza Starym Miastem dwie trzecie, a może więcej, zostało zabitych przez Horrory, lecz nawet ta wysoka liczba mniejsza była od liczby ofiar w wielu innych miejscach, które nie miały tyle szczęścia.

POWRÓT THERAN

Theranie powrócili do Vivane sześćdziesiąt kilka lat temu – w roku 1442 TH (1002 TE) i szybko przejęli kontrolę nad miastem. Jako część sił okupacyjnych, Ósmy Legion i Siódma Flota zostały umieszczone w Vivane i Powietrznej Przystani. Odbudowa na terenach poza Starym Miastem przebiegała zrywami na przestrzeni sześciu dekad – często utrudniał ją przez brak funduszy i sabotaże zbuntowanych Barsawian, mających w pamięci fakt, że Theranie opuścili ich przodków mieszkających poza murami Starego Miasta.





Ciągle rodzą się nowe opowieści o tym, jak Theranie zdradzali i porzucali barsawiańskich mieszkańców. Opowieści przekazywane przez przodków, którzy widzieli Horrory, często skłaniają Barsawian do zemsty.

Osady położone na terenach otaczających Vivane (nazwanych prowincją Vivane), zostały szybko zdobyte przez imperialne statki powietrzne, żołnierzy i najemników. Theranie nie są wystarczająco liczni, by załudnić czy ściśle kontrolować te rozległe obszary, lecz mogą szybko przemieszczać swoje wojska z miejsca na miejsce, zbierać podatki i dziesięciny oraz zabezpieczać kluczowe zasoby. W chwili obecnej rozszerzenie wpływów na większość prowincji Vivane nie stoi wysoko na liście priorytetów imperium.

RZĄD MIEJSKI

Cztery najważniejsze osoby w Vivane to: gubernator, *akarenti* oraz dowódcy Ósmego Legionu i Siódmej Floty. Choć teoretycznie ich role zostały ściśle określone, w rzeczywistości sprawy są dużo bardziej skomplikowane.

Gubernatorem miasta oraz prowincji Vivane jest Kypros. Plotki głoszą, że był on niegdyś Trubadurem, który wkrał się w łaski gubernatora innego imperialnego miasta, lecz jeśli jest to prawdą, szczegóły tego wydarzenia są jedną z jego najbardziej strzeżonych tajemnic. Kypros jest wysokim, szczupłym, inteligentnym i ambitnym czterdziestoletnim człowiekiem. Pragnie zostać gubernatorem całej Barsawii i gotów jest podjąć wszelkie kroki, by nikt mu tego nie udaremnił.

Obowiązki Kyprosa nie należą do łatwych. Najwyższy gubernator i Konklawe Thery, którzy mianowali go gubernatorem Vivane, uczynili go też bezpośrednio odpowiedzialnym za losy miasta i prowincji. W rzeczywistości oznacza to, że obarczany jest winą, gdy jakiegokolwiek sprawy układają się niepomyślnie. W rezultacie Kypros stał się bardzo ostrożny. Zamiast snuć ambitne plany zdobycia nowych terytoriów, woli skupić się na utrzymaniu posiadanych już ziem. Choć jest intrygantem, manipulatorem i człowiekiem bez skrupułów, dba o tych, którzy są wobec niego lojalni, i nie jest z natury złośliwy czy zły. Mimo że ma prawo podejmować decyzje w sprawach nie związanych z wojskiem, zawsze uważnie wysłuchuje opinii therańskiej szlachty, która dzierży władzę polityczną w mieście Vivane.

Generał Ilfaralek, pozostający w dobrej formie pięćdziesięcioletni człowiek, jest *akarenti*, przywódcą szpiegów w mieście. Zarządza siecią imperialnych agentów ukrytych w Vivane i innych miastach Barsawii. Podobnie jak Kypros, Ilfaralek jest bardzo ostrożnym człowiekiem. Ze względu na podeszły wiek i perspektywę rychłego przejścia na emeryturę, wypłacaną w pokażnej kwocie z kasy imperium (którą mógłby stracić w przypadku, gdy dojdzie do jakichś

katastrofalnych w skutkach wydarzeń), Ilfaralek preferuje jak najspokojniejszy tryb życia.

Generał Krotias, ognista, rudowłosa orczyca, często przyodziejająca srebrną zbroję, dowodzi Ósmym Legionem. Weteranka kampanii prowadzonych na ziemiach wschodu, zaoszczędziła także sukcesów w Barsawii. Krotias nie podoba się ostrożne postępowanie Kyprosa i z niecierpliwością oczekuje bitew. Na stanowiskach kluczowych osadziła swoich młodszych oficerów i wielu uważa, że chciałaby zająć stanowisko Ilfaraleka. Od czasu do czasu ta dwójka musi ze sobą współpracować. Na przykład, Ilfaralek informuje Krotias o pojawieniu się zagrożeń związanych z bezpieczeństwem, czasem też prosi ją o wypożyczenie żołnierzy (do przygotowania zasadzki, nalotu, by zabili potencjalnie niebezpiecznych osobników i tym podobne). Oficjalnie Krotias otrzymuje rozkazy z Therańskiej Akademii Wojny, lecz w rzeczywistości rzadko potrzebuje konsultacji, nawet w sprawach najwyższej wagi. Krotias dowodzi całą armią, choć często musi komunikować się z Kyprosem.

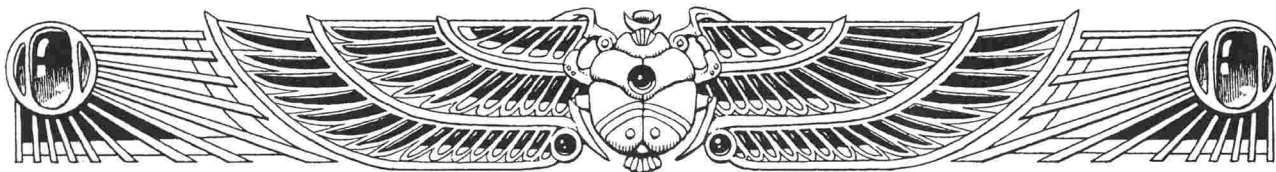
Admirał Tularch, elfica w wieku około osiemdziesięciu lat, zajmuje szczególnie trudne stanowisko. Historia jej kariery wojskowej jest wybitna, a swoją pozycję zawdzięcza Kyprosovi. Uważa się, że ich przyjaźń z biegiem lat oziębla, lecz gdyby tak było naprawdę, Tularch nie utrzymałaby się długo na obecnym stanowisku. Jej oficerowie zdają sobie z tego sprawę i już zaczęli spierać się między sobą, który z nich zajmie jej miejsce. Tularch służyła jako tymczasowy gubernator Vivane, lecz jej szanse zostały przekreślone przez zbyt szybko podjęte działania. Woli najpierw atakować, a dopiero potem pomyśleć, co w połączeniu ze skłonnością do długiego żywienia uraz przyniosło jej zarówno oszałamiające zwycięstwa, jak i klęski. Oficerowie czują do niej niechęć, słusznie przypuszczając, że nie ceni życia tych, którzy dla niej walczą.

Tytułarnym przywódcą barsawiańskiej większości jest Quarique Niezłomny, korpulentny człowiek, rajca stojący na czele zgromadzenia, wybrany na to stanowisko przez wszystkich płacących podatki Barsawian (stanowiących około czwartej części populacji Barsawian, mieszkających w Vivane). Nawet najmłodszy mieszkaniec Zniszczonej Dzielnicy wie w głębi serca, że Niezłomny to dbający jedynie o własne interesy oportunistą, który nie ma żadnej władzy, by wpłynąć w jakikolwiek sposób na Kyprosa. Marionetka i figurant, nie ma prawdziwego celu poza uwiecznieniem sobie ciepłego gniazda i w pełni zasłużył sobie na przydomek „Płochliwe Piórko”.

DOMY POLITYKI W VIVANE

Szczególne znaczenie w prowincji Vivane, a zwłaszcza w samym mieście, ma pięć therańskich domów szlacheckich.





Ich członkowie jako pierwsi przybyli do Vivane po jego ponownym zajęciu i, wykorzystując wzajemne poparcie, szybko zajęli bezpieczne pozycje.

Poniższe krótkie szkice pięciu najwybitniejszych domów, zawierają opis cech powszechnie przypisywanych każdemu z nich. Tak jak we wszystkich stereotypach, jest w nich nieco prawdy, lecz nie można ich stosować do poszczególnych członków danego rodu. Na przykład, dobrze zbudowani oficerowie wojskowi przynależą do domu Narlanth, a dom Zanzan skupia lubiących stać na uboczu uczonych i skrybów.

DOM CARINCI

Członkowie tego domu, w którym przeważają t'skrangi, to wyróżniający się kupcy i badacze. Departament skarbu przyznał im koncesję na dostawę potrzebnych w Vivane surowców – od żywności i materiałów budowlanych po niewolników. Ponieważ duża część szlachty Carinci to podróżnicy, wielu *kedate* oraz kapitanów statków powietrznych pochodzi z tego domu. Na przykład admirał Tularch związana jest z domem Carinci.

DOM ZANJAN

Dom Zanzan, zwany czasem „Domem ze Stali”, znany jest ze swej chwalebnej historii wojskowej. Dobrzy żołnierze, doskonali generałowie i admirałowie pochodzą z tego rodu. Generał Krotias i generał Ilfaralek są wychowankami domu. Szlachta Zanzan znana jest ze swej otwartości, bezceremonialności i uczciwości. Najprawdopodobniej, najlepiej ze wszystkich traktują swoich niewolników, przyrównując ich do koni wyścigowych szlachetnej krwi. Często też wystrzegają się powszechnej wśród Theran praktyki zawierania małżeństw z członkami własnych rodzin. Wybierają raczej małżeństwa z osobnikami posiadającymi wybitne cechy fizyczne i umysłowe, nie kierując się pozycją społeczną.

DOM THALOSS

Choć uważana za nieco nudnawych i powolnych pedantów, szlachta domu Thaloss długo sprawowała władzę nad therańskimi służbami cywilnymi. Najwybitniejszych członków tego domu cechuje upór i determinacja, a najlepsi z nich są najbardziej utalentowanymi politykami Thery. Patracheus, legendarny główny sekretarz departamentu skarbu w Vivane, jest wychowankiem domu Thaloss. Szlachta Thaloss często organizuje niezwyklej wagi spotkania, gdy Konklawie musi podjąć kluczowe decyzje. Rzadko są sami królami, lecz często ich powołują. W tym domu rodziny krasnoludzkie są zdecydowaną mniejszością, lecz znajduje się wśród nich kilku wyjątkowych inżynierów, architektów, planistów i kamieniarzy.

DOM MEDARI

Dom Medari – tradycyjny konkurent domu Carinci – wynegocjował z tym ostatnim zgrabny podział obszarów działania w Vivane. Dopóki Carinci dostarcza towary, szlachta Medari występuje w roli bankierów, kupców oraz pośredników takich usług: znajdowanie pracy, najemników, niewolników, ochrony i tym podobnych. Członkom domu Medari przypisana jest opinia niebezpiecznych graczy politycznych, gotowych oszukiwać i wbić nóż w plecy, jeśli tylko sprzyja to ich interesom, a miasta zdominowane przez tych szlachciców zwykle nie są miejscem, gdzie można wieść bezpieczny żywot. Szczęśliwie dla mieszkańców Vivane, Medari musi dzielić się władzą z czterema pozostałymi domami.

DOM NARLANTH

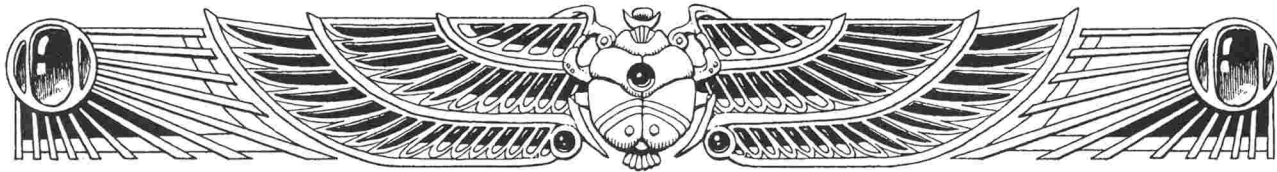
Powszechne opinie panujące wśród Barsawian, że Thera nie to wychudzone elfy i ludzie prawdopodobnie biorą się ze zbyt wielu kontaktów ze szlachtą Narlanth. Przedstawiciele tego rodu są jakby z innego świata i dziwnie apolityczni w porównaniu z pozostałymi domami. Wśród Narlanth jest wielu niezwykle zaangażowanych w badania ekscentrycznych magów i uczonych. Narlanth ma też trudności z nawiązaniem współpracy z innymi domami. Choć wszyscy przyznają, że wkład domu Narlanth w magiczną obronę przed Pogromem był bardzo ważny, a także wielu Thera korzysta z wytwarzanych przez nich magicznych przedmiotów, ich moc wzbudza też lęk i nieufność. Szlachta Narlanth zdaje sobie z tego sprawę, a wielu z nich dokłada starań, by sprawy ułożyły się lepiej. Lecz, jak na ironię, ich powściągliwość podsyca ten rodzaj paranoi, którego tak bardzo pragną uniknąć. Fakt, że niektóre rodziny domu Narlanth mają genetyczne predyspozycje do zapadania na choroby umysłowe w niczym nie pomaga.

DOM KONKLAWIE

Dom Konklawie składa się z pięćdziesięciu pięciu członków: po dziesięć osób z każdego domu plus Krotias, Ilfaralek, Tularch, Patracheus i prawa ręka Kyprosa – lokaj Jamzinnal, który sporządza protokoły ze spotkań. Konklawie spotyka się raz w miesiącu, a w razie konieczności odbywają się dodatkowe zebrania, podczas których podejmowane są decyzje dotyczące spraw prowincji Vivane i spraw natury wojskowej. Zwykle gubernator Kypros zatwierdza te decyzje lub przedstawia swe żądania Konklawie (które je zatwierdza). Podobnie jak *karinthini* w Therze pracuje na rzecz najwyższego gubernatora i Konklawie Thery, Jamzinnal i Patracheus pośredniczą pomiędzy Konklawie Vivane i gubernatorem.

Większość decyzji podejmowanych przez Konklawie dotyczy spraw błahych, takich jak ustalenie ceny kamienia do naprawy sabotowanego wodociągu, określenie wieku





therańskich dzieci odpowiedniego do nauki podstawowej gramatyki barsawiańskiej, i czy w ogóle warto trudzić się nauczaniem barsawiańskich dzieci oraz odnotowanie petycji sprawiającego kłopoty maga, który protestuje przeciw podatkowi od artefaktów. Wiele grup wysyła do Konklawe swoich reprezentantów, ci zaś, których krewni są jego członkami, szczególnie łatwo przedstawiają swoje skargi i prośby. Petenci to różnorodne grupy – począwszy od kulturowych, pragnących szerzej propagować recytatorium, po organizacje rzemieślników pragnących zmian w podatkach („Zadnych podatków dla terminujących uczniów!”) i związki szalonych ekscentryków, takich jak Płatki Lilii, którzy oddają cześć halucynogennej roślinie odkrytej w dżunglach w górze rzeki i chcą udekorować każdy budynek publiczny jej statuetką (lub przedstawiają inne niepoważne prośby). Rzemieślnicy korzystają raczej z pomocy Konklawe niż gildii, by dochodzić swoich praw i wprowadzać zmiany. Grupy tych utalentowanych osób przedstawiają swoje sprawy konklawe poszczególnych domów lub Konklawe, a na koniec zwracają się do wysokich urzędników, by poznać decyzję. Rzemieślnicy z południowej części Starego Miasta, z których większość posiada słabe powiązania z domami szlacheckimi, zwykle wysyłają niewielką delegację do biura Patracheusa, znajdującego się w Domu Prac. Dopiero gdy nie przyniesie to oczekiwanych rezultatów, zwracają się z oficjalnym zażaleniem do Domu Konklawe.

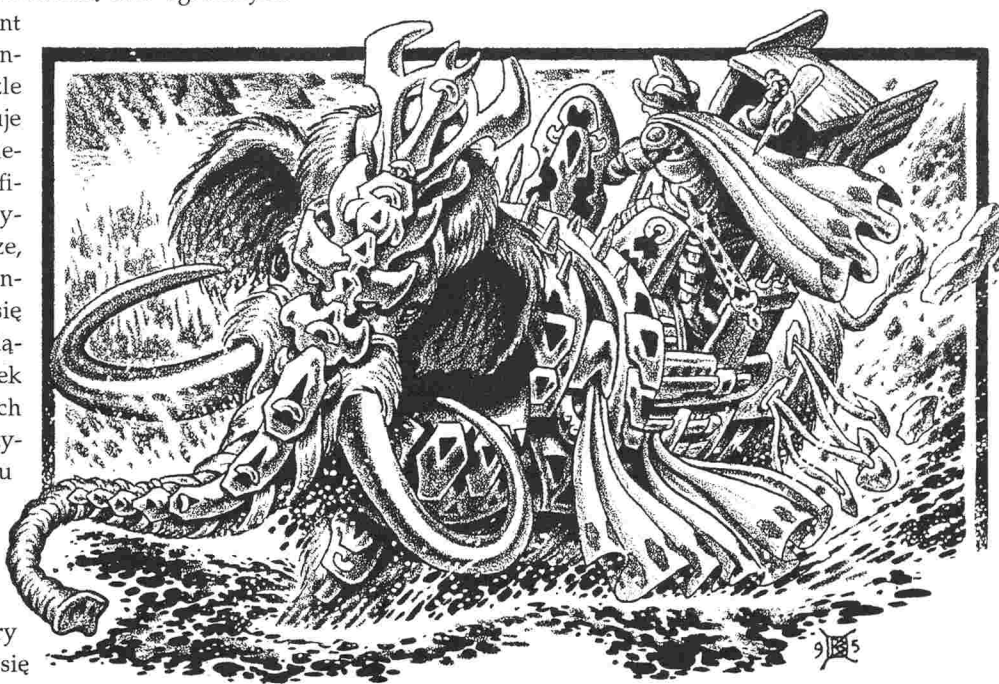
Z całej szlachty Domu Konklawe najważniejszą osobą jest Patracheus z domu Thaloss. Jako główny sekretarz departamentu skarbu, sprawuje on kontrolę nad ogromnymi sumami pieniędzy. Departament otrzymuje z Thery specjalne fundusze na realizację często źle obranych celów, a także zajmuje się zbieraniem podatków i dzieściami z całej prowincji. Choć oficjalnie to Dom Konklawe decyduje na co przeznaczyć fundusze, często, gdy nie leży to w jego interesie, w ogóle nie zajmuje się tym, dokąd wypływają pieniądze. Na przykład, gdy Ilfaralek potrzebuje funduszy na nowych szpiegów, zabójstwo, zakup użytecznego magicznego artefaktu odkrytego przez jednego z jego agentów lub czegoś w tym rodzaju – Konklawe nie kwestionuje wydatków.

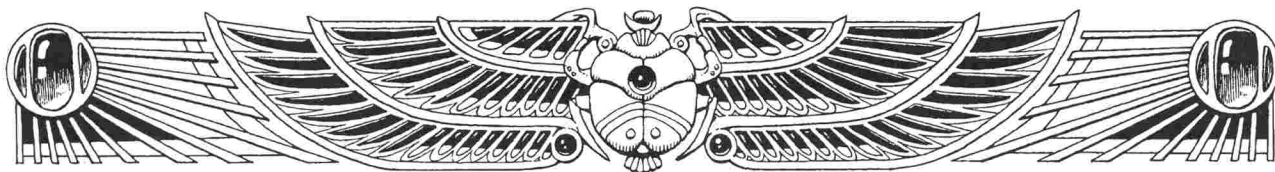
Choć Patracheus jest z natury hedonistą i dandysem, wie jak się

zabezpieczyć na wypadek, gdyby ktoś uznał go za niewygodnego lub urażony rozpoczął nieczystą grę. W zależności od sytuacji nazywany jest skrupulatnym urzędnikiem państwowym albo przebiegłym oszustem, a czasem jednym i drugim.

BEZPIECZEŃSTWO W VIVANE

Główny obrońca Vivane, Ósmy Legion, liczy 4200 żołnierzy i 700 kawalerzystów. Piechota składa się z lekkiej i ciężkiej, a na oddział ciężkiej piechoty przypadają jakieś trzy jednostki lekkiej, która używa głównie broni strzeleckiej. Prawie cała kawaleria dosiada dużych rumaków bojowych, a legion posiada dziesięć mastrylithów, które stacjonują w Vivane dopóki nie otrzymają rozkazu wyruszenia na misję typu „odszukaj i zniszcz” lub nie wezmą udziału w ważnym ataku na jedną z osad. Legion składa się z dywizji (w każdej jest po stu dwudziestu żołnierzy) i kohort (na jedną kohortę przypadają cztery dywizje) plus żołnierze z rezerwy i starsi oficerowie. Mniej więcej co dziesiąty legionista posiada magiczną zbroję i broń, a położone w południowej części koszar Marakanium stale, choć powoli produkuje nowe. Zwykle mniej więcej połowa legionu znajduje się poza stolicą, objeżdżając miasta dalekie i bliskie, najeżdżając przygraniczne osady lub patrolując tereny należące do prowincji Vivane. (Więcej informacji i charakterystyki żołnierzy Ósmego Legionu znajdują się w rozdziale **Armia i marynarka wojenna imperium**, na stronie 14).





MASTRYLITH (PIĘTNASTOTĘNÓWY SŁOŃ BOJÓWY)

ZR: 4 SF: 13 ŻYW: 11
PER: 4 SW: 5 CHA: 4
Inicjatywa: 5 Obrona fizyczna: 5
Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 6
Atak: 6 Obrona społeczna: 6
 Obrażenia: 15 Pancerz fizyczny: 10
Liczba czarów: – Pancerz duchowy: 1
Rzucanie czarów: – Zachowanie równowagi: 13
 Efekt: – Testy zdrowienia: 7
Próg życia: 90 Szybkość w walce: 24
Próg ran: 20 Szybkość pełna: 48
Próg przytomności: 75
Punkty legend: 400
Ekwipunek: brak
Łup: brak

W mieście Vivane patrole miejskie strzegą Dzielnicy Therań oraz poszczególnych części Dzielnicy Kupców. Zwykle w skład patrolu wchodzi jeden lub dwóch żołnierzy Ósmego Legionu plus kilku barsawiańskich zaufanych. Częstotliwość patroli i ich siła są różne w różnych miejscach – bogatsze dzielnice mają lepszą ochronę niż biedne. Przedstawione w tej książce opisy każdej dzielnicy zawierają też informacje o poziomie bezpieczeństwa. Oprócz patroli, wiele ulic w Dzielnicy Therań jest oświetlanych magicznie, a niektórzy mieszkańcy zatrudniają własnych strażników.

W barsawiańskim Vivane spokój utrzymywany jest przez Straż Miejską, która zbiera również podatki. Dzieli się ona na trzy formacje, liczące po dwieście, trzysta osób. Formacje czerwona, niebieska i zielona mają wyznaczone kompetencje i rejony, z których rekrutują swoich członków. Gdziekolwiek odbywa służbę, Straż Miejska ma poparcie ze strony władz therańskich i ciężko pracuje nad wprowadzeniem w życie specyficznej interpretacji prawa therańskiego. Czerwony oddział chroni Dzielnicę Kupców i ma bliskie powiązania z patrolami miejskimi. Członkowie tego oddziału są zdyscyplinowani i dobrze wyszkoleni; prawie wszyscy wywodzą się lojalnych Barsawian. Niebieski oddział oficjalnie patroluje wschodnią część Vivane i Dzielnicę Rzeczną, z rzadka odwiedzając jej południową część – członkom oddziału bardziej podoba się główna atrakcja Dzielnicy Wschodniej: sale hazardu oraz bazyry rozciągające się w cieniu Wrót Wschodzącego Słońca. Cieszący się złą sławą członkowie zielonego oddziału wymierzają sprawiedliwość w Zniszczonej Dzielnicy. Często udają oni, że przestrzegają prawa, gdy w rzeczywistości działają poza nim. Handlują z Therańcami niewolnikami i napychają swe sakiewki pieniędzmi wydartymi tym, których powinni ochraniać. Zieloni znajdują się prawie całkowicie poza kontrolą, lecz nikt

z tych, którzy posiadają władzę zdolną ich powstrzymać, nie kłopotuje się tym problemem. Wszystkie trzy oddziały Straży Miejskiej składają raportują Niezłomnemu i Zgromadzeniu, lecz ci tak naprawdę koncentrują się jedynie na zagarnięciu jak największych kwot z podatków, zanim Kypros z Thery nie upomni się o swoją część.

(Więcej informacji znajduje się w rozdziale **Straż Miejska**, na stronie 39).

STRAŻ MIEJSKA

ZR: 6 SF: 6 ŻYW: 6
PER: 5 SW: 5 CHA: 5
Inicjatywa: 5 Obrona fizyczna: 8
Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 7
Atak: 8 Obrona społeczna: 7
 Obrażenia: 11 Pancerz fizyczny: 6
Liczba czarów: – Pancerz duchowy: 1
Rzucanie czarów: – Zachowanie równowagi: 6
 Efekt: – Testy zdrowienia dziennie: 2
Próg życia: 38 Szybkość w walce: 35
Próg ran: 10 Szybkość pełna: 70
Próg przytomności: 29
Punkty legend: 100
Ekwipunek: miecz, puklerz, sztylet, zbroja skórzana utwardzana
Łup: brak

Miasto i prowincja Vivane dysponują potężnymi siłami powietrznymi: *Prestiżem i Majestatem*, dwoma tuzinami mniejszych bat Siódmej Floty, dowodzonej przez Tularch oraz potężnym statkiem flagowym Kyprosa – *Panującym*. Te statki powietrzne wykonują regularne przeloty nad miastem, by przypomnieć planującym przewroty Barsawianom, że lepiej zmienić zamiary.

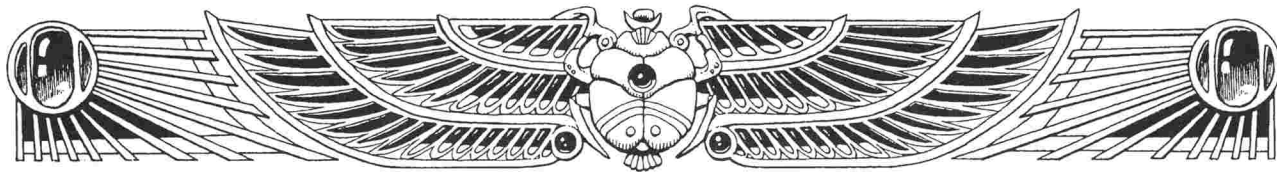
PATROLE MIEJSKIE

Częstotliwość, szybkość reakcji i skład patroli miejskich różnią się w poszczególnych dzielnicach. Ochrona dzielnicy może być: doskonała, dobra, wystarczająca lub nieistniejąca. Każdy z tych wskaźników opisano poniżej. Adeptów patroli miejskich ocenia się według kregu i kategorii opisanych w **Rytuałach awansowania**, strona 118 *Księgi wiedzy*).

Doskonała ochrona

Tylko Dzielnicą Therań może poszczycić się doskonałą ochroną. Różnego rodzaju patrole przechadzają się co dwadzieścia minut w ciągu dnia i co trzydzieści po zapadnięciu ciemności. Gdy ktoś podniesie alarm, patrol pojawi się w ciągu czterech do dziesięciu rund walki. Przyzwany patrol może stanowić czyjaś prywatną ochronę lub wchodzić





w skład Straży Miejskiej. Budynki publiczne strzeżone są cały czas. Typowy patrol składa się z Fechtmistrza trzeciego kregu, wyposażonego w kolczugę, tarczę piechoty, miecz i sztylet; Fechtmistrza drugiego kregu posiadającego skórę zwierzęcą, tarczę piechoty, krótki miecz, bicz, lekką kuszę i sieć oraz trzech Wojowników pierwszego kregu, wyposażonych w skóry zwierzęce, tarcze piechoty, miecze jedno- i dwuręczne lub pałki bądź noże. W jednym przypadku na trzy będzie im towarzyszył mag nowicjusz, najprawdopodobniej Czarodziej lub Mistrz Żywiołów. Fechtmistrz drugiego kregu będzie posiadał bełty do kuszy, których groty są zatrute i powodują paraliż (stopień 7) u zranionej nimi ofiary; może też mieć pomniejsze magiczne przedmioty – takie jakie Mistrz Gry uzna za odpowiednie (najprawdopodobniej będą to różnego rodzaju eliksiry, choć równie dobrze może to być kilka kolcobomb czy magiczna sieć paraliżująca ofiarę podobnie jak zatrute bełty itp.). Członkowie patroli mogą być dowolnej rasy i w związku z tym Mistrz Gry powinien odpowiednio dobrać ich ekwipunek, na przykład krasnolud będzie nosił raczej miecz krasnoludzki niż dwuręczny. Patrol napotkany w środku nocy będzie wyposażony dodatkowo w latarnie. Strażnicy często posiadają magiczne latarnie, a jeśli wśród nich znajduje się mag, może skorzystać ze swych umiejętności i wywołać oślepiający błysk.

Na doskonale chronionym obszarze w każdym budynku lub dookoła niego można napotkać straż. Urzędy strzeżone są przez żołnierzy, a prywatne rezydencje przez mieszkających tam niewolników lub najemników („złote rączki” w therańskich posiadłościach to często wojownicy, którzy przeszli w stan połowicznego spoczynku i wciąż jeszcze potrafią sprawić komuś niezłe lanie). W przypadku sytuacji nietypowej zalecane jest, aby Mistrz Gry improwizował.

Dobra ochrona

Na terenach dobrze chronionych intruzi mogą spodziewać się patroli co trzydzieści minut – w dzień i w nocy. Zaalarmowany patrol stawia się w ciągu pięciu do dziesięciu rund walki. Skład patrolu jest bardzo podobny do patroli występujących na obszarach strzeżonych doskonale, z tą różnicą, że istnieje jedna na dziesięć szans, iż wśród jego członków znajdzie się mag, a każdy z Fechtistrzów ma jedną szansę na dziesięć, że wśród jego ekwipunku znajdzie się przedmiot magiczny. W barsawiańskim Vivane miasto patroluje Straż Miejska. W takim przypadku Mistrz Gry powinien obniżyć kręgi wszystkich członków o jeden – minimalnie do pierwszego kregu – a patrol nie powinien posiadać w swym składzie maga. W nocy Straż Miejska używa zwykłych latarni.

Wystarczająca ochrona

W dzielnicach chronionych w stopniu wystarczającym patrole pojawiają się co sześćdziesiąt minut w ciągu dnia i co czterdzieści minut w nocy. Gdy ktoś woła o ratunek, patrol pojawi się na scenie w ciągu dziesięciu do piętnastu rund walki. Skład patrolu nie różni się od strażników ochrony doskonałej niczym oprócz tego, że Fechtmistrza trzeciego kregu zastępuje Wojownik, Fechtmistrz drugiego kregu ma jedną szansę na trzy na posiadanie zatrutych bełtów, a patrol nie będzie wyposażony w magiczne przedmioty. Jedyną bronią Wojowników pierwszego kregu są pałki oraz sieci i nie ma wśród nich magów. Tereny poza Dzielnicą Therańską, patrolować będzie Straż Miejska, podobnie wyposażona jak patrole z terenów dobrze chronionych. W nocy Straż wyposażona jest w zwykłe latarnie.

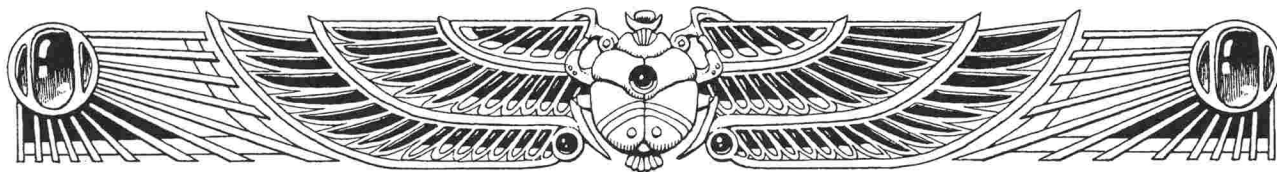
Nieistniejąca ochrona

Ochrona na tych terenach sprowadza się do wystawiania żałosnego motłochu z minimalnym ekwipunkiem (resztki zbroi, pałki, noże itp.) Mistrz Gry może stosownie do swoich potrzeb obmyślić szczegóły. W dzikich okolicach Zniszczonej Dzielnicy można napotkać członków zielonego oddziału Straży Miejskiej, choć oni rzadko zadają sobie trud, by pomóc osobie, która znalazła się w kłopotach. Częściej sami przyłączają się do atakujących lub biorą się za rozbój. W wyposażeniu i liczbie zielony patrol podobny jest do patroli z obszarów broniących w sposób wystarczający.

Domy poprawy

Gmachy te, zbudowane z twardego kamienia (zaznaczone na mapie Miasta Vivane) miały kiedyś wewnątrz niewielkie cele, w których trzymano więźniów odsiadujących krótkie wyroki – wywołanie uczucia wstydu było równie ważne co utrata wolności. Obecnie powiększone wnętrza zamieszkiwane są przez patrole porównywalne z patrolami terenów chronionych doskonale, posiadające dodatkowo w swym składzie czterech Kawalerzystów wraz z rumakami bojowymi, z których trzech jest orkami. Wszyscy posiadają ekwipunek typowy dla orkowego Kawalerzysty (strona 73, podręcznik **PZ**) oraz sieci i miecze (których używają, gdy są zmuszeni do walki pieszo). Ta straż to posiłki, szybko przybywające na wezwanie przywódców zwykłego patrolu. Przywódcy patroli posiadają zawieszone na długim sznurze trąbki w kształcie zwierzęcych rogów, które kręcone dookoła głowy wydają piszczący odgłos słyszalny w promieniu 400 metrów. Wedle uznania Mistrza Gry, w Zniszczonej Dzielnicy jeden z czterech członków czerwonego oddziału Straży Miejskiej może pochodzić z posiłkowego patrolu (na specjalnej służbie).





PRAWO THERY W VIVANE

Jak każde inne imperialne miasto, Vivane posiada swój kodeks prawny. Wyjątki od tych praw, a także otaczająca je atmosfera, są równie ważne jak egzekwowanie kar za przewinienia. Wszystkie przestępstwa klasyfikowane są jako kryminalne lub obywatelskie. Przypadki przewinień obywatelskich są przedmiotem dyskusji służb, zajmujących się takimi sprawami, a są to: pomówienia i oszczerstwa, zniesławienia, prawa własnościowe – dopóki sprawa nie dotyczy udzielenia koncesji, gdyż wówczas jej koszty ponosi strona poszkodowana, a rozprawa odbywa się przy udziale sędziów therańskich. Jeśli sprawa dotyczy Barsawian, wówczas rozstrzygają ją sędziowie barsawiańscy. Ten, kto wygrywa taką sprawę, otrzymuje odszkodowanie za poniesione koszty sądowe oraz zapłatę za poniesione straty. Przypadki kryminalne dzielą się na zbrodnie krzywdy i zbrodnie wstydu. Te archaiczne nazwy odzwierciedlają stopień reakcji społeczeństwa na przestępce i jego postępek.

Zbrodnie krzywdy to pomniejsze napady, zakłócenie spokoju, niebezpieczne używanie pojazdów, pijaństwo i wywoływanie niepokoju wśród społeczeństwa. Za zbrodnie krzywdy nie uznaje się wywoływania rozruchów, sprzedawania czy kupowania skradzionych dóbr, uchylania się od płacenia podatków lub dziesięcin poniżej 50 sztuk złota, nadużyć itp. Za większość przewinień tego rodzaju pobierane są surowe grzywny w wysokości 100 sztuk złota lub czwartej części majątku winnego do wysokości 2000 sztuk złota. Jeśli oskarżony nie może uiścić wymaganej kwoty, zostaje skazany na ciężkie roboty (które w niewielkim stopniu różnią się od specjalnej kary – niewoli).

Do zbrodni wstydu zaliczane są następujące przestępstwa: morderstwo, podpalenie, gwałt, poważny napad, wywoływanie rozruchów, działalność wywrotowa, uchylanie się od płacenia podatków powyżej kwoty 50 sztuk złota, użycie na osobie szlachcica środków magicznego przymusu, przemyt, szantaż, próba przekupienia urzędnika miejskiego, oszustwa, defraudacje i tym podobne. Kary za tego rodzaju przewinienia zależą od uznania Mistrza Gry; zwykle jest to konfiskata 90% majątku oskarżonego, obcięcie kończyny, chłosta, w skutek której umiera około 25% skazańców, lub śmierć. Kary są stosowane w zależności od rodzaju przewinienia. Na przykład, za defraudację oskarżony zostanie ukarany lżej niż w przypadku morderstwa, gdyż zabójca skazywany jest na śmierć przez ścięcie głowy (chyba, że ofiara była bardzo biedna, a morderca bardzo bogaty).

Za pewnego rodzaju zbrodnie stosowana jest szczególna kara – skazanie na niewolę. Therańskie mogą zostać skazani na niewolę na czas określony lub nieokreślony za popełnienie

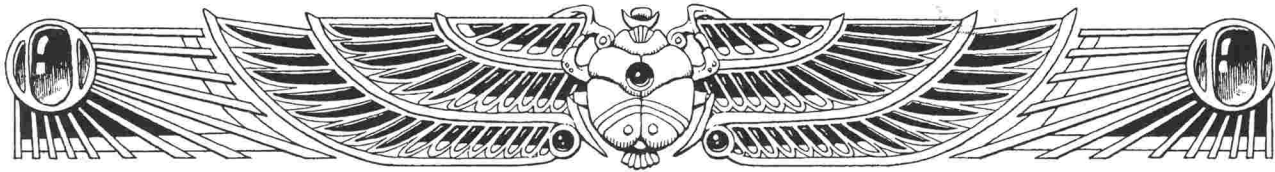
morderstwa (rzadko), dokonanie poważnego napadu, ogromnej kradzieży lub znaczne zniszczenie mienia. Nie-Therańskie mogą zostać niewolnikami praktycznie za każde przewinienie, nawet za najdrobniejszy występki. Kara ta jest stosowana zarówno przez sądy therańskie, jak i barsawiańskie, choć te ostatnie używają jej rzadziej, chyba że przestępstwo miało miejsce w Dzielnicy Kupców lub wyrządzono krzywdę rodzinie zaufanych. Oskarżenie może zażądać kary niewoli w każdym sądzie w mieście.

Prawo w Vivane zakazuje używania magii do wymuszania zeznań czy do działań wywiadowczych, chyba że zaistnieją wyjątkowe okoliczności. Podobne prawa obowiązywały przez setki lat w społeczeństwie Therań i miały na celu ochronę szlachty przed wzajemnym szpiegowaniem, podczas gdy mogli oni wykorzystywać swe magiczne umiejętności do celów wojskowych lub dla dobra ogółu. Zarządzenie to miało także na celu zminimalizowanie tarć pomiędzy szlacheckimi domami Thery. Magiczne wymuszanie zeznań dozwolone jest jedynie w przypadku magów pracujących dla departamentu skarbu i *akarenti* (choć w tym drugim przypadku może być użyte jedynie wobec nie-Therań). Uchylanie się od płacenia podatków może spowodować magiczne dochodzenie, lecz wówczas na „zakupienie” przez departament takiej usługi wymagana jest zgoda samego gubernatora.

Therański kodeks praw wprowadza podział na: Therań, oświeconych i barbarzyńców. Według terminów prawnych, Therańskie to rodowici mieszkańcy wyspy Thery i w każdej części imperium przysługują im pełne prawa. Oświeceni – zwani też zaufanymi – są mieszkańcami ziem podbitych przez Therę, którzy uczciwie służąc imperium udowodnili, że są godni zaufania. Biuro lokalnego gubernatora orzeka komu przyznano status oświeconego, a także wydaje odpowiedni dokument poświadczający ten fakt. W większości przypadków poddany imperium nie może spodziewać się uzyskania tego statusu przed upływem dziesięciu lat od kiedy żyje pod prawem therańskim, a dzieci oświeconego muszą osiągnąć dojrzałość, zanim zdobędą status rodzica. Trzecie pokolenie oraz kolejni potomkowie uzyskują status oświeconego wraz z urodzeniem. Zaufanemu przysługuje wiele praw, nie może on jednak zostać członkiem Domu Konkławe, nie osiągnie (z nielicznymi wyjątkami) stopnia wojskowego powyżej porucznika, nie ma dostępu do najwyższych stanowisk w administracji cywilnej, a nieoficjalne bariery nie pozwalają mu zamieszkiwać pewnych obszarów czy uprawiać niektórych zawodów.

Barbarzyńcy to podbite narody, nie zaliczające się jeszcze do oświeconych. Ci osobnicy nie mają wielu praw i potrzebują przepustek oraz pozwoleń, by móc dostać się czy opuścić Dzielnice Therań. Wejście do tej dzielnicy bez przepustki oznacza karę więzienia, a czasem nawet natychmiastową





egzekucję. Barbarzyńcy mają prawo do życia (zabicie barbarzyńcy jest uznawane za zbrodnię), lecz nie mają wielu innych praw według obowiązującego zwyczaju (można bezkarnie rzucać na nich oszczerstwa). Barbarzyńcom nie wolno służyć w siłach zbrojnych czy pracować w administracji cywilnej, nie mogą też mieszkać w Dzielnicy Theran, chyba że uzyskają na to specjalne zezwolenie. Jednak tego typu upoważnienia udzielane są zawsze na czas określony i zwykle nie są ważne dłużej niż rok i jeden dzień.

Nie trzeba chyba wyjaśniać, że niewolnikom nie przysługują żadne prawa.

WJAZD DO VIVANE

Każdy może wjechać do barsawiańskiego Vivane, największej części miasta położonej za murami Starego Miasta. Piąta część populacji Vivane przebywa tam przejazdem: włóczędzy, wędrowni kupcy, poszukiwacze przygód, biedacy uciekający przed gniewem barsawiańskich wrogów, zwykle rodziny oraz osobnicy zwabieni obietnicą otrzymania pracy, szybkiego wzbogacenia się lub bezpiecznego życia. Podczas Pogromu i prowadzonych przez Theran podbojów zniszczono wiele bram i murów, zwłaszcza na północy i wschodzie. W niektórych częściach Vivane w miejscu, gdzie niegdyś stały mury obronne leżą obecnie gruzy. Straż Miejska patroluje granice, lecz na niektórych obszarach patrole rozmieszczone są dość losowo. Główne trakty wiodące do Vivane prowadzą do ogromnych Wrót Wschodzącego Słońca na wschodzie, mostu na Rzece Żywego Ognia, Wrót Rzeki na południu i Wysokiej Bramy na północy. Przy każdej bramie obecny jest mały oddział Straży Miejskiej, choć pilnujący rzadko zajmują się czymś innym niż kierowanie ruchem, aby uniknąć zatorów czy wypytywaniem osób, które im się nie spodobały.

Goście w Dzielnicy Theran – pierwotnie zwanej Starym Miastem – częściej wkraczają doń przez okazałą, ozdobioną szpiczastymi wieżyczkami bramę północną. U stojących przy bramie strażników można zakupić za jednego miedziaka przepustkę zezwalającą na jednodniowy pobyt w dzielnicy, jednakże gość musi przedstawić uzasadniony powód, dla którego stara się o wstęp – posiadanie towaru na sprzedaż, zaproszenie od mieszkańca dzielnicy lub coś w tym rodzaju. Za sztukę srebra można nabyć przepustkę tygodniową, lecz wówczas należy zawiadomić strażę przy północnej bramie o miejscu swego zakwaterowania. Czasami strażnik sprawdza

zadeklarowane miejsce pobytu gościa. Podróżnicy, którzy przybywają do miasta po raz pierwszy, otrzymują wskazówkę, iż najlepszym sposobem uzyskania doń wstępu jest wjechanie w towarzystwie wędrującego kupca dobrze znanego strażnikom, gdyż przepuszczają oni handlarzy i osoby im towarzyszące bez zadawania zbyt wielu pytań.

Poszukiwacze przygód mogą też próbować dostać się do Dzielnicy Theran przez Wrota Rzeki, lecz nie będzie to łatwe. Most wiodący do południowej bramy opuszczany jest jedynie o określonych porach dnia. Łodzie zacumowane przy nabrzeżu kontrolowane są przez żołnierzy z południowych koszar, a ładunek, załoga łodzi i pasażerowie częściej dostają się do miasta przez bramę stojącą w pobliżu koszar, niż przez tę na południu. Przepustkę można zakupić przy Wrotach

Rzeki, tak jak przy północnej bramie, lecz strażnicy znają żeglarzy i kupców podróżujących rzeką, a wobec nowych twarzy są bardzo podejrzliwi.

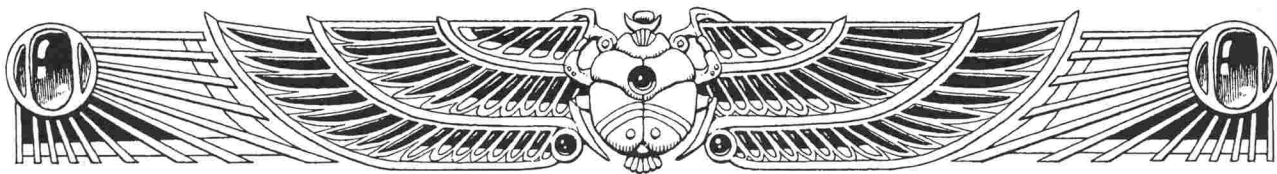
Próby przekupienia strażników pełniących wartę przy bramie do Dzielnicy Theran bardzo często są daremne, a także niebezpieczne. Opłata za wydanie przepustki jest niewielka i rozsądne osoby po prostu ją kupują. Tylko niedoinformowani głupcy próbują przekupstwa, a strażnicy z góry zakładają, że jeśli ktoś proponuje łapówkę – musi mieć złe intencje. Postać gracza, próbująca przekupić strażnika, musi wykonać standardowy test, a jeśli oferuje ona kwotę wyższą o ponad pięćset procent od standardowej opłaty, nieudany test spowoduje, że strażnicy natychmiast ją zatrzymają i wtrącą do więzienia (w końcu jeśli ktoś oferuje tak

dużą kwotę, musi mieć naprawdę złe zamiary). Niektórzy ze strażników, zwłaszcza stojący przy Wrotach Rzeki, są szczególnie odporni na przekupstwo (patrz **Obrona rzeczna**, księga **Therańskie Vivane**, strona 7).

NOSZENIE BRONI W VIVANE

Większość mieszkańców Vivane nosi przy sobie sztylety, noże itd. Noszenie miecza również jest dopuszczalne, jednak pod warunkiem, że broń spoczywa bezpiecznie w pochwie i jest przywiązana skórzanymi rzemieniami, by nie można było jej szybko wyciągnąć. Mieszkańcy mogą też legalnie posiadać przy sobie kostur, jeśli służy on do wspierania się i pomocy w chodzeniu. Pokazywanie się z bronią w rodzaju mieczy dwuręcznych czy broni strzeleckich takich jak dmuchawki





czy łuki nie jest zabronione, ale wysoce ryzykowne. Władze zwykły uważać osoby noszące tego typu oręż za potencjalnie niebezpieczne, mające wrogie zamiary; patrole lub Straż Miejska zatrzymują takiego osobnika, przedstawiając fałszywe oskarżenie i poddając surowemu przesłuchaniu. W przypadku nie-Theran często kończy się to wydaleniem z miasta, a nawet „nieszczęśliwymi wypadkami” („Och, chyba odbiłem ci nerki. Nie powinieneś tak głupio pozwalać, by moja buława się na tobie tępiła”). Zbroje i tarcze można nosić otwarcie, choć jeśli ktoś paraduje w magicznym stroju lub odziewa się po samą szyję w płytowy lub kryształowy pancerz, zwraca na siebie niepotrzebną uwagę.

W Dzielnicy Wschodniej, zwłaszcza w karczmach i salach hazardu, położonych w pobliżu targowiska przy Wrotach Wschodzącego Słońca, pierwsze naruszenie praw dotyczących użycia borni kończy się zwykle przyznaniem ostrzeżenia. Niebieski oddział Straży Miejskiej doskonale zdaje sobie sprawę, że obcy w Vivane nie zawsze wiedzą o panujących tam zwyczajach.

W Zniszczonej Dzielnicy kary zależą od interpretacji prawa przez dowódcę napotkanego patrolu zielonego oddziału (a często też w zależności od dnia tygodnia). Czasami, gdy ktoś nosi niezabezpieczony miecz lub inną, większą broń, dochodzi do ataku strażników. Równie często jednak, obcym doradzane jest noszenie broni gotowej w każdej chwili do użycia, na wypadek niespodziewanego napadu. Bohaterowie nie są w stanie przewidzieć z jaką spotkają się reakcją (Mistrz Gry może zatem wykorzystać każdą okazję i mieć dobrą zabawę, trzymając ich w niepewności).

GOSPODARKA VIVANE

Vivane jest bogatym miastem, wybudowanym w strategicznym miejscu, posiadającym dobrze rozwinięty handel. Miasto zawsze było atrakcyjne dla wielu kupców i niejeden z nich czerpie zyski z przymierza zawartego z therańskimi okupantami. Kamień i rudy, niewolnicy, pewne artykuły spożywcze oraz niektóre przedmioty są źródłem sukcesu Vivane.

Kamieniołomy w okolicach Balkarii dostarczają sporo budulca dobrej jakości, który eksportowany jest drogą powietrzną do innych miast imperium oraz wykorzystywany przy odbudowie samego Vivane.

Wydobywane w górach na zachodzie żelazo przewozi się traktem biegnącym obok Powietrznej Przystani i używa do wzmacniania kluczowych budynków wojskowych i cywilnych. W Górach Karalkspur znajdują się ogromne złoża srebra i miedzi. Kruszce te wykorzystywane są do wyrobu monet, a także sprzedawane do innych miast therańskich lub wymieniane na twardsze metale, służące do wyrobu broni, zbroi itp. Statki powietrzne dowożą do kopalni niezbędne

artykuły i wywożą kruszce z placówek górniczych w Górach Karalkspur.

Równiny rozciągające się dookoła miasta nie są szczególnie urodzajne. Z trudem udaje się wyhodować tu podstawową żywność – zboże czy bulwy. Za to winogrona i oliwki świetnie rosną na skalistej glebie. Na obszarach rolniczych położonych nad Rzeką Żywego Ognia, rolnicy używają magii i nawozów, by użyźnić swe pola, a woda z pobliskiej rzeki poprawia jakość gleby – jeśli ją odpowiednio nawodnić. Wiele artykułów żywnościowych spożywanych w Vivane w postaci marynat pochodzi z Barsawii oraz z dżungli w górze rzeki. Rzeką Żywego Ognia i Morze Selestreńskie dostarczają duże ilości ryb.

Therańskie siły zbrojne używane są do chwytania niewolników, zwykle podczas najazdów statków powietrznych na wioski leżące u podnóża gór lub w dżunglach graniczących od strony północnej i zachodniej z Vivane. Theranie zatrudniają też barsawiańskich łowców niewolników, gdyż jest to mniej ryzykowne niż wysyłanie żołnierzy. Obecność Theran przyciąga też bandytów polujących na niewolników, dla których perspektywa szybkiego zarobku jest najlepszym wytłumaczeniem napadu na sąsiada czy inne niewinne osoby. Ponieważ Barsawia jest dość obficie zaludniona, handel niewolnikami kwitnie, a Vivane zarabia krocie na eksporcie niewolników do innych miast Imperium Thery.

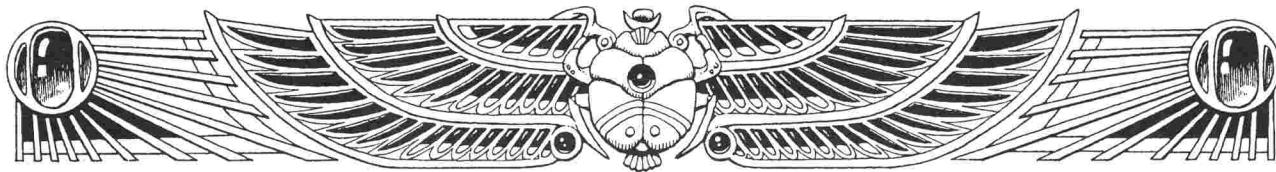
Dżungle w górze rzeki obfitują również w klejnoty i zioła mające magiczne lub/i lecznicze właściwości oraz zwierzęta wykorzystywane do różnych celów. Muszla *guarendal*, ospałego żółwia rzecznego, służyć może jako tarcza, a nasączona magią wpływa na obronę magiczną używającej jej osoby. Do Vivane dostarczane są skóry i mięso różnych stworzeń żyjących w dżungli, a miejscowe t'skrangi czasem polują na zwierzęta lub chwytają je żywcem i sprzedają Theranom (następnie zwierzęta są tresowane i używane do polowań na niewolników).

WALUTA

W Vivane Theranie puścili w obieg następujące monety: IF (imperialny floren) – krążek złota w kształcie elipsy z wizerunkiem obecnego najwyższego gubernatora na awersie i pękniętym słońcem therańskim na rewersie; *orru* – krążek srebra z wygrawerowanym statkiem powietrznym na jednej stronie i Wrotami Rzeki w Vivane na drugiej; *dab* – mały miedziany krążek z wrytymi skrzyżowanymi mieczami na jednej i asymetryczną spiralą na drugiej stronie. Przeliczenia stosowane są w następujący sposób: 1IF = 10 *orru*-sów = 100 *dabów*. Inne miasta therańskie biją odmienne znaki na monetach, lecz system przeliczeń jest taki sam.

Przeważnie tylko rodowici Theranie są w posiadaniu złotych monet. Sprawia to, że część Barsawian, zwłaszcza tych,





którzy mieszkają w oddalonych miejscach, błędnie uważa, iż imperium używa wyłącznie złota. Można przyjąć, że wartość therańskich pieniędzy jest taka sama jak barsawiańskich (choć rzadko spotyka się złote monety w Barsawii), a wyposażenie i dobra mają podobną cenę. Większość Therań stara się unikać używania miedziaków, uważając, że jest to pieniądz biedoty. Imperialne monety pochodzące z wyspy Thery są legalną walutą w Vivane. Na srebrnych monetach widnieje wizerunek therańskiego strażnika, a therańskie floreny ukazują popiersie obecnego najwyższego gubernatora.

Monety żywiołów przypominają te z Barsawii i występują w obiegu w Vivane. Używa się ich podczas zawierania wielkich transakcji i często zastępuje się klejnotami. Monety z orichalku wykorzystywane są rzadziej i można je znaleźć jedynie w skarbcach najbogatszych kupców.

Zarząd miasta i kupcy, którzy od wielu lat ubijają wspólne interesy, używają „skryptów dłużnych”, lecz nie jest to powszechnie stosowana praktyka. Zaufanie i akceptacja ustanowionych zwyczajów niezbędne do rozwoju papierowych pieniędzy nie zakrzewiły się jeszcze na stałe w okolicach granic imperium.

Theranie z Dzielnicy Therań nie uznają throalskich monet i większość z nich w żadnej sytuacji i żadnym miejscu nie weźmie ich nawet do ręki. Osoby trudniące się wymianą pieniędzy (te, które otrzymały licencje od departamentu skarbu) wymienia monetę throalską na imperialną za dodatkową opłatą w wysokości 5% kwoty. Poza Dzielnicą Therań kupcy i nie tylko bez narzekań przyjmują zapłatę w obu walutach. Osoba wydająca therańskie złoto poza Zniszczoną Dzielnicą czy Dzielnicą Rzeczną prosi się o poważne kłopoty.

PODATKI

Departament skarbu obciąża podatkami wszystko co tylko się da. Thera to imperium potrzebujące pieniędzy. Podbiła nowe terytoria, płaci i wyposaża rzesze żołnierzy oraz najemników, buduje nowe statki powietrzne i rozsyła je na wszystkie strony świata, zrównuje z ziemią nowe regiony, grabiąc i niewoląc ich mieszkańców. Wszystko to kosztuje, zwłaszcza gdy odległe prowincje nieuchronnie tracą spory procent dochodów z powodu korupcji i malwersacji.

Każdego roku departament skarbu w Vivane przeprowadza spis ludności w Dzielnicy Therań, by się dowiedzieć, ilu jest tam mieszkańców i jakie bogactwa oraz nieruchomości znajdują się w ich posiadaniu. Nakładane na nich podatki zbierane są co cztery tygodnie (20 dni). Poza terytorium Therań podatki płacone są w dość przypadkowy sposób. Gubernator „prosi” Niezłomnego i Zgromadzenie, by wystosowali pewne kwoty z dochodów przynoszonych przez każdą z czterech barsawiańskich dzielnic. Tylko w przypadku Dzielnicy Wschodniej i Kupców zebrane kwoty osiągają oczekiwany poziom.

Zgromadzenie zatrudnia Straż Miejską do zbierania pieniędzy i spora część podatków pochodzących ze Zniszczonej Dzielnicy trafia do kieszeni poborców. Gubernator Kyprios jest doskonale poinformowany o wysokości niedoborów i wykorzystuje tę informację jako jeszcze jeden środek do utrzymania kontroli nad Niezłomnym i Zgromadzeniem.

Dwie przedstawione poniżej zasady są jednak ważniejsze niż dokładna wysokość podatków. Zasada pierwsza brzmi: mieszkańcy Vivane zawsze narzekają na konieczność płacenia podatków i wszyscy, oprócz najuboższych, starają się zachować jak największą część swych rocznych dochodów. W rezultacie poborcy podatków nie są traktowani przychylnie. W okresie zbierania podatków więcej niż kilku skończyło zawieszonych na drzewie głową w dół, ze związanymi rękami i nogami oraz wymazanych smołą. Sflukani poszukiwacze przygód zawsze mogą podjąć się pracy poborcy podatków – jeśli ośmielią się podjąć takie ryzyko. Zasada druga: Mistrz Gry ma wolną rękę jeśli chodzi o wymyślanie nawet najmniej prawdopodobnych rodzajów podatków, by pomóc przebywającym w mieście czy prowincji poszukiwaczom przygód uwolnić się od nadmiaru pieniędzy, jakie udało im się zdobyć. Jeżeli tylko coś się rusza – opodatkuj to. Jeśli się nie rusza – nałóż podatek na jego właściciela.

Poza standardowymi podatkami dochodowymi i od nieruchomości, departament skarbu wprowadził następujące pomysłowe innowacje.

Podatek od miecza

Podatek ten dotyczy każdego rodzaju broni czy przedmiotu, który można by uznać za broń („Ta miotła w rękach pewnych osób może być niebezpiecznym narzędziem!”). Wysokość podatku zwykle wynosi od 1 do 5 miedziaków za jedną sztukę na rok.

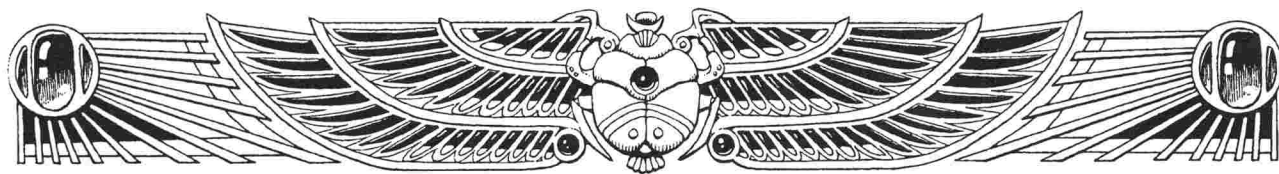
Podatek od artefaktów

Ten podatek stosuje się do każdego magicznego przedmiotu i jest uzależniony od oceny urzędnika określającego wysokość podatków. Zwykle podatek wynosi 5% od szacowanej wartości przedmiotu za rok, przy czym urzędnik może obniżyć lub podnieść tę sumę.

Podatek od niewolnika

Właściciel musi zapłacić za każdego niewolnika jedną sztukę złota rocznie. Podatek ten został nałożony częściowo dlatego, aby Therań (oraz barsawiańscy zaufani, posiadający niewolników) zaczęli traktować niewolników jak przedmioty posiadające wartość. Mimo to niewolnicy nadal często traktowani są jak śmieci lub dziwnym trafem tuż przed okresem płacenia podatków spotykają ich nieszczęśliwe wypadki. Specjalny podatek nałożony jest na *jaraleh*,





których jest kilkoro w mieście, a są to (zwykle) marakańskie niewolnice, trzymane przez therańską szlachtę dla przyjemności. Wysokość tego podatku uzależniona jest od wartości *jaraleh* – jej umiejętności, kultury i wiedzy.

Podatek od sztuki

Pieniądze z tego podatku mają wspierać działalność artystyczną w therańskiej części miasta, a więc: recytatorium, zikuraty, pomniki, biblioteka w Dzielnicy Theran itp. Podatek nałożony jest na wszystkie dzieła sztuki – termin niezwykle szeroko rozumiany przez poborców – będące w posiadaniu mieszkańców Dzielnicy Theran i Kupców. Choć wydawałoby się, że podatek tego rodzaju zniechęci do posiadania dzieł sztuki – tak się nie dzieje. Szlachta therańska często współzawodniczy z sobą w dążeniu do zakupienia jak najbardziej wyszukanych dzieł (dotyczy to szczególnie pamiątek po przodkach). W innym przypadku szlachetnie urodzone straciliby twarz, oszczędzając na sztuce, i dlatego podatek wciąż istnieje. Barsawianie aspirujący do statusu oświeconego szczególnie zawzięcie konkurują z Theranami i sobą nawzajem, zakupując coraz więcej i więcej jaskrawych i kosztownych przedmiotów.

Podatek od przepustek

Wszelkiego rodzaju zezwolenia są (oczywiście) przedmiotem opodatkowania. Jednodniowe przepustki zezwalające na wstęp do Starego Miasta lub na czasowe w nim przebywanie kosztują miedziaka, pozwolenie na handel na bazarach Starego Miasta – 1 sztukę srebra za dzień lub 3 sztuki złota za rok. W następnym roku rząd miasta Vivane planuje obciążyć tym podatkiem także bazy w Dzielnicy Kupców. Jeśli Mistrz Gry uzna, że należy pobrać zapłatę za prowadzenie w Vivane jakiegось rodzaju działalności czy posiadania jakiegось własności – może śmiało ustanowić nowy podatek.

Podatek od ptaków

Posiadacze ptaków również płacą podatek, dotyczący nawet domowych kurczaków. Wśród biednych roczna składka w wysokości jednego miedziaka za jednego ptaka nosi nazwę „podatek od jajka” (właściciele prawdopodobnie chorują na samą myśl o kurczakach, gdyż w okresie poprzedzającym czas płacenia podatków jedzą wyłącznie ich mięso). Podatek ten wziął się od niewielkich opłat nałożonych na szczególnie bogatych Theran. Szlachta therańska bardzo lubi używać piór ptaków ozara jako elementu dekoracji; kobiety przykładają dużą wagę do przystrajania się w pióra na szczególne okazje – przez co mogą okazać swój status społeczny. Tak więc podatek odnosi się do żywych ptaków oraz ich piór. Ptaki ozara są duże, głupie i nie potrafią latać. Pochodzą z dalekich ziem Anzanu i kosztują fortunę. Z upływem lat, w celu

uzyskania dodatkowych pieniędzy, pomysłowi urzędnicy podatkowi rozszerzyli podatek od ptaków na wszystkie ptaszarnie. Odpowiednie podatki nałożono też na krowy, woły oraz konie, lecz z niejasnych powodów świnie, owce i kozy objęte są stawką nominalną.

Podatek od kamienia

Podatek od kamienia był kiedyś podatkiem płaconym tylko przez bogatych, ponieważ jedynie ich było stać na domy wybudowane z kamienia; obecnie jest powszechnym „podatkiem od ogniska domowego”, obciążającym wszystkich właścicieli mieszkań. W barsawiańskim Vivane płacenie podatku od kamienia uprawnia do oddania głosu podczas wyborów członków Zgromadzenia. W związku z tym wielu mieszkańców płaci ten podatek z własnej woli (mając na uwadze korzyści płynące z posiadania prawa głosu).

Można przyjąć, że każdy Theranin czy Barsawianin mieszkający w Dzielnicy Kupców wpłaci do skarbcza departamentu skarbu 20% swoich rocznych dochodów, co stanowi od 5% do 10% wartości jego mienia. Barsawianie z innych części Vivane płacą kwoty zależne od zachcianek Straży Miejskiej zbierającej podatki w ich dzielnicy. Niektóre rodziny mieszkające w Zniszczonej Dzielnicy płacą skorumpowanym strażnikom 70% dochodów, a nawet więcej.

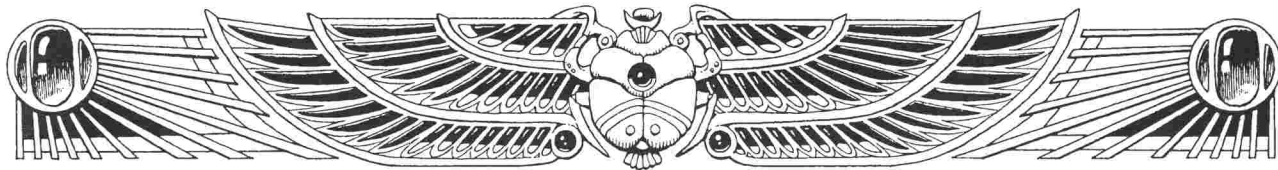
CENY TOWARÓW I USŁUG

Ceny towarów i usług w Vivane są takie same jak w podręczniku **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi** (strony 263-267), choć mnożnik cenowy pewnych towarów może się zmieniać na różnych obszarach. Oficjalnie, w Dzielnicy Theran można wymienić monetę throalską na imperialną, jednak w rzeczywistości wielu therańskich kupców przyjmie ją jedynie za dodatkową przeogromną 10% opłatą od wartości krążka (5% dla kupca i 5% na pokrycie kosztów wymiany u osoby trudniącej się wymianą pieniędzy). Placówki, w których obowiązuje ten śmieszny przelicznik cenowy, są często sklepami zaspokajającymi potrzeby obrzydliwie bogatej szlachty therańskiej lub sklepami, które żerują na przybyszach nie znających obowiązujących w mieście cen.

PODZIEMIA VIVANE

Choć w Vivane nie ma kanałów ściekowych, dawno temu z kilku powodów mieszkańcy wydrążyli labirynt podziemnych tuneli i pomieszczeń. Wiele budynków w Vivane posiada obszerne komórki i piwnice, gdzie ci, których nie stać na magiczną kontrolę temperatury, trzymają zapasy pożywienia oraz napoje, utrzymujące niską temperaturę w czasie nawet w najbardziej gorących i suchych miesiący. Pierwotni mieszkańcy miasta wybudowali też rozległe systemy





tuneli łączących wiele komórek i piwnic dla ochrony, w latach 277-300 TH służących jako droga ucieczki w przypadku napadu Theran. Zwycięscy Theranie zamurowali niektóre z tych przejść, lecz całkowite ich zablokowanie kosztowałoby zbyt wiele czasu, budulca i pracy. Tak więc wiele tuneli pozostało w nienaruszonym stanie, oferując pozornie łatwy dostęp do Dzielnicy Theran. Theranie przewidzieli podobne zamiary włóczęgów i złodziei, próbujących prześlizgnąć się do bogatej części miasta, i przygotowali te przejścia na ich przyjęcie w odpowiedni sposób. W różnych punktach pomiędzy therańskim a barsawiańskim Vivane umieszczono ukryte doły, zapadnie z włóczyniami, magiczne i mechaniczne pułapki ukryte zaklęciem niewidzialności – i tym podobne. Miejsca te są regularnie sprawdzane, a pułapki konserwowane. Odnajdywane systematycznie ciała Barsawian w okolicach wybuchających pułapek skłoniło Theran do zwiększenia czujności na tych obszarach – zwłaszcza, że wśród trupów było sporo osobników podejrzanych o przynależność do ruchu oporu. Therańscy Władcy Zwierząt regularnie patrolują przejścia w towarzystwie psów do polowań i wielkich kotów ze zwierzyńca. Osobnik napotkany w podziemiach w pobliżu Dzielnicy Theran brany jest za złoczyńcę i atakowany bez ostrzeżenia.

Podziemia mogą być użyteczną drogą do podróżowania w tajemnicy z jednego miejsca na drugie. Pod Dzielnicą Theran podróżnik tylko sporadycznie napotka przemykającego w ciemnościach niewolnika czy złodzieja. Ta część podziemi zawiera kilka zamurowanych wejść do tuneli z czasów, gdy Theranie chronili piwnice i magazyny żywności, jak również komnaty będące kryjówkami dawnych mieszkańców Vivane. Na niektórych obszarach pod pozostałą częścią miasta stare przejścia i tunele są odkryte, na przykład w okolicach Splugawionego Krateru (patrz **Zniszczona Dzielnica**, strona 62). Inne wejścia, takie jak zapadnie w podłogze w niektórych budynkach są powszechnie znane wśród okolicznych mieszkańców. Plac Szczura (patrz **Zniszczona Dzielnica**, strona 62) oferuje informacje o kilku takich znanych wejściach.

Podróżowanie przez podziemia, szczególnie poza Dzielnicą Theran, jest niebezpiecznym przedsięwzięciem. Ciemność sprzyja kieszonkowcom i mordercom w uprawianiu ich niecznego fachu, więc co mądrzejsi powinni podróżować w grupie. Spotkania ruchu oporu często odbywają się w podziemiach, a jego członkowie przeważnie rozstawiają straż i szpiegów w pewnej odległości od miejsca zebrania, by zmylić tych, którzy zabłądzili w te rejony. Ci pechowci wędrowcy uważani są za potencjalnych therańskich szpiegów, a strażnicy będą brutalni w przekonywaniu gościa, by opuścić teren.

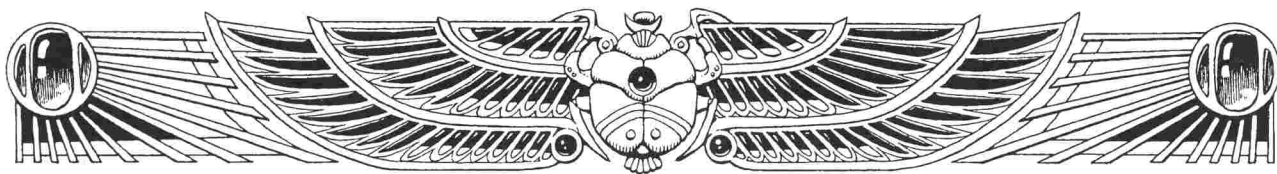
Nie istnieje żadna oficjalna mapa podziemia. Theranie znają każdy punkt przecięcia pomiędzy Dzielnicą Theran a resztą Vivane – i niewiele więcej. Jednakże niektórzy Barsawianie świetnie orientują się w tym podziemnym labiryncie i za opłatą sporządzają przybliżoną mapę. Niektóre z przejść położonych najbliżej Rzeki Żywego Ognia, Długiej Wody lub Zimnej Rzeki, mogą być częściowo lub całkowicie zalane wodą, co powoduje duże trudności w podróżowaniu i przyciąga różne wodne stwory.

ŻYCIE CODZIENNE W VIVANE

Vivane nie różni się zbyt wiele od innych barsawiańskich miast – może tylko tym, że na ulicach wszędzie słyszy się therański.

Theranom miasto wydaje się niezwykle. Po pierwsze, Vivane jest mniej przewidywalne i mroczne w porównaniu z większością miast imperium. Miasto graniczne, takie jak Vivane, przyciąga co pobudliwszych mieszkańców Thery, którzy lubią ryzyko i chcą wieść życie poza spokojnym i bezpiecznym centrum imperium. Obecność „barbarzyńców”





poza Dzielnicą Theran wywołuje dreszczyk emocji. Niektórzy barbarzyńcy mogą sabotować wodociągi czy robić podkopy, lecz w rzeczywistości poważne zagrożenie nigdy nie miało miejsca. Malkontenci robią dużo hałasu, ale nie powodują żadnych problemów, ponieważ wiedzą, że Kypros bez zmruczenia oka zrobiłby z nich niewolników.

Theranie w Vivane są hałaśliwi, niefrasobliwi i porywcy w porównaniu ze swymi rodakami z pozostałych części imperium. Wielu z nich ma liberalne poglądy, jednak wszyscy bez wyjątku uważają, że droga Theran jest dobrą drogą. Na przykład, tylko niewielka mniejszość uważa instytucję niewolnictwa za moralnie nie do przyjęcia. Reszta po prostu uważa to za wygodne.

Zgodnie z przygraniczną atmosferą, moda w Vivane jest bardziej kolorowa i krzykliwa niż w większości miast imperium. Podobnie jak w Barsawii, różne rasy mają swoje style ubierania się i w Vivane te różnice są często podkreślone. Oficjalny strój noszony podczas spotkań konklawe czy innych ważnych politycznych posiedzeń zawiera insygnia domu i różne kolory noszone przez możnych różnej rangi; najstarsi preferują kolor biały, a szlachta średniej rangi zwykła ubierać się w barwy metaliczne. Niewolnicy muszą ubierać się na czarno, a przywdzianie przez nich innego koloru uznawane jest za obrażę i w najlepszym przypadku karane obcięciem kończyn. Prawo traktuje to odstępstwo jako umyślne ukrycie prawdziwego statusu, co zapewne czynione jest w złym zamiarze.

Jak można oczekiwać, therański jest językiem urzędowym i jako taki używany jest podczas zawierania transakcji handlowych w Dzielnicy Theran. Wielu obywateli imperium zna throalski lub przynajmniej rozumie go w stopniu umożliwiającym komunikację, lecz zwykli oni ignorować wszystkich mówiących w tym lub innym obcym języku. W Dzielnicy Theran osoby używające throalskiego uważane są za prostaków lub jeszcze gorzej. Therański jest również językiem preferowanym w większej części Dzielnicy Kupców, za to throalskiego używa się w każdym innym miejscu. Barsawiański akcent skraca samogłoski, dodając klaszczący i nieco nagły dźwięk w wymowie, stąd też niektórzy dobrze wychowani tubylcy, zwłaszcza barsawiańscy zaufani, próbują stosować „therański” akcent.

Ponieważ niewolnicy sprowadzani są do Vivane z wielu różnych krain, a kupcy przyjeżdżają do miasta z tak dalekich prowincji jak Marak, Indrisa, Vasgothia i Kreana, na targach Vivane można usłyszeć wiele języków. W karczmach i salach hazardu koło Wrót Wschodzącego Słońca w Dzielnicy Wschodniej, gdzie zatrzymuje się wielu kupców i podróżnych, godzinami można nie usłyszeć słowa w znajomym języku. Olśniewająca różnorodność języków i dialektów, z którymi można zetknąć się w różnych miejscach, dodaje Vivane kosmopolitycznej atmosfery.

POWSZECHNE ROZRYWKI W DZIELNICY THERAN

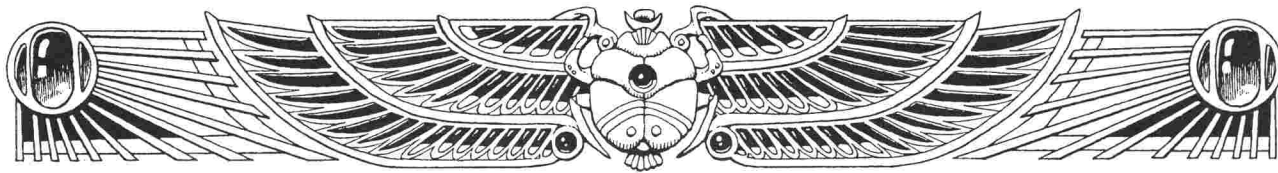
Osoba odwiedzająca Dzielnicę Theran może wziąć udział w różnych wydarzeniach kulturalnych, począwszy od koncertów, publicznych czytań w recytatorium, po występy w mniej okazałych miejscach. Ci, którzy szukają odosobnienia, doceniają nadzwyczajne piękno Wiszących Zikkuratów. Prócz wysokiej kultury, targi w Vivane często szczycą się bardziej powszechnymi, ale też bardziej dramatycznymi artystami: marakańskimi tancerkami, iluzjonistami z Idrisy, Vasgothianami z tresowanymi niedźwiedziami, tylko odrobinę większymi niż ich właściciele i tym podobnymi. Innym ulubionym zajęciem w mieście jest hazard. Mieszkańcy Vivane uwielbiają grać w kamienie ustawione na planszy podzielonej na pola – grę zwaną *sabaccara*; obstawiają wynik walk gladiatorów w Dole Darbeleezera, a czasem nawet wyścigi dżdżownic czy larw w różnych rozpasanych karczmach. Jedną z ich najdziwniejszych rozrywek są walki krów. Osiem do dziesięciu specjalnie wytresowanych zwierząt wystawianych jest na ring; widzowie obserwują jak krowy uderzając głowami próbują wypchnąć się poza krąg. Ich rogi często są dość ostre i powodują poważne obrażenia. Ponieważ krowy są z natury spokojnymi zwierzętami, często walka trwa kilka godzin zanim ring opustoszeje. Viviańczy często upijają się do upadłego podczas tak długiego czekania, a zakłady są zwykle dość niskie.

Therańskie Vivane ma też swoje ciemne strony i Dół Darbeleezera jest tego przykładem. Przybysze powinni unikać podejrzanych domów publicznych oraz miejsc zaspokajania wszystkich, nawet najbardziej wyuzdanych zachcianek znudzonej szlachty. Od czasu do czasu w dole rzeki odnawiane są ciała klientów takich miejsc, którym się nie poszczęściło. Mimo tych wszystkich niedogodności – w porównaniu ze Zniszczoną Dzielnicą, gdzie osobnicy nie mający dokąd pójść ryzykują własnym życiem za obietnicę odrobiny pieniędzy czy pożywienia – Stare Miasto jest cywilizowanym schronieniem pełnym osób darzących się wzajemnym szacunkiem.

BARSAWIANIE W VIVANE

Otyły, mający na względzie jedynie własne interesy barsawiański rajca, Quarique Niezłomny, i Zgromadzenie zaufanych marionetek pretendują do rządzenia barsawiańskim Vivane. Przedstawiają oni rekomendacje, a therański Dom Konklawe udaje, że traktuje je poważnie. W rzeczywistości, struktura ta istnieje tylko po to, by uspokoić barsawiańskich zaufanych i mniejszość barsawiańskich wyborców, którzy płacą podatek od kamienia. Tak naprawdę Barsawianie nie posiadają żadnej faktycznej władzy w Vivane. Theranie mają Barsawian za niższą formę życia i choć nie odnoszą się do zaufanych wrogo, prawie zawsze traktują ich protekcjonalnie.





POPULACJA VIVANE

	Theranie*	Wolni Barsawianie**	Niewolnicy***
Rasa	(około 20 000)	(około 55 000)	(około 20 000)
Elfy	3200/16%	4400/8%	400/2%
Ludzie	7400/37%	8000/14%	12 800/64%
Orki	6200/31%	14 000/25%	3000/15%
Krasnoludy	2800/14%	23 500/42,5%	3400/17%
Trolle	300/1,5%	5500/10%	350/1,75%
Obsydianie	Garstka	Garstka	Brak
Wietrzniaki	Garstka	Garstka	Garstka

* Około 15 000 mieszka w Dzielnicy Theran, 5000 w innych dzielnicach.

** Około 2000 zamieszkuje Dzielnicę Theran, 53 000 mieszka poza nią. Dodatkowo od 10 000 do 35 000, w zależności od pory roku, mieszka w prowizorycznych obozach poza granicami miasta.

*** 16 000 mieszka w Dzielnicy Theran, 4000 w innych dzielnicach.

Choć to Theranie kontrolują miasto, większą część populacji Vivane stanowią Barsawianie. Wędrowcy z głębi wolnej prowincji czasem z pewnym niepokojem zauważają, że barsawiańscy mieszkańcy Vivane bardzo różnie oceniają Theran.

Spory procent, może czwarta czy trzecia część populacji, uważa Theran za dobrych lub co najmniej przyzwoitych władców. Thera wniosła prawo i porządek oraz wiele udogodnień dla większości viviańczyków, duża część mieszkańców żyje bez strachu przed napadem, morderstwem czy grabieżą. Ci, którzy ciężko pracują mogą zarobić na dostatnie życie i wyposażenie swych dzieci, które po osiągnięciu odpowiedniego wieku zostaną zaufanymi i, być może, osiągną wyższą pozycję społeczną i finansową. Potępiani przez niektórych, jako kolaboranci, osobnicy ci związali swe losy z Theranami, gdyż cenią stabilizację i bezpieczeństwo wniesione przez nich do Vivane. Jak można się tego spodziewać, ci którzy mają takie poglądy mieszkają (lub chcą mieszkać) w pobliżu bądź w samej Dzielnicy Theran albo w bogatszych i bezpieczniejszych częściach Dzielnicy Kupców.

Około piątej do czwartej części Barsawian odczuwa wielką niechęć w stosunku do Theran. Widzą oni w nich gnębieli i starają się ich unikać. Większość mieszka poza Starym Miastem. Pomimo odrazy, jaką żywią do Theran, jedynie niewielki ułamek zaangażowany jest lub sympatyzuje z działalnością wywrotową. Pamiętają, że kiedy przywódca ruchu oporu, tacy jak niesławny Tribas Koar (patrz strona 38, księga **Barsawiańskie Vivane**) czynią coś, co nie jest po myśli władców, Theranie wysyłają żołnierzy Ósmego Legionu, by zgarnęli grupę Barsawian nie będących zaufanymi i natychmiast ich stracili. Zwykle liczba ofiar jest około dziesięć razy większa od liczby rannych Theran. Wielu zdało sobie sprawę, że mogą być następnymi ofiarami i zaczęli obwiniać „walczących o wolność” za postawienie

ich w tak niebezpiecznej sytuacji. Inni pokładają nadzieję w Tribasie Koarze i ruchu oporu, wierząc, że akcje wywrotowe pomogą usunąć Theran z miasta lub spotkają się z tak oburzająco brutalnym odzewem ze strony okupantów, że zwykli mieszkańcy powstaną i wyrzucą Theran z Vivane. Póki co, nic nie wskazuje na to, żeby sprawy miały się tak potoczyć.

Pozostali barsawiańscy mieszkańcy Vivane po prostu chcą przeżyć. Zarabiają na życie najlepiej jak potrafią: handlem, wyrobem przedmiotów, kopaniem rowów, zebraniem itp. Nie są tacy jak Theranie, ale akceptują prawdę o swoim położeniu; nie ważne kto jest u władzy, ich los pozostanie taki jak był. Tacy osobnicy są nastawieni sceptycznie wobec możliwości zrzucenia imperialnego jarzma. Wielu z nich w ogóle nie zauważa żadnego jarzma – od trzech pokoleń nie znają niczego innego oprócz panowania Theran

i przywykli do tego. Widzą za to, że Theranie przybyli do Vivane po to, by nim rządzić, i uważają, że Barsawianie powinni wyciągnąć z tego jak najwięcej korzyści. Rzadko pomagają ruchowi oporu, ale też nie udzielają o nim informacji.

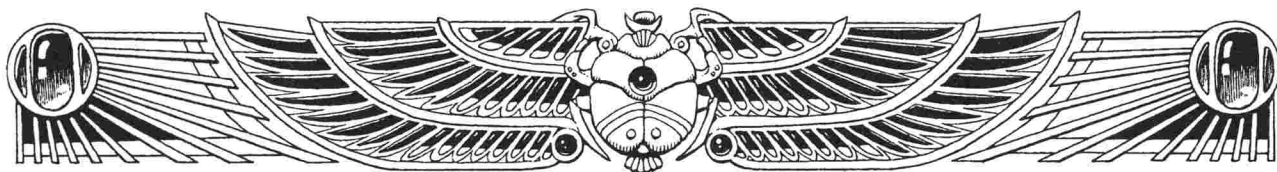
Z kilku wietrzniaków, które przebywają w mieście, prawie wszystkie aktywnie sprzeciwiają się Theranom i wiele z nich jest członkami ruchu oporu. Orki, wciąż zawzięcie pamiętające o dawnym zniewoleniu przez Theran, przejawiają większą wrogość wobec nich niż Barsawian. Ludzie i elfy zazwyczaj starają się być neutralni lub nawet wspierają Theran. Ogólnie rzecz biorąc, większość osobników dowolnej rasy gotowa jest cieszyć się z obecności Theran.

MAGIA W ŻYCIU CODZIENNYM

Najpotężniejsi magowie therkańscy nie mają sobie równych na całym świecie, a Theranie, ogólnie rzecz biorąc, celują w praktycznym stosowaniu magii. Bogactwa therkańskiej szlachty i innych wybitnych mieszkańców przyczyniły się do rozpowszechnienia wszelkiego rodzaju magicznych przedmiotów, które ułatwiają życie. Począwszy od wspaniałych systemów wodnych, po skromne urządzenia, takie jak drewniane patyki nasyczone żywiołem ognia, pozwalające przy odrobinie koncentracji na wzniecenie w palenisku buzującego ognia. Życie Theran przesiąknięte jest magią. Traktują oni takie wygody jako coś naturalnego, a wielu innych kosmopolitycznych mieszkańców Vivane również zaczyna je akceptować.

Theranie zwykle używają żywiołu powietrza i magicznego drewna z Vagothii do wyeliminowania tarcia w kołach powozów i wagonów. Takie pojazdy poruszają się szybciej i przewożą ładunki cięższe niż normalnie byłoby to możliwe, a wierzchowce mogą ciągnąć je bez zmęczenia przez dłuższy czas. Najbogatsi używają żywiołu ognia i wody do regulowania temperatury w swoich domach –





w zależności od pogody, ogrzewając pokoje w zimne noce i chłodząc je w czasie gorących dni. Bogaci mogą pozwolić sobie nawet na magiczne metalowe przedmioty, które przewodzą ciepło do wskazanego miejsca tak, że garnki i patelnie pełne gorącego jedzenia są na tyle chłodne, by można bezpiecznie je dotykać czy przenosić. Zaczarowane płaszcze odpychające wodę są powszechnie dostępne, choć wielu szlachciców ciągle wybiera parasol, który w deszczowe dni noszą nad ich głowami niewolnicy.

KALENDARZ THERAŃSKI

Kalendarz imperialny liczony jest o 442 lata w tył za kalendarzem throalskim. Obecnie jest rok 1507 według kalendarza throalskiego i 1064 zgodnie z kalendarzem imperialnym. Rok imperialny dzieli się na 73 pięciodniowe tygodnie i 12 pięcioletnich miesięcy z pięciodniowym okresem świątecznym. Dni i tygodnie oznaczone są numerami; 5/2 oznacza drugi dzień piątego tygodnia. Dwanaście miesięcy: strassa, veltom, charassa, rua, nawag, gahmil, raquas, sollus, riag, teayu, borrum i doddul – mają takie same nazwy jak throalskie, lecz therańskie i throalskie miesiące o podobnej nazwie nie rozpoczynają się ani nie kończą tego samego dnia. Powoduje to niezliczone pomyłki wędrowców podróżujących z Barsawii do Vivane. Używanie kalendarza throalskiego jest zakazane, a kara to wysoka grzywna. Niektórzy starsi lub krnąbrni mieszkańcy stosują w tajemnicy kalendarz throalski, lecz Therańskie rzadko trzaskają się polowaniem na „kalendarzowych” przestępców.

W ciągu pięciodniowego tygodnia pomiędzy końcem gahmil i początkiem raquas w całym imperium (lecz nie w Vivane) obchodzone jest święto. Najważniejszym festiwalem całego therańskiego roku są świętowane w mieście dwudniowe obchody rocznicy mianowania najwyższego gubernatora (4/1 i 4/2 – veltom) i urodziny gubernatora Kypros (5/4 – początek miesiąca sollus) – celebrowane oficjalnie przez dwa dni, po czym następują dwa dni na odpoczynek, podczas których wszyscy pracują przez połowę swoich normalnych godzin pracy. Jedyne w swoim rodzaju festiwale to Uczta Noworoczna, Święto Wód, gdy wody rzek się wznoszą, a wysoko w Górach Karalkspur topnieje lód, oraz Festiwal Ryby (strona 46).

KLIMAT

Ponieważ miasto usytuowane jest w pobliżu rzeki, nie występują tu skrajne temperatury. W związku z tym nie zachęcamy Mistrza Gry do stosowania ujemnych modyfikatorów przy poruszaniu się czy innych czynności uzależnionych od występowania gorąca czy zimna. Temperatury w prowincji Vivane przez większą część roku sprzyjają przetrwaniu, lecz mogą też osiągać 35°C, w późnych miesiącach

raquas i sollus, a nawet więcej podczas fal ciepła będących wybrzykiem natury. Opady są średnie. Zaopatrzenie w wodę pochodzi głównie z ogromnego systemu rzeczno-Danaba – Rzeka Żywego Ognia; stan wód zależny jest od rocznego topnienia śniegu w Górach Karalkspur. Jeśli Mistrz Gry zażyczy sobie deszczu, mgły, gradu czy innej pogody, po prostu ją ma (jeżeli Mistrz Gry naprawdę chce ukarać nierozsądnych bohaterów za ubranie zbroi płytowej w gorący dzień, powinien stworzyć własne modyfikatory dające im zdrowo popalić).

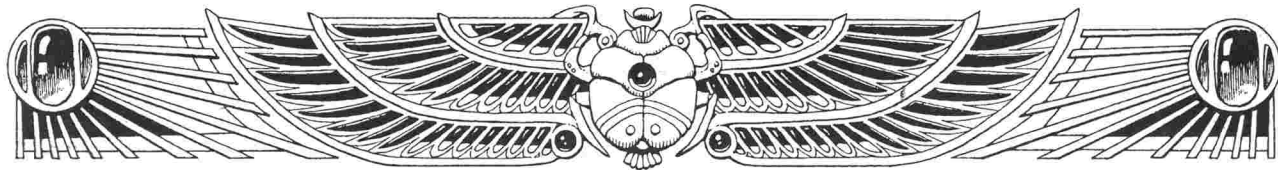
ZIEMIĘ GRANICZĄCĄ Z PROWINCJĄ VIVANE

Od północy prowincja Vivane graniczy z terenami należącymi do Barsawii (opisanymi w zestawie **Barsawia**). Od północnego zachodu Vivane otoczone jest wzdłuż rzek Stranchis i Złotych Niedźwiedzi przez prowincję Rugaria. Zasiedlona wcześniej niż Vivane, gdyż leży bliżej Thery, prowincja Rugaria obejmuje urodzajne ziemie przy wielkiej rzece Danabie. Stolica prowincji, Bukara, została wybudowana raczej przy dopływie Danaby, niż przy głównej rzece, gdyż Danaba wylewa każdej wiosny. W rzeczywistości Thera mądrze przeciwstawiła się wybudowaniu jakiegokolwiek ważnego miasta nad Danabą. Bukara zwana jest czasem Liściem Serca z powodu swojej budowy; jej kanały obronne dzielą ją na cztery ogrodzone sekcje. Więcej informacji o Rugarii i innych obszarach sąsiadujących z Vivane można znaleźć w **Terenach poza prowincją Vivane**, strony 42-49 w księdze **Prowincja Vivane**.

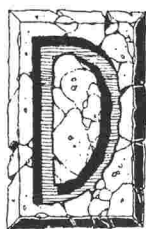
Gubernator Rugarii, Karafanel, jest ambitnym elfem mającym wielu przyjaciół pochodzących z właściwej Thery. Stacjonujący w prowincji Rugaria Trzeci Legion znany jest z żołnierzy specjalnych (Władców Zwierząt, Zwiadowców sprawnie zwabiających w pułapki, i Kamiennej Tykwy – dywizji Mistrzów Żywiołów) wyposażonych w magiczną broń i zbroje. Ten potężny sąsiad z zachodu ochrania Vivane, lecz Kypros musi się wciąż upewniać, czy Karafanel nie spiskuje, by doprowadzić do jego upadku i umieścić na tym miejscu któregoś ze swoich lokajów. Jak do tej pory, Karafanel nie dał Kyprosowi żadnych podstaw, by ten mógł nabrać jakichkolwiek podejrzeń co do snutych przez niego intryg (Karafanel jest przyzwyczajony do trzymania swych planów w sekrecie).

Kila Karafanela, **Znak Niebios**, jest monstrualnym okrętem zdolnym przelecieć do 650 kilometrów dziennie. Gdy Karafanel składa wizytę Kyprosowi, połączone wieżyczki i marmurowy pokład statku błyszczą w viviańskim słońcu. Gubernatorzy wyświadczać sobie grzecznościowe wizyty co najmniej raz do roku, a ich legiony, Trzeci i Ósmy, współpracują ze sobą podczas ważnych ataków i podbojów.





BARSAWIAŃSKIE VIVANE



zisiejsze Vivane podzielone jest na dwie części: therańską i barsawiańską. Na pewnych obszarach różnice nie są aż tak oczywiste, na innych widoczne są gołym okiem. Barsawiańskie Vivane, poważnie zniszczone przez Horrory atakujące cytadelę, jeszcze bardziej ucierpiało podczas zaciekłych walk prowadzonych w trakcie wojny therańskiej. Od tego czasu niektóre budynki zostały wyburzone, na ich miejscu wybudowano nowe, a mniej zniszczone połatano i wyremontowano. W niektórych częściach

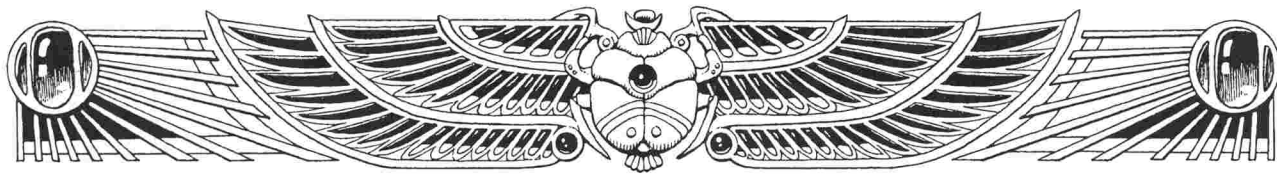
Dzielnicy Kupców najbogatsze rodziny wybudowały przestronne wille w stylu therańskim. W innych dzielnicach, zwłaszcza położonych na odległych terenach zwanych Zniszczoną Dzielnicą, wspaniałe niegdyś domy i wieże to obecnie zdewastowane ruiny. Nędzarze i pozbawione środków do życia rodziny gromadzą się wśród tych pozostałości, a mający najmniej szczęścia mieszkają w prowizorycznych namiotach lub na zawalonych gruzem ulicach. Choć therańscy namiestnicy Vivane początkowo podejmowali próby usunięcia gruzów z najbardziej zniszczonych obszarów, w ostatnich latach prace te przesunęły się na ostatnią pozycję na liście priorytetów barsawiańskiego Zgromadzenia, a pieniądze początkowo przeznaczone na poczet prac porządkowych wpłynęły do przepastnych kiesi rajcy Niezłomnego i jego przyjaciół. Obecnie na terenie całego Vivane rozpoczęto realizację ambitnych projektów, takich jak budowa nowych murów dookoła Dzielnicy Kupców. Zadanie usunięcia gruzów zostało natomiast zrzucone na barki złapanych grup niewolników i przestępców.

Podobnie jak Dzielnica Theran, barsawiańskie Vivane było niegdyś otoczone mocnymi murami. Jednak podczas podboju Vivane przez therańskie siły zbrojne mury te zostały w wielu miejscach zniszczone. Wcześniej ich usiane wieżyczkami oraz zwieńczone blankami i przejściami ściany były wysokie na dwadzieścia dwie i grube na 2 metry. W sekcji południowo-zachodniej barsawiańskiego Vivane mury przylegające do Wysokiej Bramy pozostały nietknięte. W niektórych miejscach zostały tylko częściowo zniszczone (część z nich zachowała nawet przejścia), lecz po innych pozostały tylko ruiny. Żadna z tych sekcji nie pełni już funkcji obronnej i każdy może je obejść, aby wejść lub opuścić miasto. Tylko zagorzali członkowie Straży Miejskiej i część zwykłych mieszkańców, stara się powstrzymać wędrowców od wchodzenia tymi drogami, lecz nawet im udaje się przepędzać jedynie najmniej pomyslowych.

Na zachód od Dzielnicy Theran, w cieniu jej murów, leży Dzielnica Kupców. Ten dobrze prosperujący obszar rozciąga się od płaskich nabrzeżnych terenów aż po rzędy delikatnie pochylonych, tworzących szpaler wzdłuż południowego brzegu Zimnej Rzeki rzędów domostw prostych rodzin. Na wschód od gwarnej Alei Kupców, gdzie nabyć można prawie wszystko, budowane są nowe ogromne mury obronne, które zapewnić mają ochronę zarówno zaufanym, jak i finansowemu centrum miasta (mury te nazywane są przez niektórych mieszkańców „Ścianą Węży”).

Dalej na wschód brzeg rzeki powoli przechodzi w cmentarzysko starych łodzi i rozsypujących się magazynów, w których mieszkają biedacy. Tereny przecięte w połowie pełnymi błota ustami Zimnej Rzeki znane są jako Dzielnica Rzeczna i są zbiorowiskiem zapuszczonych spelunek i bystrzych obserwatorów, gdzie tania ziemia





i zachłanni handlarze powodują, iż życie jednych jest długie i bogate, a innych krótkie i pełne bólu.

Na północ od Dzielnicy Rzeczej teren wznosi się lekko prowadząc do Dzielnicy Wschodniej, którą starsi mieszkańcy pamiętają jako Dzielnicę Wschodzącego Słońca, nazwaną tak od ogromnych, pretensjonalnych Wrót Wschodzącego Słońca wiodących do miasta. Kiedyś brama ta otoczona była murami, teraz stoi samotnie pośród gruzów. Kupcy i inni podróżnicy wkraczają do miasta przez Dzielnicę Wschodnią, która prócz pełnych żywego inwentarza targów i bazarów oferuje przybyszom także nocleg. W dzielnicy tej wyrosło wiele gospod, karczm i domów rozrywki gotowych wyzyskać tłumy obcych posiadających kieszonkę wypchane pieniędzmi.

Na północy i zachodzie Zniszczona Dzielnica zbliża się do odległej, płytkiej doliny Zimnej Rzeki. Na terenach tej dzielnicy, bliżej Starego Miasta, ulice wyglądają na nietknięte podczas ataku Theran i istotnie, odcinek pomiędzy bramą Północną a Wysoką łatwo można wziąć za część Dzielnicy Kupców. Jednak w bardziej oddalonych dzielnicach cegły i dachówki porządných domów ustępują miejsca drewnianym podpórkom, podtrzymującym walące się, pokryte pełniącym rolę dachu brezentem ściany, a dalej prowizorycznym namiotom i szałasom. Mieszkańcy tej części dzielnicy żyją w skrajnej nędzy i mieszkają tam, gdzie mogą coś wydrzeć ziemi lub podkraść innym biedakom.

RZEKI PŁYNĄCE PRZEZ VIVANE

Pierwotna osada Vivane została założona na długo przed przybyciem Theran do Barsawii i wyrosła nad brzegiem Zimnej Rzeki – małej rzeczki spływającej z położonych na północ wyżyn, gdzie łączy się z Rzeką Żywego Ognia. Most zbudowany nad Zimną Rzeką łączył obie połowy wioski. Z czasem osada przekształciła się w miasto, a jego mieszkańcy połączyli Rzekę Żywego Ognia z Zimną Rzeką poprzez mały dopływ – Długie Wody.

W zależności od pory roku Zimna Rzeką i Rzeką Żywego Ognia zmieniają się diametralnie. W czasie opadów wody płyną szybko, są krystalicznie przejrzyste, świeże i czyste. Gdy szaleją burze, obie rzeki przybierają czasem na tyle, że występują z brzegów. Rzeką Długie Wody systematycznie wylewa, podtapiając tereny oddalone o kilka metrów od jej brzegów. Gdyby powódź miała miejsce w innej dzielnicy miasta, władze podjęłyby odpowiednie działania, lecz ponieważ Rzeką Długie Wody płynie głównie przez Dzielnicę Szczurów, najgorszą część Zniszczonej Dzielnicy, nikt (oczywiście oprócz samych mieszkańców) nie martwi się faktem, że prowizoryczne chałupy dziesiątek nędzarzy stoją na 30 centymetrów do pół metra pod wodą. Gdy Zimna Rzeką przepływa wzdłuż północnych murów Dzielnicy

Theran, północny brzeg rzeki wzmacniany jest kamiennymi płytami, a południowy jej brzeg graniczy z murem Starego Miasta. W dole rzeki, mieszkańcy Zimnej Doliny wiedzą z doświadczenia, że lepiej jest zostawić dwie pierwsze jej ulice na pastwę trawy, błota i przepływającej czasem przez nie wody. Gdy Zimna Rzeką zbliża się do Rzeki Żywego Ognia, jej koryto rozszerza się nieco, wijąc się ostatecznie pomiędzy szerokimi płacami błota. W czasie powodzi błoto znajduje się pod wodą przez miesiąc albo i dłużej.

W okresie suszy obie rzeki przekształcają się w malutkie strumienie wypełnione brudną wodą, sączącą się wyłobieniem pośrodku śmierzącego błota. Wysuszone rzeki nie są w stanie usunąć odpadów z gospodarstw i ścieków, które wylewają doń biedacy ze Zniszczonej Dzielnicy, z czego nie są zbyt zadowoleni ci, którzy mieszkają najbliżej rzeki. Nie bez powodu obie rzeki nazywane są czasem „Rzekami Zdechłych Psów”.

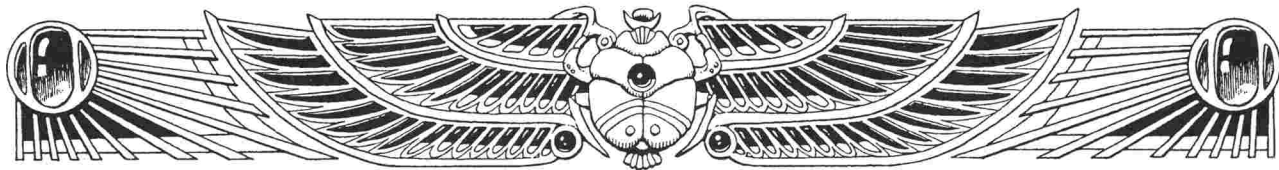
Pozostałą część roku rzeki płyną leniwie przez Vivane, zbierając po drodze wszelkiego rodzaju osady i przyjmując wiadra mętnej, przesyconej błotem wody, która ledwie nadaje się do prania, a z całą pewnością nie jest zdatna do picia. Dalekie od bycia siłą napędową Vivane, drogi wodne są paskudnym utrudnieniem dla najbiedniejszych. Małe statki przecinają wodę podróżując w górę i dół rzeki jedynie na pewnych odcinkach, gdyż wiele mostów jest zbyt niskich, by coś większego od małej wiklinowej łódki mogło pod nimi przepłynąć.

LOKALNY RZĄD

Przywódca większości Barsawian i nominalnym władcą Vivane jest Quarique Niezłomny. Obłudny, otyły i nieskuteczny, doskonale sprawdza się w roli tyrana, który – nie potrafiąc zasłużyć sobie na szacunek – próbuje zastąpić go strachem. Mający pięćdziesiąt lat, będący członkiem miejskiego Zgromadzenia, Niezłomny był, z punktu widzenia Theran, idealnym kandydatem na wielkiego rajcę: wystarczająco obrotny, by uprawiać wśród Barsawian swoją politykę przetrwania, jednak nie dość potężny czy sprytny, by stanowić wyzwanie dla władz theranńskich.

Od czasu objęcia stanowiska, około dziesięć lat temu, Niezłomny powierzył kluczowe pozycje w barsawiańskim Zgromadzeniu wielu swoim przyjaciółom i poplecznikom, co zapewniło mu nad nim kontrolę. Nie przynosi mu to wiele dobrego, gdyż im więcej władzy przywłaszcza, tym częściej Theranie obarczają go odpowiedzialnością za wszystko, co dzieje się poza murami Starego Miasta. W obecnych czasach Niezłomny popadł w niełaskę i Kypros każe mu spełniać najdziwniejsze zachcianki Theran. Theranie okazują mu mało szacunku, podobnie czynią jego „poddani”. Niedouczony





mołoch ze Zniszczonej Dzielnicy może okazywać mu szacunek ze względu na jego pozycję, ale nic więcej. Ci, którzy się liczą w barsawiańskim Vivane, zwłaszcza stare kupieckie rodziny, wiedzą bardzo dobrze, że Niezłomny nie ma żadnych wpływów u Kyprosa, zdają też sobie sprawę, że gdyby przywódca Barsawian posiadał większą władzę, Theranie mogliby zlikwidować na zawsze stanowisko wielkiego rajcy. Poza tym ci, którzy nadal podają się za przyjaciół Niezłomnego, korzystają z wszelkich publicznych prowizji i kontraktów tak długo, jak długo pozostaje on przy władzy – i jest to dla nich doskonały powód do udzielania mu wsparcia.

Niezłomny jest niskiego wzrostu i pokażnej tuszy. Nosi szpiczastą siwą bródkę. Mieszka w ogromnej willi w pobliżu budynku Zgromadzenia (lecz na tyle daleko, by mógł zajeżdżać pod jego bramy wystawnym, wielkim powozem). Zarówno Niezłomny, jak i jego posiadłość, otoczeni są licznymi strażnikami wybranymi spośród Strażników Miejskich; rajca zatrudnia też piękne kobiety z całego miasta jako swoją służbę. Jego gust jest przerażająco ordynarny; zarówno jego ubiór jak i wyposażenie willi ukazują nadmiar przepychu nieudanej próbie naśladowania klasycznego stylu Theran.

Wieloletnim przyjacielem Niezłomnego, a także drugą co do ważności osobą po nim, jest Jeran Darro, były handlarz przyprawami, obecnie głowa Straży Miejskiej. Stanowisko oraz związana z nim władza przemieniły Darro z chudego, nerwowego osobnika w dumnego głupca, tak śmiesznego, że gdy w karczmach mieszkańcy gromadzą się przy piwie, zawsze znajdzie się ktoś, kto naśladuje jego głos i postawę (dla uciechy tłumu). Darro jest święcie przekonany, że piastuje funkcję, które zawsze była mu przeznaczona, i utrzymuje, że jest wielkim dowódcą wojskowym, czekającym na wielkie wydarzenia. Czasem wyobraża sobie, że dowodzi theriańskim legionem, maszerując w chwale na czele swoich żołnierzy. Żłudzenia te oraz głęboko zakorzenione w Darro tchórzostwo są dobrze znane Theranom i spowodowały, że utrzymują oni stosunki pomiędzy strażą a legionem z pewnym charakterystycznym dla psa i jego pana dystansem. W ogromnym biurze w południowym skrzydle budynku Zgromadzenia, Darro systematycznie ćwiczy wydawanie rozkazów, każdego dnia wzywając starszych dowódców

wszystkich oddziałów, wysłuchując ich szczegółowych raportów i wydając trywialne rozkazy. Gdyby Darro nie miał poparcia Niezłomnego i wsparcia ze strony wielu kupieckich członków Zgromadzenia, większość oficerów Straży Miejskiej powstałoby i usunęło go z tego stanowiska.

Trzecia osoba z grona władców to Unsara Ultaramis, kolejna stara znajoma Niezłomnego. Ultaramis jest przywódczynią Zgromadzenia, odpowiedzialną za reguły i procedury oraz nadzorowanie udzielania licencji, przepustek, zwolnień od podatków i wszelkie przyziemne aspekty administracji cywilnej. W odpowiedzi na niezwykle poważne rozruchy mające miejsce cztery lata temu w Zniszczonej Dzielnicy, Ultaramis została wyznaczona na specjalnego

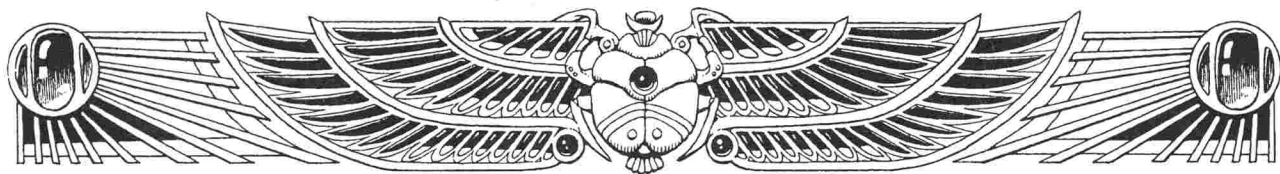
kierownika przedsięwzięć związanych z tą dzielnicą, odpowiedzialnego za rozwiązywanie wszelkich jej problemów. Oprócz przedstawienia projektu miejskich cmentarzy i innych planów dotyczących usuwania gruzów (i tych obrzydliwych, potencjalnie przestępczych rodzin, które tam mieszkają) z ulic w pobliżu jej własnego dużego domu przy ulicy Wysokiej Bramy, nie odniosła ona większych sukcesów. Ultaramis – wysoka, pulchna elfica, lat około sześćdziesięciu – wielce podziwia Theran i mówi z przesadnym imperialnym akcentem. Zawsze ubiera się po męsku, na podstawie mody, którą widziała w czasie ostatniej wizyty w recytatorium czy sali koncertowej w Starym Mieście. Oczywiście słabo zapamiętane kreacje nie oddają stylu oryginałów.



ZGROMADZENIE

Barsawiańskie Zgromadzenie składa się z dwunastu reprezentantów, Niezłomnego, przewodniczącego i głowy Straży Miejskiej. Dwoje ostatnich formalnie wybieranych jest przez Zgromadzenie, lecz zwolennicy Niezłomnego, będący członkami tego dostojnego ciała, zawsze przychylają się do jego decyzji. Wybory odbywają się co trzy lata i wszyscy właściciele domów mają prawo do oddania głosu. Prawo do ubiegania się o stanowisko reprezentanta uzależnione jest od posiadania domu, który musi mieć cztery kompletne ściany, nieuszkodzony dach, a jego właściciel na tydzień przez wyborami musi uregulować wszelkie zaległe płatności związane z podatkami.





W praktyce z powodu stawianych wymagań ośmiu na dwunastu kandydatów pochodzi z Dzielnicy Kupców. Dlatego też prawie wszyscy to bogaci kupcy lub ludzie interesu, których jedynym celem (niezależnie od tego co przedstawiają w swoich mowach przedwyborczych) jest wzmocnienie swoich osobistych wpływów i prestiżu. Mieszkańcy Zniszczonej Dzielnicy przyjmują takich osobników oburzeniem i przelotnymi rozruchami. Większość barsawiańskich mieszkańców, którym nie starczyło środków na wystawienie własnego kandydata, zmuszonych jest wybierać najmniej okropnych z grupy beznadziejnych.

W celu utrzymania złudzenia, że Zgromadzenie i Niezłomny zarządzają Vivane, jeden z reprezentantów powinien pochodzić z Dzielnicy Theran. Na takiego kandydata nie oddaje się głosów. Stanowisko to należy do gubernatora, a on nigdy nie uczęszcza na spotkania Zgromadzenia. Kypros wzywa Niezłomnego do siebie, gdy tylko ma na to ochotę.

Członkowie Zgromadzenia zobowiązani są do udziału w spotkaniach odbywających się trzy razy w tygodniu, chyba że zdarzy się coś nadzwyczajnego. Jeśli w Domu Opowieści wystawiana jest nowa, dobra sztuka lub jeden z członków Zgromadzenia wydaje wystawny i kosztowny bankiet, spotkanie może zostać odwołane. Członkowie Zgromadzenia powinni również organizować regularnie otwarte spotkania, na których mogliby wysłuchać komentarzy i problemów tych, których reprezentują. Większość jednak robi to tak rzadko jak tylko jest to możliwe, najczęściej wówczas, gdy lokalni przywódcy wywierają na nich mocny nacisk lub gdy tłumy robią rozruchy, w czasie których zagrożone jest życie członków rodziny reprezentanta.

WYBITNI MIESZKAŃCY

Oprócz trzech starszych członków Zgromadzenia w barsawiańskim Vivane jest kilka innych postaci, równie ważnych i znanych.

HARELLEM BILYA

Obecnym patriarchą rodziny Bilya jest siedemdziesięcioletni krasnolud, Harellem, rajca miejski znany ze swej sprawiedliwości, który wciąż nadzoruje każdy aspekt rodzinnych spraw z beznamiętnym podejściem do szczegółów i prawie nadnaturalną pamięcią o klauzulach kontraktu i tym podobnych kwestiach. Rodzina Bilya handluje w Vivane od wielu pokoleń i osiągnęła znaczącą pozycję w prawie każdym aspekcie życia miasta. Początkowo Bilya specjalizowali się w handlu lądowym z Barsawią, powoli rozszerzając działalność na udziały w magazynach i dokach Vivane, by następnie podjąć te same kroki w stosunku do sklepów i karczm. Ostatecznie rodzina zakupiła ogromne

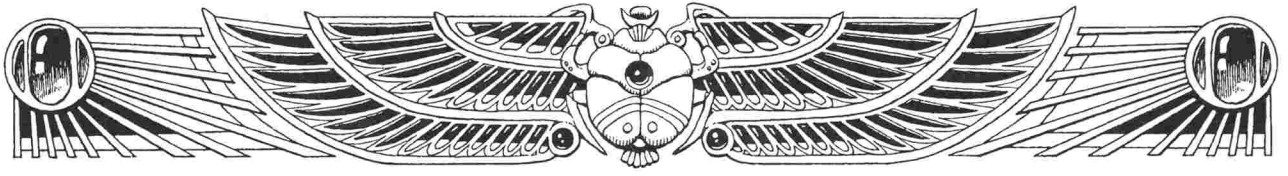
tereny Dzielnicy Theran i Dzielnicy Kupców, a ściślej dzielnicę zwaną Dzielnicą Ścian. Harellem nigdy nie był reprezentantem w Zgromadzeniu, pozostawiając tą działkę młodszemu bratu, Gordistowi, który zasiadał w Zgromadzeniu przez sześć kadencji. Stary patriarcha jest neutralny w stosunku do Theran, dopóki ich rządy wnoszą nieco dobrego do niektórych części miasta. Obecność tak wielu bogatych i kulturalnych przybyszów oferuje dużą możliwość zawierania nowych korzystnych kontaktów handlowych. Bilya mają sekretne powiązania handlowe z kilkoma therkańskimi domami szlacheckimi, choć z pewnością nie mogą oczekiwać wejścia do żadnej z nich poprzez zawarcie małżeństwa. Harellem uważa, że tak właśnie powinno być, gdyż któregoś dnia Theranie mogą opuścić Vivane i wówczas, jak przekona barsawiańskich klientów, by zawierzli nazwisku Bilya?

DORINA TARN RUBARIC

Głową rodziny Rubaric jest elfica, Dorina Tarn Rubaric, młoda wdowa po niedawno zmarłym patriarche rodu, Elersimie. Rubaricowie są młodymi pretendenciami do tronu, na którym zasiadają Bilya. W przeciwieństwie do rywali, nie posiadają długotrwałych tradycji ani kontaktów. Rodzina Rubaric zbudowała swą potęgę na zмовie z Theranami, obejmującej prawie każdą możliwą dziedzinę. Młodzi mężczyźni i kobiety z rodziny służą w patrolach lub jako oficerowie w Straży Miejskiej (zwykle w czerwonym oddziale); inni pracują dla wybitnych therkańskich biznesmenów i urzędników miejskich jako zaufani pracownicy lub doradcy. Starsi członkowie rodziny kierują wieloma placówkami handlowymi, nie będącymi jeszcze w posiadaniu Bilya. Cały czas szukają też sposobów na obniżanie cen, by stać się konkurencyjni oraz obniżają marże na przedmioty najbardziej poszukiwane przez klientów.

Zamiast stanąć cicho na boku i pozwolić braciom i siostram Erelsima na walkę o przywództwo w rodzinie, trzydziesto-sześcioletnia Dorina nastawiła ich przeciwko sobie i w ten sposób wszystkich wymanewrowała. Tych, którzy sprawiali największe kłopoty odesłała, by zajęli się nie cierpiącymi zwłoki sprawami w odległych miejscach, z dala od głównych spraw rodziny (w przypadku Varkora, brata Erelsima, do kluczowej, choć daleko położonej placówki w Wielkim Targu, by nadzorował rodzinne interesy). Wbrew drobnej budowie ciała i nietypowej urodzie, Dorina ma umysł startęga, jakby stworzony do prowadzenia biznesu i gier o władzę. Plotki głoszą, że szuka nowego męża, może nawet zgodziłaby się przyjąć Dariana Bilya, spadkobiercę rodzinnej fortuny. Plotki te nie są zupełnie bezpodstawne. Jeden z najwybitniejszych patronów sztuki w barsawiańskim Vivane, Dorina Rubaric, ma swoją własną lożę w Domu Opowieści.





Często można ją ujrzeć w Starym Mieście, gdzie uczestniczy w wystawianej tam sztuce w jednej z wielkich sal. Posiada rzadko spotykany u Barsawian dobry gust (według standardów Theran) i podążając za modą Theran nie wygląda przy tym krzykliwie czy pretensjonalnie.

PORTIN DASHAN

Ludowy dramatopisarz, jak lubią mówić o nim jego bogaci sponsorzy, jest ostatnią sensacją Domu Opowieści. Choć pochodzi ze Zniszczonej Dzielnicy, odnalazł sławę i bogactwo jako zarządca własnej grupy teatralnej i autor największych sztuk, odnoszących ogromne sukcesy. Pisuje polityczne alegorie, przekształcając zawiłą tematykę o naturze życia pod rządami Thery w niewinnie wyglądające, wywołujące salwy śmiechu romantyczne komedie. Ci, którzy dogłębnie studiowali jego prace, zrozumieli, że on nie nienawidzi Theran tak po prostu. Jest realistą, który poprzez swoją pracę bada prawdziwe problemy wynikające z życia pod okupacją i dochodzi do przynębiających, lecz zgodnych z rzeczywistością wniosków.

Najbardziej znana fundacja Zniszczonej Dzielnicy Dashana, na którą przeznaczył sporo pieniędzy, uczyniła z niego osobę popularną wśród mieszkańców tego miejsca. Kilku z nich widziało jego sztuki, lecz większość dużo lepiej zna jego nazwisko i hojność. Przystojny, zbliżający się do trzydziestki człowiek ma wygląd hulaki, długie ciemne włosy, nosi zamaszyste odzienie, a żony wielu bogatych barsawiańskich kupców energicznie rywalizują z sobą o „patronat” nad nim.

OMASU

Słynny trubadur i kupiec, obsydianin Omasu, nie przebywał w Vivane od kilku lat i jego dom przy ulicy Noży pozostaje zamknięty. Pomimo nieobecności, placówka jego towarzystwa kupieckiego – Handel Ładowy – znajdująca się w wielkiej sali na zachód od Placu Mostu Elfów, wciąż przynosi duże zyski. Karawany jego firmy przewożą towary z odległych ziem Barsawii i wywożą dobra z Vivane. Choć zawsze pozostawał zagadką dla swych ludzkich i elfickich przyjaciół, wszyscy tęsknią za Omasu. Dla wielu Barsawian jest symbolem sposobu ocalenia okupowanego Vivane – przez handel i przekazywanie informacji – w zależności od sytuacji. Wielu żywi nadzieję, że Omasu wkrótce ponownie pojawi się w mieście.

TRIBAS KOAR

Tribas Koar jest niesławnym przywódcą ruchu oporu, podziemnej organizacji, której celem jest uwolnienie miasta od therańskiego jarzma. Od czasu odniesienia krótkotrwałego sukcesu – wydalenia Theran z Vivane wiele dziesiątek lat temu

podczas wojny therańskiej – ruch oporu podjął wyzwanie wynikające z przywileju bycia legendą, mimo że ostatecznie poniósł klęskę. Tribas jest pełnym fantazji, młodym człowiekiem, którego przemowy i odezwy skłoniły wielu do buntu i obudziły poczucie lojalności w dążeniu do uwolnienia barsawiańskiego Vivane. Quarique Niezłomny spędził wiele bezsensownych nocy na niekończących się rozmyślaniach, czy lepiej byłoby odszukać Koara i postawić go przed wymiarem sprawiedliwości (a także zostać nagrodzonym przez Theran) czy odnaleźć Koara i pomóc mu pozbyć się Theran (co zostałoby wynagrodzone przez Barsawian). Niestety, nikt z mieszkańców Zniszczonej Dzielnicy, którzy twierdzili, że widzieli i słyszeli przemawiającego Tribasa Koara, nie może sobie przypomnieć kto z długiej i nużącej parady zbuntowanego tłumu był słynnym przywódcą opozycji. Nie pamiętają, co dokładnie powiedział, ani jak wyglądał (w końcu najlepsza zabawa rozpoczęła się wtedy, gdy ostatni z agitatorów skończył przynudzać: bijatyka z członkami therańskiej oblawy i ich marionetkami ze Straży Miejskiej, dopóki nie naszedł czas ucieczki).

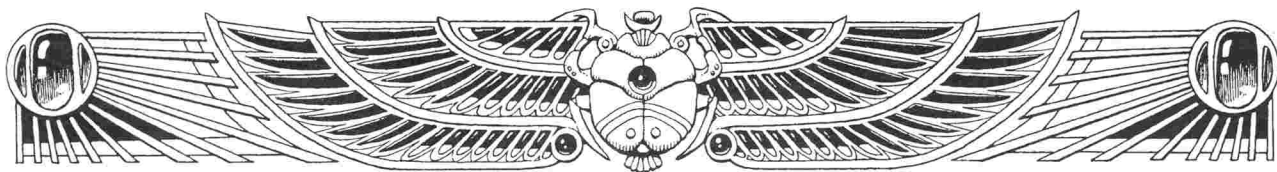
Mistrz Gry ma do wyboru przedstawione poniżej opcje dotyczące Tribasa Koara. Niezależnie od tego, na którą z nich się zdecyduje, ruch oporu istnieje, choć jego członkowie i prowadzona działalność pozostają w głębokiej tajemnicy. Wewnętrzny trzon złożony z pięciu osób dowodzi zewnętrznym kręgiem składającym się z około trzydziestu osób (którzy nie znają tożsamości pięciu); trzydziestu przekazuje potajemnie instrukcje dalej przez osoby kontaktowe do każdej warstwy barsawiańskiego społeczeństwa Vivane, zwłaszcza lokalnym przywódcom Zniszczonej Dzielnicy (skąd pochodzi prawie całe wsparcie dla sprawy). Większość instrukcji to proste przypomnienia o tyranii Theran, dodatkowo zawierające wezwanie do konkretnych działań. Działania zwykle oznaczają zniszczenie jakichś oczywistych symboli therańskiego bogactwa i panowania, a najczęściej symbolem tym są wodociągi. Ruch oporu od kilku lat nie uczestniczy w zamieszkach czy atakach.

Spotkania ruchu oporu zwykle odbywają się w zrujnowanych budynkach, w najbardziej zbezczeszczonej części Zniszczonej Dzielnicy, gdzie duże skupiska ludności służą jako dodatkowe zabezpieczenie. Spotkania strzeżone są przez małe grupki dobrze wyszkolonych strażników, wyjątkowo biegłych w odwracaniu uwagi Straży Miejskiej. Członkowie zewnętrznego kręgu zostali nimi przypadkowo i jeden czy dwóch z nich może być szpiegami Theran. Jednak jak do tej pory wewnętrzny trzon ruchu oporu pozostaje niezidentyfikowany i unika łapanki.

Opcja pierwsza

Tribas Koar nie istnieje i jest postacią mityczną, stworzoną celowo lub przypadkowo, by stanowić powód dla





zgromadzenia funduszy z odległego Throalu i rozbudzać emocje nieszczęśników ze Zniszczonej Dzielnicy. Poprzez plotki i pogłoski fikcyjny Tribas Koar trafia najwyraźniej do wszystkich wieców i spotkań organizowanych przez mniej miłą część ruchu oporu. W rzeczywistości ruch oporu celowo wykorzystuje zamieszanie wynikające z takich poruszających tłum wydarzeń. Wieść niesie, że Koar jest jednym z najlepszych mówców, zachwycającym i najprzystojniejszym. Jego legendarne zdolności iluzjonisty rzekomo pomagają mu w manewrowaniu tłumem i używaniu kamuflażu, co pomaga umknąć obławie. Poszukiwacze przygód, którzy chcą spotkać się z Koarem lub schwycić go dla władz, będą kręcić się w kółko, w poszukiwaniu nieistniejącego przywódcy.

Opcja druga

Tribas Koar jest prawdziwą i niezmiernie popularną osobą, zawsze pojawiającą się, by poprowadzić wzburzony tłum na bramę północną, po czym rozplywającą się w powietrzu. Mistrz Gry, który wybrał tę opcję, musi stworzyć codzienną tożsamość Koara. Koar jest Trubadurem czwartego kregu, posiadającym kilka umiejętności Iluzjonisty, jest więc zdolny do przypisywanych mu czynów. Osadzenie go w roli osobistego sekretarza Niezłomnego byłoby zabawne, choć wymagałoby dopracowania szczegółów oszustwa, tożsamości Koara w obu postaciach i powodów jego ciągłych nieobecności. Koar może być również młodym, wybitnym członkiem rodziny kupieckiej, w normalnym życiu dandysem i końską muchą latającą dookoła foyer Domu Opowieści lub zebrań śmietanki towarzyskiej. Jednak, gdy usłyszysz wezwanie, staje na czele tłumy szturmującego barykady.

STRAŻ MIEJSKA

W barsawiańskim Vivane utrzymaniem porządku zajmuje się Straż Miejska. Organizacja ta otrzymuje rozkazy raczej od gubernatora Kyprosa niż Niezłomnego czy Jerana Darro, a została założona za poparciem Theran jako część pierwszego etapu zapewnienia im kontroli nad szarymi mieszkańcami miasta. Wielu członków Straży Miejskiej służyło

czasowo przy therańskich patrolach, gdzie uczyli się kilku używanych przez nich taktyk i metod. Po takim przeszkoleniu trenowali oni nowych rekrutów, ci zaś szkolili następnych i tak dalej. Z czasem umiejętności i dyscyplina wyuczone u Theran przeniknęły też do średniej warstwy Barsawian. Członkowie Straży Miejskiej noszą naramienniki w kolorze swego oddziału, udekorowane odpowiednio różnymi srebrnymi lub złotymi gwintami, wskazującymi rangę. Wielu grubiańskich członków oddziału zielonego posiada dodatkowo – jako dowód ich lojalności – zielony pasek wytatuowany dookoła szyi. Wszyscy żołnierze

Straży napotykać na ulicy noszą standardowe wyposażenie opisane w rozdziale **Straż Miejska** (strona 23). Choć dosyć nowy, ekwipunek

nie zawsze jest najlepszej jakości, chyba że należy do czerwonego oddziału. Straż Miejska nie ma dostępu do najwartościowszego wyposażenia czy potężnych zaklęć. Jeśli z powodu problemów potrzebują wsparcia, muszą wezwać patrol lub Ósmy Legion.

Niepowodzenia doprowadziły w przeszłości do egzekucji kilku kapitanów Straży, zaś nieuzasadniona prośba o wsparcie kończyła się degradacją za niepotrzebne trudnienie Theran. Stanowisko kapitana Straży kojarzone jest z ustawiczną obawą jego utraty.

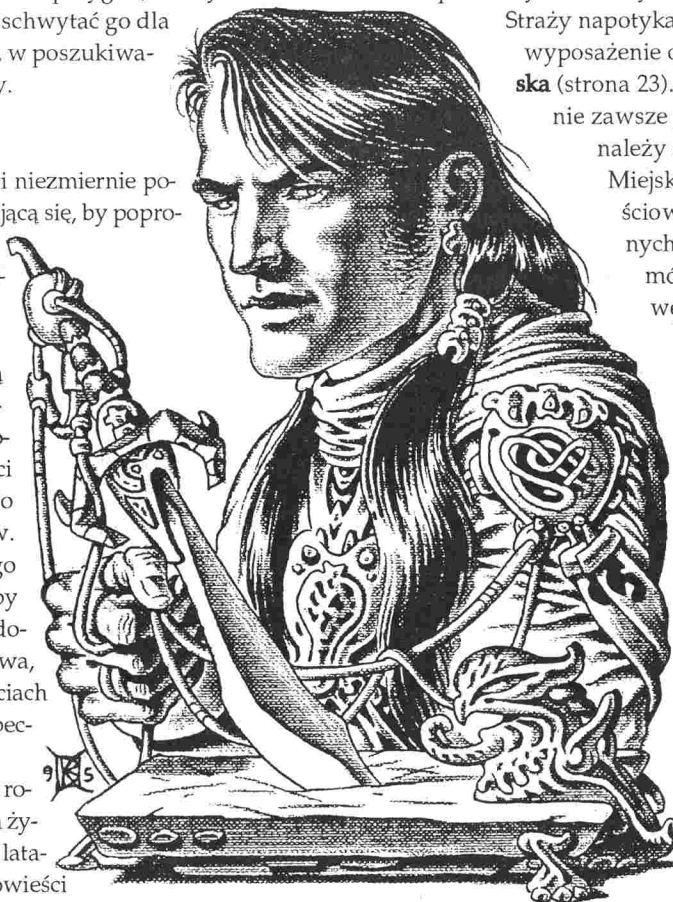
Straż Miejska liczy siedmiuset żołnierzy plus nieco mniej personelu pomocniczego, służących i niewolników.

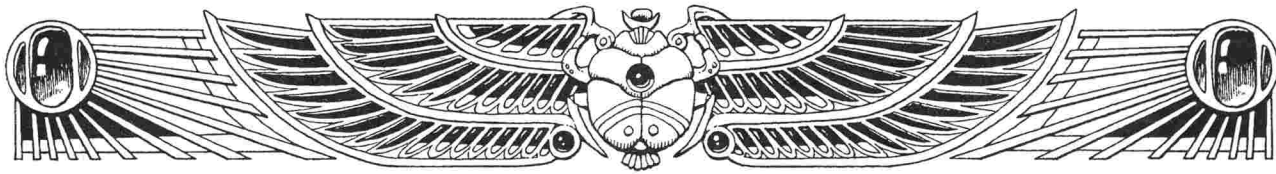
Zielony i niebieski oddział mają po dwustu żołnierzy.

Czerwony oddział, który ochrania Niezłomnego i członków Zgromadzenia,

strzeże więzienia miejskiego, a także

patroluje ulice, liczy trzysta osób. Każdy oddział ma dowódcę, który składa raporty Darro. Każdy z trzech dowódców ma w odwodzie dwudziestu kapitanów, z których każdy dowodzi własną niewielką jednostką. Dowódcy zwykle są zakwaterowani w koszarach Straży Miejskiej, naprzeciwko budynku Zgromadzenia, przy zachodnim krańcu ulicy Noży. Kapitanowie i ich oddziały zamieszkują dwa budynki, znajdujące się na terenach przydzielonych każdemu oddziałowi, które bardzo przypominają Dom Poprawy (strona 24). W wielu częściach miasta wybudowano niewielkie





schronienia, gdzie strażnicy mogą odpoczywać lub ogrzać się w zimną noc czy też zamknąć jednego lub dwóch zatrzymanych, zanim będą mogli eskortować złoczyńców do koszar. Schronienia zwykle są mniejsze niż drewniane szopy, lecz kilka z nich posiada takie udoskonalenia jak magiczne oświetlenie i okna.

Straż Miejska utrzymuje raczej dobre stosunki z patrolami, choć te ostatnie mają o wiele większe kompetencje. Patrole działają na terytorium Barsawii, zamieszkując cztery Domy Poprawy, przystosowane do ich potrzeb: pierwszy znajduje się koło nowej bramy na Placu Mostu Elfów, drugi przy wrotach rzeki, trzeci przy ulicy Złotych Gwiazd, a ostatni nieopodal Wysokiej Bramy. Trzy pierwsze znajdują się w Dzielnicy Kupców, czwarty zaś na najbardziej wysuniętym na zachód krańcu Zniszczonej Dzielnicy. Każda baza patrolu funkcjonuje jak garnizon ochraniający bramy i ważne ulice, kierujący ruchem i obserwujący znanych wywrotowców, którzy mogliby udać się do innych części miasta. Budynek przy ulicy Złotych Gwiazd zamieszkują żołnierze patrolujący północną połowę Dzielnicy Ścian, gdzie mieszka kilku Theran i wielu wybitnych barsawiańskich zaufanych. Południowa połowa doglądana jest przez Straż Miejską z bazy położonej na zachodnim krańcu ulicy Monet. Zdarzyło się kilka pijackich bójek pomiędzy strażnikami po służbie a członkami patrolu, lecz ponieważ za każdym razem ci pierwsi otrzymali solidne baty, bójki nie będą się raczej powtarzały.

CZERWONY ODDZIAŁ

Czerwony oddział, odpowiedzialny głównie za Dzielnicę Kupców, jest ogólnie lubiany i popierany. Dla barsawiańskich zaufanych i kilku Theran mieszkających poza Starym Miastem ścisła współpraca pomiędzy czerwonym oddziałem a patrolom oznacza, że Straż Miejska stoi stanowczo po stronie prawa i porządku i z pewnością poradzi sobie ze wszystkimi hałaśliwymi mieszkańcami Zniszczonej Dzielnicy, którzy mają chelność gromadzić się podczas jednego ze sporadycznych strajków głodowych. Dla tych, którzy żywią neutralne uczucia wobec imperium, fakt, że członkowie czerwonego oddziału są jak oni Barsawianami, świadczy o tym, że w przeciwieństwie do bezdusznych i beznamiętnych patroli theranów, pozostają co najmniej bezstronni, jeśli nie sympatyzują z interesami Barsawian. Dowódcą czerwonego oddziału jest Oril Jhawn, wysoki, dystyngowany elf, byłby żołnierz, który w skutek starannie przyszytych wąsów i pasemek siwych włosów rozciąga wokół siebie aure autorytetu. Jego żołnierze lubią go i są w stosunku do niego lojalni. Niektórzy z nich są jego krewnymi, a prawie wszyscy pochodzą z tej samej co on klasy społecznej. Służba w czerwonym oddziale jest przywilejem zarezerwowanym

dla młodych kobiet i mężczyzn z zaufanych rodzin pochodzących z Dzielnicy Kupców. Nie istnieje prawdziwa armia barsawiańska, a służba w Straży Miejskiej oferuje posmak życia żołnierskiego.

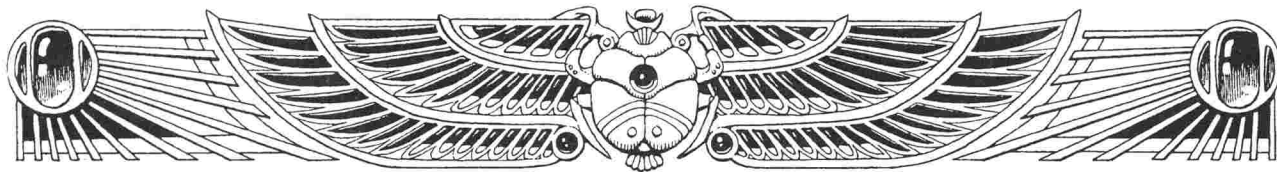
NIEBIESKI ODDZIAŁ

Dowodzony przez rudowłosą krasnoludzię, Vendrę Reshalk, niebieski oddział jest grupą pełną podziałów. Trzecia część jego członków to mieszkańcy Dzielnicy Rzeczej, przeważnie ludzie i orki. Zwykli oni trzymać się razem i rzadko bratają się z innymi. Pozostali to płatni najemnicy z Dzielnicy Wschodniej i ochotnicy spośród populacji Vivanne. Każdy, kto wie jak trzymać miecz i jest odpowiednio wyszkolony oraz zdyscyplinowany, zwykle znajduje zatrudnienie w tym oddziale. Pierwsza grupa odpowiedzialna jest za patrolowanie sennych uliczek i bocznych dróg dookoła Dzielnicy Rzeczej, choć większa jej część woli grać w gry hazardowe przy stołach w budynku obok wiszącego nad Zimną Rzeką starożytnego mostu (w końcu pewne części Dzielnicy Rzeczej są zbyt niebezpieczne, by chodzić tam po zmroku – ktoś może przecież nas napaść i zrobić krzywdę). Z powodu nieobecności oficjalnych opiekunów, tereny te stały się ulubionym miejscem spotkań czarnych charakterów.

Niebiescy zakwaterowani koło Wrót Wschodzącego Słońca są doświadczonymi profesjonalistami. Najemnicy odpowiedzialni za pobliskie rejony pilnują spokoju w wielu salach hazardu i karczmach w bardzo zdyscyplinowany sposób. Obecność cudzoziemców w oddziale wprowadza różnorodność w wyglądzie mężczyzn i kobiet, lecz pomimo tego potrafią oni dobrze ze sobą współpracować i, ogólnie rzecz biorąc, utrzymują spokój bez wywoływania zbyt wielu problemów wśród pokojowo nastawionych hulankowiczów.

Pochodząca z Throalu Reshalk, chętnie wykonuje swoje obowiązki. Najmłodsza z trzech dowódców Straży Miejskiej jest zdeterminowana, by udowodnić swoją wartość. Mężczyźni i kobiety zatrudnieni w jej oddziale są równie lojalni wobec niej jak każdy najemnik wobec swego pracodawcy, a członkowie jej jednostki chcą nie chcąc darzą ją coraz większym szacunkiem. Ma opinię osoby surowej, lecz sprawiedliwej; gra w twardy sposób – tak długo, jak jest to dla dobra oddziału najlepsze; znacznie poprawiła swoją reputację, gdy pierwszy raz spiła starego sierżanta, największą moczymordę w oddziale – tak, że padł pod stół. Jednak żołnierze stacjonujący w Dzielnicy Rzeczej widzą w niej osobę ciekawską i wścibską, która utrudnia życie nowym, nalegając, by szli na patrol, łapali przestępców i przynosili zebrane podatki. Większość z nich uważa, że wystarczy jedynie zaczekać na odpowiedni moment, aż





Reshalk popełni błąd i zostanie zastąpiona przez kogoś mniej gorliwego. Dzielnica Rzeczna może stać się przyczyną jej upadku, gdy pojawi się tam poważny problem, zwłaszcza jeśli zaangażowany będzie w to ruch oporu.

ZIELONY ?DDZIAŁ

Zielony oddział patroluje Zniszczoną Dzielnice, gdzie jego najbardziej fanatyczni i skorumpowani członkowie wprowadzają w życie swoje specyficzne pojęcie sprawiedliwości. Oddziałem dowodzi Ostrall Wyjący, niski, potężnie zbudowany ork koło czterdziestki, który kiedyś z nomadami Strzaskanego Kłosa zjeździł Łśniące Szczyty. Jego przydomek wziął się od mroźnego krew w żyłach okrzyku bojowego, a dowodzi swymi żołnierzami podobnie jak niegdyś przewodził bandytom i renegatom. Pomimo nowej broni i odznak oddziału, są oni pod pewnymi względami bandytami. Oddział skupia osobników, wywodzących się z wielu ras i zjednoczonych umiłowaniem tyranii. Bezwzględnie wykorzystują daną im władzę jako usprawiedliwienie napadów i grabieży dokonywanych na pierwszej lepszej napotkanej osobie. Stosowane przez nich techniki zbierania podatków również cieszą się złą sławą. Jedną z ulubionych taktyk używanych w stosunku do właścicieli domów, którzy nie mogą bądź nie chcą zapłacić podatku (plus dodatkowa opłata narzucona przez strażników, która osiąga nawet trzysta do czterystu procent kwoty podatku!), jest spalenie domostwa. Ci, którzy nie płacą podatku od żywego inwentarza, mogą oczekiwać, że ich zwierzęta raczej skończą w żołądkach strażników niż zostaną spalone (chyba że ogień pod rożnem jest zbyt duży). Ponieważ oddział jest często karany przez Ostralla za porażki przy łapaniu członków ruchu oporu, zielony oddział żywi ogromną nienawiść względem rejonów zamieszkiwanych przez osoby przeciwne Theranom. Używając ruchu oporu jako wytłumaczenia i nie zważając na brak dowodów, zielony oddział potrafi niszczyć całe ulice, własność oraz firmy należące do osób, które według nich udzielają schronienia członkom podziemia. Zielony oddział to raczej nie siła zbrojna policji, lecz szaleni bandyci, zmora wszystkich mieszkańców Zniszczonej Dzielnicy i tych, którzy ją odwiedzają.

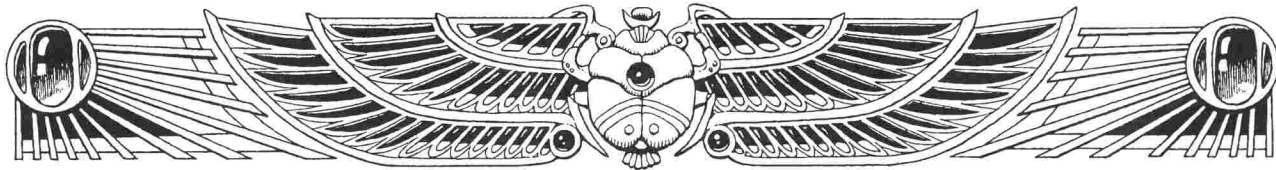


PASJE W BARSAWIAŃSKIM VIVANE

Zaufani i Barsawianie stojący w hierarchii wyżej od nich zwykli podążać za Theranami w poglądach dotyczących Pasji; unikają Lochosta i Vestriala – jako Pasji zakazanych i ogólnie rzecz biorąc powstrzymują się od oczywistych aktów uwielbienia. Niewielka ilość Theran składa hołd Raggokowi, lecz Barsawianie nie ośmielają się podążać śladami tej Szalonej Pasji, gdyż jest to wśród nich zakazane, a na dodatek nawet Theranie odnoszą się do tego nieprzychylnie. Nie-Therańscy wyznawcy Raggoka (jeśli znajdują się tacy głupcy) winni są zbrodni i w związku z tym ponoszą karę śmierci. Na wyznawcach Lochosta, włącznie z Theranami, również wykonywany jest wyrok (po długich przesłuchaniach, często prowadzonych przez ghareez, w celu wydobywania informacji o współwyznawcach).

Wielu Barsawian spoza Dzielnicy Kupców i innych bogatych rejonów oddaje cześć Pasjom i stara się żyć według ich zasad, ale wspólne składanie hołdu poszczególnym potęgom jest równie mało popularne w Vivane, jak w Barsawii. Małe, nieformalne grupy oddane jednej z Pasji istniały w Vivane dawno temu i żadna z nich nie przetrwała do obecnych czasów. Plotki głoszą, że therańskie władze nakazały grupom rozwiązanie, lecz brak dowodów, które by to potwierdzały.





DZIELNICA KUPCÓW



ciągu trwającej pięćdziesiąt lat therańskiej okupacji wielu barsawiańskich mieszkańców Vivane przystosowało się do sytuacji, a niektórym przyniosła ona nawet spory zysk. Niezależnie od tego, kto włada miastem, jego mieszkańcy muszą kupować jedzenie, odzienie, opał i bardziej ekskluzywne towary, ktoś więc powinien je dostarczać lub odstąpić zysk konkurencji. Wielu z tych, którzy szybko związali swój los z nowoprzybyłymi Theranami, zostało wynagrodzonych bogactwem i luksusem (choć nie tej samej klasy co zamożniejsi Theranie). Osoby te zamieszkują Dzielnicę Kupców. Niektórzy z najbogatszych mają domy w Dzielnicy Ścian, sąsiadując z Theranami.

Nie wszyscy mieszkańcy dzielnicy popierają Theran, lecz większość z nich akceptuje ich władzę (lub przynajmniej siedzi cicho, jeśli żywi do nich urazę; mówi się, że szpiedzy są wszędzie). Prawie wszyscy mają nadzieję, że w ich dzielnicy nie wybuchną zamieszki, które spowodowałyby wkroczenie wojsk – prawo wojskowe nie sprzyja ubijaniu dobrych interesów. Od bogatych kupców ze starych rodzin w zielonej Dzielnicy Ścian po robotników w dokach i sprzedawców na czystych przedmieściach Zimnej Doliny, mieszkańcy Dzielnicy Kupców żyją zwyczajnym życiem, podobnie jak żyje się w wielu innych miastach.

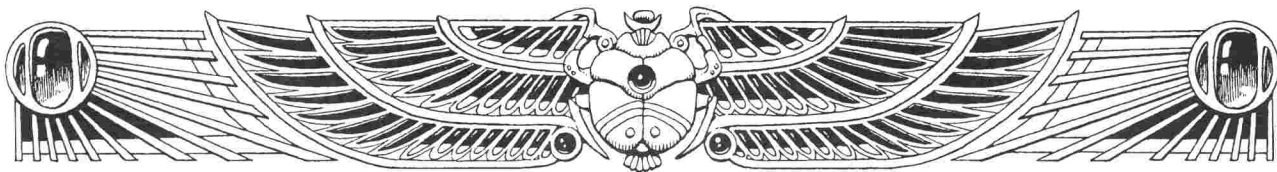
ULICE I ZABUDOWANIA

W odróżnieniu od wielu Barsawian mieszkających w Vivane, Dzielnica Kupców nie ucierpiała poważnie od ataków Theran poprzedzających okupację. Około trzy czwarte jej budynków to stare zabudowania, a przypadkowy rozkład jej ulic odzwierciedla rozciągniętą w czasie rozbudowę, nie zaś staranne rozplanowanie. Jedynym wyjątkiem jest dzielnica znana jako Zimna Dolina, gdzie wyrosły rzędy eleganckich domków należących do robotników i rzemieślników – częściowo rozplanowane, częściowo w miejscach przypadkowych – tworzące dobrze zarządzany i spokojny zakątek. Nowopowstałe budynki ukazują próby kopiowania przez Barsawian aspektów Therańskiej architektury. W niektórych przypadkach therańskie wystroje zastosowano wobec starych budynków. Kilka „stheranizowanych” domów odniosło wielki sukces, choć widoczne jest, że bez wsparcia umiejętności imperialnych architektów i budowniczych, próby kopiowania ich stylu skazane są na niepowodzenie.

Większość zabudowań w Dzielnicy Kupców składa się z przynajmniej dwóch części. Oprócz budynków mieszkalnych, znajduje się tu wiele sklepów i warsztatów, nad którymi, na piętrze, mieszkają ich właściciele. W wielu zakątkach wysokie budynki w połączeniu z wąskimi, krętymi uliczkami sprawiają wrażenie ciasnoty. Najbardziej jest to odczuwalne na targowisku niedaleko Alei Kupców, gdzie budynki skupiają się tak blisko dookoła labiryntu alejek, że często łączą się ich dachy lub sklepienia. Południowa część dzielnicy, zwana Dzielnicą Rzeczną, jest bardziej przestronna, złożona głównie z doków i magazynów, wznoszących się wzdłuż nielicznych okazałych budynków wymiany i biur kupców.

Większość ulic jest wybrukowana, choć ulicę Złotych Gwiazd wyłożono płaskimi kamiennymi płytami. Zgromadzenie zatrudnia brygady sprzątaczy do zmiatania ulic, usuwania z nich śmieci i gnoju. Typowa ulica jest szeroka na 9-12 metrów, choć niektóre są o połowę węższe. Część bocznych ulic i alejek jest wybrukowanych, inne pełne





są błota. Jedynie w Dzielnicy Ścian takie przejścia utrzymane są w czystości i dzięki temu są przejezdne.

Wzdłuż głównych arterii komunikacyjnych i w całym Tar-gowisku, co 4,5-6 metrów postawiono słupy, na których umieszczono latarnie, o które dba mała, stara firma; jej pra-cownicy wędrują po mieście godzinę przed zapadnięciem zmroku i zapalają latarnie. Wzdłuż ulicy Złotych Gwiazd magia zapewnia światło do późnego poranka, by bogaci wielbiciele teatru i koncertów oraz ich goście dotarli bez-piecznie do swoich powozów. Sporadyczne oświetlenie po-jawia się również w bocznych uliczkach, a wiele domów uży-wa oświetlenia przy drzwiach frontowych, jednak większość terenów po zmroku pozostaje nie oświetlonych. Jednym z ta-kich miejsc jest Dzielnica Rieczna, choć patroli Straży Miejskiej i obecność prywatnej ochrony (zwykle jeden czy dwóch najemników, zatrudnionych przez właścicieli poszczegól-nych placówek) zapewniają jej bezpieczeństwo.

ŚCIANA WĘŻY

W nagrodę dla barsawiańskich zaufanych oraz w celu wzmocnienia obrony miasta i własnych w nim wpływów, Therańskie rozpoczęło budowę nowych murów. Ukończony już odcinek rozciąga się prawie kilometr w kierunku północnym od mostu na Rzece Żywego Ognia do Placu Mostu Elfów. Nazywany przez krytyków (zwłaszcza tych mieszkających poza murami) Ścianą Węży podzieli on miasto na połowę i połączy się z zewnętrznymi murami na wschód od Wysokiej Bramy. Będzie się rozciągał również po zachodniej stronie – wzdłuż rzeki. Realizacja tego przedsięwzięcia zajmie całe lata, podobnie jak zebranie ogromnej sumy pieniędzy potrzebnej na ten cel, lecz już pierwszy etap ożywił wiele interesów Barsawian, jak również spowodował, że zostało zatrudnionych setki pracowników i niewolników.

Nowy mur powstaje według projektu zbliżonego do tego, według którego wybudowano mur otaczający Dzielnice Therańskie. Jest wysoki na 6,5 i szeroki na 1,8 metra; zwieńczony blankami wysokimi na 0,5 metra i ponad metrowymi przejściami. Wieże znajdują się w regularnych odstępach (patrz mapa Wież Miasta, księga **Therańskie Vivane**, strona 42). Te przy wrotach rzeki i nowej bramie są już w użyciu, każda obsługiwana przez dwudziestu żołnierzy Ósmego Legionu. Żołnierze ci to początkujący Wojownicy i Fechtmistrzowie oraz sześcioro Łuczników, którymi dowodzi porucznik – Łucznik piątego kręgu. Nie umieszczono tam jeszcze żadnych maszyn oblężniczych, wrzącego oleju czy innych urządzeń obronnych. Pozostałe mury i wieże są wciąż w budowie. Nowa brama na wschód od Placu Mostu Elfów (nazwanego tak od pięknych malowideł ozdabiających kamienny most, a będących dziełem elfów) jest już prawie ukończona; robotnicy łączą przerwy pomiędzy wieżami na odcinku murów idących w kierunku bramy. Obecnie prace

posuwają się wolniej, z powodu mieszkańców protestujących przeciwko temu projektowi. Ci, którzy posiadają wpływy wśród reprezentantów Zgromadzenia, zostali przeniesieni do dużych nowych domów na północ od Placu Mostu Elfów; ci, którzy nie mają wpływowych przyjaciół, mogli zamieszkać w starych, lecz odnowionych mieszkaniach na północ od Zimnej Rzeki lub wylądować na bruku.

Zakończenie budowy odcinka murów biegnących wzdłuż Dzielnicy Riecznej zabiera znacznie więcej czasu, gdyż fundamentey toną głęboko w ziemi około 9 metrów od brzegu rzeki. Odcinek już ukończony jest wysoki na 5,5 i gruby na 2,7 metra, ze zwykłymi blankami i przejściami. W trakcie budowy zostanie wzniesionych kilka bram, by zapewnić dostęp do Dzielnicy Riecznej od strony wody.

WODOCIĄGI

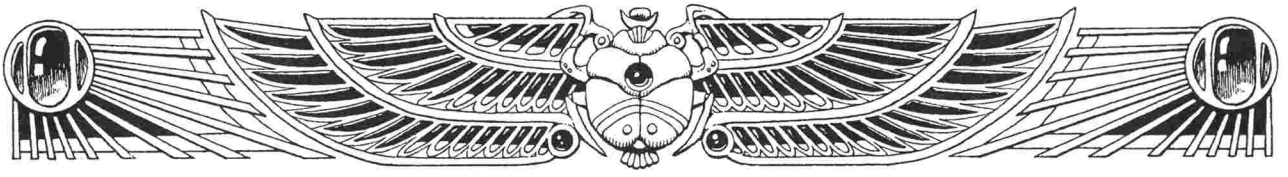
Oprócz wybudowania Ściany Węży, Therańskie nagradzają lojalnych zaufanych z Dzielnicy Kupców, tworząc wodociągi podobne do funkcjonujących w Dzielnicy Therańskie (szczegółowy opis znajduje się na stronie 9 w księdze **Therańskie Vivane**). Jeden z wodociągów już biegnie przez Dzielnice Ścian naprzeciwko murów Dzielnicy Therańskie. Ostatecznie urządzenie to będzie obsługiwało całą dzielnicę. Jak można się tego spodziewać, fakt, że wodociągi są znakiem przychylności wobec tych, którzy kolaborują z therańskimi okupantami czyni je szczególnie upragnionym celem dla ruchu oporu, który w ubiegłym roku trzy razy spowodował poważne szkody w strukturze jednego wodociągu.

DZIELNICA ŚCIAN

Bogaci Barsawianie (a także kilku Therańskie), którzy nie chcą lub nie mogą uzyskać zgody na zamieszkanie w Dzielnicy Therańskie, mają domy w Dzielnicy Ścian, najbardziej szanowanej części Dzielnicy Kupców. Teren wygląda tak, jakby zawsze należał do bogaczy, choć w porównaniu z zielonymi uliczkami i okazałymi willami Starego Miasta wygląda nieco gorzej. Wąskie ulice otoczone przez zieloną Dzielnice Ścian, ulica Monet i ulica Złotych Gwiazd oddzielone są od reszty miasta ozdobnymi bramami. Każda brama wykonana jest z obrobionego metalu i wysoka na 4,5 metra. Na każdej umieszczono herb rodziny, która ofiarowała pieniądze na jej budowę. Bramy są otwarte w ciągu dnia, zamykane na noc i pilnowane przez dwóch strażników z czerwonego oddziału Straży Miejskiej. Takie środki nie powstrzymają wprawdzie złodziei, lecz uspokajają mieszkańców. Ochrona w Dzielnicy Ścian jest dobra.

Domy w tej dzielnicy są duże i przestronne, znajdują się tu także ogrody publiczne rozsiane tu i tam, po których mieszkańcy mogą spacerować wśród starannie pielęgnowanych





grządek kwiatów. Na ulicy Złotych Gwiazd oprócz domów są też miejsca rozrywki: dyskretne pijalnie, wybór małych, lecz ekskluzywnych sal jadalnych oraz teatr znany jako Dom Opowieści. Po obu stronach ulicy Złotych Gwiazd znajduje się wiele wyszukanych i stylowych sklepów oferujących wszelkiego rodzaju drogie i luksusowe przedmioty. Zakres cen w tych przybytkach jest od półtora do trzech razy wyższy niż w normalnych sklepach, choć niewielu Theran zapłaciłoby tak dużo; prawie wszystkie artykuły będące w sprzedaży pochodzą ze zbiorów rzeczy dawno już niemodnych w Dzielnicy Theran.

DOM OPowieści

Po wizycie we wspomniałym recytatorium w Dzielnicy Theran, Quarique Niezłomny oświadczył, że barsawiańskie Vivane powinno posiadać podobną placówkę, i zamówił u miejskich architektów projekt nowego teatru, który miał powstać przy ulicy Złotych Gwiazd. W ten sposób powstał Dom Opowieści (nazwany tak przez Niezłomnego) – nieudane arcydzieło, podróbka stylu imperialnego, tak bliski ideału, a jednocześnie tak niedopracowany, że wielu przechodzących obok niego Theran tłumy z trudem chichot. Budynek posiada dwie bliźniacze fontanny, które nigdy nie pracowały dobrze. Pełno tu kolumn i szerokich, marmurowych stopni, które są nierówno położone i zrobione z tak kiepskiego budulca, że szpetne kamienne odłamki wypełniają szczeliny rozsiane po całej powierzchni schodów. Znajdujące się w środku foyer wygląda w oczach Theran na straszliwie zaśmiecone: wiszące gobeliny, zdobne portrety, haftowane zasłony i małe drewniane kabiny, w których sprzedawane są bilety oraz słodkie ciasteczka – wszystko to zajmuje zbyt wiele miejsca. Widownia przynosi ulgę przepracowanym oczom, dopóki ktoś nie spojrzy w górę na śmiesznie przesadzony w ozdobach marmurowy sufit z ohydny odwołaniem do zmieniających się pór roku w postaci wielkich nagich dziewcząt reprezentujących zimą, wiosną, lato i jesień. Bogaci Barsawianie, którzy tłumnie przychodzą tu na każdą premierę, zachwycają się budynkiem; wierzą, że ograli Theran w ich własną grę; aczkolwiek w bardzo taktowny sposób. (Cudownie! Żadnych pompacyjnych Theran, magicznego oświetlenia ani zapachu perfum).

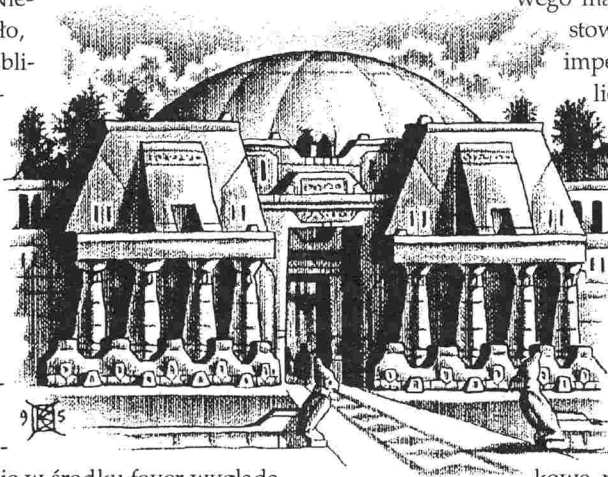
Bilety na zwykłe przedstawienie, sztukę czy występ dobre znanych trubadurów kosztują od pięciu do dwudziestu sztuk srebra za miejsce na widowni lub siedemdziesiąt srebrnych monet za łóżę; niektóre rodziny mają łóżę zarezerwowane na

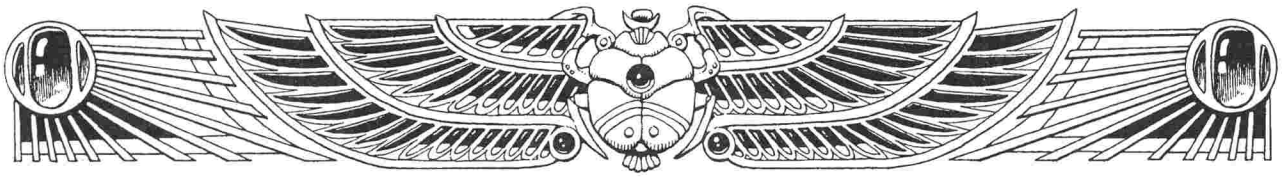
swoj własny użytek. Premiery i szczególne wydarzenia kosztują więcej. Dyrektorem Domu Opowieści jest elf, Comran Elebor, weteran sceny dramatycznej w Vivane, kiedyś natchniony młodzieniec grający prawie wszystkie główne role. To on odkrył Fortina Dashana, a błyskotliwy dramatopisarz i jego trupa wystawiają popularne sztuki jedna po drugiej. Obecnie przedstawiana jest sztuka „Letnia miłość” według Dashana – romantyczna opowieść o utraconej miłości, rozgrywająca się na pokładzie zatopionego statku. Z samym Dashanem grającym ledwie zakamuflowaną parodię Niezłomnego w osobie korpulentnego lorda Śliskiego Wiffy’a, postaci często występującej w jego działach – sztuka rzuca publiczność na kolana.

SALE ZGRoMADZENIA

Wciśnięte pomiędzy Dzielnicę Ściany i Aleję Kupców Sale Zgromadzenia (zwane powszechnie Zgromadzeniem) znajdują się na rogu dużego parku. Zbudowane są z białego i różowego marmuru, w bardziej niż zwykle gustownym przybliżeniu klasycznego stylu imperialnego. Sale Zgromadzenia to solidny prostokątny budynek z kolumnami od frontu, zwieńczony niską kopułą. Dwudziestu żołnierzy z czerwonego oddziału Straży Miejskiej jest na stałe przydzielona ochroną, pełniąc wartę przy drzwiach frontowych i patrolując okoliczne tereny. W koszarach po drugiej stronie przebywa o wiele więcej gotowych wkroczyć do akcji żołnierzy. W pobliżu Zgromadzenia ochrona jest dobra, a dodatkowe patrole zwiększają szansę na spotkanie Strażników – co dziesięć minut w ciągu dnia i nocy. Budynek jest chroniony przed atakiem magicznym; jego obrona magiczna wynosi 7. Niezłomny wciąż ponawia prośby o pomoc Theran w podniesieniu obrony „o poziom wyżej, jak wypadaloby, ze względu na ważne osoby Zgromadzenia i ich obowiązki”, lecz Kyprios stanowczo odrzuca te prośby.

W środku budynku, na niższych piętrach znajduje się labirynt biur zajmowanych przez głównych administratorów barsawiańskich, miejskich urzędników zakopanych po uszy w papierach, urzędników podatkowych i administracji cywilnej. Na początku było tu również Biuro Archiwum i nawet teraz, gdy całą tę pracę wykonuje Dom Zapisów w dzielnicy Theran, kilka wielkich pomieszczeń wciąż wypełnionych jest po brzegi starymi aktami. Każdy reprezentant Zgromadzenia posiada do dyspozycji komplet biur, lecz niewielu z nich można tam znaleźć. Wyższe piętro to kilka większych pokoi, prywatne biura Niezłomnego oraz usytuowane pod





kopułą ogromne Sale Wielkich Spotkań, przeznaczonych na użytek Zgromadzenia.

Dookoła Sal Zgromadzenia znajduje się pokaźna przestrzeń dobrze utrzymanego parku, otoczonego dwumetrowym ogrodzeniem, którego bramy są na noc zamykane. Jest to ulubione miejsce spotkań młodych romantycznych Barsawian, gdzie w ciepłe letnie wieczory składają sobie miłosne przysięgi lub przynajmniej umawiają się na schadzki. Po parku biegają sarny i jelenie, które w okresie godowym potrafią być agresywne, jak to się już nieraz zdarzało, wobec nękających je spacerowiczów. Karą za zabicie sarny należącej do Niezłomnego nakładana na każdego głodnego, zdesperowanego członka sponiewieranych rzesz zamieszkujących Zniszczoną Dzielnicę jest niewola lub egzekucja (w zależności od tego, czy Theranie akurat są zainteresowani ofiarą czy nie). Niektórzy cynicy twierdzą, że sarny celowo umieszczono w pobliżu Zgromadzenia, żeby zapewnić dostawę dodatkowych niewolników bez zbędnego irytowania Barsawian łapaniem kilku przypadkowych osób, gdy pojawia się taka potrzeba.

Straż Miejska patroluje teren wzdłuż drogi do koszar na wypadek wystąpienia problemów. Koszary są stare, wymagają naprawy i prawdopodobnie nie wytrzymałyby żadnego prawdziwego ataku zbrojnego. Nie mają żadnej obrony przeciwko magii, a ich ściany są grube mniej niż na 30 centymetrów. Mogą pomieścić trzystu żołnierzy, choć rzadko w jednym czasie przebywa w nich więcej niż połowa tej liczby. Koszary wybudowano dookoła małego placu, lecz niewielu używa ich do celów, dla których zostały postawione (zwłaszcza w godzinach, gdy otwarte są pobliskie karczmy).

ALEJA RZeki I JEJ OKOLICE

Na południe od wybrukowanej, długiej arterii komunikacyjnej zwanej ulicą Monet, znajduje się dzielnica zwana Aleją Rzeki. Tam najbogatsi mieszkańcy Dzielnicy Kupców robią najlepsze interesy. Dzielnica ta obfituje w biura głównych firm kupieckich Vivane oraz magazyny i mieszkania niektórych robotników. Wzdłuż południowej strony ulicy Monet stoją skupione blisko siebie sklepy wymiany, w których stałe utrzymuje się stałe ceny surowców i niejednokrotnie zbijano tu lub tracono wielkie fortuny. Od wschodu do zachodu, od rogu ulicy Żelaza prawie aż do ulicy Ścian znajdują się sklepy wymiany takie jak dom żelaza (metale), dom zboża, dom mięsa, handel przyprawami i dom jedwabiu (znakomite tkaniny). Jest także dom ryb we wschodniej połowie dolnej Alei Rzeki, gdzie każdego ranka przywożone są na sprzedaż ogromne ilości ryb i małż. Wszystkie sklepy wymiany otwiera się o świcie i zmyka w południe każdego dnia w tygodniu. W rezultacie najbardziej ekskluzywne pijalnie i sale jadalne w dzielnicy otwarte są w osobliwych godzinach, dogodnych dla ich klientów. Na

wschód od skrzyżowania ulic Monet i Żelaza stoi Dom Sprawiedliwości, gdzie sprawiedliwość spotyka codziennie tych, którzy złamali prawo. Theranie, którzy złamią prawo, mogą wybrać proces w sądzie znajdującym się w Dzielnicy Theran; sprawy wymagające orzeczenia wielkiego rajcy zwykle rozpatrywane są przez Zgromadzenie. Ta część Alei Rzeki ma dobrą ochronę, a każde ważne zabudowanie posiada dwóch czy trzech prywatnych strażników, którzy w zależności od potrzeb powinni być traktowani jako Wojownicy pierwszego lub drugiego kregu.

Wzdłuż nabrzeża południowej części Alei Rzeki znajduje się wiele małych i większych warsztatów, w których buduje się łodzie (większe należą do rodziny Bilya). Pracują tu osoby wyrabiające sieci, żagle i wiosła, a także uszczelniający łodzie i inni specjaliści. Wszyscy żyją w małych warsztatach, często z częścią mieszkalną z tyłu lub na piętrze. Ochrona jest wystarczająca na głównych drogach i nieistniejąca w bocznych krętych ulicach i alejach.

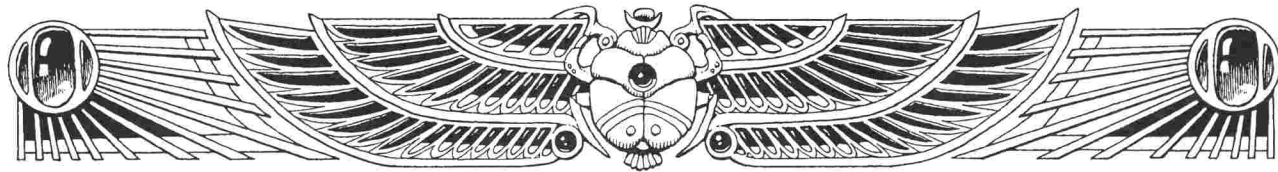
Teren łodzi rybackich leży na wschód od miejskiego więzienia (patrz mapa Vivane). Łowienie ryb nie jest najlepszym interesem w Vivane, ale około tuzina łodzi próbuje szczęścia zarówno w pobliżu miasta, jak i dalej w dół rzeki Danaba. Główną zdobyczą połowów w Rzece Żywego Ognia są – w zależności od pory roku – raki i trochę pstrągów bądź okoni. Ci, którzy urządzają dwudniowe wypadki na Danabę, w zależności od sezonu wracają z rybami wszelkiego rodzaju (nawet z łososiem). Wybrzeże położone dalej od rzeki upstrzone jest hangarami, w których ryby i małże są patroszone, czyszczone i wędzone przed zawiezieniem ich do domu ryb, gdzie zostaną sprzedane miejskim handlarzom. Czuć tu specyficzny ostry zapach, który jednak nie jest przytłaczający.

Obecnie w powietrzu unosi się atmosfera buntu. Pewni członkowie Zgromadzenia (nikt nie wie dokładnie którzy) przedstawili propozycję, że kiedy mur zostanie ukończony, można zawrzeć taki układ, jaki funkcjonuje w Starym Mieście, a mianowicie, że władze miasta wynajmą teren pomiędzy murem a rzeką. Pomniejsi rybacy zdają sobie sprawę, że nie będzie ich stać na opłaty, jakimi prawdopodobnie zostaliby obciążeni, i nieuchronnie staną przed wyborem między wygryzieniem przez duże firmy (najpewniej należące do rodziny Bilya) lub przeniesieniem się na niebezpieczne tereny Dzielnicy Rzecznej. Małe koncerny rybne rozpoczęły czasowe strajki, a zdarzają się też bardziej aktywne protesty, na przykład wypełnienie prywatnego biura Niezłomnego w Salach Zgromadzenia kilkoma tonami zgniłych krewetek i rybich głów.

WIĘZIENIE MIEJSKIE

Na południowym krańcu ulicy Żelaza, w pobliżu rzeki, znajduje się przysadzisty budynek barsawiańskiego więzienia miejskiego. Najniebezpieczniejsi przestępcy (i każdy, kto





rzekomo obraził Theran) zatrzymywani są w więzieniu imperialnym w Dzielnicy Theran; pozostali trafiają tu. Większość więźniów to osoby nie płacące podatków, dłużnicy, złodzieje i oszuści. Mordercy, gwałciciele, podpalacze i podejrzani o członkostwo w ruchu oporu po krótkim i szybkim procesie czeka egzekucja, często z udziałem licznej widowni, niedaleko podium ustawionego wewnątrz ozdobnego zewnętrznego ogrodzenia wysokiego na 6 metrów. Mury wewnętrzne są grube na 10, wysokie na 10,5 i zagłębione w ziemi na 6 metrów. Warunki w więzieniu nie są tak ciężkie, jak można by przypuszczać. Na przykład, większość cel ma okna (aczkolwiek umieszczone tak wysoko, że więzień nie może wyglądać przez kraty na zewnątrz), choć kamienie są zimne, a jedzenie obrzydliwe. Więzienie pilnowane jest przez oddział złożony z trzydziestu dwóch żołnierzy Straży Miejskiej, którymi dowodzi Danna Ursin, orczyca w stopniu kapitana, będąca Fechtmistrem piątego kregu. Zwykle nuci ona sprośne piosenki, a jej wesołe usposobienie przeczy poważnej naturze jej pracy.

FESTIWAL RYBY

Rzeka Żywego Ognia przez długi czas była siłą napędową komunikacji i handlu w Vivane, a także źródłem wody i pożywienia. Mieszkańcy świętowali ten fakt podczas Festiwalu Ryby w środku lata, w czasie trzech długich dni i wieczorów na Alei Rzeki. Na straganach ustawionych pomiędzy łodziami rybackimi oraz chałupami osób wyrabiających żagle i sieci, sprzedawane są napoje i jedzenie przyrządzane z ryb. Dorośli i dzieci biorą udział w zabawach i konkursach, łodzie i nabrzeże przystrojone są chorągiewkami i wstążkami, a po zapadnięciu zmroku wielokolorowymi magicznymi i zwykłymi światłami. W festiwalu uczestniczy wiele rodzin zajmujących się łowieniem ryb w dole i górze rzeki; przybywa nań też sporo viviańczyków z miasta (choć najbogatsi trzymają się z daleka, gdyż festiwal uważany jest za rozrywkę tłumów). W czasie festiwalu ludzie współzawodniczą ze sobą w wielu różnych konkurencjach, takich jak szczęśliwy rzut monetą za sztukę złota, wyławianie świecidełek z beczki pełnej ryb, rzucanie rybą, strzelanie rybą, łapanie ryby, żonglowanie rybą (w dwóch kategoriach: żywą i martwą) żonglowanie homarami. Są też wyścigi ryb w specjalnie zaprojektowanych zbiornikach, zgadywanie wagi olbrzymich ryb, bal kostiumowy w temacie rybim, podczas którego wszyscy wymyślają tańce wzorowane na

ruchach wykonywanych przez ryby i wiele innych. Duszenie meduzy jest chyba jednym z najbardziej niedorzecznych rodzajów zabaw.

Nieuświadomieni mogą zostać przekonani do skosztowania Placka Festiwalowego, lokalnej specjalności serwowanej wyłącznie w czasie festiwalu. Ciasto to miska zawierająca dwadzieścia żywych ryb – każda innego gatunku – i ogromna butla mocnego trunku będącego w stanie powalić każdego. Tłum oczywiście stara się przekonać nowicjusza do zjedzenia potrawy z maksymalną prędkością lub w jak największych ilościach. Kto skosztuje najwięcej ryb zanim zwróci zawartość żołądka – wygrywa, a zwykle zwycięzca konkursu jest troll (rasa ta posiada legendarne żołądki). Festiwal jest dobroduszną zabawą, choć zdarzają się sporadyczne bijatki pijanych, które Straż Miejska kończy

w bardzo szybki sposób – wrzucając wszystkich uczestników bójki do Rzeki Żywego Ognia. Uczestnicy festiwalu, którzy planują upić się aż do zaśnięcia, powinni wybrać się tam z trzeźwymi przyjaciółmi.

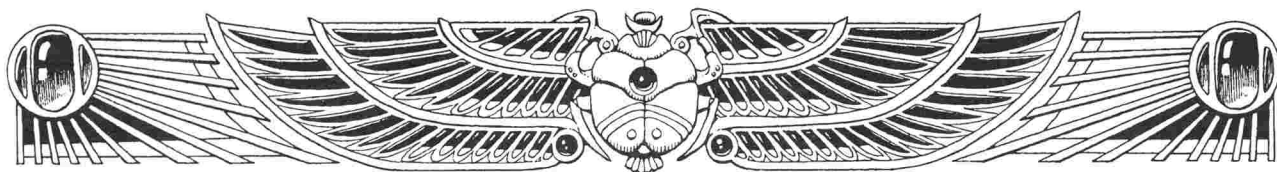


ALEJA KUPCÓW I TARGOWISKO

Sercem Dzielnicy Kupców jest Aleja Kupców, w centrum której znajduje się szalony bazar znany jako Targowisko. Wiele dziesięcioleci temu targ rozciągał się na otwartym terenie w postaci chybotliwych straganów otoczonych przez sklepy. Gdy teren się rozrastał, stargany zmieniły się stałe stoiska, a sklepy wkroczyły do bocznych uliczek. W wielu miejscach nad ulicami wybudowano dachy i Targowisko jest teraz labiryntem wąskich drózek i alejek wypełnionych stoiskami sprzedającymi prawie wszystko, co można sobie wyobrazić, jeśli tylko kupujący wie gdzie szukać. Poszukiwacze przygód z Barsawii powinni czuć się jak u siebie w domu wśród straganów i karczm przy Alei Kupców.

Większość z pięciuset sklepów i stoisk przy Alei Kupców sprzedaje towary codziennego użytku: jedzenie, ubrania, artykuły gospodarstwa domowego. Niektóre z nich oferują też nietypowe przedmioty. Choć najdroższe i najbardziej ekskluzywne towary można raczej znaleźć w sklepach Starego Miasta lub na ulicy Złotych Gwiazd, spostrzegawcza osoba znajdzie na Targowisku wiele zadziwiających rzeczy. Obok towarów z Barsawii i Throalu, sprzedawanych jest





raczej niewiele przedmiotów z innych stron, ponieważ kupcy podróżujący przed odległe ziemie wiedzą, iż w Dzielnicy Theran otrzymają lepsze ceny. Ceny przedmiotów codziennego użytku kształtują się od dziesięciu do piętnastu procent wyżej od standardowych, często zależne są od tego czy nabywca wygląda na bogatą osobę. Bardziej niezwykle czy ekskluzywne towary kosztują do czterokrotności normalnych cen lub więcej. Targowanie się jest mile widziane, a nawet wymagane.

Choć oficjalnie Aleja Kupców nie jest podzielona na obszary specjalizujące się w poszczególnych towarach, artykuły codziennego użytku, zwłaszcza żywność, można znaleźć bliżej ulicy Noży, a bardziej egzotyczne i drogie przedmioty sprzedawane są w okolicy ulicy Srebra. Targowisko zamykane jest wkrótce po zapadnięciu zmroku, a w niektórych miejscach brak oświetlenia powoduje, że sklepy zamykane są wcześniej; wiele karczm i jadalni otwartych jest przez cały dzień i noc. Pomimo, że znajduje się tam sieć labiryntów, Aleja Kupców nie jest szczególnie niebezpiecznym miejscem. Pędzej przybyszowi przydarzy się drobna kradzież niż napad. Kieszonkowcy i złodzieje działają wszędzie i są bardzo wytrwali, podobnie jak grupy małych dzieci i żebracy, którzy nagabują obcych o miedziaka. Lokalni mieszkańcy opiekują się sobą, a ponieważ wielu właścicieli sklepików mieszka w swoich warsztatach lub nad nimi, jeden alarmujący krzyk postawi na nogi cały tłum w ciągu minuty.

Straż Miejska nie patroluje targu. Teren ten ma ochronę wystarczającą, lecz Mistrz Gry powinien podwoić czas pomiędzy patrolami; poszukiwacze przygód spotkają jedynie raz na dwie godziny. Straż Miejska patroluje wyłącznie szerokie ulice i drogi. Strażnicy nie odważają się zagłębiać w boczne alejki, chyba że usłyszą wołanie o pomoc, a nawet wówczas opóźnienie jest tak znaczne, że przybywają zbyt późno by kogoś uratować.

Na północ od Alei Kupców znajduje się plac Mostu Elfów, z pięknymi rzeźbieniami i ozdobnymi malowidłami. To szerokie, zakurzone, starożytne skrzyżowanie dróg wciąż służy swemu pierwotnemu celowi. Na południowo-zachodnim rogu placu znajduje się szeroki basen z fontannami, za którym stoją dwa wielkie, prawie nie zniszczone pomniki znalezione trzydzieści lat temu wśród ruin wielkiego domu w Zniszczonej Dzielnicy. Niektórzy twierdzą, że przedstawiają one Pasje – Chorrolis i Astendar – lecz większość uczonych, którzy je studiowali, uznało, że są to po prostu duże statuy zwykłych ludzi, być może bogatego kupca i jego żony. Pomniki nie mają szczególnego znaczenia, aczkolwiek niektórzy wyznawcy wspomnianych wcześniej Pasji przychodzą czasami na plac, by wstawiać się przed nimi za innych lub oddać im hołd.

Na południe od Placu Mostu Elfów dzielnica przechodzi w teren, na którym znajdują się warsztaty rzemieślników.

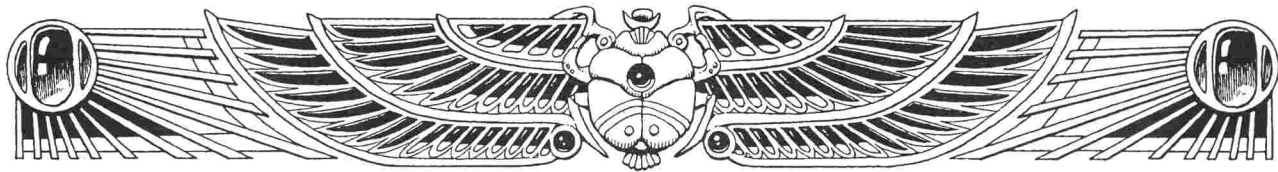
Można tu znaleźć stolarzy i kamieniarzy, a także lekarzy, skrybów i uczonych. Choć w Vivane nie ma uniwersytetu, Dzielnica Kupców może poszczycić się kilkoma małymi prywatnymi szkołami, gdzie odbywa naukę około dwunastu dzieci z rodzin, które nie mogą sobie pozwolić na opłacenie prywatnego nauczyciela. Teren na południe od placu jest cichy i powszechnie szanowany; ochrona jest dobra.

Na wschód od Targowiska, wzdłuż ulicy Srebra znajduje się dzielnica zwana Dzielnicą Srebra. Położona w cieniu nowych murów miasta, obecnie jest modernizowana. Dzielnica ta długo była sercem finansowym Dzielnicy Kupców. Pożyczkodawcy, bankierzy, właściciele lombardów, jubilerzy i antykwariusze – wszyscy prowadzili działalność w Dzielnicy Srebra. Ceny towarów wyższe są od standardowych o 20 do 80 procent; ochrona jest dobra. Zgromadzenie ustanowiło, że sklepy w Dzielnicy Srebra powinny promować sztukę i rzemiosło i w związku z tym rząd miasta oferuje niewielkie pożyczki na dogodnych warunkach dla tych, którzy chcieliby otworzyć placówkę taką jak galeria, warsztat, studio i tym podobne. Jak na razie wiele budynków przeznaczonych pod tą działalność pozostaje pustych, lecz program pożyczki dopiero niedawno wprowadzono w życie.

ZIMNA DOLINA

Północna część Dzielnicy Kupców pomiędzy ulicą Złotych Gwiazd a Zimną Rzeką długo była domem dla tych, którzy pracowali w pozostałych częściach dzielnicy. Czyste, brukowane ulice Zimnej Doliny zabudowane stojącymi w szeregu małymi jedno- lub dwuczęściowymi domkami są w większości ciche i bezpieczne – nawet te, na których rogu stoi karczma. Obszar ten ma ochronę wystarczającą. Większa część mieszkańców Doliny pracuje dla kupców z Alei Kupców. Pozostali znajdują zatrudnienie w sklepach i kantorach wymiany jako sprzedawcy i ochrona lub pomocnicy. Jeszcze inni są magazynierami lub robotnikami pracującymi przy załadunku i rozładunku barek. Niektórzy to utalentowani rzemieślnicy, którzy w swoich warsztatach usytuowanych po obu stronach ulicy Noży nadają kształty metalom i drewnu. Część mieszkańców pracuje jako poniżsi urzędnicy w budynkach Zgromadzenia lub w biurach wielkich rodzin kupieckich. Większość tych osób ma średnie zarobki. Niektóre rodziny żyją na skraju ubóstwa, lecz większość zarabia tyle, że pozwala im to wieść dostatnie życie. Ze wszystkich mieszkańców barsawiańskiego Vivane mieszkańców Zimnej Doliny najlepiej podsumowuje postawa „nie nam jest kwestionować kto stoi u władzy; my znamy nasze miejsce”.





DZIELNICA RZECZNA



a długo przed okupacją Thera całe północne wybrzeże Rzeki Żywego Ognia roilo się od wszelakiego rodzaju działalności związanych z rzeką; od budowy statków po silosy, w których bogaci kupcy składowali zboże. Wschodnia część nabrzeża, gdzie rzeka powoli zaczyna zataczać łuk, długo cierpiała od erozji. Przez ostatnich pięćdziesiąt lat, a także wiele lat wcześniej, Dzielnica Rzeczna powoli zalewana była błotem. Część jej terenów zsunęła się do rzeki, inne zatapiane są teraz. Starożytne doki zostały zastąpione tymczasowymi drewnianymi platformami, lecz nawet te podmywa woda. Tymczasem na wschód od Zimnej Dzielnicy złoża błota i gruzów przekształcają się w płytkie płyty, stanowiące otwartą przestrzeń w czasie lata, wiosną zaś stojące pod kilkoma stopami wody. Lokalni mieszkańcy są bardzo niezadowoleni, że thekańscy Mistrzowie Żywiołów nie zrobili dotychczas nic, by powstrzymać ten proces i w ich opinii potwierdza to fakt, że okupujący Vivane Thera nie dbają o to, co dzieje się z mieszkańcami Dzielnicy Rzecznej.

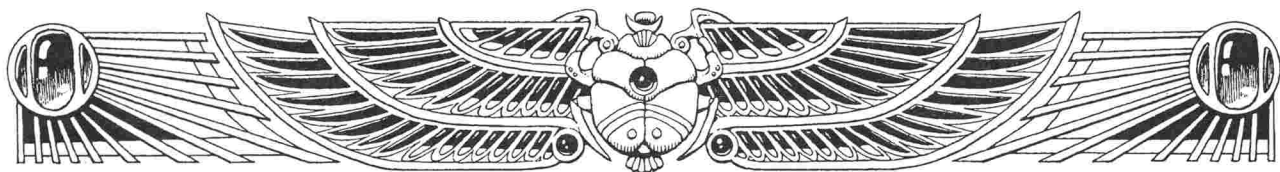
Na południe od ulicy Drewna, jedynej dobrze utrzymanej ulicy w dzielnicy, całe tereny zostały porzucone na łaskę natury. Trzciny i inne rośliny rozprzestrzeniają się w sposób niekontrolowany, zarastając ziemię i czyniąc z niej schronienie dla ptaków i małych zwierząt. Ślady zamieszkiwania niegdyś tych obszarów przez Dawców Imion wciąż jeszcze istnieją, a niektórzy nadal tam żyją, żywiąc się złapanymi ptakami, wybieranymi z gniazd jajami lub poławianymi z błota homarami. Inni używają opuszczonych i oddalonych miejsc jako idealne kryjówki do prowadzenia ciemnych interesów, a kilka podejrzanych placówek ukrytych jest wśród najdostępniejszych miejsc na mokradłach. W pobliżu mostu wiszącego nad Zimną Rzeką znajduje się niewielki posterunek Straży Miejskiej, a patrole obchodzą każdą część rejonu na południe od tego miejsca. Teren jest tam bardzo zdradziecki, chyba, że ktoś zna drogę do miejsca, gdzie chciałby się dostać. Strażnicy wychowali się w tych rejonach, znają więc ryzyko i nie podejmą go bez naprawdę ważnego powodu. Ochrona na obszarze położonym na południe od ulicy Drewna jest nieistniejąca.

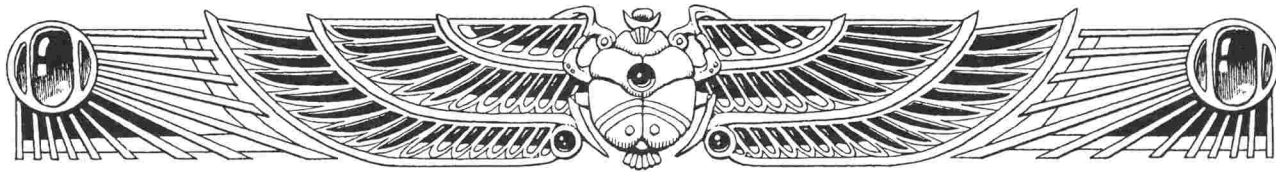
Dalej na północ, po obu stronach Zimnej Rzeki, gdzie grunt jest bardziej stabilny, znajduje się zniszczona osada zamieszkiwana przez biednych rzemieślników i robotników, z których wielu znalazło zatrudnienie na targach zwierząt i w garbarniach na północy. Lud tej dzielnicy jest biedny i niewykształcony, więc nawet nie dziwi ich to, że nowe mury miasta nie obejmą ich domostw. Mają darmowy wstęp przez nowe wrota do sklepów Targowiska w Dzielnicy Kupców, więc dla nich nic się właściwie nie zmieniło. Większość z nich nigdy nie widziała Thera, choć na pewno widzieli budzący respekt statek Kyprosa, unoszący się nad miastem. Dla nich życie płynie powoli, obfituje w trudności i nic się w nim nie zmienia. Ochrona w tej dzielnicy jest wystarczająca, lecz czas między poszczególnymi patrolami jest dwukrotnie dłuższy. Z dala od głównych dróg ochrona jest niewystarczająca.

MIĘSCIE

Na południe od ulicy Drewna pojedyncza droga wiedzie w głąb przybrzeżnej płaskiej przestrzeni. Na końcu droga rozdziela się na sześć wąskich ścieżek biegnących w różnych kierunkach i znikających w bujnej roślinności. Osoba, która wybierze drugą







ścieżkę od lewej i podaży nią bezbłędnie (tak, by nie znaleźć się nagle po szyję w ruchomych piaskach czy cuchnącym błocie) ostatecznie znajdzie Miejsce. Jest to długi, wąski budynek – karczma połączona z domem publicznym. Miejsce, gdzie zdesperowani mężczyźni i kobiety w nieprzerwanym ciągu kilku dni i wieczorów tracą na hazard całe fortuny, opuszczając stół tylko po to, by sobie ulżyć. Właścicielem Miejsca jest wiekowa krasnoludzica, Duradis Ostrokrzew, którą łatwo można rozpoznać po farbowanych na niebiesko włosach i dużym ziołowym cygarze, wyglądającym na przyklejone do kącika jej ust. Klientela Miejsca zawsze znajduje dość drogę i wraca tam raz za razem w poszukiwaniu oferowanych rozrywek szczególnego rodzaju. Z Miejscem współpracują średnio atrakcyjni i o różnym stopniu utrzymania higieny mężczyźni i kobiety (większość z nich to niewolnicy sprowadzeni tu przez Duradis), zajmujący małe pokoiki, do których wchodzi się z korytarza biegnącego równoległe do głównego pokoju. O każdej porze w Miejscu można zobaczyć około sześciu osób – zdecydowanie podejrzane typy, rozpoczynające grę o zmroku i kończące ją nad ranem. Bójki wybuchają tu dość często, lecz Duradis wie jak utrzymać spokój (ona i jej krzepcy orkowi barmani: Parik Wyjący do Księżyca oraz Iorn Varg). Zgłaszający pretensje przegrani oraz ci, którzy próbują oszukiwać są po prostu odprowadzani na bok i „ eskortowani ” do bagiennej części dzielnicy (skąd wróciło niewielu).

DRYFUJĄCA ŁÓDŹ

Miejsce jest dla tych, którzy szukają zabawy i rozrywki – klienci Dryfującej Łodzi oczekują czegoś poważniejszego. Przy końcu chybotałowej drewnianej platformy służącej za nabrzeże, luźno przycumowana jest Dryfująca Łódź, na przemian bujająca się delikatnie na wodzie lub opierająca się na wolno płynących płatach błota. Dryfująca Łódź wygląda jak wrak porzuconej barki. Zdruzgotana kabina znajdująca się nad pokładem tylko pogłębia takie wrażenie. Pod pokładem jednak sprawy mają się zupełnie inaczej. Dryfująca Łódź to melina, pełna upajających narkotyków, które można kupić, zażyć i odejść od zmysłów na kilka godzin, dni czy miesięcy, będąc przy tym względnie bezpiecznym.

Właścicielem łodzi jest wychudzony, wyglądający na starca t'skrang zwany Cerask'allisha. W rzeczywistości ma ledwie trzydzieści lat. Cerask'allisha posiada kilka prywatnych na pół zatopionych kajut na dnie łodzi, gdzie odpoczywa i zażywa ulubioną truciznę z dala od swych „klientów”. Dwaj jego ludzcy asystenci – Obran i Worlias – także są uzależnieni od narkotyków. Narkotyki pochodzą z góry rzeki lub od osobników z miasta, którzy dostarczają je drogą lądową. Opara, narkotyk z Indrissy, jest ulubioną zakazaną substancją stosowaną w tym miejscu; bardziej dostępna, lecz nie

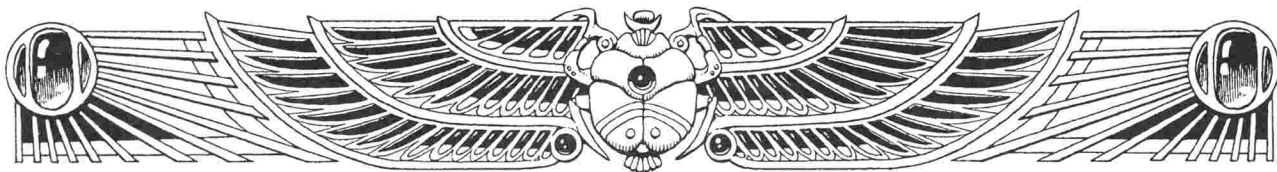
tak mocne środki pobudzające, choćby *kokaila* z Araukanii, nie przypadły do gustu żalosnym biedakom, którzy tutaj kończą. Położenie Dryfującej Łodzi jest tajemnicą znaną jedynie tym, którzy potrzebują tego typu usług. Straż Miejska ani wielu mieszkańców nie zdają sobie sprawy z jej istnienia. W niektórych dzielnicach chodzą słuchy, że therańscy wyznawcy Raggoka – ci, którzy oddają się rozpuszcieniu, kiedy odczuwają potrzebę – przemykają cichcem do Dryfującej Łodzi z odpowiednią świtą ochroniarzy i lokajów. Oglądanie wychudzonych wraków bywalców Dryfującej Łodzi dostarcza im poczucia prawdziwego zdeprawowania, w którym się lubują. Paraliżujący jad węża i tym podobnie egzotyczne substancje również znajdują się w ofercie i niektórzy rozpustni Theraanie przychodzą, by tylko popatrzeć, jak inni wypróbowują niektóre z nich – istnieje duże prawdopodobieństwo, że ktoś umrze spektakularną podłą śmiercią, w sposób bezustannie radujący znudzonych Theraan.

Dryfująca Łódź jest znakomitym miejscem na umieszczenie wypalonego, zrujnowanego byłego poszukiwacza przygód, którego bohaterowie muszą odnaleźć, by otrzymać wskazówki odnośnie skarbu, miejsca, powodu wrogości jaką żywią do siebie mieszkańcy czy czegokolwiek. Mistrz Gry może napuścić na postaci graczy żebraków, narkomanów o martwych oczach, bandytów, handlarzy narkotyków, szalonych nieszczęśników czołgających się w błocie, zdegenerowanych Theraan i ich świtę oraz wszelkiego rodzaju fascynujące szumowiny z marginesu społecznego.

WIEŻA PIÓR

Na najbardziej wysuniętym na południowy wschód krańcu murów Starego Miasta znajdują się rozpadające fortyfikacje wielkiej wieży. Choć nie zostały mocno zniszczone podczas ataków Theraan, toną w płatach błota nad Krawędzią Rzeki. Dookoła nich woda wygląda jak ucięta nożem przy lądzie i z czasem fortyfikacje mogą zatonać w Rzece Żywego Ognia. Kilku lokalnych mieszkańców, którzy zbliżyli się do wieży, wspominają ją jako Wieżę Piór, nazwaną tak od osoby, która ją zamieszkuje – ekscentrycznego uczonego i jego olbrzymiej kolekcji ptaków. Uczony, Garawas Abarna, jest kościstym posiwiatym człowiekiem, lat około osiemdziesięciu, który oszalał wiele lat temu na widok statków Theraan, spuszczających deszcz ognia na jego ukochane miasto. Od tego czasu poszukuje on sposobu na to, by wszystkie rasy Dawców Imion mogły latać przy użyciu nauki. Abarna pogardza lataniem za pomocą magicznych środków i uważa to za prowadzenie gry według therańskich reguł. Marzy o przyszłych czasach, w których oddział barsawiańskich maszyn latających zmiecie z nieba statki imperium i odda Vivane w ręce wszystkich dobrych Dawców Imion.





Aby przyspieszyć nadejście tego momentu, spędził wiele lat studiując sposób latania swoich ptaków, a każdego z nich złapał lub kupił osobiście. Abarna jest w posiadaczem wielu rzadkich okazów, włącznie z parą nieopisanie rzadkich indryskich orłów, za które właściciele zwierzyńca (patrz strona 31 w książce **Therańskie Vivane**) gotowi byliby zabić, byle je tylko dostać, oczywiście gdyby tylko wiedzieli, że Abarna jest w ich posiadaniu (kwota podatku od ptaka, jaką musiałby zapłacić, na pewno byłaby ogromna, gdyby Straż Miejska przebyła długą drogę do jego wieży zażądając jej). Abarna wierzy, że w ciągu kilku ostatnich lat uchwycił sedno koncepcji wznoszenia się, stosunek długości skrzydeł do wagi ciała, i wybudował szereg uskrzydłonych maszyn: poczynawszy od opierzonych skrzydeł, przez które podczas próby spadł prosto do wody Rzeki Żywego Ognia, do ostatnio wykonanej dziwacznej maszyny ze skrzydłami napędzanej parą wodną. Dopiero musi ją wypróbować, lecz wszystko wskazuje na to, że tym razem również czeka go kąpiel w Rzece Żywego Ognia. W temacie ptaków i latania Garawas porusza się przytomnie, w każdym innym kompletnie się gubi, nie potrafi nawet odpowiedzieć na pytanie skąd bierze pieniądze na zakup nowych ptaków.

Zawsze chętny, by powiększyć swoją kolekcję, Garawas dobrze płaci poszukiwaczom przygód, którzy gotowi są znaleźć dla niego nowe okazy. Aby je znaleźć będą musieli odbyć dalekie podróże, gdyż Garawas ma już wszystkie miejscowe gatunki (zachęcamy tu Mistrza Gry do wysłania graczy w podróż do odległych i niebezpiecznych – oczywiście – rejonów).

SIEROĆCINIEC GINGARACHA

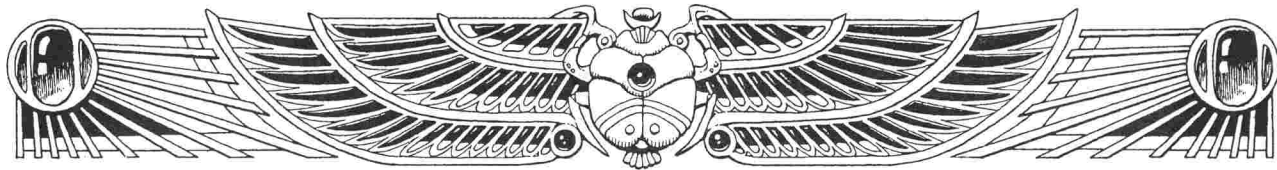
W pobliżu ulicy Rzeki znajduje się zrujnowany, choć utrzymany lepiej niż wiele innych, trzypiętrowy budynek wyposażony w obszerne piwnice i sutereny. Jest to sierociniec Gingaracha, prowadzony przez Drewutta (wymawia się „Druta”) Gingaracha, grubego krasnoluda z bielmem na oku, którego złowieszczy wygląd ukrywa jednego z niewielu filantropów w Vivane. Kiedyś pragnął zostać głosicielem Garlen, a obecnie uważa za swój obowiązek roztoczenie

opieki nad ulicznikami bez grosza przy duszy i sierotami z barsawiańskiego Vivane. Pod jego opieką przebywa cały czas od sześćdziesięciu do stu brudnych dzieci w wieku od czterech, pięciu lat do około szesnastu. Jako wsparcie Gingarach otrzymuje regularne wypłaty z biura Niezłomnego, lecz grosze te nie są kwotą, która mogłaby wystarczyć na nakarmienie, ubranie i edukację dzieci oraz niezbędne naprawy domu. Gingarach często ucieka się więc do podejrzanych działań, by pokryć niedobory. Często fałszuje rejestry, które wskazują, że ma u siebie

o około dwadzieścia procent więcej dzieci niż w rzeczywistości. Wykorzystuje też starsze dzieci (te powyżej dziesięciu lat), wysyłając je na ulice, gdzie zajmują się żebractwem, stosując dobrze sprawdzone, rozdzierające serce litanie o niesprawiedliwości życia („Ten biedny, mały Kwaail, proszę pana, jak był niemowlakiem, zachorował na gorączkę mózgu i od tego czasu w jego głowie jest zupełnie pusto. Proszę pana, on jest zupełnie nieporadny, w ogóle nie umie o sobie zatroszczyć, a jego matka zmarła na zatrucie od ciągłego picia, proszę pana, w jego rodzinie naprawdę źle się dzieje. Proszę, niech pan pomoże uratować tego malca od śmierci głodowej i krzywicy. Niech pan da miedziaka albo dwa, bo inaczej będzie pan się źle czuł do końca tygodnia!”). Starsze dzieci potrafią doskonale udawać okropne choroby przy użyciu kawałka surowego mięsa, mogą nawet udawać epilepsję z odrobiną mydła w ustach, by mieć pianę na ustach. Gingarach często przygarnia też dzieci, których dotknięci będą rodzice chętnie pozbywają się nadliczbowych dwunastych czy piętnastych z kolei dzieciaków. Fałszywe plotki, powszechne zwłaszcza w bogatszych częściach

miasta, głoszą, że Gingarach kupuje te dzieci, ponieważ ich obecność gwarantuje sympatię i pieniądze. Gdy zachodzi taka konieczność, Gingarach i kilkoro będących pod jego opieką dzieci obdarzonych najbardziej zręcznymi palcami, okradają przechodniów, by móc położyć chleb na stole. Krasnolud stara się nie kraść zbyt często, gdyż wiele tego typu incydentów mogłoby skłonić Niezłomnego lub Therań do zamknięcia sierocińca.





DZIELNICA WSCHODNIA



Na początku Dzielnica Wschodnia była dobrze prosperującym centrum handlowym z rozległymi bazarami na otwartym powietrzu i targowiskach po obu stronach ogromnych Wrót Wschodzącego Słońca oraz, obecnie zburzonych, murów miejskich. Teren ten jest domem dla dużo bardziej niespokojnego rodzaju kupców i podróżników, a towary, które przywożą, nie zawsze są przyjemne. Przewożone ładunki z Barsawii i innych miejsc dostarczane są dnem i nocą przez Dzielnicę Wschodnią, a miejscowi przedsiębiorcy przystosowali wszelkiego rodzaju prowizoryczne budynki na przyjęcie. Na zachodzie znajdują się dzielnice pełne domów i małych sklepików, włącznie z niewielkim terenem zwanym Półksiężcem, będącym domem dla populacji prawie wyłącznie złożonej z elfów. Na południu, w pobliżu Zimnej Rzeki, znajdują się śmierdzące zakłady wyprawy skór znane jako Garbarnie. Od doliny Zimnej Rzeki teren wznosi się delikatnie aż do szczytu niewielkiego wzgórza, na którym stoją Wrota Wschodzącego Słońca, widoczne w odległych częściach Vivane.

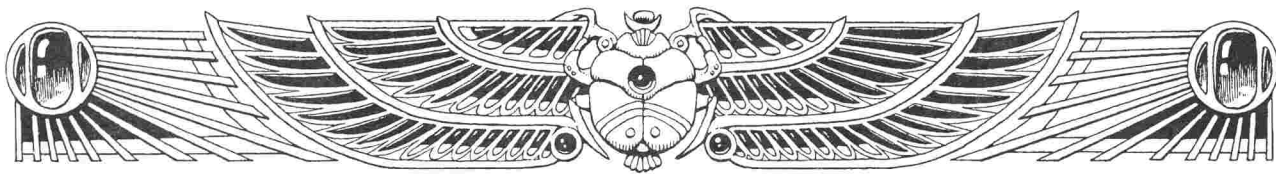
OKOLICE WRÓT

Okolice Wrót Wschodzącego Słońca zostały zniszczone podczas najazdu Theran, wiele pobliskich budynków zrównano z ziemią w ataku przeprowadzonym na mury miasta i zewnętrzne koszary, które niegdyś stały w pobliżu bramy. Od czasu zdobycia miasta, Theranie oczyścili większą część terenu i obecnie wokół wrot rozciąga się rozległa otwarta przestrzeń. Wiele nowoprzybyłych do miasta osób spędza swe pierwsze noce obozując w cieniu wrot, a w nocy obozowe ogniska wyglądają jak tysiące świetlnych punkcików. Otwarty teren pozwala Straży Miejskiej na sprawną obsługę tych, którzy chcą dostać się do miasta, czasem z pomocą Ósmego Legionu, jeśli tylko ci drudzy mają powód, by zatrzymać jakąś określoną osobę. Zamieszanie stwarza oczywiście okazje do łatwego przekradnięcia się i nieoficjalnego pobytu w mieście (choć jeśli ktoś naprawdę chce dostać się niepostrzeżenie do miasta, próbowałby na północ od Zniszczonej Dzielnicy). W pobliżu Wrót Wschodzącego Słońca ochrona jest dobra, lecz patrole występują o połowę rzadziej niż zazwyczaj.

Na krańcach terenu dookoła wrot znajdują się stragany i prowizoryczne chaty oferujące szeroki wachlarz usług, włącznie z posiłkami i piwem, wymianą pieniędzy i pomocą medyczną. Za straganami wybudowano karczmy i gospody, sale hazardu, sklepy i kantory wymiany. Na pobliskiej ulicy Noży znajdują się podobne placówki. Hulanki nowoprzybyłych, którzy świętują przyjazd do dużego miasta, całonocne imprezy pożegnalne tych, którzy o bladym świcie gromadzą się przed wrotami, by po przejściu przez nie podążyć do odległych miejsc – stwarzają atmosferę granicznego miasteczka opanowanego gorączką złota. W tej części dzielnicy mieszka niewielu miejscowych, którzy żyją z wyzyskiwania obcych. Teren na północ od ulicy Noży jest zamieszkiwany przez wiele stosunkowo dobrze prosperujących osób, odczuwających niechęć wobec Theran oraz dużą społeczność byłych żołnierzy i kupców, którzy również mieszkają w Dzielnicy Wschodniej.

Na południu, za targowiskami i karczmami, znajdują się zagrody dla niewolników, gdzie przetrzymywani nieszczęśnicy czekają aż ci, którzy ich pojmali, otrzymają swoje pieniądze. Około połowa z trzymanyh tu niewolników trafia na odbywające się





dwa razy w tygodniu aukcje. Pozostali przenoszeni są na Plac Niewolników w Dzielnicy Theran. Wielu na myśl o zagrodach niewolników odczuwa fascynację zmieszaną ze strachem, na aukcje zaś ściągają tłumy zaciekawionych lub przerażonych zwiedzających. Zagrody niewolników niejednokrotnie były celem ataków ruchu oporu i teraz Straż Miejska wraz z Ósmym Legionem strzegą wysokiego muru otaczającego zagrodę i jedyną solidną drewnianą bramę.

Na północ od ulicy Noży znajdują się tzw. targi zwierząt – duży otwarty teren pełen domów aukcyjnych, gdzie prowadzi się handel wymienny i sprzedaje konie. Zwierzęta wysyłane są na targi zwierząt i wystawiane na sprzedaż lub zabijane, stąd okolice te śmierdzą okropnie. Wielu z tych, którzy pracują na targach z żywym czy martwym inwentarzem, zamieszkuje wąskie uliczki na zachód od targowiska. Wiele rodzin związanych jest także z rolnikami mieszkającymi poza miastem.

W północno-zachodniej części dzielnicy znajduje się stadion miejski, wznoszący się ponad otaczające go budynki. Ten duży obiekt, wyglądający jakby się chwiały w posadach, został zbudowany całkowicie z drewna. Stoi tam od wielu lat i przynajmniej raz w tygodniu odbywają się na nim najbardziej popularne wyścigi: konne – zwykle lub na torze z przeszkodami, z jeźdźcami lub rydwanów, choć czasami właściciele bardziej egzotycznych zwierząt także wystawiają je do wyścigów. Wyścigi owiec na koniec lata to dwa dni beztrudnych zabaw i różnego rodzaju atrakcji przyciągających wiele rodzin, zwłaszcza tych z małymi dziećmi lub zdziennymi dziadkami. Bogatsze rodziny rzadko zaszczycają stadion swoją obecnością, nawet jeśli ich prywatne posiadłości graniczą z zachodnią stroną toru. Wyjątkiem jest kilka prestiżowych wyścigów konnych, które rodziny te mogą sponzorować. Godnym uwagi wyjątkiem jest Tydzień Złota, siedem dni energicznych zabaw turniejowych i wyścigów zakończonych *ghamalk*, legendarną bitwą, w której uczestniczą dwie drużyny złożone z odważnej młodzieży dwóch rodzin, które odniosły największe sukcesy w grach w ciągu całego tygodnia. Celem *ghamalk* jest przeniesienie koźlecej tuszy przez terytorium przeciwników. W tym konkursie można wygrać lub stracić fortunę, a jego wynik może wpłynąć na rynek cen, a nawet na status bogatych mieszkańców.

WROTA WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA

Wrota Wschodzącego Słońca zostały wybudowane w celu ukazania wielkości starego Vivane, a także jako znak lądowy

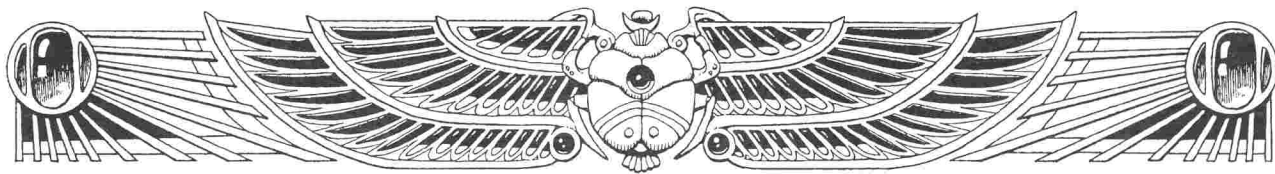
dla podróżnych, wskazujący wędrowcom z dalekich stron Barsawii, że zbliżają się do celu. Wrota, widoczne już z odległości wielu kilometrów na wschód, złożone są z szeregu łuków: najwyższego i najszerzego pośrodku oraz czterech coraz mniejszych odchodzących w dół po obu stronach. Na szczycie najwyższego łuku stała kiedyś statua Chorrolisa, symbolu handlu – ponoć tak dobrze wyrzeźbiona, że Pasja ta wyglądała na przystoją i serdeczną. Z posągu pozostała jedynie para kikutów wystających z dwóch wyrzeźbionych sandałów, choć zainteresowane strony gruntownie przeszukały gruzy leżące dookoła wrót i prawdopodobnie znalazły fragmenty, które złożone razem odtworzyły pół postaci.

Niespodziewanie największym nieszczęściem jakie spotkało Wrota Wschodzącego Słońca, było zniszczenie koronującej je statuy podczas ataku Theran. Większość kamieni nosi ślady ognia, lecz nie odniosły żadnych większych uszkodzeń, z drugiej jednak strony mury Starego Miasta zostały strzaskane w wielu miejscach pozostawiając wrota żałośnie samotne. Aby kontrolować osoby przyjeżdżające i opuszczające miasto, Theranianie wybudowali szerokie rowy chronione ostrymi włóczniami, by zablokować dziury w murach. Obecnie wszyscy zdeterminowani uniknięcia kontaktu z urzędnikami therańskimi próbują wejść lub wyjść z miasta wspinając się po łukach – opuszczający na północ, wchodzący na południe – gdzie mogą jednak zostać zauważeni przez oddział Straży Miejskiej, który pełni służbę przez całą dobę. Placówki strażnicze i małe sale jadalne zostały wbudowane w łuki. Niewielka jednostka żołnierzy Ósmego Legionu będąc na służbie wykorzystuje obwarowany budynek na południowej stronie otwartego terenu wewnętrznych wrót.

KARCZMA „WROTA WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA”

Dokładnie naprzeciwko imponujących Wrót Wschodzącego Słońca stoi karczma o tej samej nawie, często pierwszy przyzwyczajony wyglądający budynek, który ogląda gość przybyły do Vivane. Wysoka i w pewien sposób imponująca frontowa część karczmy udekorowana jest olbrzymimi literami witającymi nowoprzybyłych: „Witamy w Vivane! Wejść do środka i zabaw się!”. Napis ten umieszczony jest tam w tak wielu różnych językach, jakie tylko właścicielom gospody wpadły do głowy (nie wszystkie wyrazy napisane są poprawnie). Dla tych, którzy nie umieją czytać, wymalowano duży rysunek dorodnej tańczącej dziewczyny i beczki, z której piwo leje się do dzbana trzymanego przez bezcielesną rękę. Przez całą noc ściana





zalana jest światłem ze świecących kwarcowych kryształów strategicznie umieszczonych w zawijasach liter i obfitym biuście dziewczyny. Efekt ten jest wystarczającym sygnałem dla podróżnika z umysłem estety, by zaczął rozglądać się za innym miejscem, mniej ohydny dla oczu.

Wewnątrz budynku znajduje się duża, pełna zapachów sala ze stołami i ławami zwykle wypełnionymi łatowiernymi żółtodziobami szukającymi uciech dużego miasta, o których tak dużo słyszeli. Na lekko podwyższonej scenie na końcu sali para zmęczonych tańczących dziewcząt przestępuje z nogi na nogę daremnie próbując rozgrzać je na tyle, by pozbyć się gęsiej skórki. Prawdę mówiąc, nie mają one nic wspólnego z olśniewającym rysunkiem wymalowanym na zewnątrz. W drugim końcu sali znajduje się długi kontuar, za którym stoi mistrz serwujący wszelkiego rodzaju rozwodnione piwo i inne trunki za dwukrotnie wyższą od standardowej cenę. Opryskliwe barmanki, kobieta i orczyca, oferują również usługi wymiany drobnych pieniędzy, za co pobierają opłatę w wysokości stu procent zwykłej prowizji. Tym, którzy protestują oburzeni wysokością opłaty, delikatnie przypomina się, że jeszcze nie zapłacili za wypite napoje i jeszcze nie mogą wyjść, by poszukać rozsądniejszego kantoru wymiany, i że owszem, karczma „Wrota wschodzącego słońca” wymaga minimalnej kwoty do wymiany w wysokości dwudziestu srebrnych monet (lub innej kwoty, którą barmanka wyciągnie od biedniejszego frajera), a wszelkie wątpliwości dżentelmen może wyjaśnić z jeszcze uprzejmym silnym ochroniarzem (jednym z trzech braci, trolli o imionach Tog, Rog i Kog). Ku niejakiemu zdziwieniu, karczma należy do powszechnie szanowanej rodziny Bilya, która prowadzi ją na prostej zasadzie – dzieląc zyski po połowie z pracownikami. Placówka ta przynosi zdumiewające profity, choć musi płacić procent od zysku Straży Miejskiej jako rekompensatę za ciągle zgłaszane skargi.

SALA KOŚCI MASANTA

Prawie wszystkie z licznych miejsc hazardu zgrupowanych wokół Wrót Wschodzącego Słońca zaprojektowano po to, by oskubać przybyszów z tych niewielkich pieniędzy, które ze sobą przywieźli. Jednakże umieszczono wśród nich także kilka poważanych sal, gdzie profesjonalni hazardziści grają i oczekują, że zarobią w ten sposób na życie. Najlepszym takim miejscem jest Sala Kości Masanta, wybudowana na północ od ulicy Noży, na tyle blisko, by przyciągnąć kilku przechodniów, i na tyle daleko, by ominęła ją wizyta każdego pijanego Vasgothianina szukającego zaczepki. Sala Masanta jest niewielkim i skromnym miejscem z ciemnymi oknami i wyglądającym na znudzonego odźwiernym elfem. Niewiele przez przypadek odnajduje drogę do Masanta, lecz każdy, kto zapuka do drzwi wpuszczany jest do środka – w końcu

ci, którzy nie wiedzą jak grać przyczyniają się do uzyskiwanych przez Masanta zysków.

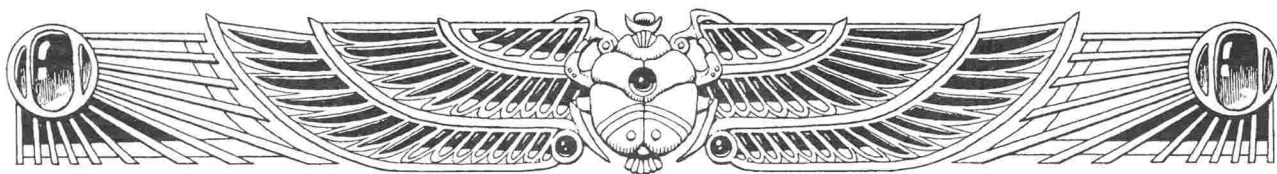
Ulubioną grą u Masanta są „Pazury Smoka”, do której używa się dwóch ośmiościennych kostek z polami oznaczonymi numerami od jeden do siedem; w miejscu ósemki znajdują się wizerunki smoka. Celem gry jest wyrzucenie kombinacji liczb dodawanych do czwórki lub ósemki, bez wyrzucenia smoka. Gracze mogą wykonywać rzuty tak długo, jak zdobywają punkty, lub zaprzestać gry w dowolnym jej momencie. Wyrzucenie smoka kończy kolejkę gracza, wyrzucenie dwóch smoków powoduje zakończenie przez gracza rundy. Wygrywa ten, kto pierwszy osiągnie sumę punktów równą lub wyższą niż osiemdziesiąt osiem. Każdą rundę gry rozpoczyna wystawienie przez graczy srebrnych monet w ilości równej liczbie oczek wyrzuconych przez zwycięzcę poprzedniej rundy w jego ostatnim rzucie, przy czym jeśli zwycięzca wyrzucił smoka, liczba monet jest podwójna lub nawet poczwórna.

Mistrzem w „Pazurach Smoka” i prawdopodobnie najlepszym graczem w mieście, jest „Szczęściarz” J’roam, krasnolud pod czterdziestkę, który codziennie gra u Masanta. Masant, nieco wymizerowany i bladej orki w średnim wieku, zwykle przycupnięty na tyłach swego biura, gdzie stale liczy swoje pieniądze, wyrzucił kiedyś J’roama z sali, ponieważ ten zawsze rozbijał bank. J’roam odzyskał przywilej grania poprzez zawarcie z Masantem układu: krasnolud posiada niezawodny zmysł – magiczny lub naturalny – do wykłapywania oszustów i zgodził się używać go dla Masanta. Teraz grywa w większość gier, a w przerwach przechadza się po sali wśród innych stołów, wywachuując oszustów. Nawet ta nowa umowa nie powstrzymała jednak Masanta od oskarżania krasnoluda o ogrywanie właściciela sali aż do ostatniego grosza. Większość napojów serwowanych graczom jest o połowę droższa niż zwykle, a pieniądze można wymieniać za dodatkową dziesięcioprocentową opłatą.

KARCZMA TARRALANA

Na cichej bocznej uliczce, położonej nad piwnicami należącymi do nieoznaczonych prywatnych posesji, znajduje się źródółko będące własnością Tarralana, rugariańskiego Lucznika czwartego kregu, który cierpi na wyniszczający jego organizm artretyzm. Artretyzm zmienił jego dłonie w sękaty szpony i uniemożliwił kontynuację rozwoju w wybranej dyscyplinie. Bardzo niewielu przybyszów przechodzących przez Wrota Wschodzącego Słońca słyszało o Tarralanie, lecz jest to po jego myśli. Wiedza o jego placówce rozprzestrzenia się w bardzo dyskretny sposób, pomiędzy garstką barsawiańskich poszukiwaczy przygód, którzy nie mówią o niej pierwszym lepszym osobom. Aby zostać wpuszczonym, gość musi głośno zapukać trzy razy do frontowych drzwi i zaoferować dwie srebrne monety, gdy krasnoludzki





służący Tarralana uchylił małe drzwiczki na wysokości oczu, by przyjrzeć się intruzowi (aby to zrobić musi stanąć na stołku). Oczywiście gość zobowiązany jest też podać imię osoby, która go (lub ją) skierowała do tego miejsca.

Karczma Tarralana jest ulubionym miejscem spotkań nowoprzybyłych do Vivane barsawiańskich bohaterów i poszukiwaczy przygód. Ceny jedzenia, napitków i noclegu są o połowę wyższe od standardowych, a Tarralan nigdy nie pozwala zostać nikomu dłużej niż dwie noce. Wyrzuca wszystkie osoby, które mówiąc podnoszą głos, co mogłoby spowodować zamieszanie lub nawet bójkę; a także tych, którzy wyrażają się zbyt ordynarnie lub wywrotowo (Tarralan obawia się, że wśród nich może znajdować się szpieg Therań). Tarralan oferuje idealne miejsce dla nowoprzybyłych poszukiwaczy przygód, którzy mogą się wiele nauczyć od niego czy innych sezonowych poszukiwaczy przygód o podstawach życia w Vivane – dokąd się udać, gdzie lepiej nie chodzić i jak unikać złupienia skóry, wdępięcia w kłopoty i pobicia na kwaśne jabłko.

Goście powinni uważać na ulubieńca Tarralana, obdarzonego ogromną paszczą fitzroyala, arkhazida mięsożernego parakeeta rzekomo mającego szczególne upodobanie do surowych i świeżych elfickich uszu. Przebiegły i sprytny ptak celuje w chowaniu się za meblami, zza których niespodziewanie wyskakuje, aby wydrzeć swój przysmak i umknąć do piwnic, by się z nim rozprawić. Fitzroyal znany jest też z oszczerczych komentarzy zaskakującej długości dotyczących pochodzenia, zasadności istnienia mężczyzn i kobiet wyrażanych w wielu językach, dialektach i akcentach („Spójrz tylko na tą twarz! Paskudna czy co? Po co w niej tyle zębów, skoro lepszy byłby ogon do odganiania z niej much?”). Tarralan zna Rachesteera (patrz **Sklep Rachesteera**) i zapewnia doń dostęp gościom, którzy mają dużo taktu i są dyskretni.

TARGI ZWIERZĄT I BRACIA COLLAT

Większość osób, które pracują na targach zwierząt, handluje zwykłym inwentarzem: bydłem, kozami, owcami i świniami. Kupują i sprzedają zwierzęta hurtowo, by następnie odsprzedać je do rzeźni, garbarni lub najczęściej pośrednikom jednej z wybitnych rodzin z Dzielnicy Kupców. Bracia Collat, ludzcy bliźniacy pod trzydziestkę, przekształcili stary interes rodzinny – sprzedaż świń – w przynoszący zyski handel zwierzętami egzotycznymi. Należący do nich niewielki wybieg położony kawałek za obszernymi targami żywym inwentarzem wypełniony jest klatkami i zagrodami, w których trzymane są zwierzęta i ptaki z całego świata. Bracia Collat mają kontakty z wieloma kupcami, a ich barsawiańskie pochodzenie zachęca wielu barsawiańskich mieszkańców miasta i poszukiwaczy przygód, którzy nie marzą nawet o handlu z therańskim właścicielem zwierzyńca (pomimo że Finallagreek i Rudy płacą

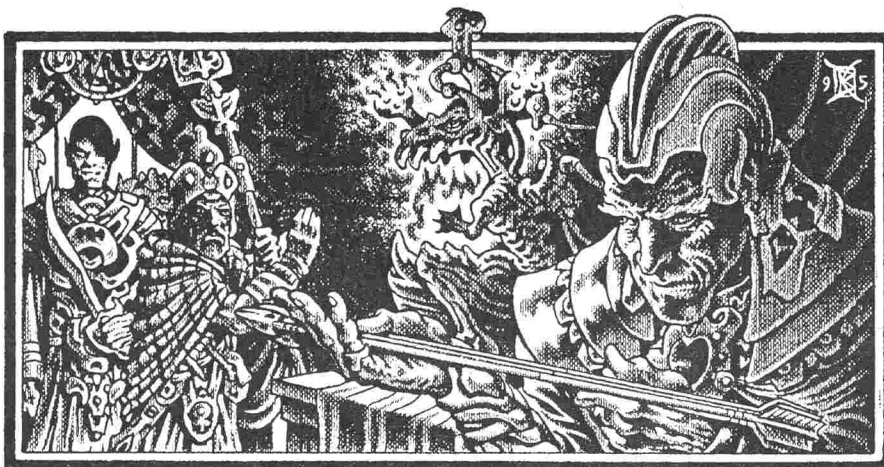
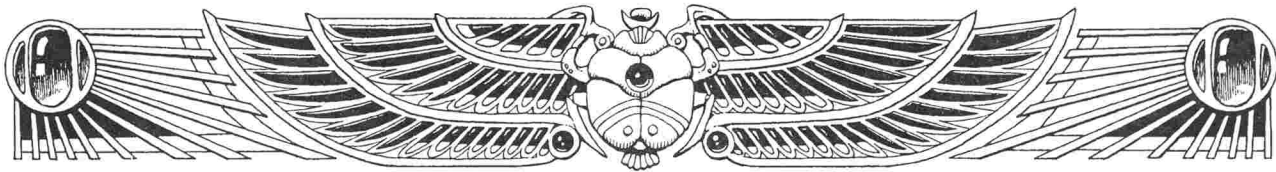
lepiej), do ubijania z nimi interesów. Finallagreek jest powodem wielu sprzeczek pomiędzy braćmi. Arrald Collat, straszny od brata o dziewięć minut, dumny jest ze swego barsawiańskiego pochodzenia i nie podoba mu się, że nadzorująca zoo therańska orczyca może na skinienie ręki kupić takie zwierzęta, jakie się jej podobają. Jego brat, Dackus, jest bardziej niż szczęśliwy, mogąc sprzedać cokolwiek Finallagreek. Choć Dackus usprawiedliwia się mówiąc „pieniądze to pieniądze, nikt nie wyżyje jedząc powietrza”, Arrald sądzi, że jego brat zadłużył się Finallagreek. W rezultacie za każdym razem po co dwutygodniowej wizycie therańskiej orczycy na targach zwierząt (w trakcie wizyty jeden z braci wylewnie obsługuje klientkę, drugi zaś zachowuje kamienne milczenie) pomiędzy braćmi wybuchają straszne kłótnie. Podczas tego przedstawienia każdy podjudza przeciwko drugiemu mniejsze zwierzątka, które niejednokrotnie dotkliwie kaleczą braci. Na swój trywialny sposób bracia Collat symbolizują konflikty występujące w barsawiańskim Vivane okupowanym przez Therań.

SKLEP RACHESTEERA

Na pierwszy rzut oka ten krzykliwy sklep wygląda jak jeszcze jedna z pułapek zastawionych na turystów, choć jego lokalizacja – w pobliżu targów zwierząt, tuż obok Zimnego Cięcia i kawałek drogi od Wrót Wschodzącego Słońca – sugeruje coś zupełnie odmiennego. Właścicielem sklepu jest wysoki, gruby, rudowłosy człowiek w średnim wieku o imieniu Rachasteer, wielki znawca ulicznych żartów i obelg. Dla tych, którzy nie znają go zbyt dobrze, wygląda na niechlujnego prostaka, zarabiającego pieniądze na mało bystrych podróżnikach pożerających wzrokiem ohydne szkaradzieństwa – upominki sprzedawane w sklepie. Przykładem bezguścia, jakie można zakupić u Rachasteera jako pamiątkę z prawdziwego Vivane, by pokazywać ją rodzinie i przyjaciółom, są brzydko rzeźbione w drewnie „duchy Rzeki Żywego Ognia” (właściwie nagie panny rzeczne) i okropne portrety, takie jak ogromnie sentymentalny „Sierotka” (rzekomo obraz ten został namalowany przez młodą kobietę, która, jak mówią, zaprowadziła żyjące w ubóstwie sieroty z Vivane do dalekiego, pełnego drzew raju, gdzie przebywają do tej pory).

Pod maską chciwego głupca Rachasteer skrywa pomysłowego i przebiegłego człowieka, który dostarcza wszystkim zainteresowanym broje, broń i ekwipunek z trzymanyh w ukryciu magazynów i piwnic. Zwykle ceny oferowanego przez niego wyposażenia są półtora raza wyższe od standardowych. Poszukiwacze przygód, którzy wiedzą czego potrzebują, szukają dobrego wyposażenia i znają to miejsce, z pewnością udadzą się w tajemnicy do Rachasteera. Dokładna obserwacja tego miejsca wykaże, że niewielu jego klientów to idioci o złym guście, którzy kupują oficjalnie oferowany przez niego towar. Standardowe broje i broń oraz zwykły ekwi-





punek zawsze są tu dostępne, przedmioty wyjątkowe – takie jak magiczne lub kryształowe zbroje i tym podobne – będą w sprzedaży w zależności od uznania Mistrza Gry. Kupno szczególnych przedmiotów wiąże się z opóźnieniami w dostawie (tak długimi, jak Mistrz Gry uzna za stosowne), a koszt jest półtora do dwóch razy większy od standardowego. Racheester sprzedaje też towar kradziony, co może narazić na kłopoty osobę, która taki przedmiot nabędzie. Poszukiwacze przygód ostrzegani są, by nie kupowali przedmiotów unikatowych, gdyż może okazać się, że jest to rzecz ukradzioną komuś w mieście i jej właściciel może ją rozpoznać.

PÓŁKSIĘŻYC/SALE ELFÓW

Choć większa część świata nie jest tego świadoma, nie wszystkie elfy żyją szczęśliwie pośród leśnych polanek, niczego nie pragnąc i dzieląc wiekowe bogactwa. Również rodziny elfów zostały żebrakami w czasie okupacji Theran. Szczęśliwcom udało się wypracować przymierza i pozawierać układy, by mogli zatrzymać swe bogactwa i wywierać wpływy, podobnie jak barsawiańscy zaufani czy niezależni kupcy. Dużo większa ich część została jednak biedakami. Wielu z nich przez całe lata mieszkało wśród ruin, i wyrastało w nieciekawych warunkach, nie znając swych korzeni. Na przestrzeni lat rodziny elfów stworzyły pewnego rodzaju wspólnotę na terenie Półksiężycu, nazwanego tak od charakterystycznego kształtu. Jego elficcy mieszkańcy nazywali go Salami Elfów.

Mieszkańcy Sal Elfów zasadzili tam drzewa, a zupełnie zniszczone tereny pozostawili, by dziko zarosły krzewami i podszyciem leśnym. Na tym powoli piękniejącym obszarze elfy wybudowały małe domki rodzinne. Inne rasy są Niemile widziane w tych okolicach, choć kilka rodzin nie-elfów również ma tam swoje domy. Straż Miejska nie patroluje Półksiężycu, elfy rozwiązują zaistniałe problemy we własnym zakresie. Podróżnicy pragnący dostać się do tej dzielnicy muszą

wędrować w dół długą, podobną do tunelu aleją wysadzaną drzewami. Dopóki prowadzi ich elf lub osoba, będąca przyjacielem mieszkających tam elfów, wędrowcy będą uważnie obserwowani. Przy pierwszych oznakach zbliżających się kłopotów zostaną zatrzymani przez niewidoczne strażę, zwykle trzech Łuczników trzeciego lub czwartego kręgu oraz ewentualne posiłki pozostające w zasięgu dźwięku rogu.

Sal Elfów nie są bogatą dzielnicą; w jej sercu leży niewielki otwarty plac targowy otoczony przez warsztaty i sklepiki.

Najznakomitsze i unikalne towary wytwarzane i sprzedawane w tym miejscu nigdy nie znalazły drogi na Targowisko. Nieliczne elfy, które przybyły, by tu zamieszkać, są bardzo stare i mogą opowiedzieć wiele historii o życiu z dala od Vivane.

WARSZTAT ENDARA

Niewielki warsztat w północnej części targowiska w Półksiężycu należy do Endara – dawnego poszukiwacza przygód. Ma on przynajmniej dwadzieścia trzy lata, a może i więcej (nigdy nie wyjawiał swego prawdziwego wieku), zaś jego ogorzała twarz świadczy o licznych podróżach. W obecnych dniach ten stary elf zajmuje się wyrobem strzał, które następnie dedykuje Pasjom i sprzedaje elfickim towarzyszom. Jedynie kilku elfów mieszkających w Półksiężycu i może jeden czy dwóch spoza tej dzielnicy, a będących z nią w kontakcie, wie, że wykonał on komplet magicznych strzał. Endar sprzedaje je za trzy tysiące sztuk srebra, lecz tylko elfowi, którego poleci mu zaufana osoba. Nawet gdy komuś uda się spotkać Endara, to zanim zaakceptuje on tą osobę, może minąć ponad trzy miesiące. Endar posiada sześć magicznych strzał i sprzedaje je tylko w komplecie.

STRZAŁY ENDARA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 11

Tych sześć strzał do długiego łuku umieszczonych w skórzanym, pozbawionym ozdób kołczanie wygląda bardzo zwyczajnie. Ich lotki wykonane są z lazurów niebieskich piór, a srebrne żyłki w twardym szaro-zielonym kamieniu, z którego wyrzeźbiono czubki grotów, sprawiają, że grotu lśnią.

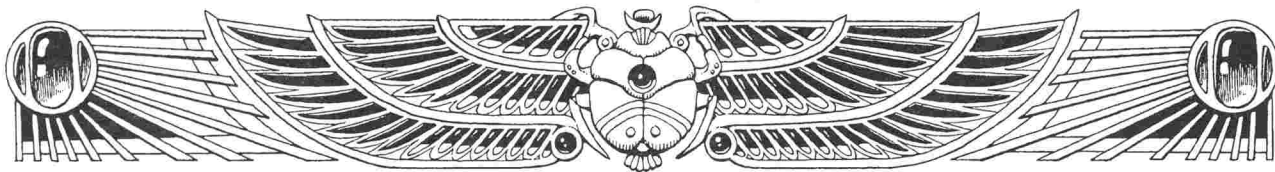
Poziomy dostrojenia

Poziom pierwszy

Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię każdej z sześciu strzał. Endar wyjawia jedno Imię po tym, jak bohater dokona heroicznego





czynu na rzecz rasy elfów (takim czynem może być żarliwy akt wiary, jakiego głosiciel dokonał dla wybranej przez siebie Pasji – patrz **Księga wiedzy**, strona 88). Imiona strzał zostały też zapisane w kronikach elfów z Vivane.

Efekt: Po jej wystrzeleniu strzala rozdziela się na dwie strzały, z których każda trafia w ten sam cel, z obrażeniami Siła Fizyczna + 4; zasięg pozostaje bez zmian. Bohater musi odzyskać strzałę niezależnie od tego, gdzie wylądowała.

Poziom drugi

Koszt: 300

Efekt: Po wystrzeleniu strzala dzieli się na dwie, z których każda może trafić w inny cel (pod warunkiem, że oba cele znajdują się w zasięgu) lub na trzy strzały, które trafiają w ten sam cel. Obrażenia w obu przypadkach równe są Sile Fizycznej +4; zasięg pozostaje bez zmian.

Poziom trzeci

Koszt: 500

Tajnik: Jak wyżej, lecz posiadacz strzał musi poznać również nazwę miejsca, z którego pochodzi drewno użyte do wykonania drzewca strzał. Ender jest bardzo negatywnie nastawiony do wyjawienia tej tajemnicy i zgodzi się o niej opowiedzieć tylko wówczas, gdy właściciel przypieczętuje tajemnicę przysięgą krwi. Przysięga krwi powoduje jeden stały punkt obrażeń, który właściciel czy właścicielka odzyska dopiero po upływie roku i jednego dnia lub wówczas, gdy wszystkie strzały zostaną zużyte.

Efekt: Po wystrzeleniu strzala dzieli się na trzy, z których każda może trafić w inny cel (pod warunkiem, że wszystkie cele znajdują się w zasięgu) lub na cztery strzały, które trafiają w ten sam cel. Obrażenia w obu przypadkach równe są Sile Fizycznej +5; zasięg pozostaje bez zmian.

GARBARNIE

Barsawianie w Vivane zajmujący się wyprawianiem skór osiedlili się w budynkach pomiędzy ulicą Noży, Zimnym Cięciem i Zimną Rzeką, a dzielnica ta powszechnie zwana jest Garbarniami. Jej położenie jest idealne: blisko targów zwierząt, gdzie zakupywane są skóry i mięso, nieopodal bieżącej wody, pomocnej w procesie wyprawiania skór, i w pewnej odległości od bogatych czy mających władzę mieszkańców, którzy mogliby narzekać na okropny smród. W Garbarniach ostry zapach krwi, mięsa, gotowanej skóry i uryny oraz konserwowanej skóry wisi niemal namacalnie w powietrzu. Kiedy budowa nowych murów (znanych powszechnie pod nazwą Ściany Węży) na zachód od tego miejsca, dobiegnie końca, Garbarnie zostaną jeszcze bardziej odgrozione i będą mogły zająć się swoją pracą, nie powodując narzekania innych mieszkańców na pogarszanie się ich stanu zdrowia. Straż Miejska rzadko odwiedza tą dzielnicę;

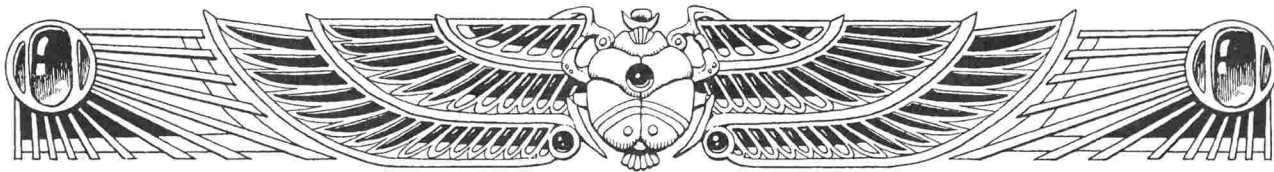
ochrona jest wystarczająca, a przerwa pomiędzy dwoma patrolami jest dwukrotnie dłuższa niż zazwyczaj. W pobliżu głównych dróg otaczających dzielnicę znajduje się kilka alei, na których wybudowano domy robotników, kilka sklepów i karczm. Na północ od ulicy Skór znajduje się wiele małych warsztatów zajmujących się wyrobem obuwia, ubrań, siodła, mebli i tym podobnych. Większość tych towarów jest tania i niskiej jakości, choć gdzieś tam można znaleźć wyroby utalentowanego rzemieślnika.

Skóry sprzedawane rzemieślnikom z Dzielnicy Theran są znacznie lepszej jakości niż inne i jeden czy dwóch rzemieślników z tej dzielnicy w dowolnym czasie może odwiedzać Garbarnie w towarzystwie ochroniarzy (lub pary masywnych robotników). Ponieważ gotowanie skóry w zwierzęcym moczu jest zasadniczą częścią procesu garbowania, władze miasta zakazały prowadzenia tej działalności w Dzielnicy Theran, gdyż bogaci Theranie nie życzą sobie, by ten cudowny zapach unosił się nad ich domami. Dlatego rzemieślnicy z południowej części Dzielnicy Theran zmuszeni są kupować gotowe skóry od Garbarni.

KARCZMA HARRUDINA

Położona niedaleko małego kamiennego mostu Zachodniego Cięcia nad Zimną Rzeką, karczma Harrudina jest ulubionym miejscem spotkań wielu trolli pracujących na targach zwierząt i w Garbarniach. Jest to duży, brzydki budynek wysoki na trzy piętra, otynkowany na biało i uwieńczony łukowatym dachem zrobionym z czarnej smoły. Jego przydomek – „Kość” – pochodzi od koloru oraz serwowanego tam jedzenia, pochodzącego prosto od klientów: pracownicy rzeźni zawsze przynoszą skrawki i torby pełne rozmaitych niepotrzebnych w rzeźni podrobów do Harrudina, by przygotował z tego dla nich obiad. Głównym daniem jest mięso; odrobina warzyw jest tak mizerna, że wygląda prawie zabawnie. Specjalnością karczmy jest cielecina nadziewana flaczkami (mięso cielece nadziewane szerokimi płatkami na wpół umytych żołądków zwierzęcych) – oraz Garnek Harrudina, w którym kawałki nie dającego się rozróżnić mięsa zmieszane są z rozwodnioną krwią i przyprawami, mającymi nadać potrawie odrobinę smaku. W dobry dzień garnek mogą wypełniać knedle Harrudina (mieszanka mielonego mięsa, podrobów i tłuszczu umieszczonych w środku błony jelitowej i zszytych nicią z jelita). Goście posiadający delikatne żołądki powinni trzymać się z daleka od tego miejsca. Karczma ma pełną życia atmosferę, charakterystyczną dla trolli. Serwowane jest w niej mocne i smaczne piwo. Zapach mięsa unosi się ciężko nad całym tym miejscem, a podłoga często skapana jest we krwi i maleńkich skrawkach mięsa. Osoby posiadające wrażliwe zmysły nie uznają wizyty w tym miejscu za przyjemną.





ZNISZCZONA DZIELNICA



niszczona Dzielnica zajmuje więcej obszaru niż jakakolwiek inna dzielnica. Tereny do niej włączone początkowo tworzyły kilka osobnych dzielnic. Na zachodzie była Dzielnica Wysokiej Bramy, nazwana tak od wielkich wrót miejskich o tej samej nazwie, dookoła których wiły się uliczki. Na północy znajdują się delikatnie pochyłe stoki należące do północnego krańca miasta, zwanego niegdyś Nową Dzielnicą. Większość pozostałych terenów tworzyła część Dzielnicy Wschodniej, znanej z historii pod nazwą Dzielnicy Wschodzącego Słońca.

Niegdyś obszar ten rozciągał się wzdłuż wielkich zewnętrznych murów, obejmując koszary, magazyny kupców, zagrody dla bydła oraz kilka miejsc uprawy warzyw. Wszystko to zostało zniszczone. Mroczne mielizny rzeki Długiej Wody przecinają Zniszczoną Dzielnicę na dwie połowy. W zależności od pory roku Długie Wody mogą być parującą ścieżką wśród popękanego śmierdzącego błota lub pędzącym żywiołem, bezlitośnie sięgającym po budynki i drogi, zatapiając je. Po obu stronach rzeki grunt wznosi się lekko, aż do brzegów doliny. Na zachodzie teren jest płaski i sięga aż po mury miasta. Na wschodzie na obszarze zwanym Zaułkami teren jest nierówny i kamienisty, ziemia wznosi się i opada czasem bardzo ostro zniżając się w okolicach ruin starych murów. Części zaułków ukryte są głęboko, co czyni je idealnym miejscem kryjówki dla osobników unikających władz miasta, a teren ten jest również wykorzystywany przez bandytów ukrywającym niegodziwe postęпки przed oficerami i dowódcami Straży Miejskiej.

PRZEGLĄD RUIN

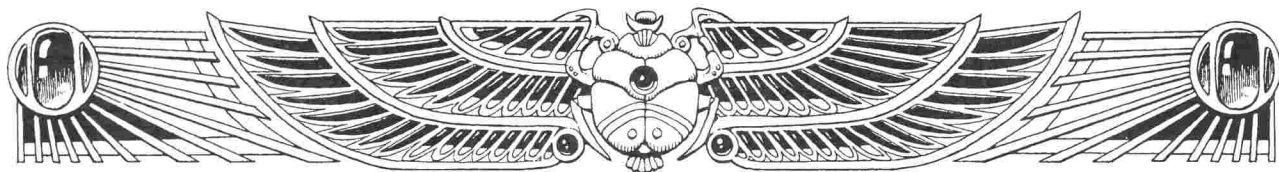
Prawie cała Zniszczona Dzielnica została w większym lub mniejszym stopniu doprowadzona do upadku. Jedynie co trzeci budynek zachował się we w miarę porządnym stanie, lecz niejeden ma poważnie uszkodzone wyższe piętra. W wielu miejscach niskie ściany i sterty gruzów widoczne są pomiędzy namiotami dzikich lokatorów postawionymi w miejscach, gdzie niegdyś znajdowały się domy. Jedynie w dalekim zachodnim rogu dzielnicy można znaleźć bardziej stabilne domy i nie zniszczone budynki prowadzące do cichej enklawy Wysokiej Bramy.

Zabudowanie będące w różnym stadium naprawy można odnaleźć w odległości kilku metrów od siebie. Do określenia stanu wybranego budynku Mistrz Gry powinien użyć kostki k10. Wyrzucenie dziesiątki oznacza budynek nie zniszczony, czyli najradszy przypadek w tej dzielnicy. Zbudowane z kamienia lub cegieł zrobionych z błota, pokryte dachami ze słomy bądź też dachówek nie noszą wielu zauważalnych oznak zniszczenia. Najwięcej takich budynków występuje na południowych terenach w pobliżu Drogi Zachodniej i ulicy Kamienia oraz na obszarach zachodnich niedaleko drogi Wysokiej Bramy. Poszukiwacze przygód mogą znaleźć tu i ówdzie dwa czy trzy budynki stojące obok siebie, a czasem mogą nawet napotkać niewielką uliczkę nietkniętych zabudowań.

Uzyskanie ósemki lub dziewiątki oznacza budynek zniszczony jedynie w niewielkim stopniu. Wiele z takich budynków, choć jednak nie wszystkie, było naprawiane przy użyciu błotnych cegieł lub drewna.

Wyrzucenie od trzech do siedmiu oczek oznacza bardzo zniszczony budynek. Duża część takich zabudowań została zaadaptowana na tyle, by były one trochę





bardziej komfortowe i bezpieczne. Płócienne, słomiane lub drewniane części zostały rozciągnięte nad pozostałymi ścianami jako prowizoryczne dachy; plecione maty umieszczono w miejscach, gdzie kiedyś były okna, drzwi lub ściany. W niektórych mieszkańcy próbują wznosić niewielkie rusztowania, by wzmocnić chybotały budynek.

Wyrzucenie jedynki lub dwójki oznacza, że budynek jest w bardzo złym stanie. Właściwie to niewiele więcej niż skorupa; kilka ścian może wznosić się nad głowę, lecz większość będzie niższa. Budynki tego typu służą czasem jako jedna ściana namiotu lub oparcie, lecz poza tym są niezamieszkałe.

Niektóre z nich stanowią poważne zagrożenie; choć ich zewnętrzne ściany wciąż jeszcze stoją, to są niestabilne i w każdej chwili mogą runąć. Mieszkańcy tych budynków zwykle świadomi są tej sytuacji i próbują najlepiej jak tylko potrafią podparć ściany i/lub sufit, używając do tego celu drewna i sznurów, lecz są i tacy, którzy żyją w nieświadomości grożącej im śmierci pod gruzami budynku. Walące się w Zniszczonej Dzielnicy budynki zabijają przynajmniej jednego nieszczęśnika dziennie, a większość ofiar to dzieci bawiące się w opuszczonych domach. „Wyślę cię, żebyś się bawił w Zniszczonej Dzielnicy” – to powszechnie stosowany przez therańskich rodziców straszak uciszający rozwydrzone dzieci (oczywiście, jeśli pod ręką nie ma opiekunki do dzieci lub niani, która zajęłaby się głupimi bachorami).

Okolo jedna trzecia populacji Zniszczonej Dzielnicy to bezdomni. Rodziny bez dachu nad głową zamieszkują prowizoryczne chaty lub namioty, bądź ich kombinację z niewielkim paleniskiem zrobionym z wyszukanego wśród pobliskich odpadów drewna. Samotnicy, a także dwu- i trzyosobowe grupki mogą nie mieć stałego miejsca noclegu i sypiają w każdym kącie, wyglądającym na tyle bezpiecznie, by dać schronienie przed napadami bandytów do nadejścia kolejnego poranka.

Wśród ruin Zniszczonej Dzielnicy wciąż można znaleźć kilka czystych, wybrukowanych uliczek; w niektórych miejscach bruk pojawia się, by po dwunastu metrach ponownie zniknąć. Najczęściej brukowe kamienie są zarośnięte i zdławione roślinnością, która wyłania się z każdego możliwego

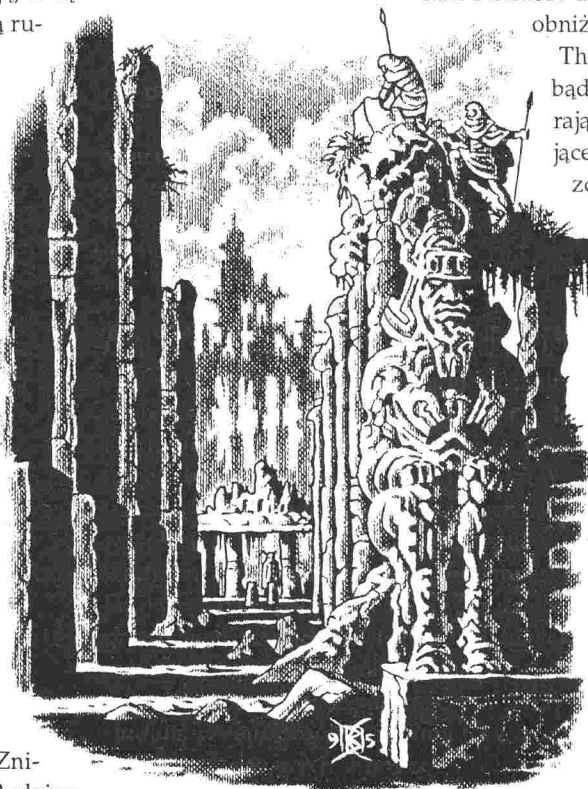
miejsca. W większej części dzielnicy drogi są czymś tylko odrobinę lepszym niż brudne ścieżki wydeptane w ziemi na najpopularniejszych szlakach wiodących do serca Zaułków i Dzielnicy Szczurów. Na bardziej odosobnionych terenach ścieżki są słabo widoczne. W czasie suchych pór roku ścieżki wysychają, pokrywając się kurzem i pękają w gorącym słońcu. Pora deszczowa przynosi z sobą burze, które przemieniają drogi w rozległe błotne bagna, przez co długie podróże stają się żmudnie i niewygodne.

W wielu częściach Zniszczonej Dzielnicy znajdują się rozległe czasem na kilkaset metrów i tak bardzo zdewastowane lub gęsto zarośnięte tereny, że nikt nie może tam zamieszkać. Niektóre z tych obszarów usiane są nagłymi

obniżeniami terenu, w miejscach, gdzie

Theranie przeprowadzili swoje ataki, bądź Horrory siały spustoszenie otwierając drogę do piwnic i suterren. Spadające kamienie, obsuwająca się ziemia, zdradzieckie błota są tutaj czymś codziennym. Niektóre z tych gwałtownych obniżen terenu umożliwiają

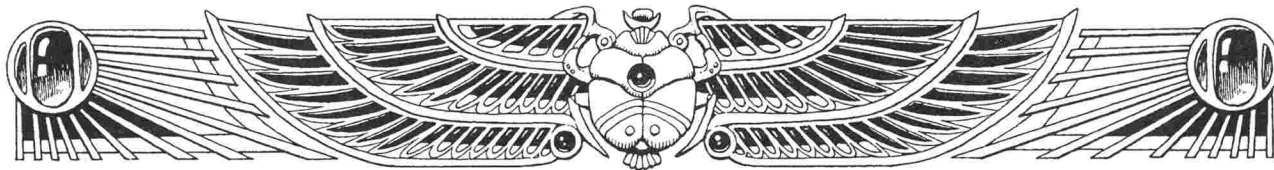
dostęp do piwnic i tuneli prowadzących do Podziemi (patrz **Podziemia w Vivane**, strona 29), lecz obszary te są bardzo niebezpieczne i nikt prócz drużyny utalentowanych krasnoludów nie mógłby stworzyć tam sobie domu. Przejęcia leżące w sąsiedztwie strumieni i rzeki są całkowicie lub częściowo zatopione, a dzieje się tak zwłaszcza w czasie wiosennych powodzi. Mieszkańcy zwykli wyrzucać tam niepotrzebne odpady (na przykład ciała umarłych) i jest to kolejny dobry powód, by ich unikać.



ZAUŁKI

Wschodnia część Zniszczonej Dzielnicy była kiedyś mieszaniną średnich rozmiarów domów rzemieślników i mniejszych ciasno skupionych domków robotników. Teren znany obecnie jako Zaułki to zdruzgotany gąszcz zburzonych ścian i na pół przejezdnych ścieżek, labirynt ślepych alejek z nagłymi spadkami i wzniesieniami, gdy przekraczane są otwarte piwnice i doły – skutek therańskich ataków. Zaułki nie są tak gęsto zaludnione jak podobna im dzielnica zwana Dzielnica Szczurów, a to z takiego powodu, iż wiele osób woli gnieździć się w ciasnych grupach w Dzielnicy Szczurów, niż





GOSPODY W ZNISZCZONEJ DZIELNICY

	Brudny Krasnolud	U Mamy Jurg	Ręka Truposza
Pokój jednoosobowy za noc	1 szt. srebra	Brak	Brak
Pokój jednoosobowy za tydzień	4 szt. srebra	Brak	Brak
Pokój wspólny za noc	6 szt. miedzi	2 szt. miedzi	1 szt. miedzi
Wynajęcie służącego	Brak	Brak	Brak
Jadalny posiłek popołudniowy	4 szt. miedzi	2 szt. miedzi	3 szt. miedzi
Niejadalny posiłek popołudniowy	2 szt. miedzi	1 sztuka miedzi	2 szt. miedzi
Jadalny posiłek wieczorny	7 szt. miedzi	Brak	5 szt. miedzi
Niejadalny posiłek wieczorny	5 szt. miedzi	3 szt. miedzi	4 szt. miedzi

Koszt liczony jest od jednej osoby i nie obejmuje śniadania, z wyjątkiem „U Mamy Jurg”, gdzie serwowana jest chochla brylowatej owsianki, w pozostałych miejscach taki kleik kosztuje dodatkowego miedziaka od osoby (jeśli akurat śniadanie znajduje się w ofercie gospody). „Brudny Krasnolud” posiada cztery jednoosobowe pokoje oraz pokój wspólny, w którym może spać od sześciu do ośmiu osób. W pokoju wspólnym „U Mamy Jurg” sypia od siedmiu do ośmiu, a w „Ręce truposza” od czterech do sześciu osób. Żaden z pokoi nie ma łazienki, lecz w każdej z gospod znajduje się łazienka. „U Mamy Jurg” i w „Ręce Truposza” jest to mała szopa na dziedzińcu, w której na jednej ze ścian zamontowano wiadro z zimną wodą oraz sznurkiem, za który trzeba pociągnąć, by p olać się wodą. W „Bрудnym Krasnoludzie” kąpiel w balii z ciepłą wodą we własnym pokoju można otrzymać za dwa miedziaki (w zależności od uznania właściciela gospody). Posiłki nie obejmują wina czy piwa, jedynie w „Bрудnym Krasnoludzie” serwowane jest wino, ale tylko wówczas, gdy właścicielowi uda się je sprowadzić.

próbować swych szans wśród opuszczonych, zarośniętych gniazd Zaułków. Na wielu obszarach tej dzielnicy mieszkańcy wycieli w gąszczu niewielką otwartą przestrzeń, by stworzyć małe osady; wiele z nich składa się z kilku rodzin zgromadzonych wokół studni, której zazdrośnie strzegą przed obcymi. Obcy w tych okolicach narażeni są na ogromne ryzyko ataku, jeśli zostaną wzięci za therkańskich szpiegów lub po prostu intruzów. W sercu Zaułków, ze zrujnowanych terenów zaczyna wyłaniać się coś w rodzaju miasteczka. Zbudowane z namiotów, prowizorycznie rozsianych wśród kilku naprawionych domów, miasto w Zaułku posiada mały, położony w centrum targ, a nawet niewielką karczmę, choć serwowanie w niej piwo pozostawia wiele do życzenia.

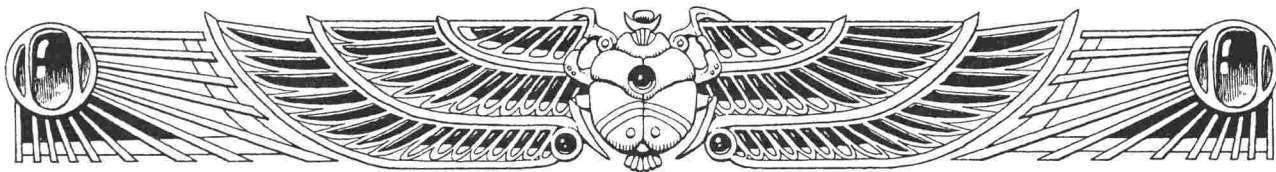
Okolo tuzina zdrowych mężczyzn i kobiet utrzymuje tu spokój występując przeciw najgorszym ekscesom zielonego oddziału Straży Miejskiej. Pomimo ich obecności, ochrona tego terenu jest sklasyfikowana jako nieistniejąca.

Klin zarośniętego terenu pomiędzy drogą Jerzen, drogą Zachodnią i Długimi Wodami otrzymał przydomek „Strzała”. Na początku Strzała była domem kilku młynów wodnych i dużych budynków zajmowanych przez krawców i tkaczy. Obecnie budynki te to ruiny, w których mieszkają awanturnicy najgorszego rodzaju. Mieszkańcy Strzały żyją poza prawem, w luźnych bractwach złodziei i opryszków, którym przewodzi ogromny troll Sunas Czaszka. Łatwo można go rozpoznać po braku lewego ucha oraz głębokiej bliznie po

zadanej nożem ranie, biegnącej przez jego lewy policzek. Troll wysyła swych zaufanych podkomendnych do pozostałych części miasta, by kradli i oszukiwali przy każdej nadarzającej się okazji. Łupy, które przynoszą, dzielone są przy wielkim ognisku, płonących dzień i noc w wielkim budynku będącym domem Sunasa. Straż Miejska nie wkracza do Strzały bez pozwolenia Sunasa, gdyż nikt, kto wchodzi na ten teren bez jego zgody, nie opuszcza go żywy (Sunas i dowódca najbliższych koszar zawarli taki układ, choć ani zwierzchnicy owego dowódcy, ani inne oddziały nie mają pojęcia o tym pakcie. Theranie natomiast doskonale zdają sobie z tego sprawę, gdyż Ilfaralek ma szpiega wśród bandy Sunasa).

W odległej północno-zachodniej części miasta pomiędzy zniszczonymi bramami, wzdłuż wychodzącej z miasta drogi Jerzen, leży stary cmentarz dla ubogich. Do opuszczonego i zarośniętego cmentarza dołączono nową działkę, którą Theranie przystosowali dla Barsawian po tym, jak imperium zarekwirowało inny cmentarz miejski położony w pobliżu Dzielnicy Theran i wrót północnych. W większość dni można ujrzeć procesję skromnie ubranych żałobników idących w górę drogi Jerzen, by pochować kogoś na cmentarzu. Zwykle są to ludzie, gdyż pozostałe rasy mają inne zwyczaje i obrządki pogrzebowe. Niektórzy bezdomni mieszkają na cmentarzu w prowizorycznych namiotach zrobionych z płótna rozciągniętego pomiędzy kamiennymi nagrobkami. Żyją i śpią na cmentarzu, wdzięczni za rzadko zakłócany tu spokój.





Straż Miejska organizuje czasem najazdy na cmentarz, by oczyścić go z obraźliwych intruzów, a hałaśliwy sposób przeprowadzania przez zielony oddział tego typu operacji niewiele ma wspólnego z uroczystą atmosferą tego miejsca.

GOSPODY W ZAULKACH I DZIELNICY SZCZURÓW

Nawet wśród zburzonych domów i prowizorycznych obozowisk w Zniszczonej Dzielnicy znalazło się kilka osób próbujących rozkręcić tu interes. Jako pierwsze wyrosły karczmy i pijalnie piwa, gotowe sprawić by mieszkańcy dzielnicy zapomnieli o swoich problemach w czasie hulańek bądź utopili je w kuflu piwa. Wśród najbardziej znanych (przynajmniej mieszkańcom) znajdują się: „Brudny Krasnolud” – nielegalny dwuczęściowy budynek w pobliżu Placu Szczura, „U Mamy Jurg” – przerobiona szopa do trzymania bydła w sercu Zaułków, oraz „Ręka Truposza” – podziemna nora w pobliżu brzegu Długiej Wody w Dzielnicy Szczurów. Tabela **Gospody w Zniszczonej Dzielnicy** zawiera ceny podane w miedziakach i srebrnych mone-tach obowiązujące w tych miejscach.

„Brudny Krasnolud” – relacja jedno-go ze statych bywalców

Ceny są tam uczciwe, lecz miejsce to nie jest zbyt czyste. Każdy porządny podróżny omija je tak, jak omija się wściekłego psa. Właścicielem gospody jest Wysoki Horm, mający świerzb w wielu miejscach swojego ciała, więc lepiej nie patrzeć na niego zbyt długo. „Brudny krasnolud” jest przystanią dla wielu miejskich złodziei i oszustów, którzy uwielbiają panującą tam mroczną atmosferę. Właściwie to nie przychodzą tam na piwo i jedzenie, które nie należą z resztą do najsmaczniejszych. Kilku gadatliwych osobników znikło z „Krasnoluda” niedługo po przechwalaniu się o wielkich wyczynach złodziejskich – doskonałym przykładem był ten młody głupiec Thysel, który przechwalał się tutaj tym, że tuż za północną bramą obrobił kieszenie Płochliwego Piórka. Jego głowa kołysze się teraz dokładnie nad tym miejscem, gdzie popełnił swój brudny postępek. W rezultacie, szumowiny i nikczemnicy „opiekujący” się tym miejscem podejrzani są o szpiegowanie na rzecz Thera.

Barak Trzy Palce

„U Mamy Jurg” – relacja jednego z gości

To miejsce śmierdzi! Nie wiem, czy to odór piwa, jedzenia, czy samej starej Mamy Jurg, lecz cokolwiek by to nie było, śmierdzi padliną. Podobnie jak szczury przybite nad barem. Każdego ranka, jak trofeum, wiszą trzy lub cztery nowe sztuki. Nie ma tu wiele do polecenia, lecz pamiętaj, że to jedyne takie miejsce w tych okolicach – przechadzka do następnej gospody to nie to co kiedyś. Uważaj na syna Jurg, Fulкера, ten głupi troll ma najbardziej niezgrabne maślane łapy jakie kiedykolwiek widziałeś. Jeśli upuści twój talerz lub kufel (niech go cholera), to nie dostaniesz drugiego, a szkoda, bo brud na podłodze czyni twoje jedzenie nie zdatnym do spożycia.

Adamatt, unizony krasnoludzki wędrowiec i znawca piwa

„Ręka truposza” – relacja jednego z gości

Jestem zachwycony tym miejscem. Pracuję w pobliskim Zimnym Grobowym Murze, wszyscy klienci tutaj są tacy sami jak ja. Zwykle nie jesteśmy mile widziani w lepszych miejscach, gdzie nasze wolne ruchy i paskudny zapach sprawiają, że innym gościom odpadają nosy. Właściciel „Ręki Truposza”, Varkul Zbierający Ciała, wygląda na zadowolonego, że do niego przychodzimy. Nie wiem jak smakuje jedzenie, gdyż moje poczucie smaku nie wróciło już do życia, ale piwo jest całkiem mokre i dobrze spływa po gardle. Oczywiście przecieka ono przez dziurę, którą nożem wyciął mi w nim ork, ale to nie ma znaczenia. Niektórzy ciepłutcy ludzie, orki i elfy przychodzą tutaj i wydaje mi się, że lubią atmosferę tego miejsca.

Dam ci jedno ostrzeżenie – nie próbuj pocałować barmanki, bo ona jest jedną z nas.

Narsagill, ex-elf

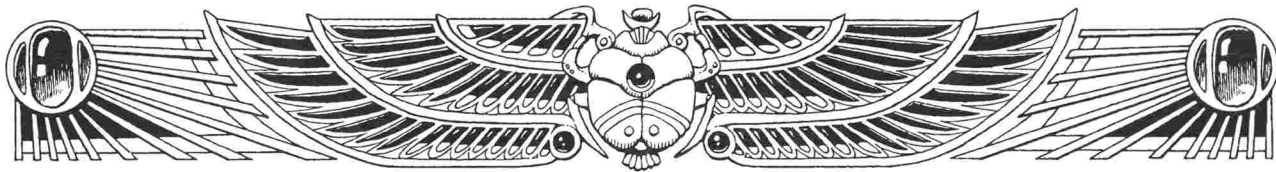
Hweaargh!!!

podpis nagryzmołony pod tą opowieścią

DŁUGI CIEŃ Z ZAULKÓW

Słynnym mieszkańcem Zaułków, o którym często się rozmawia, jest Umna Długi Cień, czterdziestodwuletni, bardzo charakterystyczny troll. Jego twarz i górna część ciała noszą okropne blizny po oparzeniach, przez co jego skóra wygląda





jak roztopiony wosk. Plotki głoszą, że jest on czarodziejem, który zrobił o jeden ryzykowny eksperyment za dużo; w rzeczywistości miejsce, w którym mieszkał, zostało zniszczone przez orkowych nomadów, którzy zostawili go uwiecznionego pod zwalonymi belkami w płonącym budynku. Ukrywa on swe blizny pod luźnymi, matowymi, brązowymi i czerwonymi szatami, lecz nawet bez nich jego wzrost i szczupła budowa sprawiają, że nie jest typowym przedstawicielem swojej rasy. Ma ponad trzy metry wzrostu, lecz waży jedynie 140 kilogramów. Jest Kawalerzystą czwartego kręgu, lecz obecnie jego uwagę zaprzęta udzielanie pomocy wszystkim osobom pokrzywdzonym przez los. Pokojowo nastawiony Długi Cień jest głosicielem Garlen czwartego poziomu, który poświęcił życie na robieniu wszystkiego, aby polepszyć okropne warunki, w jakich żyją ofiary Zniszczonej Dzielnicy. Posiada on trochę wiedzy o uzdrawianiu i nigdy nie pobiera opłaty za swoje usługi przyjmując jedynie trochę jedzenia czy zaoferowany nocleg jako podziękę za pomoc. Nie ma domu, woli podążać dokąd prowadzi go ścieżka. Dużo czasu spędza w zaułkach i jak wielu innych nędzarzy sypia na ulicy. Wiele osób ze Zniszczonej Dzielnicy zna Długiego Cienia i jeśli któraś z nich go poszukuje, nie będzie miała problemu, aby go odnaleźć.

Umna jeździł kiedyś w towarzystwie gryfowych jeźdźców z Aldjekuul (księga **Provincia Vivane**, strona 26) i dobrze zna tereny północno-zachodniej części prowincji Vivane. Może być dla poszukiwaczy przygód użytecznym źródłem informacji o tych rejonach, lecz zażąda monety ofiarowanej na cele jego filantropijnych prac zanim zgodzi się pomóc. Zna Dre-wutta Gingaracha i podrzuca ukradkiem krasnoludowi trochę pieniędzy lub jedzenia dla sierot, jeśli tylko ma się czym podzielić. Długi Cień jest utalentowanym i natchnionym rzeźbiarzem w drewnie i czasami uzyskuje niezłe pieniądze, sprzedając swe dzieła Theranom (którzy nie mają pojęcia o jego niskim pochodzeniu). Wszystkie te pieniądze przeznacza na cele charytatywne.

SPLUGAWIONY KRATER

W najdalszych zakątkach Zaułków znajduje się głębokie obniżenie w miejscu, gdzie ogień z powracających statków powietrznych Theran wyżłobił w terenie głębokie kratery. Podczas deszczowych miesięcy wiele z nich wypełnionych jest wodą; niektóre to głębokie, zabójcze pułapki, które na przestrzeni lat odebrały życie wielu osobom. Najbardziej przerażającym z nich wszystkich jest Splugawiony Krater, pogrzebany w gęstych poszyciach leśnych w północno-wschodniej części Zaułków. O tym kraterze zawsze krążyły dziwne historie, a ostatnia z nich opowiada o wydarzeniu mającym miejsce mniej niż dwa tygodnie temu. Jak zawsze to Mistrz Gry zadecyduje, czy historia jest prawdziwa, czy nie, a jeśli tak, to w jaki sposób wykorzystać ją w trakcie prowadzenia przygody.

Opowieść o Kuli

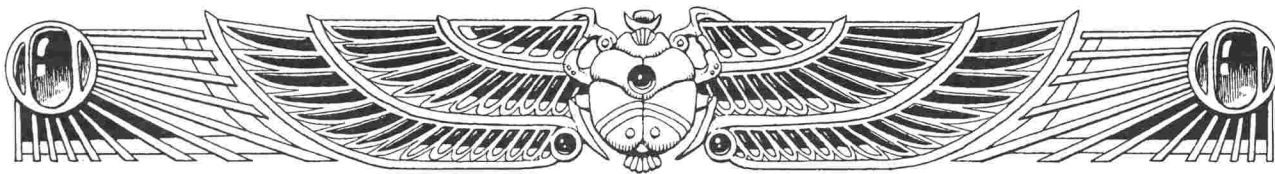
Grupa orków, nowych w Zaułkach, natknęła się na Splugawiony Krater i biorąc go za dobre źródło wody pitnej, postanowiła rozbić nad nim obóz na noc. Tego wieczora opadła zimna mgła i ork pełniący straż przy ognisku wypił zbyt wiele *hurlg*, próbując zatrzymać w swym ciele trochę ciepła. Podszedł do krawędzi krateru, by sobie ulżyć, lecz poślizgnął się i wpadł do wody. Otrzeźwiony szokiem, jakim było zanurzenie w zimnej wodzie, odepchnął się od śliskiego błota i trawy, próbując wydostać się z wody. Wówczas jego ręce dotknęły czegoś gładkiego, twardego i bardzo zimnego. Podniósł przedmiot i zobaczył kamienną kulę. Kamień pulsował delikatnie ledwo widocznym światłem w kolorze podbrzusza jaszczurki. Zdając sobie sprawę z tego, że kula może być magiczna, a co za tym idzie warta dużych pieniędzy, schował ją wśród swoich rzeczy osobistych.

Następnego ranka grupa znalazła swoje dwa psy zwiające się w agonicznej próbie wyrzucenia z siebie wewnętrzności. Orki pospiesznie oddaliły się od wody sądząc, że jest ona zatruta. Prawdziwym powodem była jednak kula, mająca wpływ na swych posiadaczy, którzy spełniali jej rozkazy. Kiedy ork domyślił się tej właściwości, była już ona w rękach innej osoby – przekazana, sprzedana, ukradzioną, zdobytą po zamordowaniu właściciela, zagarniętą w bójce, zabrana po kolejnym morderstwie; obecnie znajduje się w posiadaniu elfickiego złodzieja o imieniu Jekky Bitheard. Jekky mieszka w Strzale i współpracuje z gangiem Sunasa Czaszki. Kilku kompanów Jekky'ego podejrzewa, że znalazł on coś ciekawego – rzecz, którą na dobrą sprawę oni powinni posiadać. Kula ma do przebycia jeszcze długą drogę, zanim odnajdzie wysokopoziomowego głosiciela szalonej Pasji Dis, którego poszukuje.

DZIELNICA SZCZURÓW

Na zachód od Zaułków znajdują się Dzielnica Szczurów oraz droga Wysokiej Bramy. Gęsto upakowana mieszkalicami Dzielnica Szczurów to w większości płaski teren podzielony na wpół stojącymi ścianami i wydeptanymi ścieżkami. Jej mieszkańcy żyją w skupiskach, tworząc niedołężne i wyśmiewane społeczności. Życie w nich na dobrą sprawę nie sprzyja zapewnieniu jedzenia, ubrania czy ogrzewania im wszystkim, jak również nie powstrzymuje silniejszych od bezlitosnego pastwienia się nad słabszymi. Niektóre zgrupowania zorganizowały jednak wzajemną pomoc przy odbudowie chałup i częściowo zniszczonych domów; jedną z takich wspólnot stanowią obecnie leżące na południu od Placu Szczura osady orków, ludzi i krasnoludów. Mieszkańcy Dzielnicy Szczurów stanowią niestabilną grupę, która jednak potrafi szybko się zebrać w głośniejszą demonstrację przeciwko theraińskiemu uciskom oraz ciężkim warunkom i biedocie, w jakich





przyszło im żyć poza Północną Bramą Starego Miasta. Równie szybko gromadzą się, gdy obcy wtargną na ich terytorium. Dopuszczalne są napady jednej grupy na drugą, lecz ataki obcych nie są tolerowane.

W centrum Dzielnicy Szczurów znajduje się Plac Szczura, oczyszczony teren, na którym zbiegają się najbardziej uczęszczane z biegnących wśród ruin ścieżek. Środek otwartego terenu wyznacza obecnie bardzo zniszczony pomnik przedstawiający Quarique Niezłomnego, będący nierozważną, podjętą przez Płochliwe Piórko próbą olśnienia tłumu hojnością i majestatem. Otaczają go chałupy i w połowie odbudowane domy, w których mieszczą się nędzne pijackie meliny oraz sale hazardu. Za dnia na Placu Szczura pojawiają się czasem nieliczni handlarze sprzedający rupiecie, które udało im się znaleźć wśród gruzów. Inni nieszczęśnicy mający pozornie czyste, wyszorowane ręce i twarze, sprzedają swe ciała za porcję jedzenia lub nocleg. Znajdująca się w pobliżu pomnika Niezłomnego studnia jest używana, pomimo ryzyka, że woda w niej jest skażona. Mieszkańcy wiedzą, że w studni musi znajdować się przejście do podziemnych tuneli i piwnic, ponieważ w czasie wylania wód Zimnej Rzeki i Długiej Wody, ze studni wychodzą tysiące głodnych szczurów, poszukujących bezpiecznego miejsca oraz pożywienia. Plac Szczura wziął swoją nazwę od podobnego, mającego miejsce w tym roku wydarzenia. Choć na ulicach Dzielnicy Szczurów kłębią się całe tłumy, nikt nie odważy się zejść do podziemi ze strachu przed rojem szczurów, które, jak wiadomo, muszą tam mieszkać (nie wiadomym jest dlaczego szczury pojawiają się tylko w czasie powodzi). Powtarzane z ust do ust plotki powiadają o chodzących trupach (ożywionych, dawno zmarłych Theranach), znajdujących się głęboko pod Placem Szczura – jest to kolejny powód, by trzymać się z daleka od labiryntu podziemnych tuneli. Być może pogłoski te rozsiewane są przez ruch oporu i mają za zadanie odstraszać ciekawskich od miejsc, w których odbywają się ich tajne spotkania.

WĘDRUJĄCA KUCHNIA KERRYUNY

W Dzielnicy Szczurów nie łatwo o pożywienie. Jednym z miejsc, gdzie można otrzymać nieco stawy, jest wędrująca kuchnia Kerryuny – nieporęcznej trollicy o macierzyńskim wyglądzie. Przemierza ona uliczki Zniszczonej Dzielnicy z wózkiem i zaprzężonym doń koniem, rozdając po drodze rozwodnioną zupę i twardy chleb każdemu, kto tylko o nie poprosi. Każdego wieczora po zapadnięciu zmierzchu rozbija ona obóz na otwartym terenie, a wkrótce potem z ruin wylaniają się różni osobnicy, by ustawić się w kolejce po jedzenie. Trollicy pomaga Urfar, równie jak ona nieporęczny człowiek, którego Kerryun nazywa swoim przybranym synem. Urfar dogląda koni i pilnuje porządku. Jedzenie nie jest szczególnie apetyczne, a plotki głoszą, że rzadko napotykanie w złożonym głównie

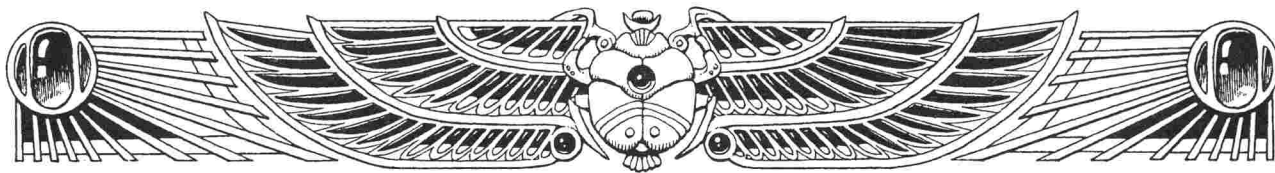
z warzyw rosole bryłki szarego mięsa pochodzą z psa, szczura lub czegoś jeszcze gorszego. W rzeczywistości para filantropów raz w tygodniu korzysta z dostawy, wygrzebując resztki z odpadków składowanych za pustym budynkiem stojącym przy drodze Wysokiej Bramy. Wędrująca kuchnia jest przykrywką dla dwóch najlepszych therańskich szpiegów działających w Zniszczonej Dzielnicy; Kerryun i Urfar są elitarnymi członkami wewnętrznego korpusu tajnych agentów Ilfaraleka. Raporty pisują zwykle nocą, a list podają osobie kontaktowej, stojącej w kolejce po jedzenie z prawdziwie głodnymi. Raporty zwykle opisują pogłoski i plotki, lecz szpiedzy ci zawsze potrafili przestrzec przed prawdziwymi problemami, na jakie zanosilo się wśród nielojalnych mieszkańców Zniszczonej Dzielnicy. Żaden z mieszkańców Dzielnicy Szczurów nigdy nie domyślił się, że „matka Kerryun” i jej „syn” mogli być kimś innym niż tymi, na których wyglądają.

MIECZE

Głęboko w Dzielnicy Szczurów, kawałek na zachód od starego cmentarza, kilka prawie nienaruszonych kamiennych budynków skupia się wokół głównego placu zwanego Mieczami. W tym miejscu mężczyźni i kobiety walczą na śmierć i życie z psami, olbrzymimi szczurami, a także między sobą, w wykopanym szerokim i głębokim dole. W przeciwieństwie do Dołu w Dzielnicy Theran, w Mieczach organizowane są „zakazane uciechy” dla zaspokojenia zachcianek dekadencjonalnej szlachty. Walczący, porwani z okolic Zniszczonej Dzielnicy, zabijają, by przeżyć, choć ci, którzy wygrywają tygodniowe walki, żyją jedynie po to, by walczyć w następnych. Widownia pochodzi z dzielnicy, a także spoza niej, a choć nikt nie ośmieli się potwierdzić istnienia miejsca takiego jak Miecze, plotki o nim znane są wielu osobom. Opowieści o jego szczególnych „widowiskach” dotarły nawet do Theran, lecz żaden z nich nie odwiedził jeszcze tego miejsca.

Miecze prowadzi olbrzymi człowiek o przydomku Miecz, z powodu tatuażu widniejącego dookoła jego prawego oka i przedstawiającego ten rodzaj broni. Miecz, będący niegdyś nomadom ze Złoziem, jest Wojownikiem drugiego kręgu i przywódcą gangu złożonego z ludzi, orków i krasnoludów, w większości byłych najemników i ekszołnierzy (Wojownicy drugiego kręgu); gang pobiera 50% od wszystkich zakładów robionych w czasie walk. Ostatnio kilku członków grupy Miecza zorganizowało zasadzkę na karawanę wiozącą na sprzedaż do Wrót Wschodzącego Słońca dwunastu barsawiańskich niewolników. Schwytani niewolnicy przetrzymywani są w piwnicy największego w Mieczach budynku, który służy także jako kantyna i sypialnia dla szeregowych członków grupy. Gang żywi niewolników i dba o ich zdrowie, tak, aby pierwsi z nich gotowi byli wystąpić w czasie zbliżających się czterodniowych walk. Wybrany niewolnik najpierw będzie





musiał stawić czoło dwóm olbrzymim mastifom, przywiezionym na tą walkę specjalnie z miasta. Jeżeli przeżyje, zmierzy się z obecnym faworytem Mieczy, marakańskim niewolnikiem o byczym karku uprowadzonym podczas jednego z nocnych wypadów grupy kilka miesięcy temu. Ten czempion zabił dziewięciu ludzi i więcej psów i szczurów, niż można zliczyć, lecz jest ślepy na jedno oko, a z powodu odniesionych ran choruje na tężec. Powoli staje się coraz słabszy i prawdopodobnie nie wygra już wielu walk.

Ostatnie plotki głoszą, że Miecz zatrudnił najemników, by złapali dla niego niedźwiedzia, aby mógł wystawiać go w przyszłych walkach. Nie stać go na zakupienia niedźwiedzia na Targowisku (obawia się także zwrócenia na siebie uwagi, co zapewne miałyby miejsce przy takim zakupie).

AKTORZY Z DZIELNICY SZCZURÓW

Nie każdy w Dzielnicy Szczurów jest gwałtowną, nieludzką bestią żyjącą tylko po to, by walczyć o skórę chleba. Wielu mieszkańców to osoby proste, które są bezdomne i głodne nie z własnej winy, lecz nie potrafią tego zmienić. W zewnętrznych terenach Dzielnicy Szczurów, daleko od zjadających się nawzajem „psów” tworzących tymczasowe społeczeństwo w okolicy Placu Szczura, mieszkańcy próbują odbudować domy i własnymi siłami zakładają osady. Zdecydowanie obwiniają oni Theran za położenie, w którym się znaleźli, lecz z czasem stali się apatyczni i nie pałają już żądzą zemsty za doznane krzywdy. Aktorzy z Dzielnicy Szczurów to zbieranina złożona z dwunastu elfów i ludzi robiących co tylko w ich mocy, by utrzymać żywą świadomość o krzywdach wyrządzonych przez Theran.

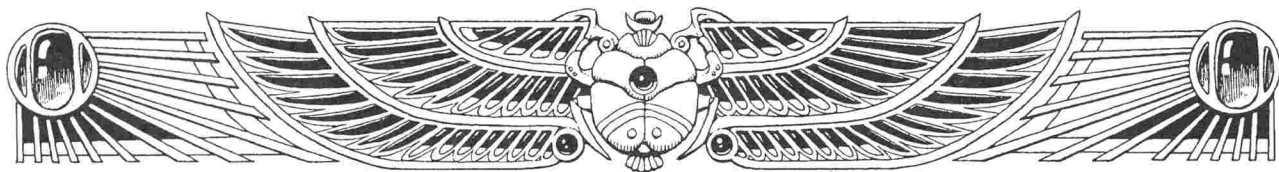
Aktorzy założyli na obniżonym terenie obok jednego ze starych murów miasta mały teatr. Podnieśli i wymalowali nad sceną sklepienie łukowe i zawiesili tam tkaninę, a z drewna stworzyli coś na kształt sceny. Używają lamp i niewielkich iluzji tworzonych przez przywódczynię grupy, Hemirę, będącej Iluzjonistą drugiego kręgu, by pokazać zaskakująco efektowne przedstawienia, tym, którzy przychodzą je obejrzeć. Widzowie ofiarowują co mogą za przywilej obejrzenia sztuki i pokazów trwających kilka godzin. Program zawsze składa się z dwóch części. Pierwsza w prosty sposób opowiada o historii przybycia Theran do Vivane, od Bitwy o Powietrzną Przystań do czasów obecnie trwającej okupacji; druga zaś to niefrasobliwa, wymyślona opowiadanka. Hemira należała kiedyś do ruchu oporu, lecz opuściła go, gdy zdała sobie sprawę, że wielu jego członków pragnie jedynie zranić lub zabić tak wiele osób, jak to tylko możliwe. Wierzy ona, że aktorzy z Dzielnicy Szczurów wspierają cele ruchu oporu poprzez snucie opowieści o ucisku Theran oraz rozpowszechnianie prawdy o sytuacji wśród tych, którzy najbardziej potrzebują ją usłyszeć.

WYSOKA BRAMA

Pomiędzy drogą Wysokiej Bramy a zewnętrznymi murami miasta rozpościera się jak wyspa dobrych manier i elegancji Dzielnica Wysokiej Bramy – ucieleśnienie ostrego kontrastu pomiędzy bogatymi i biednymi mieszkańcami Vivane. Dzielnica została oszczędzona podczas ataków Theran, które do szczętnie roztrzaskały wiele pobliskich ulic i domów. Ozdabiają ją stare i urocze dwu-, trzypiętrowe domy, stojące wzdłuż szerokiej, leżących w cieniu drzew alei. Niektórzy Theranie posiadają w Wysokiej Bramie wille, lecz większość jej mieszkańców to potomkowie barsawiańskich rodzin specjalizujących się w jakiejś profesji. Byli żołnierze, emerytowani rajcy, starzy lekarze i uczeni, pożyczkodawcy i rzemieślnicy takiego czy innego rodzaju – wszyscy oni mieszkają w tej dzielnicy. Ochrona w Wysokiej Bramie jest dobra. Duża część większych domów strzeżona jest przez prywatnych strażników, zwykle początkujących Wojowników lub Fechtmistrzów. Ponieważ w dzielnicy mieszkają Theranie i barsawiańscy zaufani, teren patroluje therkański patrol zamiast zwykłego zielonego oddziału.

W południowym krańcu dzielnicy, tuż przed północną bramą wiodącą do Dzielnicy Theran, znajduje się wielki otwarty plac. W jego środku, na wzniesieniu, na którego szczycie wiodą szerokie marmurowe schody, znajduje się pomnik gubernatora Povelisa. Do pomnika przymocowana jest niewielka tabliczka głosząca, że pomnik został postawiony przez „pełnych wdzięczności mieszkańców Vivane, przepełnionych nadzieją, że pomiędzy dwoma wielkimi narodami zapanuje pokój i braterstwo”. Kamienna postać pozbawiona jest głowy i obu ramion, a jej jedna noga jest roztrzaskana, co sprawia, że posąg jest nieco przechylony. Aby zapewnić pomnikowi tymczasowe wsparcie, do kamienia przymocowano metalowe pręty. Plac jest głównym miejscem, na którym prawie co tydzień odbywają się demonstracje dotkniętych biedą mieszkańców Zniszczonej Dzielnicy przeciwko panowaniu Theran, surowym warunkom życia, opóźnieniom w odbudowie domów, cenom chleba i wszystkiemu, co – jak sądzą demonstranci (lub ruch oporu, który agituje większość z nich) – wzburzy emocje ludności Vinane. Theranie radzą sobie z takimi rozruchami po prostu zamykając bramy prowadzące do ich dzielnicy i obserwując przebieg wypadków z murów, dopóki barsawiańska Straż Miejska nie rozpędzi tłumu pałkami i biczami. Dopiero, gdy sprawy wymykają się spod kontroli lub istnieje potencjalne zagrożenie dla Starego Miasta, Theranie wystrzelują pociski lub wylewają na buntowników wrzący olej. W ostateczności wzywają jednostkę Ósmego Legionu, której członkowie pędząc na bojowych rumakach rozganiają tłum. W bardziej pokojowych czasach Straż udostępnia plac kupcom i straganiarzom. Czasami w cieniu pomnika Povelisa przemawiają mówcy, rozgłaszając swe poglądy





przed najczęściej otwartym, uprzejmym, czasem nieco sarkastycznym tłumem miejscowych.

STARY CMĘTARZ MIĘJSKI

To miejsce spoczynku mocno kontrastuje z nowym cmentarzem na północnym wschodzie. Niektóre z jego starszych mauzoleów zostało zniszczonych podczas ataków Theran, lecz od tego czasu wyrosło wiele nowych, zbudowanych z błyszczącego marmuru i dobrej jakości kamienia. Są one milczącym świadectwem na to, że bogaci Theranie uwielbiają zostawić po sobie coś, co przypomni o nich światu, gdy zakończą życie. Theranie przyjęli również praktykę wykopywania podziemnych grobowców znajdujących się 120 i więcej metrów pod powierzchnią ziemi, która jest powszechna wśród wielu bogatych rdzennych mieszkańców Vivane. Ciała znajdujące się w tych grobowcach zamknięte są w wielkich kamiennych katafalkach umieszczonych w grotach i ustrojonych pięknymi marmurami i kwasorytami.

W czasie Pogromu Horrory uczładowały w katakumbach zwanych Głębokimi Grobowcami. Próbuując przełamać główną kopułę Starego Miasta, stworzyły niezliczoną ilość nieumarłych konstruktów i niektóre z nich wciąż jeszcze czają się w głębi labiryntów grobowców. Therańscy magowie zniszczyli najbardziej niebezpieczne z nich i odcięli dostęp do poszczególnych części Głębokich Grobowców, w których żywe trupy – jak powszechnie w Vivane nazywani są nieumarli – jeszcze czają się w mroku. Magiczne runy i bariery stanowią ochronę przed ożywieńcami, usiłującymi wydostać się na powierzchnię, i w związku z tym Theranie uznali, że nie ma potrzeby, by schodzić do zatopionych w ciemności labiryntów i polować na te, które jeszcze istnieją. Co najmniej dwunastu żołnierzy Ósmego Legionu z północnych koszar w towarzystwie Ksenomanty patroluje bezustannie ten rejon. Theranie uważają, że w Głębokich Grobowcach nie ukrywa się żaden Horror, lecz nikt nie może być tego absolutnie pewien.

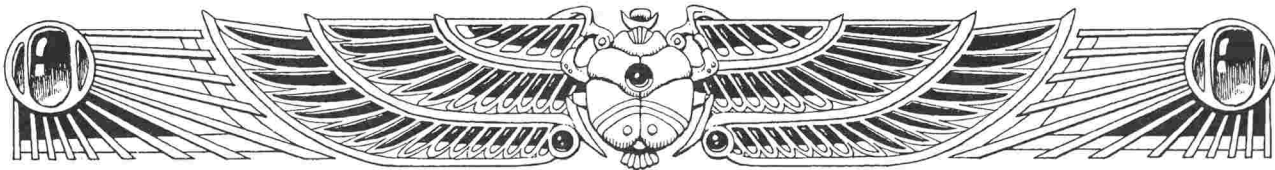
Nowe grobowce budowane są wyłącznie na powierzchni starego cmentarza. Nikt oprócz zdesperowanych i głupich złodziei okradających groby i najbardziej paranoidalnych członków ruchu oporu (muszą wiedzieć, gdzie znajdują się obszary stosunkowo bezpieczne, bo inaczej już dawno by zginęli) nie ma ochoty schodzić do Głębokich Grobowców. Dodatkowym zagrożeniem w Głębokich Grobowcach jest fakt, że pomimo iż południowe krańce cmentarza chronione są przez mierzającą sześć 1,8 metra kamienną ścianę, wody Zimnej Rzeki przez całe dziesięciolecia przedostają się do położonych głęboko pod ziemią katakumb. Wiele z położonych najgłębiej grobowców i tuneli znajduje się częściowo pod wodą lub jest zupełnie zatopionych.



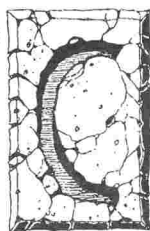
Zgodnie z zagmatwaną proklamacją rządu miasta, tylko Theranie mogą zostać pochowani na starym cmentarzu. Pomimo tego bogaci Barsawianie uważają, że uzyskanie pozwolenia na pochówek na tym cmentarzu stanowi o wyższym statusie; ich grobowce i nagrobki zwykle są najbardziej ozdobne (lub krzykliwe) ze wszystkich, jakie się tam znajdują.

Prawo therańskie wymaga, aby każdy zgon w mieście odnotowany był przez władze miasta w Domu Zapisów, znajdującym się w Dzielnicy Theran i w biurach Niezłomnego. Zmarli muszą zostać pochowani w sposób zaaprobowany przez władze. To rozporządzenie zostało wydane w trosce o zdrowie mieszkańców, lecz w rezultacie stało się czymś innym. Pochówek akceptowany przez władze kosztuje określone pieniądze i znajdują się tacy, którzy wykorzystują prawo, by zarobić na biednych parę miedzaków. W przypadku osób bardzo ubogich, które nie mogą pozwolić sobie na pogrzeb wuja Freda (czy kogoś innego), władze miasta zajmują się zmarłym i chowają go na cmentarzu komunalnym na koszt obywateli miasta. Jednak wielu Barsawian obawia się, że therańscy Ksenomanci ożywią biednego starego wuja Freda i będą go wykorzystywać jako nieumarłego niewolnika. Takie upokorzenie jest nie do przyjęcia, więc najbiedniejsi Barsawianie często sami chowają ciała – najlepiej jak potrafią. Najczęściej po prostu wrzucają zmarłych do najbliższego tunelu wiodącego do podziemi. Ponieważ Theranie prowadzą spis ludności jedynie pośród mieszkańców miasta zasługujących na uwagę poborców podatkowych, biedacy mogą pozbywać się ciał stosunkowo łatwo. W czasie upalnej pogody porzucone ciała mogą stać się przyczyną chorób, więc gdy Mistrzowie Żywiółów przewidują napływającą falę gorąca, Theranie wysyłają do podziemi w poszukiwaniu ciał karne grupy niewolników. Gdy przypadkowy poszukiwacz przygód natknie się na jedną z takich grup, taszczącą rozkładający się, cuchnący ładunek po ciężkim dniu pracy wyszukiwania zgniłych trupów w zalanych wodą posępnych podziemiach, zwykle rezygnuje z wieczornego posiłku.





POZA MURAMI



choć wiele zewnętrznych murów miasta legło w gruzach, Vivane posiada wyraźnie wytyczone granice. W większej części Dzielnicy Wschodniej i Zniszczonej ci, którzy mieszkają w mieście, robią co mogą, by nie wpuścić do niego tych, którzy mieszkają poza murami. Czasami wspiera ich w tym Straż Miejska, choć wiadomo, że zielony oddział pobiera niewielkie opłaty za wpuszczenie wędrowców do miasta. W zależności od pory roku poza granicami miasta mieszka w prowizorycznych obozach od dziesięciu do trzy-

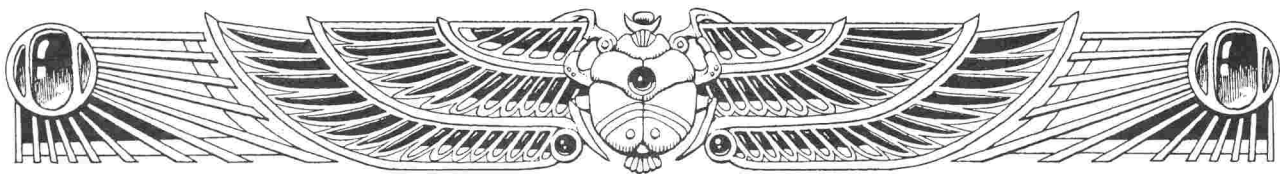
dziestu pięciu tysięcy osób. Wielu z nich to sezonowi pracownicy, pracujący w polu, którzy w czasie obsiewania pól i żniw nie są obecni w Vivane.

Nie wszyscy mieszkający wokół murów i wzdłuż traktów wiodących do bram miasta pragną się do niego przenieść. Wielu jest zadowolonych w prowizorycznych namiotach i chatach, w slumsach poza miastem, gdzie w rzeczywistości znajdują więcej jedzenia i żyją zdrowiej niż mieszkańcy Zniszczonej Dzielnicy. Jest tam też bezpieczniej, gdyż zielony oddział i różne grupy rabusiów prowadzą swoją działalność w obrębie murów miasta. Jeśli jacyś agitatorzy próbują podburzyć mieszkańców, proponując być może szarżę na mury i podział znalezionych w mieście bogactw, istnieje spora szansa na to, iż jeden z therańskich szpiegów wszystko usłyszy i przekaze odpowiednim osobom w departamencie Ilfaraleka. Ósmy Legion zwykle radzi sobie z każdym problemem nawet się nie pocąc.

Drogi prowadzące do głównych bram miasta: Zachodniej, Wysokiej Bramy, Wrót Wschodzącego Słońca i Wrót Rzeki – są głównymi traktami wiodącymi do Vivane. Wzdłuż tych dróg rozmieszczone są stragany, prowizoryczne sklepiki, jak również kilka solidnej budowy karczm i gospod, w których podróżni mogą zaspokoić swoje potrzeby. Na przestrzeni kilkunastu kilometrów we wszystkich kierunkach rozciągają się rozmaite placówki. Od czasu założenia Powietrznej Przystani, po drugiej stronie mostu zachodnich wrót rozwijała się niewielka osada Spotkanie Rzek, położona w poprzek Rzeki Żywego Ognia. Obecnie rozciąga się ona na południowy zachód, wzdłuż drogi wiodącej do Powietrznej Przystani i na wschód, wzdłuż południowego brzegu rzeki. Niektóre z kamiennych budynków osady, jak również niewielki plac targowy, znajdują się daleko od drogi prowadzącej do Powietrznej Przystani, lecz jej główne sklepy i karczmy wciąż leżą wzdłuż tego szlaku. Wioska jest domem zarówno dla osób pracujących w mieście, jak i dla osobników wszystkich stanów i zawodów, którzy wolą mieszkać w okolicy Vivane niż w samym mieście. Osada nie posiada murów, które by ją otaczały, lecz stopniowo przerzedza się wzdłuż wychodzących z Vivane dróg. Im dalej od Vivane, tym bardziej zmieniają się zabudowania osady, od dobrze wybudowanych stałych budynków do tymczasowych obozów zakładanych na najbardziej wysuniętych terenach.

Spotkanie Rzek zatrudnia swoją własną, niezależną od władz Vivane straż, która opłacana jest ze składek miejscowych kupców (niestety jej członkowie sporadycznie dorabiają sobie napadami na wędrowców i uchodzi im to na sucho). Jak do tej pory podatki i dziesięciny płacone w Vivane w Spotkaniu Rzek nie są pobierane systematycznie, ponieważ osada ta nigdy nie była częścią Vivane. Therańskim biurokratom ciężko jest sklasyfikować Spotkanie Rzek, a therańscy poborcy podatków zwykli natchodzić wioskę w wyznaczonym czasie, by zabrać z niej co tylko można. Mówi się, że szlachta z Domu Medari jest żywo zainteresowana Spotkaniem Rzek, gdyż chciałaby





postawić fortyfikacje obronne wokół jej najszybszych terenów i otoczyć je tak, by stanowiły prywatną enklawę. Taka osada zapewniłaby domowi niezależną bazę operacyjną i gospodarczą, której bardzo potrzebuje. Ich rywale z Domu Carinci uważają taką sytuację za alarmującą i aktywnie pracują przeciwko wszelkim próbom ustanowienia Spotkania Rzek legalną częścią Vivane. Ujemną stroną zaprzestania wszelkich roszczeń prawnych wobec Spotkania Rzek jest utrata dochodu z podatków, a także brak kontroli Theran nad tym obszarem. Theranie nie zajęli jeszcze stanowiska odnośnie dalszych losów Spotkania Rzek, a brak ich wpływów w tym miejscu jest zauważalny. Jednakże w przypadku wystąpienia oznak poważnych kłopotów, Kypros, chcąc rozwiązać problem, wyśle oddział legionu z południowych koszar, który będzie miał także za zadanie wykonać wyrok na sprawcach utrapienia (jako przykład dla pozostałych).

Choć Spotkanie Rzek jest mniej groźne od wielu części Vivane poza Dzielnicą Theran, umieszczono tam wielu therańskich szpiegów. Niektórzy z nich to agenci Ilfaraleka, inni to szpiedzy Domu Medari wysłani, aby badać poglądy mieszkańców, bądź też agenci Domu Carinci, obserwujący poczynania szpiegów Medari.

DARLENHOLD

W miejscu, gdzie szybko płynące wody potoku Darlen łączą się z leniwie płynącą Rzeką Żywego Ognia, kilka niewielkich tuneli dzieli teren na małe wysepki. W zależności od poziomu wody widocznych jest siedem lub osiem wysepek, czasami zaś widać tylko jedną. Podczas suchych miesięcy, gdy poziom wód jest niski, niektóre z wysp łączą sztucznie usypane groble. Przez większą część roku groble znajdują się na metr pod powierzchnią wody.

Nad wszystkimi wyspami dominuje Darlenhold – wyspa długa na pięćset i szeroka na trzysta metrów (patrz **Mapa Darlenhold**, strona 68). W dawnych czasach poławiacze małży żyli w skupisku wiosek, nad którym wznosiła się kamienna wieża zamieszkiwana, jak powiadają, przez żyjącego samotnie maga bądź też uczonego. Mieszkańcy południowego wybrzeża Rzeki Żywego Ognia trzymają się z daleka od Darlenhold – z powodu zasłyszanych (i przekazanych innym) dziwnych plotek o tajemniczych światłach, zjawach i ohydnych, pochodzących niewątpliwie od Horrorów, zapachach. Nie jest prawdopodobne, by któraś z tych pogłosek była prawdziwa. Wieża, położona w północno-zachodnim krańcu wyspy, jest obecnie prawie całkowicie zniszczona. Jej

rozsypane mury nie są wyższe niż na 3 metry. Powiadają, że niektóre zniszczenia zostały spowodowane przez zbłąkane pociski, które wystrzelono podczas therańskiego ataku na Vivane, lecz ocena rozpadającej się wieży wskazuje raczej, że powodem była pogoda. Przez całe lata wielu przybywało na wyspę w poszukiwaniu sekretów jej rzekomych mieszkańców, lecz niewielu przybyszów znalazło przedmioty posiadające większą wartość.

Podczas szczególnie suchych pór roku wody cofają się na tyle daleko, że odsłaniają wielką kamienną płytę, zwykle ukrytą w błocie poniżej linii wody. Płyta zakrywa wejście do sieci komnat, znajdujących się pod zniszczoną wieżą. Poszukiwacze przygód znajdują w nich wszystko, co tylko Mistrz Gry uzna za stosowne. Oprócz rozmaitych przedmiotów w ukrytych komnatach prawdopodobnie znajdować się będą zwłoki i inne pozostałości po głupcach, którzy popełnili błąd udając się do tego miejsca (cokolwiek spowodowało ich śmierć, oczywiście wciąż może być aktywne i poszukiwać nowej zdobyczy...).

Theranie nie wykazali zainteresowania budową na tej wyspie fortyfikacji. Obecnie odbudowa Vivane jest wystarczająco dużym zadaniem, aby martwić się o górę błota na środku rzeki. Są dość pewni, że w Darlenhold nie czai się żaden Horror, gdyż w innym przypadku natychmiast oczyściliby ten teren. Jednakże Darlenhold kryje w sobie niebezpieczeństwa, którym nie chcą stawić czoła ani Theranie, ani inni miejscowi.

Najbardziej znanym z czyhających tu niebezpieczeństw są żyjące wokół wyspy węgorze Gorkotha. Te paskudne, podobne do zgnilców stworzenia swą nazwę zawdzięczają znanemu orkowi – wojownikowi i przywódcy ruchu oporu, który stał się jednym z najsłynniejszych posiłków węgorzy, po tym jak Theranie wrzucili go, związanego i skatowanego, do wody. Drapieżniki te są grube jak noga trolla i wyposażone w długie wąskie szczęki, a osiągają długość trzech metrów. Ich ukąszenia powodują zakażenia, a ugryziona kończyna gnieje i odpada w ciągu dwunastu godzin. Z pewnych do tej pory pozostających tajemnicą przyczyn, stworzenia te nie posuwają się wzdłuż rzeki, by żerować na terenach przybrzeżnych Vivane, zaś ze Spotkania Rzek tylko kilka osób było na tyle głupich, by zbliżyć się na tyle blisko, aby paść ofiarą tych paskudnych stworzeń. Węgorze żywią się głównie padliną, choć nie pogardzą też żywą zdobyczą. Ich pseudo-płuca pozwalają im przeżyć kilka minut na lądzie, potrafią też ogromnie szybko pęchać w błocie. W czasie gry można używać statystyk dla zgnilców (strona 61, **Księga Mistrza Gry, Barsawia**).



DARLENHOLD

RZĘKA ZWĘGOTNA

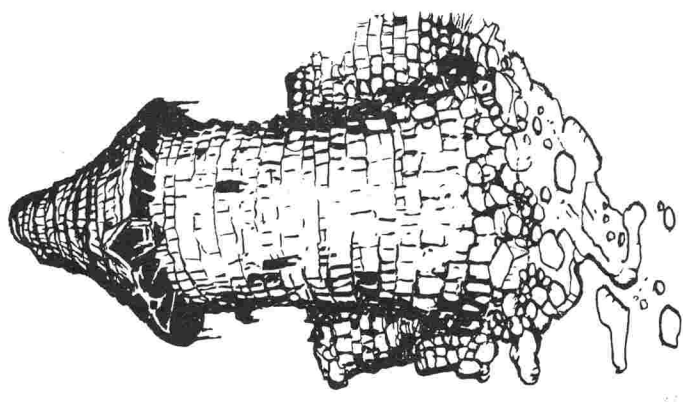
ZNISZCZONA
WIEŻA

ZNISZCZONE
DŹMY

RZĘKA
DARLEN

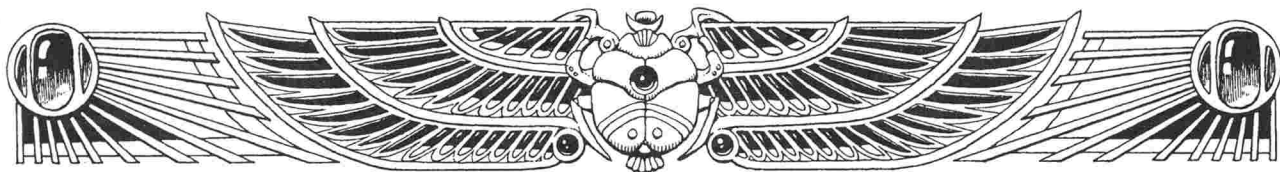


- OZNACZENIE WYSOKICH WÓD (WIOSNA)
- OZNACZENIE NISKICH WÓD (POŹNE LATO)
- ZNISZCZONA GROBLA (TYLKO PRZY NISKIEJ WODZIE)



DARLENHOLD



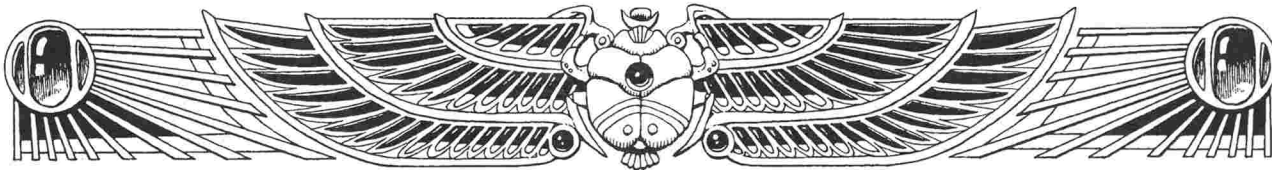


INDEKS

Indeks zawiera strony referencyjne dla książek: **Barsawiańskie Vivane**, **Therańskie Vivane** i **Prowincja Vivane**, notacja B oznacza odniesienia pojawiające się w **Barsawiańskim Vivane**; T – odniesienia w **Therańskim Vivane**; V – odniesienia w **Prowincji Vivane**.

- A**
Abarna, Garawas 50-51B
Akademia Wojny 14B
Akarenti, patrz Mistrz Szpiegów
Aktorzy z Dzielnicy Szczurów 63-64B
Aldjenkuul 26-28V
Aleja Kupców 46-47B
Aleja Rzeki 45-46B
Andreaks 16B
Antandair 45-46V
Anzan 8B
Araukania 8B
Arbitorium 13B, 14B
Arboretum 16T
Arcanah, Ulger 14V
Armia
ImperiumThery 14-17B
obecna w prowincji Rugaria 44V
Astendar 47B
- B**
Balkaria 30V
Ballaize 39V
Barbarzyńcy mieszkańcy 25B, 30B
Barsawia
a Imperium Thery 8V, 10V, 11-13B
niezależność 12B
Barsawiańskie Vivane 34-35B
a straż miejska 39-41B
Pasje 41B
rząd 35-37B
wybitni mieszkańcy 37-39B
Baty bojowe 15V
Baza statków powietrznych 10V
Bazaltowy Kolec 4T
bezpieczeństwo 22B, 40B, 43B
Bezpieczeństwo, patrz także Obrona
Antandair 46V
na targach 24T
na Targowisku 46-47B
ochrona dobra 24B
ochrona doskonała 23-24B
ochrona nieistniejąca 24B
ochrona wystarczająca 24B
Sal Zgromadzenia 44B
w Balkarii 30V
w Ballaize 39V
w Dzielnicy Kupców 22B, 40B, 43B
w dzielnicy portowej 18T
w Dzielnicy Rzecznej 22B, 40B, 48B
w dzielnicy rzemieślników 26T
w Dzielnicy Therań 24B
w dzielnicy wschodniej 22B, 23B
w dzielnicy Wysokiej Bramy 64B
w Labiryntcie Alei Kraba 23T
w Powietrznej Przystani 12V
w prowincji Rugaria 44V
w Sendernis 25V
w Twierdzy Jerucza 40V
w więzieniu miejskim 46B
w Zimnej Dolinie 47B
w Zniszczonej Dzielnicy 23B, 24B, 40B
we Vrontok 18-19V
Bilya, Harellem 37B
Bitwa oTharisausz 11T
Błyszcząca Rzeka 35V
Bractwo Kości 11-12T
w Dzielnicy Therań 6-7T, 14-16T
Broń 26-27B
- Broń
noszenie 26-27B
patroli 23-24B
system wodociągów jako 9T
Bрудny Krasnolud 61B
Budynki 42-43B
Budynki administracji cywilnej 6-7T
- C-D**
Candriss, Rakland 21T
Cerasak'allisha 50B
Choroby 33-34V
Collat, Arrald 55B
Collat, Dackus 55B
Członkostwo w rodzinie 14B
Daragast, Garagund 11T
Darbelezer 21T, 23T
Darlenhold 67-68B
Darro, Jeran 36B, 39B
Dashan, Fortin 38B, 44B
Departament Skarbu 19T
Departament Skarbu 6T, 22B
podatki 7T, 28-29B
w prowincji Rugaria 44-45V
wymiana pieniędzy 28B
Dis 11B
Długi Cień, Umna 61-61B
Dom Carinci 10B, 21B, 66B
a handel 39V
architektura 39V
powietrzny statek 27-28V
prawa wyłączności 7T
rezydencje 24T
w Antandair 45V
Dom Dorazary 23T
Dom Jedwabiu 45B
Dom Krand 14B
Dom Medari 7T, 21B, 66B
Dom Miesa 45B
Dom Narlanth 20B, 21B
prawa wyłączności 36T
w Antandair 45V
Dom Opowieści 38B, 43B, 44B
Dom Poprawy 24B
Dom Prac 6T, 7T, 13T
mapa 41T
Dom Ryby 45B
Dom Sprawiedliwości 45B
Dom Thaloss 10B, 21B, 45V
prawa wyłączności 7T
rezydencje 14T
Dom Towarowy Corianundruma 29-30T
Dom Zanjan 10B, 20B, 21B
gubernator 13B
rezydencje 24T
Dom Zapisów 7T
Dom Zboża 45B
Dom ze Stali 21B
Dom Żelaza 45B
Domy publiczne 31B
Doskonała Harmonia (restauracja) 15-16T
Dół 21T, 23T
Droga Niewolnika 19V
Drogowskazy
Dzielnica Północna 38T
Dzielnica Therań 38T
Inshaldren 24V
prowincja Vivane 40V
Dryfująca Łódź 50B
- Drzewa Tkacza 32-33V
Dunglassed 16T
Duradis, Ostrokrzew 50B
Działalność Rachesteera 55B
Dzielnica Kupców
Dzielnica południowa 26-31T
Dzielnica Portowa 18-19T
bezpieczeństwo 18T
Dół 21T, 23T
karczmy 23T
przystań 19T
sklepy/placówki 19-21T
wiezi pokrewieństwa 18-19T
Dzielnica Północna 32-33T
drogowskazy 34T
gospody 34T
karczmy 37T
magowie 36-37T
możliwości zatrudnienia 37T
rzemieślnicy 35-36T
sklepy 34-35T
Towarzystwo Geograficzne 37-38T
Dzielnica Rzeczna 34B, 48B
bezpieczeństwo 22B, 40B, 48B
rozrywka 48-50B
sierociniec 51B
straż miejska 40B
Wieża Piór 50-51B
Dzielnica Srebra 47B
Dzielnica Szczurów 62-64B
Dzielnica Ścian 43-45B
Dzielnica Therań 18B, 7-8T
artyści 35-36T
bezpieczeństwo 24B
budynki 6-7T, 14-16T
Dół 21T, 23T
drogowskazy 38T
dzielnice 18-23T, 32-38T
gospody 25-26T, 30T, 34T
handel 24-31T
języki 31B
karczmy 37T
koszary 5-6T
magowie 36-37T
mapy 39-44T
mury 7-8T
organizacje 11-12T
pałac gubernatora 4-5T
parki 17T
podziemie i punkty graniczne 29B
zastawione pułapki 29B
pomosty 19T
powszechne rozrywki 31B
rolnicy 12-13T
sklepy/placówki 19-21T, 36T
spis ludności 28B
Towarzystwo Geograficzne 37-38T
ulice 9-10T
wejście 25-26B
wieże 7-8T
więzienie imperialne 8-9T
wodociagi 9T
wybitni mieszkańcy 10-11T
zagrody niewolników 32T, 34T, 52B
zbieranie podatków 28B
ziola, oleje 34-35T
Dzielnica Wschodnia 34-35B, 52B
bezpieczeństwo 22B, 23B
dzielnice 56-57B
hazard 54B
- karczmy 53-54B, 57B
kupowanie broni 55B
prawo a noszenie broni 27B
targi zwierząt 53B, 55B
zbieranie podatków 28B
Dzielnica Wschodzącego Słońca, patrz Dzielnica Wschodnia
Dzielnica Wysokiej Bramy 64B
Dzielnica Zaułki 58B, 59-62B
Dzielnice 43-47B
Dzielnice handlowe 24-30T
Dżungla Gradowej Burzy 30-34V
Dżungla Seraph 45V, 46V
Dżungle 5V, 30-34V, 38-39V, 45-46V
Dżungla Arkhazid 38-39V
- E-F**
Egzekucje 20V
Eliksiry
miksura przebudzenia 35T
mniejszego uzdrowienia 35T
uzdrowienia 35T
Elkanshara 6T
Elsandriss 4T
Endar, strzały 56-57B
Erebor, Comran 44B
Fannarisen 32V
Farrosh, Ganian 13V, 18V
Festiwal Ryby 46B
Filary 10V, 23V
Finallagreek, 30-31T
Flota 14-15B
Flota bat 15V
Flota statków powietrznych
Domu Carinci 27-28V
Powietrznej Przystani 13-16V
statki bitewne 15V
statki wydobywcze 15V
w Grani Sigara 34V
załoga 16V
- G**
Galopujące suchoty 33V
Garbarnie 57B
Gareek 28-29T
Garlen 28T
General-arbiter, patrz także Andreaks
Imperium Thery 13-14B
spotkania wojskowe 14B
Chamalk 53B
Ghareez, patrz wietrzniki
Gingarach, Drewutt 51B, 62B
Głębokie Grobowce 64-65B
Główny sekretarz 38T, 47B, 53B
patrz Patracheus Chorrolis
Gnijąca stopa 33V
Gorączka Horroru 33-34V
Gospoda Duraglima 30T, 44T
Gospoda u Gubernatora 34T
Gospodarka 27-29B
Gospody
Dzielnica Północna 34T
Dzielnica Therań 25-26T, 30T, 34T
prowincja Vivane 6V
Rzeka Stanchis 6V
Rzeka Żywego Ognia 6V
Wielkie Drogi 6V
Zniszczona Dzielnica 60B, 61B
Goście w DzielnicyTherań 25-26B
Góra Chmury 8B





Góra
osady 35V, 37V
ukształtowanie terenu 5V
Górnictwo 30V
baty 15V
w Burzowym Szczycie 40V
w Grani Sigara 34V
w Morkant 25V
w obszerze Wielka Grań –
Karalkspur 34V
Góry Delaryjskie 46V
Góry Karalkspur 4V, 26V, 34-37V
Granice 33B
Grań Sigara 34V
Grobowce trolli 37V
Grupa T'aska 18V, 19V, 20V
Gruźlica 33V
Grzywny 25B
Gubernator, patrz także al'Jalalduddin
(Razal); Karafanel; Kypros; Kara-
fanel; Kypros; Povelis
Kompania Handlu Lądowego 38B
pałac 4-5T, 39T
rola wojskowa 14-15B
stosunki z sąsiadami, 33B

H

Handel niewolnikami 21V, 22V, 27B
Handel przyprawami 45B
Handel wymienny 45B
Handel
niewolnikami, patrz niewolnicy
– handel
w Dzielnicy Kupców 45B
w dżunglach 38V, 39V
w Landis 49V
w Lankarden 40V
we Vrontok 21V
Handlarze, spotkanie z 6V
Hanlash' antera 16T
Hartmallen, Radgund 44V
Hashagak 26T
Haughrald 10T
Hazard 31B, 54B
Hemira 64B
Hightor 34V
Horm, Wysoki 61B
Horroy
a Arkazid 39V
a dżungle 31V
a Vivane 19B
Dżungla Seraf 46V
i Burzowy Szczyt 40V
i Lankarden 41V
i osady górskie 35V

I

Ildark 34V
Ilfaralek 20B
a Bractwo Kości 12T
biura 21B
przynależność do Domu 21B
szpiegzy 7V
Ilkandrisen, Feesper 44-45V
Imperialne Muzeum Wojny 5T
Imperium Thery 13-14B
Imperium Thery
a Barsawia 8V, 10V, 11-13B
a Pasje 11B
a Vrontok 23V
Domy 14B
mieszkańcy 25B
placówki 34-35V
podróżnicy imperialni 6B, 8B
prowincje 6-8B
rasy 8-11B
rząd 13-14B
wojsko 14-17B
Indrisa 7B
Inshaldren 24-25V
Jalalduddin, Razal al' 10B

Jamzinnal 21B
Jaraleh 7B, 28B
Jaroslavl 38V
Jerucz, Argregen 40V
Jerucz, Dagendren 40V
Języki
w Dzielnicy Kupców 31B
w Dzielnicy Thera 31B
w osadach górskich 35V
w prowincji Vivane 53-54V
we Vrontok 21-22V
Jhawn, Oril 40B

K

Kalendarz therański 33B
Kalendarz throalski 33B
Kanidris 13B
Kara Fahd 46V, 48V
Karafanel 33B, 45V
Karaken 31V
Karczma Harrudina 57B
Karczma Terralana 54-55B
Karczma Wrota Wschodzącego Słońca
53-54B
Karczma Barlakhana 41V
Karinthini, patrz generał-arbiter
Kawaleria 6T
Kawalerzyści 28V
Kedate 13B
Khalifa 10T
Kila, patrz Flota statków powietrznych
Klimat 33B
Klin 24-26T
Kokala, liść 6T
Kolonja karna 34V
Konklawe
Domy 14B
w Vivane 21-22B
Korrug, Ruom 14V
Koszary
Straży Miejskiej 45B
w Dzielnicy Thera 5-6T, 40T
w Powietrznej Przystani 12V
we Vrontok 19V
Kreana 6-7B
Krotias 11T, 40V
biura 6T
dowódca Ósmego Legionu
Przynależność do Domu 21B
Kryształowi łupieżcy 8V
Kryształowi wojownicy 42V
Księgarnia Garusddina 36T
Kuznia Raklanda 21T
Kypros 13V, 19-20B
a decyzje podejmowane przez
Konklawe 21B
a prowincja Vivane 7V
pałac 4-5T
tryb życia 4-5T

L

Labirynt Alei Kraba 23T
Labirynt Połączonych Olbrzymów 39V
Lafarellis 26V
Landis 7V, 39V, 48-49V
Lankarden 40-41V
Lasy 46V, 49V
Lankarden 41V
podróżowanie 5V
Lavarnae, patrz Konklawe
Legion Nieregularnych 40V
Legiony 14-17B
Leonarus 42-43V
Lesha 14V
Lochostr 11B, 41B
Lorafern 42-43V
Łniące Szczyty
kryształowi łupieżcy 8V
ruch oporu 7V
Lud Wiatru 43V

M

Magia
wykorzystanie 25B, 32-33B
Magowie
jako członkowie patroli 24B
kontrakty 36T
z Dzielnicy Północnej 36-37T
z Dzielnicy Thera 3-37T
Majestat 14V, 15V
Malanth, Prosarra 32T
Małe Altany 17T
Mapy
Darlenhold 68B
Dom Prac 41T
Dzielnica Thera 39-44T
Gospoda Duraglima 44T
pałac gubernatora 39T
południowe koszary 40T
wieże 42T
wieżenie imperialne 43T
Zajazd „Wielki Kielich” 61V
Maragann, Grogand 11T
Marak 7-8B
Marakanium 6T
Marynarka wojenna
Imperium Thery 14-15B
obecność w prowincji Rugaria 44V
obecność w Vivane 23B
Mastasherana 38T
Mastrylithy 5T, 7B, 22B
Mazanian, Arthaldus 24V
Miecze 63B
Miejsce 48B, 50B
Mieszkańcy
Aldjekuul 27V
Antandair 45V
Kara Fahd 46V
Landis 49V
Lankarden 40-41V
Morkant 26V, 27V
Parland 41V
Vivane 18B, 32B
Vrontok, 17V
Mieszkańcy
noszenie broni 26-27B
prawa 25B
Mistrz Szpiegów 20B, 25B
Młyn rzeczny Rancardusa 28T
Moda 31B
Monety 27B
Mordain 10T
Morkant 25-26V
Morze Śmierci 41V
Mury 7-8T

N

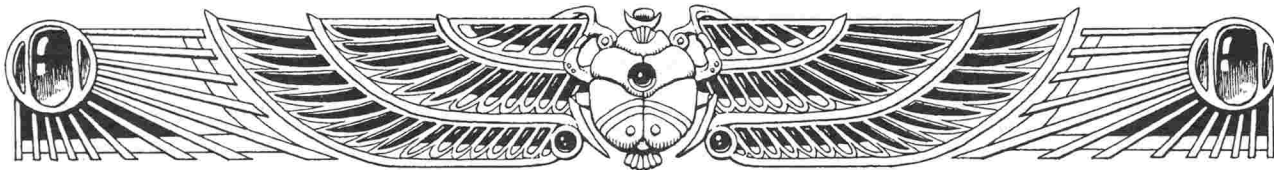
Najwyższy gubernator, patrz także
Kanidris; Silesazanius
znaczenie wojskowe 14B
Niebezpieczeństwa 5V
w dżungli 33-34V
w Górach Karalkspur 37V
w Kara Fahd 48V
w Landis 49V
w Morkant 26V
w Wielkiej Grani 37V
w Wzgórza Kamiennych
Młotów 30V
we Vrontok 21V
Nienawistny, Guurshut 48V
Niewolnictwo
a Powietrzna Przystań 10V
jako kara za popełnione
przestępstwo 19V, 20V, 25B
poglądy elfów 9B
poglądy Thera 31B
rola Lankarden 41V
w Antandair 45-46V
w Landis 49V
we Vrontok 17V
Niezlomny, Quarique 37B
i Dom Opowieści, 44B
przywódca barsawiańskiej
większości 20B, 35-36B

O-O

Obrona, patrz także Bezpieczeństwo
Odmienicy 35V
Ogrody ziołowe 28-29T
Oko Crazantera 34V
Okragły Dom 36-37T
Oleje 34-35T
Olejek astralnego spojrzenia 35T
Olejek kamiennej łuski 35T
Olejek kamiennej skóry 35T
Olejek nocy 34-35T
Omasu 38B
Osady rolnicze 6-7V
Ostrall Wyjacy 41B
Oświeceni 25B
Otwarte targi 24-25T
Ósmi Legion
obrona rzeki 7-8T
w Aldjekuul 26V
w Balkarii 30V
w Inshaldren 24V
we Vrontok 19V
wpływy polityczne 20B
żołnierze 15B

P-Q

Panujący 10V, 13V, 14V
Parland 41V
Pasje
poglądy Thera 11B
w barsawiańskim Vivane 41B
Pasmo Drzew 43V
Pasterze Niebios 12B
Patracheus
główny sekretarz 22B, 6-7T
przynależność do domu 21B
Patrole 22B, 23-24B
Pazur Rafrantera 30V
Piechota 28V, 15-17B
Piraci 5V
Plac Szczura 30B, 62-63B
Plemię Pięści z Fahd 48V
Plemię Sprawiedliwej Zmii 48V
Podatek
od artefaktów 28B
od gości 20V
od kamienia 29B
od miecza 28B
od nieruchomości 20V
od niewolników 28B
od przepustek 29B
od ptaków 29B
od sztuki 28B
od wyjścia 20V
Podatki 20V, 28-29B
Podróżowanie
przez lasy 5V
przez wzgórza 5V
w prowincji Vivane 4-5V, 7V
w Zniszczonej Dzielnicy 58-59B
Podziemia
poruszanie się 30B
pułapki 29B
punkty graniczne 29B
wejścia 30B
Pogrom 12B, 19B
Polityka 20-22B
Południowe koszary 5-6T, 40T
Pomosty 19T
Ponure Zamczyska 5V, 28-30V
Poszukiwacz Gwiazd, Karrok 10B
Povelis 35B
Powietrzna Przystań 12V
budowa 8-10V
budynek 10V
cel 13B
filary 10V
flota statków powietrznych 13-16V



garnizon wojskowy 12V
języki 53-54V
obrona 12V
pałac 10V, 12-13V
platformy 10-11V
wieże 12-13V
windy żywołu 11V
Półksiężyc 56B
Północne Baraki 4T, 5-6T
Praetori 13B
Prawo
 cywilne 24-25B
 karne, 25B
 we Vrontok 19V
Prestiż 14-15V
Prowincja Rugaria 44-46V
 a ImperiumThery 7V
 podróżowanie rzeką 5V
Prowincja Vivane 4V, 12B, 20B
 drogowskazy 40V
 dżungle 30-34V, 38-39V
 gospody 6V
 góry 4V, 34-37V
 granice 33B
 języki 53-54V
 las 43V
 Lorafern 42-43V
 miasta 24-28V, 40-41V
 osady rolnicze 6-7V
 podróżowanie 4-5V, 7V
 przygody 50-52V, 54-60V
 ruch oporu 7V
 spotkania z innymi postaciami 5-6V
 władze Thery 7V
 wzgórza 30V, 39-40V
 zamki 28-30V
 ziemie graniczące 44-49V
Przekupstwo 5T, 17T, 26B
Przygody
 schemat 54V
 therańskie postacie 50-52V
Qaras, Eljazer 12T
Quaalshanera 37T

R
Raggok 11T, 38T
 uczniowie 12T
 wyznawcy 38T
Recytatorium 14-16T
Reshalk, Vendra 40B
Ręka Truposza 61B
Rolnicy 12-13T, 18T
Roseate 25T, 26T
Rostallian 26T
Rubaric, DorinaTarn 37-38B
Ruch oporu
 działalność 32B
 przywódca 38-39B
 spotkania 38B
 w prowincji Vivane 7V
 we Vrontok 23V
 wykorzystanie podziemi 30B
Rząd
 barsawiańskiego Vivane 35-37B
 ImperiumThery 13-14B
 Kreany 6B
 prowincji Rugaria 44-45V
 prowincji Vivane 7V
 Vivane 20B
 Vrontok 17-18V
Rzeka Danaba 5V, 41V, 44V
Rzeka Długa Kość 40-41V
Rzeka Długa Woda 35B
Rzeka Stranchis
 gospody 6V
 podróżowanie łodzią 5V
 Rzeka Zielone Serce 39V, 49V
 Rzeka Złoty Niedzwiedzi 5V, 24V, 25V
Rzeka Żywego Ognia 35B, 67B
 a system wodociągów w Dzielnicy Thera 9T

gospody 6V
obrona 7-8T
podróżowanie łodziami 5V
Rzeka Żywego Ognia 7-8T
Rzemieślnicy 28B, 26-31T, 35-36T, 39V
Rzeźbiarstwo Ipalanena 35-36T

S

Sabaccara, 31B
Sala koncertowa 16T
Sala Kości Masanta 54B
Sale Elfów 56-57B
Sale zatrudnienia Adagira 37T
Sale Zgromadzenia 44-45B
Sendernis 25V
Shand 11T
Shazirani, Taraaqu el' 16T
Shb'assera 34T
Silesazanius 34T
Siódma Flota
 obecność w Vivane 23B
 w Inshaldren 24V
 Wojownik 16V
 wpływy polityczne 20B
Klep Kaznartha 19-20T
Spis ludności 28B
Splugawiony Krater 30B, 62B
Spotkanie Rzek 66-67B
Stadion 53B
Stare miasto 19B, patrz także Dzielnica Thera 9T
Stary cmentarz 64-65B
Stocznie 27-28T
Stocznie T'ssisskara 27-28T
Stowarzyszenie Promiennego Spojrzenia 12T
Strategos 15B
straż miejska 40B
Straż miejska
 a naruszenie prawa regulującego noszenie broni 27B
 koszary 45B
 oddziały 39-41B
 relacje z Patrolem 40B
 rola jaką odgrywa przy zbieraniu podatków 28B
 w Dzielnicy Kupców 43B
 w Dzielnicy Rzecznicy 48B
Straż pałacowa 4T
Strzały, Endar 56-57B
Sturmrend, Ganksmander 44V
Style kampanii 52-53V
Sufik 7B
Sunas Czaszka 60B
Syalanar 26T
Syrannan, Akalab ka' 25T
System kontroli przeciwpożarowej 9T
Szczyt Hildingrista 48V
Szklany Dom 37T
Szóstka Flota 44V
Ściana Weży 43B
Śpiewająca Dłoń, Grasnara 16T

T

T'rask, Lorgo 18V, 23V
Talara, Verulam 13V, 18V
Talea 8B
Targ niewolników 22V
Targi zwierząt 52B, 55B
Targowisko 24-25T
Targowisko 46-47B
Tarlanennis 26V
Tarlanth 10T
Thera 6B
Towary, ich ceny 29B
Towarzystwo Geograficzne w Vivane 37-38T
Towarzystwo Przewidywujących 12T
Tribas, Koar 38-39B
Trzeci Legion 33B, 44V

Tularch 18V, 20B
 a obrona Powietrznej Przystani 12V
 przynależność do Domu 21B
 statki powietrzne 14-15V
Twierdza Jerucza 40V

U

U Dangranddin 25T, 26T
U Mamy Jurg 61B
U Syranity 30T
Ukształtowanie terenu 5V
ulice 42-43B
Ulice
 Dzielnicy Kupców 42-43B
 Zniszczonej Dzielnicy 59B
Ultaramis, Unsara 36B
Ulthrand, Darnagorm 10-11T
Upandal, 30V
Ursin, Danna, 46B
Usługi, ceny 29B
Uzdrowiciele 28T

V

Vasgothia 8B
Vestrial, 11B, 25V, 41B
Vilshane, Rancardus, 28T
Vivane
 a Pogrom 12B, 19B
 barsawiańscy mieszkańcy 31-32B
 bezpieczeństwo 22-24B
 broń 26-27B
 Domy 20-22B
 gospodarka 27-29B
 granice 33B
 therańskie Vivane, patrz Dzielnica Thera 9T
 historia 18-20B
 języki 53-54V
 kampanie 52-53V
 klimat 33B
 magia 32-33
 mieszkańcy 18B, 32B
 odbudowa 12B
 okupacja 19-20B
 podróż rzeką 5V
 podziemia 29-30B
 prawo 24-27B
 rząd 20B
 wejście 25-26B
 zewnętrzne społeczności, 66-68B
 życie 30-33B
Vrontok 10V
 a Thera 23V
 bezpieczeństwo 18-19V
 mieszkańcy 17V
 podatki 20V
 położenie 16-17V
 prawo 19-20V
 ruch oporu 23V
 rząd 17-18V
 szczegółne miejsca 20-23V
 waluta 20V
 załudnienie 17V
 życie codzienne 20-23V

W

Walki gladiatorów 21T, 23T
Walki krów 31B
Waluta 20V, 27-28B
Wejścia do Dzielnicy Thera 25-26B
Wędrująca kuchnia Kerryon 63B
Wielka Aleja 9-10T
Wielka Grań 4V, 26V, 34-37V
Wielki rajca 35B patrz także Niezłomny (Quarique)
Wielkie Drogi 4V, 6V
Wietrzniki 10-11B, 43V
 ghareez 8-9T, 10-11B, 34V
Wieża Piór 50-51B
Wieża 8T
Ballaze 39V

mapa 42T
w Powietrznej Przystani 12-13V
Wieżenie imperialne 8-9T, 32T
Wieżenie miejskie 45-46B
Wieżenie, patrz także więzienie imperialne
Wirująca Pięść, Thoragur 6T
Wiszące Skąły 37V
Wiszące Zikkuraty 17T
Wodociągi
 Dzielnicy Kupców 43B
 Dzielnicy Thera 9T
Wojna therańska 34B
Wojny orichalkowe 46V
Wojsko
 garnizony 28-30V
 ImperiumThery 13-17B
 patrole 6V, 7V
 spotkania 14B
Wrota Wschodzącego Słońca 52B, 53B
Wykroczenia cywilne 24-25B
Wymiana pieniędzy 28B
Wypoczęte Nogi 25T, 26T
Wzgórza 5V
Wzgórza Kamiennych Młotów 30V

X-Y

Xandorn 46V
Yaragend 36T

Z

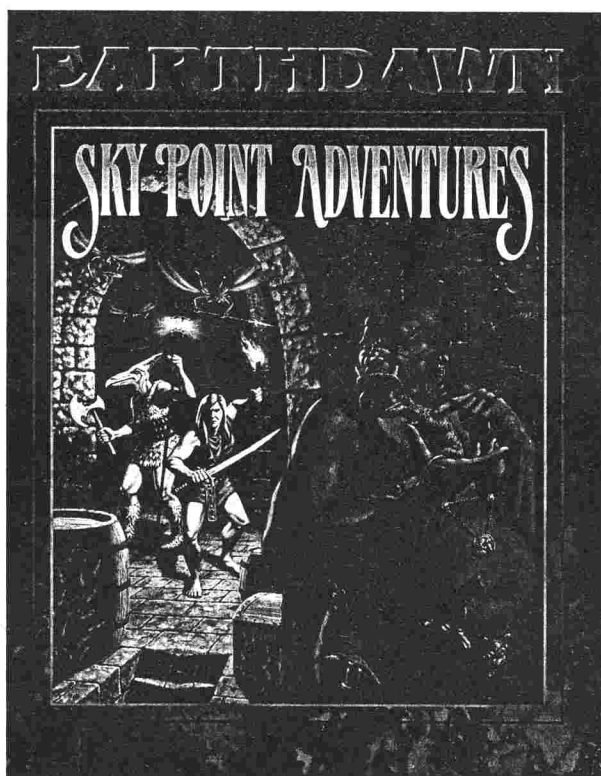
Zachodnia Brama 8T
Zagrody niewolników 32T, 34T, 52B
Zajazd „Wielki Kielich”
 mapa 61V
Zakazane Miasto 22-23V
Zakład pogrzebowy 20-21T
Zakłady pogrzebowe 20-21T
Zalunchis 24V, 25V
Zaufani 25B
Zbieranie nieczystości 12-13T
zbieranie podatków 28B
Zbrodnie krzywdy 25B
Zbrodnie wstydu 25B
Zbrojownia 6T
Zerajabom 36T
Zgromadzenie 36-37V, 44-45B
Zielarnia Culpama 6T
Ziemie Martwe 37V
Zimna Dolina 42B, 47B
Zimna Rzeka 35B
Zioła lecznicze 8B
Złoża orichalku 34-35V
Zmiana pozycji pośród domów 14B
Zniszczona Dzielnica 34B, 35B
 a Zgromadzenie 37B
 bezpieczeństwo 23B, 24B
 budynki 58-59B
 dzielnice 59-64B
 gospody 60B, 61B
 karczny 61B
 prawo a noszenie broni 27B
 rozrywki 63-64B
 rzeki 35B
 stary cmentarz 64-65B
 straż miejska 41B
 ulice 59B
 zbieranie podatków 28B
Zwąpienie 24-25V
Zwierzyniec 30-31T
Żelazny Kij 39V
Życie codzienne
 magia 32-33B
 w Vivane 30-33B
 we Vrontok 20-22V
Żywioł
 zakłęcia ziemi 4V
 windy 11V





PRZYGODY W POWIETRZNEJ PRZYSTANI

ZBIÓR EKSCYTUJĄCYCH OPOWIEŚCI
ZWIĄZANYCH Z TYM NIEZWYKŁYM MIEJSCEM.



DO NABYCIA TYLKO W VIVANE I POWIETRZNEJ PRZYSTANI.



KSIĘGA DRUGA



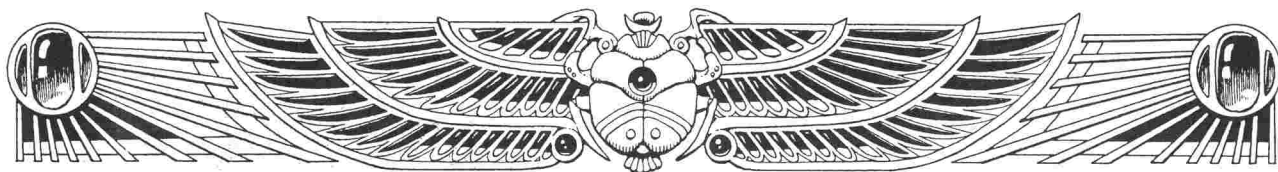
HERANSKIE VIVANE

**KSIĘGA
DRUGA:**



THERAŃSKIE VIVANE

FASA CORPORATION / MAG



SPIS TREŚCI

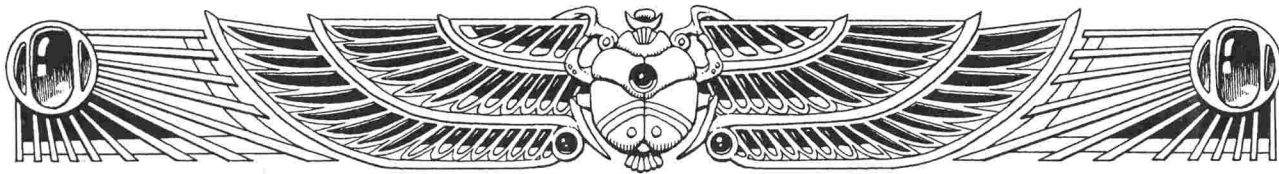
WSTĘP	3	Olejek astralnego spojrzenia	35
DZIELNICA THERAN	4	Mikstura przebudzenia	35
Pałac Gubernatora	4	Olejek kamiennej skóry	35
Północne i południowe koszary	5	Olejek kamiennego ogona	35
Budynki administracji cywilnej	6	Czarodziejski pył	35
Mury i wieże dzielnicy	7	Szpik czarodzieja	35
Obrona rzeczna	7	Pracownia Ipalanena	35
Pozostałe mury i wieże	8	Księgarnia Garusddina	36
Więzienie imperialne	8	Okragły Dom	36
Wodociągi w Dzielnicy Theran	9	Szklany Dom	37
Wielka Aleja	9	Sala zatrudnienia Adagira	37
Mieszkańcy i władza	10	Towarzystwo Geograficzne w Vivane	38
Ważne osobistości	10	Igła Chorrolisa	38
Organizacje	11		
Rolnicy	13		
SERCE THERAŃSKIEGO VIVANE	14		
Recytatorium	14		
Sala koncertowa i arboretum	16		
Wiszące Zikkuraty	17		
Małe Altany	17		
DZIELNICA PORTOWA	18		
Przystań	19		
Sklep Kaznartha	19		
Zakład pogrzebowy	20		
Kuźnia Raklanda	21		
Dół	21		
Labirynt Alei Kraba	23		
Dom Dorazary	23		
DZIELNICE HANDLOWE	24		
Klin	24		
Otwarte targi	24		
Południowa Dzielnica Rzemieślników	26		
Stocznie T'ssiskara	27		
Młyn rzeczny Rancardusa	28		
Ogrody zielarskie	28		
Dom towarowy Corianundruma	29		
Gospoda u Duragluma	30		
Dom Syranity	30		
Zwierzyniec	31		
DZIELNICA PÓŁNOCNA	32		
Zagrody niewolników	32		
Gospoda U Gubernatora	34		
Zielarnia Culparna	34		
Olejek nocy	35		
Eliksir mniejszego uzdrowienia	35		

Earthdawn® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp.
Barsaive™ (Barsawia) and Skypoint and Vivane™ (Powietrzna Przystań
i Vivane) are trademarks of FASA Corp.
Copyright © 1995 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 83-87968-87-0





WSTĘP



sięga **Therańskie Vivane** zawiera informacje o Dzielnicy Theran w imperialnym mieście Vivane. Ogólne wiadomości o mieście i przegląd Imperium Thery można znaleźć w księdze **Barsawiańskie Vivane**. Informacji o terenach otaczających Vivane należy szukać w księdze **Prowincja Vivane**. Zestaw Powietrzna Przystań i Vivane zawiera

także mapę miasta Vivane, na której przedstawiono szczegółowy opis zarówno Barsawiańskiej, jak i Therańskiej części metropolii. Przy odnajdywaniu poszczególnych miejsc, sklepów i zakładów miejskich można się posłużyć wskazanym tam kluczem.

W rozdziale **Dzielnica Theran** przedstawiono miasto Vivien, z opisem budynków rządowych, głównych arterii komunikacyjnych, mieszkańców i organizacji posiadających znaczną władzę. W kolejnych częściach zamieszczono szczegóły dotyczące dystryktów wchodzących w skład Dzielnicy Theran, a także wiadomości na temat portu i targowisk, gdzie większość rzemieślników sprzedaje swoje wyroby.

Przybywający do Vivane, poszukiwacze przygód przekonają się, że barsawiańska część miasta nie różni się zbyt od innych metropolii rozrzuconych po Barsawii: natkną się tu na podobne niebezpieczeństwa, udogodnienia, mieszkańców o takich samych cechach charakteru, znajdą podobne możliwości zarobku i przeszkody stojące na drodze do osiągnięcia celu. Therańskie Vivane oferuje zupełnie inne wyzwania. Mistrz Gry może rozpatrywać tę część miasta na wiele sposobów. W księdze Prowincja Vivane umieszczono propozycje dotyczące gry Theranami.

Wiele drużyn będzie chciało dostać się do Dzielnicy Theran. Bez względu na prawdziwy cel przybycia do miasta, wędrowcy muszą kupić przepustkę, a także przedstawić powody, dla których chcą zapuścić się na tereny Theran. W tym celu powinni wymyślić sprytną historyjkę, zaoferować coś, co zainteresowałoby członka Konklawe lub jeden z wpływowych domów itd.

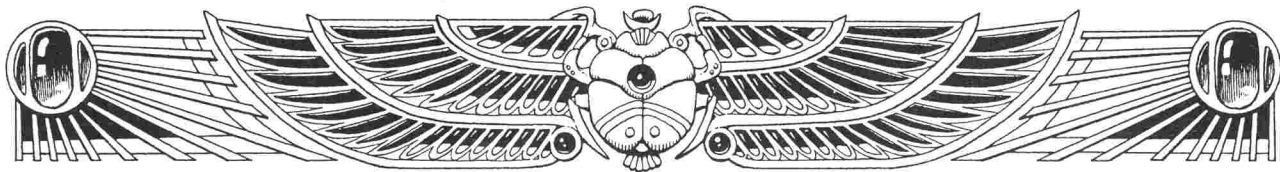
Mistrz Gry nie musi ściśle stosować się do wskazówek zamieszczonych w niniejszym tekście, może je zmienić zgodnie z wymogami prowadzonej przygody czy kampanii.

Istnieje także możliwość gry Theranami i rozegrania przygody bądź kampanii w Vivane, co pozwoli graczom poznać miasto, a także zwyczaje nieprzejędanych wrogów Barsawii. Postacie graczy mogą pochodzić z dowolnej warstwy społeczeństwa Theran, popierać lub przeciwstawiać się niewolnictwu, zajmować politycznymi knowaniami lub znaleźć się wśród osób, wobec których jeden czy kilka domów ma pewne plany itd. Możliwości jest wiele.

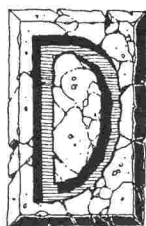
Mistrz Gry może także wykorzystać Dzielnicę Theran, by udzielić drużynie lekcji poglądowej. W zależności od swej wizji Imperium Thery, przedstawić jego obywateli jako mrocznych, odpychających, mocno zdyscyplinowanych, zepchniętych na dno społeczne, znudzonych życiem itd. Mistrz Gry może wykorzystać Dzielnicę Theran jako przykład innej strony bycia Theraninem, przyjąć neutralne stanowisko wobec niewolnictwa i przedstawić ich raczej jako błędzących niż z gruntu złych (zgodnie z nowoczesnymi poglądami). Ma też prawo wykorzystać Theran do przedstawienia stanowiska, iż można

odnieść większe korzyści stosując wątpliwe praktyki i podkreślić heroiczne wysiłki poczynione przez założycieli Thery, by ocalić świat przed prawdziwym złem, Horrorami.





DZIELNICA THERAN



dzielnica Theran, znana też pod nazwą Starego Miasta i Miasta Za Murami, zajmuje południowo-zachodnią część Vivane. Otoczona mocnymi murami, została w znacznej mierze odbudowana przez therańskich okupantów. Budynki wykonano z najlepszych materiałów, a na zadbanych ulicach pojawiło się wiele sklepów. Teren, na którym rozciąga się Dzielnica Theran, jest płaski; na południu obniża się lekko w kierunku brzegów Rzeki Żywego Ognia. Mroczną sławę miasta często uwydatnia statek gubernatora – *Panujący* – zacumowany tuż przy pałacu.

PAŁAC GUBERNATORA

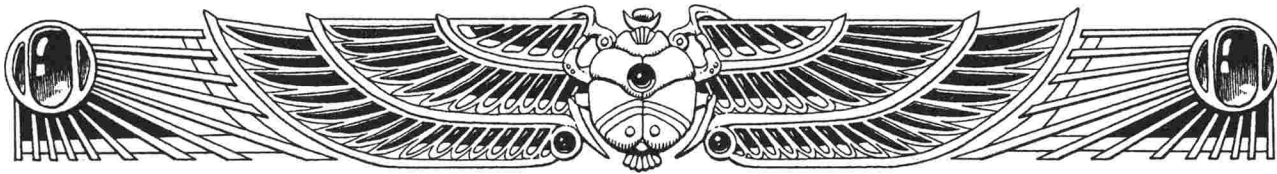
Pałac gubernatora nie jest samotną budowlą, lecz kompleksem, w skład którego wchodzi najróżniejsze struktury (patrz mapa pałac gubernatora, strona 39). Dookoła wybudowano wysokie na cztery metry metalowe ogrodzenie zwieńczone kółkami. Dodatkowo, każdy budynek wchodzący w skład pałacu obłożono zaklęciem, uniemożliwiającym używania magii przez osoby nieupoważnione. Obrona magiczna każdego budynku wynosi 24 przeciwko zaklęciom, które miałyby go uszkodzić lub zniszczyć.

Najbardziej widocznym elementem pałacowego kompleksu jest wielki Bazaltowy Kolec, przy którym kotwiczy *Panujący*. Posepny czarny filar mierzy pięćdziesiąt metrów. Nasycona żywiołem winda podobna do tych w Powietrznej Przystani (patrz *Powietrzna Przystań i Vrontok*, strona 8 w księdze *Prowincja Vivane*) służy do poruszania się w górę i w dół filaru. Do windy wiodą jedne, mocno strzeżone drzwi, przez które przedostaną się tylko osoby posiadające odpowiednie upoważnienie. Na szczycie Kolca znajduje się pilnowana co najmniej przez dwudziestu żołnierzy platforma, do której przycumowany jest statek powietrzny.

Na północnym krańcu terenów pałacowych wybudowano ogromne koszary północne. Oprócz stacjonujących tam żołnierzy, ochroną Kyprosa zajmują się także członkowie straży pałacowej. Na terenie pałacu zakwaterowanych jest czterdziestu strażników; wszyscy są co najmniej początkującymi Wojownikami i Fechtmistrzami. Średnio zaawansowani żołnierze to adepci czwartego kręgu. Dowódcą straży pałacu jest t'skrang Elsandriss, Fechtmistrz ósmego kręgu, noszący kryształową zbroję oraz hełm świetlny. Hełm ten wykonany jest z kryształu, co zwiększa obronę magiczną o +3 oraz dodaje do niej kolejne +3 do przeciwko wszelkim atakom magicznym działającym na zmysł wzroku lub słuchu. Poza tym za jego pomocą można stworzyć w całkowitych ciemnościach aurę o blasku równym światłu dziennemu w obrębie sześciu metrów. T'skrang i orki – stanowiące większość straży pałacowej – noszą kryształowe zbroje, zmieniające barwę, co pozwala dostosować się do kolorów otoczenia. Ci pierwsi władają mieczami, a drudzy mieczami dwuręcznymi (zbroja kamuflująca nie jest niezbędnym wyposażeniem strażników pilnujących budynków pałacu, lecz w czasie parad prezentuje się wspaniale).

W pałacowych stajniach trzyma się wspaniałe rumaki. Kypros posiada piętnaście kreańskich cętkowanych ogierów najczystszej krwi. Są to zwierzęta wysokiej klasy, często używane podczas parad. Dla potrzeb prowadzonej gry można przyjąć, że ogiery są rumakami bojowymi ze Zręcznością 8, Siłą Fizyczną 10 i Siłą Woli 9.





W stajniach znaleźć można również dwa mastrylithy – ogromne, piętnastotonowe, podobne do słoni zwierzęta. Kypros i Elsandriss dosiadają je podczas szczególnych uroczystości. Zwierzęta te są stare i obłaskawione, lecz ciągle robią odpowiednie wrażenie na widzach (zwykle przerażenie).

Pośród budynków wchodzących w skład kompleksu pałacowego znajduje się między innymi Imperialne Muzeum Wojny, w którym Therańscy przechowują zapiski i dokumenty z kampanii wojennych prowadzonych na terenie Barsawii. Dostęp do tych cennych informacji jest ograniczony i mają go jedynie upoważnieni therańscy uczeni. W archiwum znajdują się także wszelkiego rodzaju plotki, relacje naocznych świadków i legendy dotyczące mitycznych i egzotycznych zwierząt, skarbów i nieznanych kultur (dotyczą głównie terenów leżących po drugiej stronie Gór Karalkspur). Kolekcja Imperialnego Muzeum byłaby ciekawą lekturą dla każdego odważnego poszukiwacza przygód. Niestety, starszy archiwista Lanzendrin jest wybuchowym Mistrzem Żywiółów szóstego kręgu, który nie ma skrupułów podczas uwalniania mocy magicznych upamiętnienia tych, którzy go zdenerwują. Plotki głoszą, że Ksenomanci pozostawili w labiryncie biblioteki szkielety, zaciekle atakujące intruzów. Ludzie powiadają też, że większość tomów objęta jest zaklęciem, które powoduje, że czytelnicy stają się szaleńcami, wpadają w katatonie lub ulegają stopniowemu paraliżowi – jeżeli nie otrzymają od bibliotekarzy odpowiednich instrukcji dotyczących studiowania ksiąg.

W pobliżu rezydencji Kyprosa znajdują się komnaty dla ważnych gości. Większość z nich wyłożona jest białym i różowym marmurem, i mimo że są wystawne, przy domu Kyprosa błędna. Gubernator spędza większość czasu na pokładzie *Panującego*, lecz odwiedza pałac, gdy trzeba odbyć jakieś ważne spotkanie lub przygotować się do wystąpień publicznych. Kypros obnosi się ze swym bogactwem. W jego komnatach znajdują się baseny wypełnione wodą z domieszką esencji żywiołu wody, przesyconą zapachem perfum i ziół, ogród pokojowy z tropikalnymi roślinami z całego świata

i bajecznie kolorowymi ptakami jazarinthy z Araukanii, nad którym wznosi się kryształowa kopuła, pozłacane klatki-pokoje, wieżące czworo wspianych i utalentowanych *jara-leh*, galeria różnorodnych, znakomitych dzieł sztuki, a nawet mały prywatny teatr, do którego gubernator zaprasza gości na recytacje i koncerty.

Cały kompleks pałacowy jest niedostępny dla ogółu społeczeństwa. Mogą się tam dostać jedynie osoby posiadające zaproszenie od Kyprosa, a także Ilfaralek, Krotias i Tularch (ta ostatnia jedynie teoretycznie; nie sprawdza, czy jest to możliwe, w obawie przed wstydem, gdyby zawrócono ją w bramie). Strażnicy nie wpuszczają tu nikogo za łapówkę, gdyż taki postępek oznacza dla nich natychmiastową egzekucję.

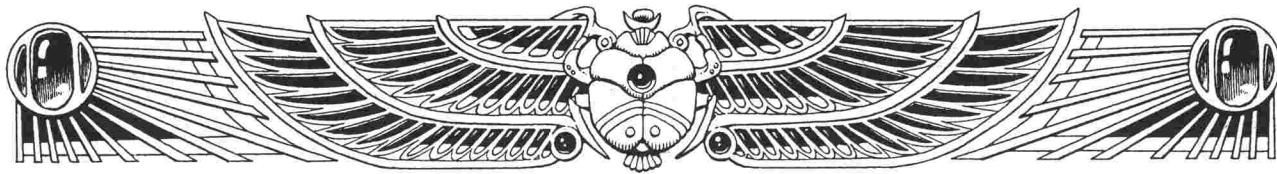
Od czasu do czasu mieszkańcy dzielnic mogą, przyciskając nosy do ogrodzenia, obejrzeć przechadzającego się lub musztrującego swych żołnierzy Elsandrissa, ale to wszystko, na co się im pozwala. W przypadku ataku na pałac, Kypros może wystawić oddział straży pałacowej, a północne koszary opustoszeją w ciągu paru minut.

PÓŁNOCNE I POŁUDNIOWE KOSZARY

Koszary północne i południowe mają taki sam rozkład (patrz mapa południowych koszar, strona 40). Północne koszary znajdują się w pobliżu murów wysuniętych najbardziej na północ, pomiędzy Zniszczoną Dzielnicą a Dzielnicą Therań. Południowe położone są na brzegu Rzeki Żywego Ognia, w pobliżu Dzielnicy Kupców. W koszarach może mieszkać dwa tysiące żołnierzy, choć zwykle mniej niż połowa tej liczby przebywa w budynkach; pozostali stacjonują w strażnicach lub odbywają patrole po mieście. Ściany budowli wchodzących w skład koszar są grube na

cztery i wysokie na siedem metrów, a magia daje im odporność na magiczne ataki (posiadają obronę magiczną równą 16). Wrota rzeki przy południowych koszarach wykonano z czterdziestopięć-centymetrowych płyt z wasgothiańskiego





ciemnego dębu; one także mają obronę magiczną równą 16. Dodatkowo drewno, z którego je sklecono, ma inną magiczną cechę. Każdy Czarodziej należący do legionu i stojący w odległości do dwudziestu metrów od wrót otrzymuje +3 do duchowego pancerza i obrony magicznej, a także +1 do stopnia efektu każdego rzuconego przez siebie czaru.

W stajniach znajdujących się w pobliżu obu koszar trzymana jest setka wierzchowców; mogą one pomieścić jeszcze pięćdziesiąt dodatkowych rumaków. Zwierzętami zajmuje się trzech początkujących Władców Zwierząt i dwóch początkujących Kawalerzystów. Kawaleria raz do roku organizuje parady i zawody w jeździe konnej, skokach i tresurze koni z okazji Święta Urodzin Kyprosa; starsi oficerowie (Kawalerzyści) chcą, aby ich wierzchowce były w doskonałej kondycji na czas parad. W biurach kwatermistrzostwa zgromadzono zapasy suszonego mięsa i konserw, ziół i olejków oczyszczających wodę, koce oraz wszelkiego rodzaju wyposażenie dla żołnierzy podróżujących poza granicami miasta. Porucznik kwatermistrz, Thoragur Wirująca Pięść, zarządza magazynami w południowych koszarach. Ten powolny, jednooki troll ma dziką grzywę jasnorudych włosów i upodobanie do żucia przywożonych z Araukanii liści *kokala*, co powoduje, że jest on nadmiernie ożywiony i od czasu do czasu głośno odchrząkuje obfite ilości flegmy. Jego umysł jest tak przenikliwy jak ostrze krasnoludzkiego miecza, a z ogromnych magazynów, którymi się opiekuje, ginie naprawdę niewiele rzeczy.

W zbrojowni znajdują się głównie zwykłe pancerze i broń wszelkiego rodzaju – swój magiczny oręż i broje Theranie trzymają w Maracanium. Pracuje tu dwudziestoosobowa grupa mocno zżytych ze sobą kowali i płatnerzy wykonujących łuki i broń. W większości są to trolle i krasnoludy, mający w zwyczaju zatrzymywać najdroższe wyroby dla oficerów. Wykonują i naprawiają broje płytowe, kolczugi oraz zwykłą broń, pozostawiając produkcję i utrzymanie bardziej wyrafinowanych przedmiotów Maracanium.

W Maracanium personel złożony z płatnerzy i Czarodziejów zajmuje się wyrobem magicznej broni i uzbrojenia. Wytwarzane są tam również pancerze ze skóry obsydian. Zielarze i Czarodzieje produkują eliksiry przydatne żołnierzom w podróży, a od czasu do czasu pracują również nad unikatowym przedmiotem przeznaczonym do użytku starszego oficera. Maracanium zwykle wytwarza przedmioty jednorazowego użytku (eliksiry, magiczne pociski i tym podobne), ale nie tylko. Powstają tu również hełmy świetlne i broje kryształowe; doskonale wykonane i pięknie ozdobione. Większość rzemieślników pracujących w Maracanium to t'skrangi i elfy.

Starsi oficerowie w każdych koszarach mają do dyspozycji oddzielną salę jadalną, mieszkają też we własnych

pokojach. Do ich kwater dołączone są również pomieszczenia gospodarcze i pokoje gościnne. Generał Krotias i generał Ilfaralek zajmują biura w tym samym budynku koszar południowych, oba pod zaostrzoną ochroną (Ilfaralek posiada ściślejszą ochronę ze względu na naturę pracy). Każdy z generałów zarządza wewnętrznym personelem złożonym z około dwunastu osób, włączając w to magów szóstego kręgu.

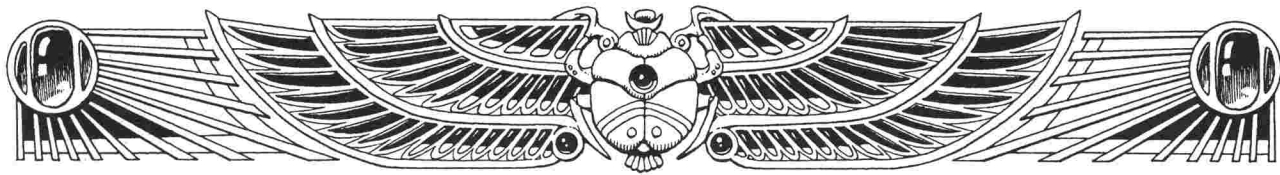
Biura tajemniczej generał Elkanshary również znajdują się w południowych koszarach. W jej przypadku ranga nie wiąże się ze stanowiskiem wojskowym, lecz wskazuje raczej na przywileje i status społeczny. Elkanshara jest elfickim Ksenomantą dziesiątego kręgu i miejscowym ekspertem Ósmego Legionu od spraw związanych z Horrorami oraz innymi astralnymi i magicznymi zagrożeniami. Elkanshara jest niewidoma, lecz posiada bardzo wrażliwy zmysł astralny o zawrotnym zasięgu 200 metrów – zdolność niebywała jak na przedstawicielkę jej rasy. Posiada również posrebrzany diadem, magiczny artefakt wykonany w Anzanie, który wspomaga ją potężną obroną magiczną przeciwko Horrorom oraz dodaje +4 do stopnia efektu czarów rzucanych w walce z Horrorami (a także w walce z ich konstruktami, stworzeniami naznaczonymi przez Horrory itp.) Elkanshara jest samotniczką z natury i nawet generał Krotias obawia się złożyć jej wizytę bez powodu. Złowroga reputacja elficy jest rozpowszechniana przez niektórych oficerów legionu, twierdzących, iż potrafi ona stworzyć lub wezwać magiczne widmowe rumaki, poruszające się z niewyobrażalną prędkością, oraz że mimo swej ślepoty posługuje się bronią z niezwykłą zręcznością i wprawą.

BUDYNKI ADMINISTRACJI CYWILNEJ

Ogromny, rozległy Dom Prac (patrz mapa Domu Prac, strona 41) jest sercem imperialnej administracji cywilnej w Vivane. Zajmujący połowę budynku Departament Skarbu zarządza finansami miasta. Choć w biurach departamentu trzymane są niewielkie kwoty, wykonywana jest tam cała praca przy dokumentacji dotyczącej podatków, dziesięcin i ponoszonych kosztów. Miejsce to jest labiryntem biur zajmowanych przez skrybów i urzędników, których wzrok psuje się stopniowo w ciągu lat przeglądania dokumentów. Wszędzie znajdują się nieopisane ilości papierów i papirusu. Nad całą tą strukturą – dosłownie i w przenośni – czuwa główny sekretarz, Patracheus.

Patracheus odgrywa w życiu miasta dziesiątki różnych ról: odpowiada za spis ludności, jest członkiem konklawe swego domu szlacheckiego, przewodniczącym tuzina grup złożonych z urzędników, którzy zajmują się kontraktami i koncesjami, dotyczącymi różnego rodzaju działalności. Pełni





obowiązki Mistrza Wodociągów (doprawdy, archaiczny tytuł) i Pieczętującego Zwoje (tytuł wywodzący się od starej praktyki pieczętowania woskiem treści zapisanych na zwojach papieru), a także wiele innych zaszczytnych funkcji. Patracheus wie doskonale gdzie i na co wydawany jest każdy miedzianik z kiesy gubernatora. Zgodnie z decyzją swej rodziny ożenił się z córką Domu Medari i obecnie stanowisko polityczne Patracheusa jest prawie niezachwiane. Każdy, kto próbuje ułożyć sobie życie w Dzielnicy Theran, jak również poza jej murami, zdaje sobie sprawę, że aby tego dokonać nie potrzebuje przychylności Patracheusa. Jednak ktoś, kto popadnie w jego nielaskę jest zgubiony. Patracheus posiada patronat nad prawie wszystkimi stanowiskami w therańskiej służbie cywilnej średniego szczebla, a jego podwładni są przeważnie wobec niego lojalni, ponieważ wiedzą, że w przypadku zastąpienia go inną osobą, wszyscy zostaną wymienieni na nowych pracowników. Oczywiście Patracheus nie kontroluje całego życia cywilnego, ponieważ jedna osoba nie jest w stanie przeprowadzać szczegółowych analiz wszystkich spraw w mieście liczącym blisko sto tysięcy mieszkańców. Jednak posiada on wszędzie informatorów i na dłuższą metę nic nie ujdzie jego uwagi.

Departament Skarbu zajmuje się zbieraniem podatków – za pośrednictwem pracowników, prowadzących spis ludności i poborców podatków, a zgromadzone pieniądze rozdysponowuje przez różnego rodzaju komitety i grupy. Departament Skarbu kontroluje także udzielanie cywilnych koncesji oraz decyduje, którym z domów zostanie udzielona wyłączność na wsparcie prowadzonych w mieście projektów. Na przykład, w chwili obecnej prawo na wyłączną dostawę kamienia do Starego Miasta na budowę nowych budynków posiada Dom Carinci. Dom Medari jako jedyny zapewnia budowniczych i siłę roboczą. Prawo do architektów i utalentowanych rzemieślników mają Domy Thaloss i Carinci. Rozporządzenie miejskie nakazuje, by wyłączność dotyczyła nie tylko prac publicznych, lecz także prac finansowanych przez osoby prywatne; jeśli therański mieszkaniec chce rozbudować swą willę, musi kupić kamień u Carinci, wynająć robotników Medari itd. W Dzielnicy Theran nie można zignorować tego zarządzenia i choć nie jest ono prawem w odbudowywanej Dzielnicy Kupców, mieszkańcy wiedzą, że jeżeli chcą tu bezpiecznie mieszkać lepiej będzie, jeśli podporządkują się Theranom.

Pozostałą część budynku w większości zajmuje Dom Zapisów – raj dla urzędników. Gromadzone są tu rozkazy i kontrakty handlowe, a labirynt zagmatwanych praw zachęca do szukania sposobów na ich ominięcie. Wiele oświadczeń, by nabrać ważności, musi być podpisywana w obecności odpowiedniego starszego urzędnika z Domu Zapisów. Dokumenty poświadczające zawarcie związku małżeńskiego,

narodziny lub śmierć przechowywane są w Domu Zapisów, jako pisma istotne przy ustalaniu praw dziedziczenia, gdyż bez nich osoba zostaje uznana za nieistniejącą (taki osobnik nie ma żadnych praw).

Wszelkiego rodzaju poszukiwacze przygód najlepiej robią unikając Domu Zapisów. Ochrona nie jest tak ścisła jak w innych miejscach, lecz przypadkowy intruz, który przejdzie obok straży może narobić sobie kłopotów, myszkując w papierach. Ważne oficjalne czy handlowe dokumenty są oczywiście trzymane w zamknięciu. Klatka schodowa i korytarze wiodące do pokoi Patracheusa są opieczetowane barierami z żywiołu powietrza i ognia, co ma powstrzymać nieproszonych gości. A rewolucyoniści o przeorośniętych ambicjach powinni pamiętać, że użycie ognia w Domu Prac jest zarówno bezużyteczne, jak i ogromnie niebezpieczne. Bezużyteczne, ponieważ zaklęcia oraz żywioł wody ugaszą ogień w ciągu kilku sekund. Niebezpieczne, gdyż karą za tego typu działanie jest rozrywanie na części przez mastrylithy w miejscu publicznym. Nie potrzeba tu wyroku sądu, bowiem gubernator Kypros sam ustanowił karę za to przestępstwo.

Dom Prac zawiera również warsztaty osób wyrabiających lampy oraz pomieszczenia użytkowane przez rolników ze Starego Miasta.

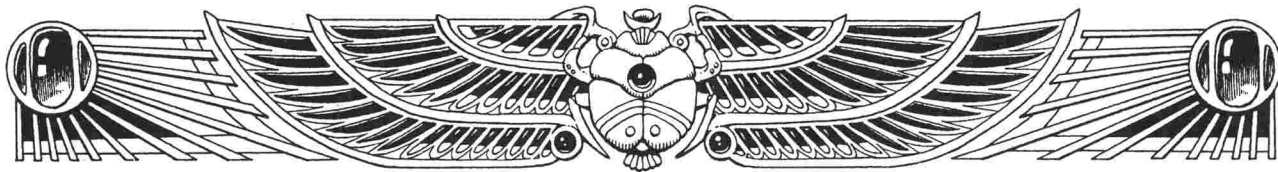
MURY I WIEŻE DZIELNICY

Mury i wieże dookoła Starego Miasta posiadają magiczne wzmocnienie. Ich obrona magiczna równa jest 22 i chroni je przed wszelkimi atakami magicznymi.

OBROŃA RZECZNA

Mury od strony Rzeki Żywego Ognia są grube na dwa i pół metra, ich fundamenty wpuszczono w ziemię na 4 metry, a ich wysokość wynosi 4,5 metra nad poziom wody. Blanki dodają dodatkowe pół metra do wysokości murów; mają grubość trzydziestu centymetrów (znajduje się pomiędzy nimi szerokie na 1,8 metra przejście, po którym regularnie krążą patrole). Mury rzeczne mają trzy bramy: dwie mniejsze rzeczne, posiadające przystanie, przy których łodzie mogą ładować towary, i olbrzymią bramę zachodnią, wyposażoną w wysokie na 12 metrów wieże obronne. Dwie mniejsze bramy mają 4 metry wysokości i wykonane są z drewna. Mogą być ryglowane od środka; strzeże ich w dzień i w nocy dwunastu żołnierzy Ósmego Legionu. Ponieważ ambitni przedsiębiorcy podejmują próby szmuglowania do Starego Miasta wszelkiego rodzaju towarów, bramy rzeczne strzeżone są przez najmniej skorumpowanych żołnierzy. W przypadku próby przekupstwa, obrona społeczna strażników wzrasta o +3. Porucznik odbywający wraz





z nimi służbę – zwykle Wojownik czwartego kręgu – posiada ukryty magiczny medalion, zwiększający jego obronę społeczną o +2, a obronę magiczną o +4. W pobliżu bram rzecznych znajdują się południowe koszary.

Tuż przy moście ogromnej bramy zachodniej wzniesiono cztery wieże, po dwie na obu brzegach Rzeki Żywego Ognia. Każdą zajmuje trzydziestu elitarnych żołnierzy. Połowa z nich to początkujący adepci; co trzeci jest posiadającym odpowiednie wyposażenie Łucznikiem. Wszyscy noszą kolczugi, a ich ekwipunek składa się z tarczy piechoty, miecza lub topora, kuszy i sztyletu. Porucznicy dowodzący każdym oddziałem są Łucznikami szóstego kręgu. Z trzydziestoosobowej załogi cztery stanowią zespół obsługujący balistę, a każda wieża może poszczycić się posiadaniem jednej ogromnej maszyny wyrzucającej pociski. Pocisk wystrzelony z balisty zadaje obrażenia ze stopniem 20 i nie trafi celu znajdującego się bliżej niż 40 metrów. Średni zasięg maszyny wynosi 41-300 metrów, a daleki 301-750. Ponowne załadowanie balisty zajmuje trzy rundy walki. W czasie wojny lub gdy wojsko zostaje postawione w stan gotowości, końcówki pocisków wyposażane są w kryształowe kule zawierające esencje żywiołu ognia; zadają dodatkowo obrażenia ze stopniem 16 od ognia. Cele w odległości do pięciu metrów od miejsca trafienia otrzymują obrażenia od odprysków ze stopniem obrażeń równym dziesięć.

Niezwykły most przy zachodniej bramie używany jest jedynie raz dziennie, na dwie godziny przez zapadnięciem zmroku. Drogi po obu jego stronach często wypełnione są kupcami i innymi podróżnymi, chcącymi przedostać się na noc do lub z miasta. Choć ten zbudowany z drewna, następca kamiennego mostu zniszczonego w czasie ataków Theran znajduje się tu już od wielu dziesiątek lat, nadal cieszy swym widokiem oczy podróżników. Północna brama wygląda jakby wykonano ją z jednego kawałka drewna i jest wysoka na 5 metrów. Gdy straż przy bramie opuszcza to magiczne urządzenie za pomocą korb i kołowrotków, drewniana „brama”, będąca mostem zwodzonym, opada pokrywając 220-metrową przepaść pomiędzy brzegami Rzeki Żywego Ognia. Opuszczenie mostu zajmuje sześć rund walki.

Trzy metry nad każdą z czterech wież, a także nad koszarami i wieżyczkami pałacu, opisanymi na kolejnych stronach, unoszą się kryształowe kule o średnicy 25 centymetrów. Magowie będący w służbie Ósmego Legionu potrafią

sprawić, że kule te promieniają blaskiem równym światłu dziennemu (podobnie jak reflektor) w 30 stopniowym łuku o zasięgu 0,75 kilometra. Magowie muszą wykonać test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym 8; magowie nie nawykli do używania tego typu urządzeń, wykonują test o stopniu trudności równym 16.

POZOSTAŁE MURY I WIEŻE

Pozostała część murów Starego Miasta jest wysoka na 7 metrów, a szeroka na 2; wieńczy ją szerokie na ponad metr przejście. Jak widać to na mapie miasta Vivane, wieże stoją w regularnych odstępach od siebie. Ich typowy układ przedstawiono na mapie Wież Miasta, strona 42. Każda

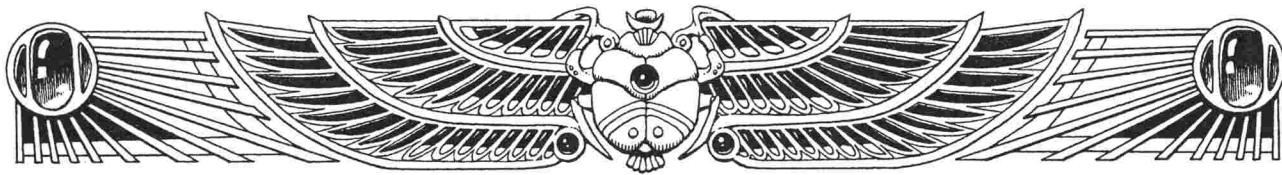
z wież obsługiwana jest przez dwudziestu żołnierzy – Wojowników i Fechtmistrzów oraz sześciu Łuczników. Żołnierze ci to początkujący wojownicy, którymi dowodzi porucznik – Łucznik czwartego kręgu. Na szczycie wieży trzyma się beczki z olejem, a w tych w pobliżu koszar, w sąsiedztwie północnej bramy i kompleksu pałacowego, zamontowano również balisty. Wieże przylegające do koszar mają na niższych poziomach lochy, w których przetrzymuje się więźniów oraz osoby zatrzymane podczas próby nielegalnego przekroczenia granicy miasta (lub na próbie szmuglowania zakazanych przedmiotów), oczekujący na proces lub przeniesienie do aresztu w Starym Mieście.



WIĘZIENIE IMPERIALNE

W pobliżu południowych koszar znajduje się więzienie imperialne – trzypiętrowy budynek z celami umiejscowionymi trzydzieści metrów pod powierzchnią ziemi. Na mapie więzienia, strona 43, pokazano poziomy znajdujące się nad powierzchnią ziemi. Pełni tu straż dwudziestu żołnierzy, dowodzonych przez Wojownika siódmego kręgu; jest to odziany w ciężką zbroję płytową troll o ponurym wyrazie twarzy i ogromnym brzuchu. Strażnicy przypominają bardziej służby cywilne niż żołnierzy. To ponure miejsce nie zostało wyposażone w okna i jest dobrze strzeżone przed magicznymi atakami i wpływami – posiada obronę magiczną równą 24. Więźniowie są czasami wypuszczani i prowadzeni do miasta, gdzie wykonują niewolnicze prace; na noc jednak wracają do więzienia. W celach umieszczono magiczne kajdany, a wielu przestępców musi nosić hełmy, które w sposób magiczny czynią





z nich osoby spokojne i podobne do zombi. W celach znajdujących się najgłębiej pod ziemią przebywa sześciu *ghareez* (patrz **Wietrzniki**, strona 10 w księdze **Barsawiańskie Vivane**), którzy przesłuchują i torturują ważnych więźniów (czy też więźniów, których mają ochotę maltretować). Pozostali strażnicy nie schodzą do tych poziomów, a *ghareez* nie opuszczają swojej domeny. Wiadomości i jedzenie dla małych oprawców zostawia się w niewielkich szybach prowadzących do ich siedzib. Więźniowie skazani na ich łaskę pozostawiani są w niewielkich celach o wymiarze metra kwadratowego, dopóki wietrzniki nie zdecydują się zabrać ich do siebie. Bardzo niewielu wysłanych do podziemi wróciło stamtąd żywych.

WODOCIĄGI W DZIELNICY THERAN

Ogromny system wodociągów w Starym Mieście (wskazany na mapie miasta Vivane) zbudowano z kamienia z wkomponowanymi w strukturę ziemi zakłęciami żywiołu wody. Wodociągi położone są 6 metrów nad powierzchnią ziemi, a w miejscach, gdzie napotykają na mury miasta, fontanny wypychają wodę wysoko, tak, że strażnicy stojący na blankach mogą czerpać wodę.

Wodociągi stanowią piękny widok. Są wykonane z ogromnych bloków niebieskoszarego kamienia i ozdobione cudownymi freskami, malowidłami oraz różnego rodzaju deseniami (na każdym odcinku malowidła mają ten sam styl). Spora ilość prac odzwierciedla sztukę rzemieślniczą krasnoludów, ponieważ duża część wielkich architektów i rzemieślników, którzy projektowali te struktury było przedstawicielami tej rasy. Większość mieszkańców Vivane dumnych jest z piękna wodociągów i ich królewskiego rozmachu, zwłaszcza teraz, gdy trwa budowa podobnych urządzeń w Dzielnicy Kupców, co sugeruje, że ostatecznie całe Vivane będzie w ten sposób zaopatrywane w wodę (mieszkańcy Zniszczonej Dzielnicy, którzy godzinami stoją w kolejce do studni po zmieszanej z błotem wodę nie zawsze dzielą radość pozostałych ludzi z cudów inżynierii Theran).

Woda pobierana jest z Rzeki Żywego Ognia i dostarczana do zachodniej sieci wodociągów, gdzie poddaje się ją procesowi oczyszczania z trucizn, osadów i brudu. Sprawia to, że jest niezmiernie trudno zanieczyścić wodę. Zazwyczaj to Mistrz Gry decyduje, czy zatrucie wody jest możliwe, a trucieliel musi pokonać ogromną obronę magiczną wodociągów równą 22. Mieszkańcy miasta pobierają czystą wodę w różnych punktach zaznaczonych na mapie. W każdym z nich obniżające się rury doprowadzają wodę do niewielkich ustawionych w szeregu kamiennych sadzawek, skąd można ją czerpać. Przepływ kontrolowany jest w magiczny sposób. Woda płynie jedną stroną rury do sadzawki, a druga

z powrotem do wodociągów. Po okrążeniu całej Dzielnicy Theran, woda spływa z powrotem do rzeki przez wschodnią część sieci.

Oprócz zapewnienia Staremu Miastu stałej dostawy świeżej wody, system wodociągów odgrywa poważną rolę podczas zagrożenia powodzią. Sukces odniesiony w teście *rzucenia czarów* o trudności równej 4 pozwala „sprężyć” wodę w wodociągach do ułamka ich prawdziwej pojemności. Osiągnięcie kolejnych poziomów sukcesu pozwala magom skoncentrować ją tak, że sieć wodociągów mieści o 22500 litrów więcej wody niż zwykle. Maksymalna ilość dodatkowej wody, którą można zmagazynować w wodociągach, nie jest znana, lecz z pewnością są to setki milionów. Kiedy Rzeka Żywego Ognia osiąga niebezpiecznie wysoki poziom, olbrzymie ilości żywiołu mogą zostać wessane i przechowane w wodociągach.

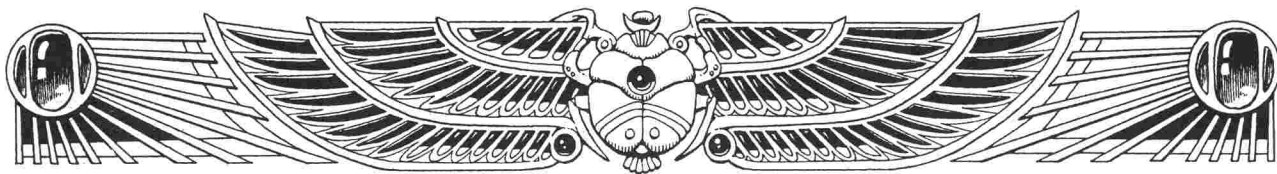
System wodociągów może służyć również jako broń. W pewnych punktach wskazanych na mapie do murów miasta prowadzą wielkie zawory, zakończone rzeźbami w kształcie głów smoków. Wykwalifikowany mag, po wykonaniu udanego testu *rzucania czarów* o trudności równej 8 (mag niewykwalifikowany ma trudność równą 16) może wywołać z głowy smoka wielką strugę żywiołu wody, działającą jak pocisk i oblewającą wszystko co znajduje się w promieniu 10 metrów. Bliski zasięg strzału wynosi 10-80 metrów, średni 81-400, a daleki 401-800. W zależności od zasięgu strumień zadaje obrażenia ze stopniem 7, 6 lub 5 (odpowiednio dla bliskiego, średniego i dalekiego zasięgu). Obrażenia odzwierciedlają druzgoczący efekt dotkliwego uderzenia strumienia wody taranującego ofiarę.

Wodociągi są także systemem kontroli przeciwpożarowej. Wykwalifikowany mag z Ósmego Legionu wykonując test *rzucania czarów* o trudności 8 (niewykwalifikowany mag wykonuje test o trudności 16) potrafi wydobyć wodę z sadzawek z szybkością 4500 litrów na rundę walki i skierować wodę na ogień w zasięgu pięciuset metrów. Jeżeli magów akurat nie ma w pobliżu, mieszkańcy mogą pobierać wiadrami wodę z sadzawek, rozmieszczonych na terenie całego Starego Miasta.

WIELKA ALEJA

Nad drogami w Dzielnicy Theran dominuje olbrzymia Wielka Aleja, biegnąca od bramy północnej do południowych koszar. Prawie na całej swojej długości jest ona szeroka na ponad sto metrów, a w centrum miasta rozszerza się wokół zikkuratów – stanowiących oazę spokoju pośrodku tysięcy przechodniów. Na Wielką Aleję składa się pięć ulic, z których każda używana jest przez mieszkańców o innym statusie. Centralny szeroki na siedem metrów pas zbudowano





z kamiennych płyt o szerokości trzech metrów i długości od siedmiu do dwudziestu metrów. Droga ta jest zarezerwowana dla pojazdów szlachty konklawe i ich najbliższych rodzin, w razie konieczności mogą się po niej przemieszczać również żołnierze legionu. Po obu stronach środkowego pasa biegną dwa przejścia zbudowane z płyt szerokich na pół do półtora metra i długich od półtora do siedmiu. Tych przejść używają pozostali Therańscy z wyjątkiem niewolników. Niewolnicy i Barsawianie muszą poruszać się po zewnętrznych pasach ulicy, zbudowanych z małych kostek brukowych, dużo mniej wygodnych. Układ dróg ma na celu umocnienie hierarchii społecznej w Dzielnicy Therań; status danej osoby można w pewnym stopniu określić na podstawie obserwacji, po którym pasie Wielkiej Alei wędruje.

Wielka Aleja wyposażona jest w latarnie umieszczone na wysokich na cztery metry drewnianych słupach. Latarnie znajdują się w piętnastometrowych odstępach od siebie, a świecą dzięki wielkim kwarcowym kryształom świetlnym, umieszczonym w szklanych kulach. Po zapadnięciu zmroku, pracownicy Domu Prac zapalają lampy, przechodząc przez całą długość ulicy i włączając kryształy; gasi się je na godzinę przed nastaniem świtu.

MIESZKAŃCY I WŁADZA

Oprócz ważnych osobistości takich jak Patracheus, Kypros, Ilfaralek, Tularch i Zerajaboam (patrz **Okrągły Dom**, strona 36, rozdział **Dzielnica Północna**) Dzielnice Therań zamieszkują inne znaczące osoby. Poniżej znajdują się opisy niektórych z nich, jak również charakterystyki ugrupowań działających na terenie Therańskiego Vivane.

Należy pamiętać, że wymienione tutaj wpływowe osoby są jedynie kilkoma wybranymi spośród wielu innych, które mogą być interesujące dla graczy i Mistrza Gry. Ponieważ istnieje o wiele więcej osobistości niż tutaj wymieniono, zachęcamy Mistrza Gry do tworzenia dodatkowych postaci lub zmieniania szczegółów w życiorysach osób opisanych poniżej, stosownie do potrzeb prowadzonej kampanii.

WAŻNE OSOBISTOŚCI

Następujące osoby znajdują się wśród tych, którzy w istotny sposób wpływają na życie miasta Vivane.

Tarlanth

Wysoki, szczupły szlachcic z Domu Medari, lat około sześćdziesięciu Tarlanth jest główną siłą finansową swego domu. Zajmuje się sprawami handlu, zwłaszcza natury cywilnej. Jego żona, Cryselda to szlachcianka z Domu Carinci. Ta lodo-wa piękność o zielonych oczach jest dużo młodsza od swego męża. Małżeństwo otworzyło przed Tarlanthem drzwi

do wielu przywilejów i obecnie wraz z kilkoma szlachciami Carinci ma on monopol w różnych dziedzinach. Filarem jego władzy jest import niezbędnych towarów, lecz nie są to artykuły żywnościowe ani projekty budynków publicznych. Tarlanth jest bezwzględny i therańskim rasistą o sercu z kamienia, odczuwającym szczególną niechęć wobec Barsawian, choć swoich niewolników traktuje lepiej niż inni. Nie brakuje mu ambicji i przygotowuje się do objęcia stanowiska gubernatora – na wypadek, gdyby coś przytrafiło się Kyproso-wi. Czy coś przydarzy się obecnemu gubernatorowi zależy od tego, czy śmiałość Tarlanta dorównuje jego ambicjom. Słabym punktem Tarlanta jest jego powściągliwość oraz niepowodzenia w cementowaniu sojuszków, zwłaszcza z armią.

Admirał Khalifa

Imię tego t'skranga jest powszechnie znane, pomimo że wcale nie jest on admirałem. Khalifa to wychowanek Domu Carinci, mający monopol w handlu rzeczonym na zachód od Vivane. Każdy, kto chciałby rozkręcić interes na tym odcinku szlaku, musi ustalić wpierw warunki z Khalifą i płacić haracz dla Domu Carinci, w wysokości około dziesięciu procent dochodów. Khalifa zachowuje dystans do kultury t'skrangów. Jest bardzo inteligentny i zawsze czujny, jest również znanym gawędziarzem i interesującym rozmówcą. Khalifa wyznaczył sobie pewne cele i choć czerpie radość ze swoich wpływów, nie zachowuje przywilejów dla siebie i swojej rozległej rodziny. Kypros ufa Khalifie, a woj-sko często zwraca się do t'skranga z prośbą o raporty dotyczące najbardziej wysuniętych na zachód zakątków Pro-wincji Vivane. Khalifa szczególnie dobrze zna dżunglę w górze rzeki, pozostaje też w bardzo dobrych kontaktach z t'skrangami, które ją zamieszkują.

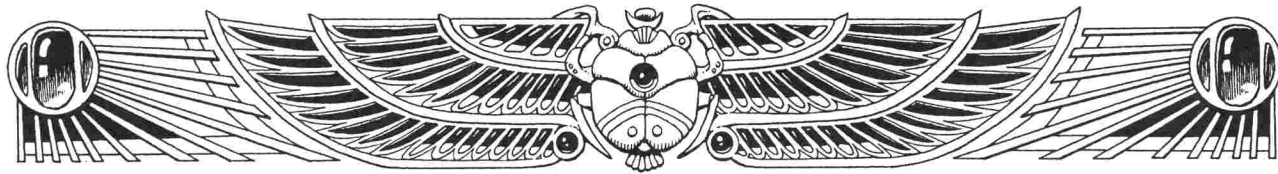
Mordain

Drugim zarządzającym w Departamencie Skarbu po Patracheusie jest członek Domu Thaloss, będący, podobnie jak jego mistrz, w średnim wieku. (Patracheus dobrze wie, że nie należy zatrudniać młodych ambitnych mężczyzn jako swoich podwładnych). Moradain czuje respekt przed błyskotliwym intelektem Patracheusa i szanuje jego – czasami zgorzkniały sarkazm. Sam również posiada znaczne wpływy, ponieważ zajmuje się sprawami miasta, którymi Patracheus poświęca mniej uwagi. Jak dotąd, Mordain nie czynił poważniejszych prób wykorzystania swych wpływów, lecz ma on potencjał, by pod nosem przenikliwego przeło-żonego zbudować własne imperium.

Haughrald

Haughrald jest wiekowym krasnoludem z Domu Thaloss, nadzorującym wszystkie sprawy związane z budową





w mieście. Choć jest zdolniejszym architektem niż administrator, rozumie, że jego praca wymaga, aby do projektów polecał najlepszych specjalistów. Traktuje on ten obowiązek bardzo poważnie, a wielu próbuje go przekupić lub przekonać o swojej wartości. W odróżnieniu od kolegów-urzędników, Haughrald jest wzorem moralności i w dyplomatyczny oraz uprzejmy sposób odsyła takich interesantów z kwitkiem. Kypros i Dom Konklawe wiedzą o jego prawości i bezgranicznie ufają opiniom krasnoluda. Haughrald bardzo dobrze zna historię Vivane, włącznie z przeprowadzanymi renowacjami i budowlami. Ma łagodne podejście do młodych krasnoludów, próbujących odnaleźć swoje miejsce w świecie – pod warunkiem, że są uczciwi i pracowici.

Kapitan Darnagorm Ulthrand

Troll będący kapitanem *Majestatu*, jednej z kil Siódmej Floty, jest częstym gościem w Vivane. Darnagorm jest intrygującą osobą. Jego rogi są idealnie symetryczne i ma sztuczną srebrną rękę w miejscu utraconej podczas wielkiej bitwy powietrznej, która miała miejsce dziesięć lat temu. Magiczna ręka daje Darnagormowi ogromną siłę, dodając +2 stopnie do wszystkich testów obrażeń zadanych w walce wręcz i z użyciem broni. Ręka wygląda jakby pod jej metalową „skórą” pulsowały rubinowe żyły, co stanowi niepokojący widok, który Darnagorm lubi w pełni wykorzystywać podczas spotkań towarzyskich. Będąc członkiem konklawe z ramienia Domu Zanjana, jest wysoko poważany przez Kyprosa i generała Krotias, którzy prawie na pewno przygotowują go, aby zajął miejsce admirała Tularch, kiedy przeminą dni jej chwały. Pozostający w przyjacielskich stosunkach z innymi trollami i orkami, Darnagorm staje się nieco niedyskretny, gdy wypije zbyt dużo (lecz długo trzeba na to czekać, więc za informację przyjdzie poszukiwaczom przygód trochę zapłacić).

Garagund Daragast

Krasnoludzki kupiec z Domu Thaloss, będący kolejnym członkiem konklawe, ustala kontrakty na miejsca handlowe na zatłoczonych targach Vivane. Zarządza także legionem poborców podatku od handlu, którzy zbierają pieniądze od kupców działających na terenie Vivane. Ten powszechnie nie lubiany krasnolud o cuchnącym oddechu jest ogromnym lubieżnikiem, który kocha mocne trunki. Posiada doskonałą pamięć i bystry rozum, zna wiele sekretów różnych osób. Ponieważ trzyma w ukryciu kilka interesujących dokumentów, pozbycie się go nie jest dobrym rozwiązaniem dla armii jego wrogów. Powiadają, że jest wyznawcą Raggoka, bowiem słynie ze złego traktowania żon i niewolników. Niedawno ożenił się po raz trzeci, po tym jak jego pierwsza żona zmarła z rozpaczy, a druga popełniła samobójstwo.

Shand

Shand jest prawdziwym wyjątkiem – towarzyską czarodziejką z Domu Narlanth, podążającą ścieżką Mistrza Żywiolów. Będąc ekspertem w dziedzinie kontrolowania wody, nadzoruje bezpieczeństwo i stabilizację wodociągów. Swoje krótkie, proste Imię przyjęła od nazwy miejsca, mającego szczególną więź z żywiołem wody. Shand jest dwudziestosiedmioletnią, ekstrawagancką i dynamiczną blondynką, która otrzymuje wiele ofert dynastycznego zamażpójścia. Jak do tej pory wszystkie propozycje zostały odrzucone. Ma ognisty temperament, dziwny w zestawieniu z uprawianą przez nią wymagającą wyciszenia sztuką, lecz nikt nie podważa jej umiejętności. Shand jest członkiem Domu Konklawe, gdzie używa swego wdzięku i przebiegłości, by dziurzyć wpływy o stopniu nieproporcjonalnym do jej młodego wieku. Jest ekspertem w kwestii esencji żywiołów występujących w Prowincji Vivane, koresponduje również na ten temat z magami i Mistrzami Żywiolów mieszkającymi w znacznej odległości od miasta. Dla osiągnięcia celu potrafi być czarująca i flirtować. Może być pomocną osobą kontaktową z racji tego, że zna wiele osobistości a także z powodu swej rozległej wiedzy. Poszukiwacze przygód płci męskiej powinni pamiętać, że jej sercem rządzi umysł, a zabawianie czy zabieganie o jej względy jest kosztowne.

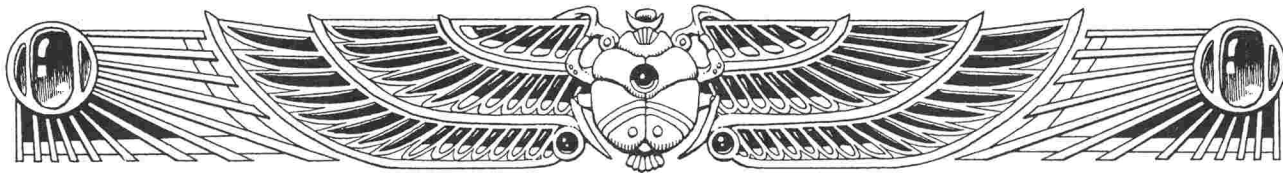
Kapitan Grogand Maragann

Ten emerytowany oficer Zanjana jest starym nudziarzem, któremu przyznano członkostwo Domu Konklawe ze względu na staż pracy. Jednak został odwołany z aktywnej służby i odesłany na emeryturę z powodu niekompetencji. Mający prawie siedemdziesiąt lat i wielki brzuch, lecz nadal w dobrej kondycji, odczuwa niechęć do młodszych od siebie. Wyjątek stanowią osoby gotowe upić się z nim i przez wiele godzin słuchać cierpliwie oszalałymi mrocznych opowieści o starożytnych kampaniach wojskowych. Grogand jest prawdziwym ekspertem w historii wojskowej tego regionu i każdy poszukiwacz przygód, który nie zaśnie podczas jego przemowy, może poznać szczegóły związane z najróżniejszymi miejscami. Mistrz Gry może wykorzystać tę postać, będącą częstym gościem Towarzystwa Geograficznego i gospody „U Gubernatora”, aby udzieliła podróżnikom poufnych informacji o interesujących lokacjach w prowincji Vivane.

ORGANIZACJE

Przedstawione poniżej organizacje odgrywają ważną rolę w Vivane i mogą okazać się użyteczne dla grupy poszukiwaczy przygód.





Bractwo Kości

Bractwo Kości, elitarne wojskowe stowarzyszenie, składa się z siedemnastu oficerów, którzy dziesięć lat temu walczyli pod dowództwem Krotias w odległej Kreanie podczas bitwy o Tachrisauz. Wszyscy oni byli wówczas młodszymi oficerami lub szeregowymi żołnierzami. Zginęło wtedy cztery tysiące osób i od tego czasu miejsce nazwano Tachrisauz. Grupa użyła magii krwi, by stworzyć przedmioty wzorca, przypominające o bitwie i ich w niej udziale. Każdy członek bractwa nosi jak broszę kawałek kości, ukryty tuż pod skórą nad sercem, połączony z żebrami i mostkiem. Na nagiej klatce piersiowej kość widoczna jest jako zgrubienie. Efekt tego magicznego przedmiotu różni się w zależności od stopnia dostrojenia: na niższych poziomach podwyższa on próg ran postaci oraz stopień jej Żywotności, na wyższych poziomach dodaje punkty do obrony magicznej i pancerza duchowego. Wojownik lub Fichtmistrz dziesiątego lub wyższego kregu może uzyskać dodatkowe poziomy dostrojenia do przedmiotu, co pozwala zmniejszyć tracone podczas korzystania z talentów punkty wyczerpania oraz na zdobycie dodatkowych talentów powiązanych z walką – oprócz zwykłych możliwych do uzyskania w danej dyscyplinie.

Wiadomo kto należy do bractwa, co pomaga przeciwdziałać wszelkim podejrzeniom o nepotyzm ze strony Krotias. Jednakże bractwo jest wpływowe i ściśle powiązane z władzami wojskowymi Vivane. Generał Ilfaralek nie zatrudnia w swojej organizacji żadnego członka tego ugrupowania, ponieważ sam nie jest członkiem bractwa i nie życzy sobie mieć wśród swoich podwładnych sekciarzy.

Stowarzyszenie Promiennego Spojrzenia

To tajne bractwo poświęcone Raggoka liczy może dwudziestu wyznawców pochodzących spośród najbogatszej i najbardziej zdeprawowanej therańskiej szlachty w Vivane. Konklawe miasta ma ambiwalentny stosunek tego ugrupowania. Dopóki oddawanie czci Raggoka jest formalnie nielegalne w Vivane oraz całym Imperium, wyznawcy Pasji są użytecznymi informatorami w sprawach związanych z Horrorami. Jak długo praktyki sekty nie wychodzą poza niewielki krąg, władze miasta tolerują obecność. Grupa niezbyt często przyjmuje nowe osoby do swojego grona i celowo utrzymuje niewielką liczbę wyznawców. Członkowie tego ugrupowania mogą zwrócić się do poszukiwaczy przygód z prośbą o odnalezienie i dostarczenie pewnych przedmiotów związanych z Horrorami i ich tradycjami lub zaproponować grupie, która walczyła z Horrorem, by opowiedziała o swych wyczynach. Wpadnięcie w sidła stowarzyszenia – co może się zdarzyć zanim bohaterowie sobie to uświadomią – jest niebezpieczne. Poszukiwacz przygód może zostać zaproszony na małe zebranie po koncercie, a następnie naszpikowany narkotykami

lub zahipnotyzowany. Potraktowana w ten sposób postać natychmiast otwiera się na szantaż i przymus ze strony stowarzyszenia, a ucieczka od tego jest możliwa jedynie w przypadku, gdy organizacja zostanie rozwiązana lub zniszczona.

Towarzystwo Przewidujących

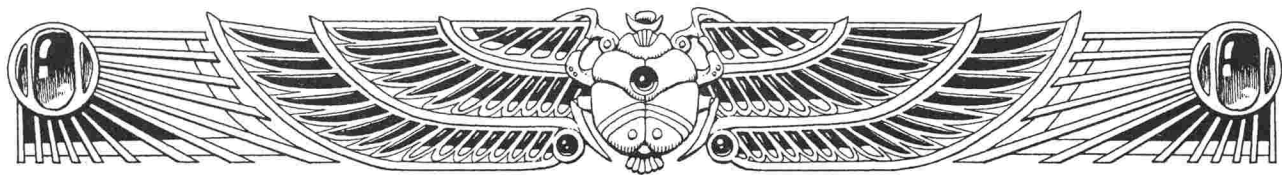
Grupa ta składa się z therańskich uczonych, lingwistów, historyków i geografów, a została założona po to, aby rozwijać wymianę naukową pomiędzy kulturami na bazie równości i wzajemnego szacunku. Towarzystwo sprzeciwia się imperializmowi Thera, a zwłaszcza praktyce niewolnictwa. Jego członkowie wierzą, że Thera powinna działać jako centrum aktywnej wymiany osiągnięć nauki i wzajemnego zrozumienia pomiędzy kulturami, wykorzystując obszerne zasoby wiedzy oraz sieć komunikacyjną do kulturowego odrodzenia, a nie do wojskowej hegemonii.

Imperium Thery uważa Towarzystwo Przewidujących za wywrotowe i niebezpieczne, a członkostwo w tej grupie za przestępstwo. Therańskim grozi za to kara niewoli w zaściankowych częściach Imperium. Najczęściej miejsce zsyłki wybierane jest ze względu na piekielny klimat, szerzące się choroby i inne nieprzyjemności. Członkowie towarzystwa są idealistami całkowicie oddanymi swojemu celowi, gotowymi oddać życie lub poświęcić wolność, dla ich realizacji. Łączą ich wspólne przekonania i podejmują wszelkie środki ostrożności, by utrzymać swoje tajemnice w sekrecie.

Na czele Towarzystwa Przewidujących stoi Czarodziej Eljazer Quaras z Domu Narlanth, przechowujący w ukryciu zapiski spotkań i dane osób kontaktowych. Jako członek Domu Konklawe, Quaras jest dobrze poinformowany o wszelkich knowaniach mających na celu pozbycie się członków towarzystwa i uprzedza o nich swych przyjaciół. Gubernator Kypros podejrzewa, że Towarzystwo Przewidujących ma szpiega w konklawe, lecz nie odkrył jeszcze, kto nim jest.

Towarzystwo można wykorzystać jako ważny punkt w przygodzie, gdyż jego członkowie przekazują szczegóły nowych odkryć Thera (magicznych i innych) „odpowiednim osobom” z Barsawii, Throalu, a nawet Krwawej Puszczy (o tym ostatnim krążą jedynie plotki). Poszukiwacze przygód zatrudnieni przez towarzystwo jako kurierzy muszą być szczególnie godni zaufania, lecz nawet wówczas nie poznają tożsamości pracodawców. Tacy poszukiwacze przygód mogą być ścigani przez therańskich agentów, pragnących wydusić z nich wszystko, co tylko wiedzą o swoich klientach, i zdobyć dokumenty czy księgi, które bohaterowie mogliby przewozić. Ewentualnie dokumenty mogą mieć wartość handlową, co spowoduje, że będą ich ścigać złoczyńcy w nadziei zdobycia wartościowej nagrody. Jeśli grupa wynajętych kurierów została wysłana do Throalu i udało im się tam dotrzeć, Mistrz Gry może wpleść jeszcze jedną intrygę w ich życie,





w postaci króla Throalu, który każe im jak najszybciej wyjechać (aby nie zwrócili niepożądaną uwagi na jego ważną linię komunikacyjną z therańskimi dysydentami).

ROLNICY

Żadna dyskusja o wygodach w mieście nie byłaby kompletna bez nawiązania do Rolników, grupy złożonej z sześćdziesięciu robotników oferujących w Vivane usługę niezwykłą, lecz dość istotną. Nieoficjalnie Rolnicy nazywani są wieloma obraźliwymi słowami, odnoszącymi się do ich profesji. Jeżdżąc wielkim wozem wypełnionym drewnianymi kubelkami, wiadrami z lekkiego metalu i łopatami, zbierają oni odchody mieszkańców Vivane.

Przyczyna tej odrażającej praktyki jest prosta. Vivane jest dużym miastem i potrzebuje znacznych ilości pożywienia. Choć większość artykułów spożywczych jest sprowadzana z prowincji, a także z położonej w górze rzeki Rugarii, Therranie wolą być samowystarczalni, by nie uzależniać się od innych. Na nieszczęście gleba należąca do wielu gospodarstw wzdłuż rzeki Żywego Ognia nie jest w stanie dostarczyć wystarczających ilości roślin, takich jak zboże i bulwy. Jej żyzność może zostać magicznie zwiększona, lecz jest to możliwe jedynie wtedy, gdy jałowa gleba zostanie wzbogacona w brakujące substancje, a do tego doskonale nadają się nawozy naturalne. Dlatego zadaniem Rolników jest ich zbieranie. Praca przy zbieraniu odchodów przyciąga kilka osób, które chcą sobie dodatkowo zarobić.

Rolnicy płacą jednego miedziaka od pełnego kubelka. Te dodatkowe pieniądze cenią sobie zwłaszcza biedacy i system sprawdza się w przypadku mieszkańców miasta (dzięki temu nie wyrzucają oni gnoju do rzeki, co stanowi kolejny powód dla władz miasta, by popierać prowadzenie tej odrażającej działalności). Wynagrodzenie nie jest wypłacane w oficjalnie używanych monetach, lecz w miedzianych żetonach, które przyjmuje się tylko w pewnych sklepach. Prawie wszystkie te sklepy znajdują się w Dzielnicy Therran i Dzielnicy Kupców, a oferowane towary sprzedawane są po cenach wyższych o dwadzieścia procent od standardowych. Właścicielami sklepów są krewni szlachty Medari, którzy posiadają wyłączność na zbieranie odchodów i zatrudniają Rolników. Dom Medari wykorzystują ten system do zapewnienia, że pieniądze nie opuszczają ich kieszeni.

Rolnicy to w większości krasnoludy o niskiej pozycji społecznej. Są oni ponurzy, prymitywni, przygnębieni naturą i przez większość czasu opryskliwi. Plotki głoszą, że w najbardziej zniszczonych częściach Zniszczonej Dzielnicy, gdzie

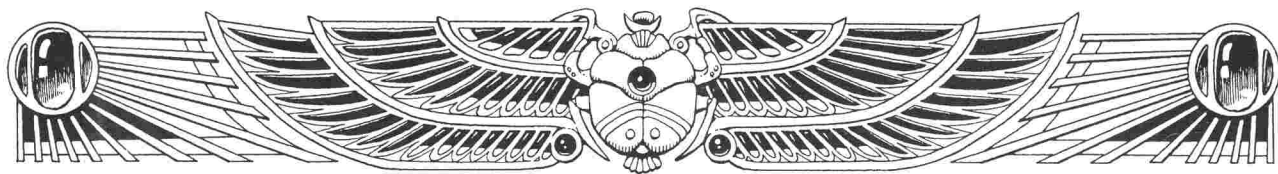
nikt się nie wtrąca w cudze sprawy, wykorzystują oni „pomocników”, którzy nie są do końca żywi. Martwi nie potrzebują wynagrodzenia, jedzenia ani piwa aby pracować, są ekonomiczni, a pieniądze przez nich zarobione z łatwością pokrywają wydatki poniesione na Ksenomantę za ożywienie nieboszczyka. Dom Prac nie trudzi się prowadzeniem dochodzenia, czy plotki te są prawdziwe. Nikt nie ma ochoty zbliżyć się do Rolników, by poznać prawdę, zwłaszcza w czasie upałów (ich czystość jest poniżej krytyki).

Dzienna porcja ekstrementów jest przechowywana w przykrytym drewnianymi drzwiami dole wykopanym w pobliżu Domu Prac. W czasie ciepłych dni administratorzy rozpalają koksowniki z perfumowanymi kadzidłami, by zamaskować fetor. Gdy zaczyna być naprawdę gorąco, a smród jest nie do zniesienia, problem rozwiązuje zaklęcie rzucone przez niezadowolonego maga, zmuszonego do jego utkania. Dla młodszych urzędników z Domu Prac typowym znakiem popadnięcia w niełaskę jest przydzielenie biur z oknami wychodzącymi na dół z ekskrementami. Powinnością tych skrybów jest częstowanie Rolników piwem każdego piątego dnia tygodnia, a ci, którzy zaniedbują ten obowiązek, często znajdują pod oknami rozmazane ekskrementy.

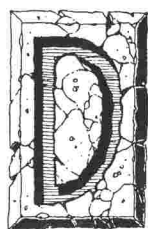
Raz w tygodniu Rolnicy ciągną swoje wozy do północnej bramy Starego Miasta i ładują zebrane „skarby” na wagon kolejki, który rusza w trasę, rozdzielając nawóz szczerze wśród gospodarstw mieszkających wokół miasta (nie płacą oni za nawóz, gdyż władze miasta podjęły słuszną decyzję dotowania tej operacji, bowiem rolnicy pracują dla dobra całego miasta Vivane). Wielu poszukiwaczy przygód zapewne będzie wolało uniknąć tego widoku, w związku z czym Mistrz Gry może być skłonny do poprowadzenia przygody, podczas której pewien bardzo bogaty szlachcic omyłkowo wyrzucił drogocenny przedmiot razem z odpadkami i oferuje duże pieniądze tym, którzy podejmą się go odzyskać. Oczywiście po jakimś czasie poszukiwacze przygód odszukają tego Rolnika, który zbierał odchody z interesującej ich dzielnicy, i dowiedzą się, że wszystko zostało załadowane na wagon kolejki, co zmusi bohaterów do przejścia przez wszystkie etapy nawozowej procedury.

W Vivane nie ma kanałów ściekowych. Nawet rezydencje szlachty wyposażone są w toalety – bardzo wyperfumowane, szczególnie podczas upałów. W czasie deszczów, niektórzy biedacy używają kilku przez miasto bardzo brudnych strumieni płynących, a także Rzeki Żywego Ognia (w dolnym biegu Dzielnicy Therran). Wiele ubogich rodzin będzie raczej brało pieniądze od Rolników, nawet jeśli obdarci i śmierzdzący faceci prowadzący zbiórki w ich części Zniszczonej Dzielnicy nie wyglądają na... żywych.





SERCE THERAŃSKIEGO VIVANE



okładnie na południe od pałacu gubernatora leży teren pełen przepięknych willi, posiadłości i ogrodów. Wszystkie rezydencje – posiadające kolumny i otoczone pasem roślin pełnych kwiatów, krzewów i drzew z całego świata – należą do szlachty Domu Thaloss. Na tym terenie ochrona jest doskonała, a dodatkowo prawie wszystkie posiadłości ochrania świta wojowników-niewolników lub grupa zaufanych Barsawian. Ponieważ Dom Thaloss zwykle zgarnia dla siebie najlepiej opłacane stanowiska w służbie cywilnej, enklawa jego członków jest bardzo bogata. To miejsce należy do tych, którzy znają i wykorzystują system oraz wierzą w niego bezgranicznie. W praktyce, choć nie jest to zgodne z prawem, nikt nie może kupić tutaj nieruchomości bez uzyskania pozwolenia starszych Domu Thaloss. Oficjalnie służby cywilne powinny zapisywać i wydawać zezwolenia na wszystkie transakcje powyżej nominalnej kwoty. Od kiedy Thaloss stanowią większą część służby cywilnej, kontrolują oni nieruchomości na tym obszarze. Nikt, kto nie jest czysty, dobrze wychowany i obrzydliwie bogaty nie osiedli się w ich sąsiedztwie. Złodzieje, którzy mają chęć wejść do serca Dzielnicy Theran, muszą być desperatami lub są skrajnie chciwi, gdyż wszystkie domy otoczono śmiertelnymi pułapkami, zarówno zwykłymi, jak i magicznymi, a zabicie złodzieja, który wdarł się na teren posesji należącej do kogoś z Theran, nie jest uważane za zbrodnię (ponieważ wartość średniej rezydencji na tym obszarze szacowana jest na wiele tysięcy florenów, chciwość często dochodzi do głosu).

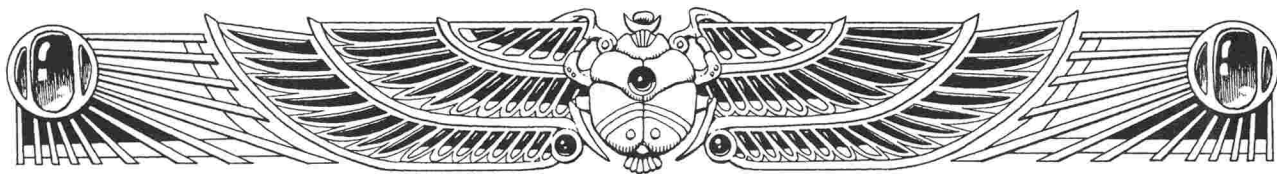
Serce Dzielnicy Theran jest czyste, symetryczne i zadbane, a także podlegające pewnej konwencji. Na przykład, posiadanie w ogrodzie więcej niż trzech czy czterech statuetek uważane jest za ostentacyjne i prowadzi do subtelnego towarzyskiego bojkotu. Uważa się również, że jedynie para ptaków jazirinthi, pawie z Indrissy, lub oswojonych (lecz trzymany na uwięzi) pum z Araukanii jest do przyjęcia jako zewnętrzna ozdoba. Marmur powinien być biały lub subtelnie naznaczony żyłkami – mocne kolory są niedopuszczalne. W dobrym guście mieści się kilka witraży, jeden nad drzwiami frontowymi i może drugi – na wieżycze lub poddaszu. Dopuszczalne są nieduże oszklone werandy z tropikalną roślinnością, zaś znajdujące się pod kopułą wewnętrzne ogrody z drzewami i tym podobne uważane są za nadmierny zbytek. W Dzielnicy Theran istnieje tyle odcieni dobrego smaku, ile znajduje się w niej budynków.

Centralna część dzielnicy może się poszczycić także kilkoma najwspanialszymi miejscami występow artystów i twórców. Każdy mający poszukiwacz przygód umysł estety, który przybywa do Starego Miasta, byłby głupcem, gdyby pozwolił, aby ominęły go te cudowności.

RECYTATORIUM

Budynek ten usytuowany jest w bezpośrednim sąsiedztwie pałacu gubernatora. Już na pierwszy rzut oka jego niezwykle dach przyciąga wzrok każdego przechodnia. Wykonany z błyszczącej masy perłowej, wygląda jak skupisko wielkich muszli nałożonych jedna na drugą. Przy frontowych drzwiach umieszczono dwie piękne szklane fontanny, wzmocnione zaklęciem, które sprawia, że są one wytrzymałe, jakby zrobiono je ze stali. Krystalicznie czysta błękitna woda tryska z nich





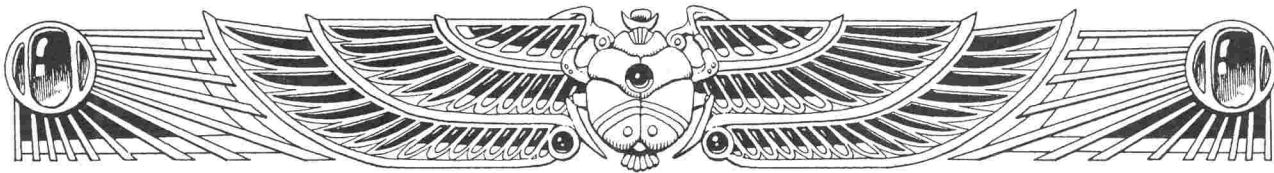
do ozdobnych sadzawek, w których pływają leniwie kwiaty lilii i tłusty karp. Marmurowe schody prowadzą do olbrzymiego foyer, a następnie w dół, do trzech niewielkich podziemnych sal. Sale te prowadzą do dwóch większych widowni i okazałych, wyłożonych dywanami schodów wiodących do największej ze wszystkich komnat, zwanej najczęściej recytatorium.

Ta olbrzymia sala z łatwością może pomieścić dwa tysiące widzów; na scenę zaś wejdzie ponad stu aktorów. Wielkie bawełniane i jedwabne kotary przesłaniające scenę kosztowały miasto sześćdziesiąt dwa tysiące imperialnych florenów, a wytłoczone na nich elfiej roboty malowidła są tak piękne, że najlepsi tkacze gobelinów z Krwawej Puszczy zieleńią z zazdrości. By zapewnić widzom wspaniałe przedstawienie, artyści używają iluzji, perfum i olejków zapachowych; według panującej ostatnio mody, w czasie antraktów rozpylany jest płyn o zapachu najróżniejszych owoców.

Miejscowi Trubadurzy, Mistrzowie Żywiółów i Iluzjoniści z recytatorium pracowali razem nad poprawą prawie idealnej akustyki w tej wielkiej sali. Stworzyli grupę różnego rodzaju latających rzeźb, które wzmacniają dźwięk i mogą

się poruszać lub zmieniać kolor w zależności od wysokości, harmoniki i poziomu głośności przedstawienia. Widzowie podziwiają nurkujące w powietrzu pod wysokimi kopułami kryształowe ptaki, zmieniające kolor z brylantowobiałego do olśniewająco lazurowego, podczas gdy zespół trubadurów deklamuje „*Serce gołębia*”, klasyczną epicką powieść o podróży gołębia dookoła świata (a właściwie dookoła najprzyjemniejszych części Imperium Thery). Widz może słuchać elfickiego trubadura lub obejrzeć ekscytujący dwugodzinny utwór epicki „*Podbój Maraku*”, wzbogacony iluzjami wybuchających statków powietrznych, podniebnych bitew, występami Władców Zwierząt w towarzystwie baśniowych egzotycznych stworzeń, słodkimi śpiewami dwunastu elfich dziewczyn i latającymi syrenami. Bilety na takie przedstawienie są *bardzo* drogie i kosztują 50 sztuk złota za najgorsze miejsca, a 1250 sztuk złota za sześciuosobową łóżę (w cenę wliczono także wyśmienity obiad, nieograniczone ilości musującego wina i likierów, a na specjalne życzenie nawet mocniejszych trunków). Za niewolników dla uciech cielesnych na pozostałą część nocy trzeba uiścić dodatkową opłatę.





Koszt wizyty w recytatorium uzależniony jest od skali przedstawienia. Za obecność na próbie generalnej męskiego chóru krasnoludów wystarczy zapłacić 10 miedziaków. Koszt prawdopodobnie znacznie wzrośnie podczas wizyty w bajecznej Doskonałej Harmonii, wspaniałej restauracji mieszczącej się w sercu budynku. Pierwszorządny kucharz Harmonii, t'skrang Hanlash'antera, przygotowuje świeżą rybę w sosach o smaku tak doskonale wyważonym, że potrawa powoduje niekontrolowany napływ śliny do ust. Słynny starszy kelner, krasnolud Dunglassed, na nieszczęście lubi opowiadać klientom, których wygląd mu się nie podoba (a ma wiele irracjonalnych powodów, dla których kogoś nie lubi), o rzekomych składnikach sosów. Według niego zawierają one delikatne kaski, które podobno są wydobywane z ciał dzieci, sprawiając im przy tym straszliwy ból. Oczywiście kłamie, lecz robi to w sposób tak przekonywujący, że nawet najbardziej niewrażliwy klient zniechęca się do zjedzenia potrawy. Restauracja serwuje również dania mięsne, lecz dobre manieiry nakazują, by stali klienci zamawiali i jedli wyłącznie posiłki przygotowywane na specjalne życzenie (na przykład delikatna polędwica z cebulą maczaną w karmelu i roladą z trufli lub kruche steki z espagry z grzybami, pasztetem z ptaków ozara, musztardą i zielonymi warzywami). Cena posiłku w Doskonałej Harmonii wynosi od osoby: trzy sztuki złota za najtańszy, pięć złotych monet za porządny i dwanaście złotych monet za wyśmienity, wystawny posiłek. Kelnerzy oczekują co najmniej dziesięciu procent napiwku, a klienci, którzy nie spełniają tych oczekiwań, nie mają po co wracać do Doskonałej Harmonii, chyba że mają ochotę na zatrute jedzenie. W dobrym tonie jest danie dwudziestu procent napiwku plus dziesięć procent dla Dunglasseda. Zostawienie większej kwoty jest uważane za ostentacyjne i przynosi reputację niekulturalnego prostaka, mającego więcej pieniędzy niż wyczucia (Dunglassed będzie zachowywał się obraźliwie, jeśli taki „przestępca” ponownie przekroczy próg restauracji). Wielu bogaczy i szlachty z Vivane jada w Harmonii. Osoby nieodpowiednio ubrane zostaną zawrócone przy wejściu przez dwa olbrzymie trolle, które zwykle wynoszą z kuchni śmieci i przenoszą inne równie ciężkie rzeczy.

Artyści z recytatorium to ze znani trubadurzy z całego Imperium – ulubieńcami widowni podczas festiwalu – oraz miejscowi wykonawcy. Dyrektorem recytatorium jest orczyca o imieniu Grasnara Śpiewająca Dłoń. Ma kruczoczarne włosy i jest zadziwiająco wysoka, szczupła i ładna jak na przedstawicielkę swojej rasy. Urodę podkreśla ubierając się w drogie jedwabie w kolorze czarnym, srebrnym i granatowym. Może nie ma wielkiego pojęcia o sztuce, lecz to, czego się o niej do tej pory nauczyła, bardzo jej się podoba. Jej estetyczny gust wolny jest od uprzedzeń, choć preferuje klasyczne style therańskie: urządzone z przepychem wielkie inscenizacje,

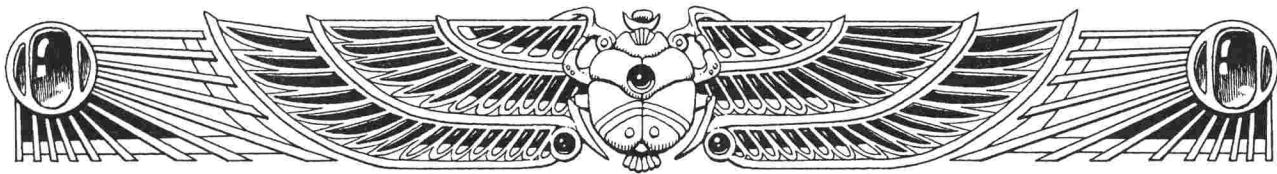
skrajne cechy charakteru głównych bohaterów i przedstawieniach z niewielką grupą aktorów, klasyczne linie i tematy. Grasnara często gotowa jest dać szansę jakiemuś nieznanemu trubadurowi na występ w jednej z mniejszych podziemnych sal, lecz otoczona jest grupą nużących i narcystycznych, w większości elfickich trubadurów i ich wielbicieli, z którymi ciężko sobie poradzić.

SALA KONCERTOWA I ARBORETUM

Nie opodal recytatorium znajduje się sala koncertowa, piękny budynek otoczony wspaniałym arboretum. Znajdują się tu ławki bez oparcí i rozsiane wszędzie altany, zaś wysiłki therańskich Mistrzów Żywiołów utrzymują stałą i miłą temperaturę 30°C. W ogrodzie kwitną tropikalne rośliny, od zwykłych palm, po egzotyczne orchidee i gigantyczny Piedestałów Zimmiena – wielkich, podobnych do dzbana roślin, nazwanych od imienia ich odkrywców, które wydają ogromne, prawie metrowej średnicy karmazynowe kwiaty. Sala koncertowa, mniej ekskluzywna i nie tak droga jak recytatorium, jest popularna wśród nie należących do szlachty Therań i barsawiańskich mieszkańców miasta. Występują tu rozmaici wykonawcy – od mimów po zespoły trubadurów przedstawiających dramaty. Ceny biletów kształtują się od jednej sztuki srebra do dziesięciu złotych monet – w zależności od wystawianej sztuki. Występy w arboretum odbywają się równie często jak w czterech głównych komnatach sali koncertowej. Po przedstawieniach goście zapraszani są do arboretum, gdzie podaje się napoje.

Obecnie dyrektorem sali koncertowej jest dramatyczna postać, marakański elf Taraaq el'Shazirani, Trubadur ósmego kręgu. Jest on uderzająco pięknym mężczyzną o skórze koloru miedzi i srebrzystych włosach. Wysoki na ponad dwa metry, mimo że harmonijnie zbudowany, jest raczej delikatnej postury. Zawsze ubiera się w szaty koloru cyrconu, które są wyszywane srebrem i złotem. Jego wielkie brązowe oczy i kanciaste rysy sprawiają, że cieszy się dużą popularnością wśród szlachcianek. Reputację Taraaqa ustanowiło nadzwyczajne osiągnięcie artystyczne, jakim było sprowadzenie do sali koncertowej grupy wykonawców z Marak, którzy zaprezentowali spektakularną mieszankę przeszywających pieśni i zadziwiających tańców. Taraaq wiele podróżował, a jego pochodzenie jest bardzo niezwykle. Był niegdyś niewolnikiem pewnego pana, który mieszkał w Kreanie. Miał on tak wysokie mniemanie o Taraaqu, że pozwolił mu wykupić wolność. Później za uratowanie przed utońnięciem dzieci dwóch rodzin szlacheckich dostąpił rzadkiego zaszczytu przyznania obywatelstwa Thery. Taraaq nie chce, aby jego historia była powszechnie znana, choć jest z niej





dumny. Dużo mniej mówi o swych podróżach po różnych ziemiach, choć otworzy się przed zaprzyjaźnionym elfickim trubadurem, gdyby nawiązała się pomiędzy nimi nie porozumienia. Aby zdobyć jego zaufanie, poszukiwacze przygód będą musieli bardzo się starać, lecz dzięki temu znajdą w tym charyzmatycznym, pięknym elfie cenne źródło informacji o wyższych warstwach Vivane i całym Imperium. Taraaq lubi Grasnare, a plotki o ich romansie krążą do dnia dzisiejszego.

WISZĄCE ZIKKURATY

Wiszące Zikkuraty to jeden z cudów Vivane. Rozciągające się od stopniowanej piramidy, ogrody i altany zikkuratów wiszą w powietrzu bez widocznych podpór, mieniąc się wszystkimi kolorami, z zielonymi kokonami trawy, wielokolorowymi roślinami i podobnymi do wierzb drzewami. Mistrzowie Żywiołów pracowali przez cztery lata nad budową tych ignorujących prawo przyciągania konstrukcji, lecz ich widok jest prawdziwym cudem tego świata.

Zikkuraty składają się z ośmiu pojedynczych altan, z których każda może pomieścić jedną lub dwie osoby. U stóp piramidy przechadza się patrol złożony z czterdziestu żołnierzy Ósmego Legionu i Mistrza Żywiołów piętego kręgu. Wstęp do ogrodów kosztuje 5 sztuk złota, lecz patrole wpuszczają gości jedynie wtedy, gdy w altanie jest wolne miejsce, a często także wtedy, gdy gość jest Theraninem. Osoby nie będące Theranami zostaną wpuszczone pod warunkiem, że są znanymi zaufanymi Barsawianami lub gdy wykonają udany test na przekupstwo. W tym ostatnim przypadku cena za wejście wyniesie 7 złotych monet. Gdy gość jest już w środku, wspina się na wysoką na czterdzieści metrów piramidę i – pozornie idąc w powietrzu – podąża w stronę najbliższej wolnej altany. Kiedy już się w niej usadowi, łagodnie zagłębia się w świat marzeń, fantazji lub snów, doznając wszelkiego rodzaju przyjemnych uczuć. Osoby o filozoficznym nastawieniu oczyszczą tu swe umysły i bez trudu skupią się na zadaniu, które mają do wykonania; zikkuraty pobudzają to, czego dana osoba najbardziej pragnie. Zwykli goście, którzy rozkoszują się komfortem zikkurat, śpią lub drzemą nie zwracając uwagi na upływ czasu aż do nadejścia świtu. Zikkuraty

nie są używane w ciągu dnia, ponieważ jedynie w ciemności ich subtelna, hipnotyczna magia kołysze umysł do snu.

Mistrz Gry może pozwolić bohaterowi na spędzenie czasu w Wiszących Zikkuratach, aby zdobył nieco inspirujących wskazówek dotyczących przyszłości i przez to zapowiedzieć poszukiwaczom przygód jakieś wydarzenia. Takie wskazówki powinny być istotne, lecz nie oczywiste. Z drugiej strony nie mogą być zagadkowe i na tyle niejasne, aby poszukiwacze przygód ich nie zrozumieli. Na przykład, jeśli wystąpi dramatyczny konflikt, bohater może uzyskać premię podczas rzutu kostką na inicjatywę, dzięki czemu spłynie na niego olśnienie, że otrzymał ostrzeżenie. W ten sposób wskazówka uzyskana w zikkuratach ma wpływ na grę.

Mistrz Gry powinien również oddać rozkosz i naturę „innego świata”. Zrobienie kroku w puste powietrze z wiarą, że się nie spadnie, nie połamie nóg i nie zginie w bolesny sposób jest bardzo trudną rzeczą. W zikkuratach wszystko wydaje się być bardziej żywe. Gwiazdy na niebie błyszczą jaśniej i cieplej, zapach roślin jest słodszy i przyjemniejszy, nawet dotyk bawełny lub jedwabiu na skórze jest bardziej odczuwalny i miłszy. Zikkuraty to rozkoszne miejsce, a poszukiwacze przygód powinni tu doświadczyć i zrozumieć prawdziwe piękno.

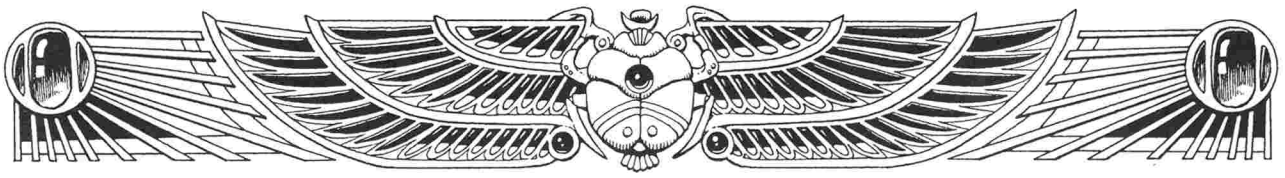


MAŁE ALTANY

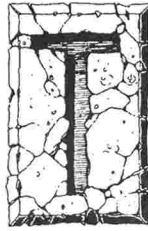
Stworzone przez tego samego nieustraszonego podróżnika, który przywiózł i zasadził rośliny, by stworzyć arboretum, Małe Altany są otwartym parkiem, mniej obfitym w roślinność niż wielkie arboretum. Patrole często odwiedzają Małe

Altany, ponieważ złodzieje i oszuści uważają je za raj pełen naiwnych nowoprzybyłych do Vivane. Są popularnym miejscem spotkań zwykłych Theran i Barsawian mieszkających w Starym Mieście, a także wymarzoną schronieniem dla kochanków. Park będzie również idealnym miejscem dla każdego, kto chce się spotkać z drugą osobą na widoku w celu przedyskutowania spraw delikatnej natury. Podczas dnia, a także po zapadnięciu zmroku, na nieostrożnych gości czekają proszący o kilka miedziaków żonglerzy, uliczni muzycy, szorstcy Vagothianie z tresowanymi tańczącymi niedźwiedziami, Taleanie z tresowanymi małpkami, bębniarze i handlarze obrzydliwie lepkimi owocowymi syropami. Prawdziwi żebracy trzymani są przez therańskie patrole z daleka od tego miejsca.





DZIELNICA PORTOWA

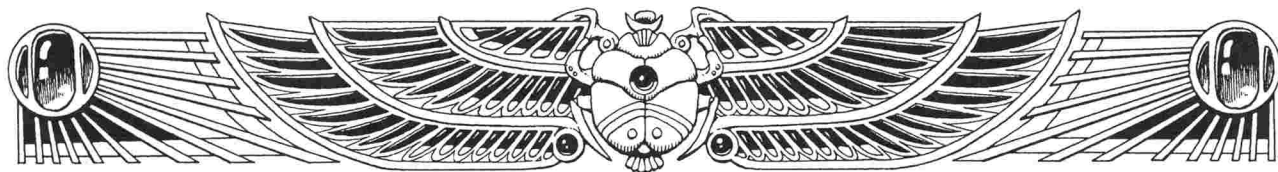


Theran znany jako Dzielnica Portowa, w której żyją najbiedniejsi mieszkańcy Dzielnicy Theran, ciągnie się od północnej linii brzegowej Rzeki Żywego Ognia. Choć standard życia mieszkańców Dzielnicy Portowej może wydawać się tym, którzy żyją w prawdziwej biedzie poza murami Starego Miasta, luksusowy, to jednak w rzeczywistości jest on dość niski. Dzielnice Portową zamieszkuje wielu pozbawionych środków do życia przez nałożoną karę pieniężną, oskarżenie o popełnienie zbrodni, odmówienie prawa do spadku lub będących ofiarami rujnujących wydatków Barsawian oraz kilku Theran. Pomimo ich nędzy nie mają oni skłonności do buntowania się przeciwko mieszkańcom Dzielnicy Theran, ponieważ wierzą, że życie w Dzielnicy Portowej jest lepsze od życia gdzie indziej. Większość mieszkańców Dzielnicy Portowej zarabia na życie jako pracownicy fizyczni, terminatorzy lub na pół wykwalifikowani pomocnicy rzemieślników w lepiej prosperujących częściach dzielnicy. Tych, którzy mają lepszą pracę, można rozpoznać po schludniejszym wyglądzie i po domach, w których mieszkają.

Ochrona w Dzielnicy Portowej waha się pomiędzy wystarczającą a nieistniejącą, oprócz Skarbca i imperialnego więzienia (gdzie ochrona jest doskonała). Większość budynków w Dzielnicy Portowej jest parterowa i praktycznie wszystkie domy zbudowano z drewna; tylko nieliczne mają kamienne podłogi. Drogi w tej dzielnicy nie są wybrukowane, choć niektóre ulice i aleje wyłożono kostką. Gdyby nie Rolnicy i ich miedziane żetony – psie pieniądze stanowiące tygodniowe wsparcie dla biednych rodzin, które często utrzymują się z nich przy życiu – ulice pokryte byłyby wszelakiego rodzaju brudami. Nietypowe „przestępstwo” kradzieży ekstremistów jest tu znane, a zdesperowane rodziny często gromadzą swe cenne (i śmierdzące) skarby w kubelkach ukrytych obok łóżka. Wiele rodzin mieszka w jednoizbowych domach, które nie mają szyb w oknach; niektóre domostwa w ogóle nie mają okien. W czasie ciepłych, suchych pór roku wewnątrz panuje duchota (i pochodzący z gromadzonych odchodów aromat). W jednym pokoju mieszka rodzina złożona z dwójki dorosłych, gromady bachorów i zwierząt domowych, a czasem również kilku starych krewnych. W tym samym pomieszczeniu żyją, śpią, kłócą się i umierają. Dzień po dniu wdychają uciekającą przez dziurę w dachu dym z paleniska. Nad paleniskiem wiszą zniszczone garnki i patelnie, gotowane są też gulasze i zupy złożone z różnych składników. W pewnych częściach Dzielnicy Portowej wszystko co się rusza i nie potrafi obronić najczęściej kończy w gulaszu. Goście ostrzegani są, by nie jedli potraw, jeśli widzą, że z garnka wystają różowe ogony. Rodzina, która posiada krowę lub kozę, ma dużo szczęścia, gdyż zwierzę dostarcza nie tylko mleka, sera i młodych, lecz jego odchody to dodatkowy miedziak, gdy Rolnicy przejeżdżają obok. Wiele rodzin posiada owcę (często trzymaną na dachu) lub kilka kurczaków, a większość ma wyliniałego kundla lub kota, które polują na szkodniki. Zwierzęta dające mleko, ser, jajka lub te trzymane dla ochrony są wysoko cenione i rodziny gotowe są walczyć z narażaniem życia, by bronić własności. W pewien sposób mieszkańcy Dzielnicy Portowej traktują je jak członków rodziny, posiadających własne prawa.

Więzi pokrewieństwa w Dzielnicy Portowej są silne i stanowią zabezpieczenie dla jej mieszkańców. By przetrwać w nieprzyjnym świecie, sprzymierzają się oni





z braćmi, siostrami, kuzynami i krewnymi poprzez zawarcie małżeństwa. Pamiętają też o swoim długu wobec rodziców, jaki są im winni za troskę, gdy byli bezbronnymi dziećmi, tak więc troszczą się o starszych. Mieszkańcy Dzielnicy Portowej mają również silne poczucie honoru, zwłaszcza krasnoludy, orki i trolle. Znieważenie jednej osoby uważane jest za znieważanie całej ogromnej rodziny. Nikt nikomu nie zapomina wyrządzonych afrontów, a ci, którzy nie zemścili się od razu, czekają na najbliższą ku temu okazję.

Dla therańskiego poszukiwacza przygód bez miedziaka przy duszy Dzielnica Portowa jest jedyną częścią Dzielnicy Theran, w której może znaleźć schronienie na noc. Dopóki jednak rejony te są zniszczone i niebezpieczne, tak jak wiele innych w Dzielnicy Rzecznej, nawet najgłupszy Thera-nin po zapadnięciu ciemności nie postawi tam nogi bez solidnej ochrony. Gospody w Dzielnicy Portowej zwykle oferują wspólne sypialnie i odrobinę jedzenia. W miejscu tym podróżnik może spojrzeć na życie Theran z zupełnie innej perspektywy. Jakkolwiek nawet najubożsi z Dzielnicy Portowej znajdują się w lepszym położeniu niż biedacy żyjący poza Dzielnicą Theran.

Dzielnica Portowa może wydać się dziwnym miejscem na umieszczenie w niej tak ważnego departamentu jak Skarbiec miasta, lecz historia tłumaczy ten fakt. Skarbiec wybudowano nieopodal rzeki w czasie gwałtownego rozwoju Vivane, a bliskość południowych koszar była jednym z najważniejszych argumentów branych pod uwagę przy wyborze lokalizacji. Ten budynek bez okien stał się od tego czasu wyspą bezpieczeństwa w oceanie dalekich od posłuszeństwa rozsypujących się budynków i dużo bardziej rozsypującego się człowieczeństwa. W Skarbcu stacjonuje cały oddział Ósmego Legionu, razem z tuzinem Czarodziejów i Mistrzów Żywiółów. Ściany mają obronę magiczną równą 28. Monety są tu przywożone codziennie wozami otoczonymi tuzinem eskortujących je Kawalerzystów i dwoma Czarodziejami, mającymi pomóc rozwiązać większe problemy. Powiadają, że na wozy rzucono czar, który powoduje, że każdy, kto spróbuje otworzyć ich drzwi natychmiast spłonie na popiół, chyba że nosi specjalne magiczne insygnia, w które wyposażeni są pracownicy Skarbcza. Skrzynie, w których trzymane są przewożone pieniądze, wyposażono w pułapki: zamki otoczone zatrutymi igłami i ukryte ostrza, mogące odciąć dłoń lub wyrządzić jeszcze większą krzywdę. Ponieważ powszechnie wiadomo o tych zabezpieczeniach, napady na należące do Skarbcza wozy zdarzają się niezwykle rzadko.



Wielu Theran wykorzystuje strażników i wzmocnioną obronę magiczną do zabezpieczenia swych najcenniejszych przedmiotów – urzędnicy miejscy i szlachta zwykle przechowują w Skarbcu swe dobra, nie chcąc ryzykować trzymania ich w domu. Skarbiec pobiera za tą usługę wysokie opłaty.

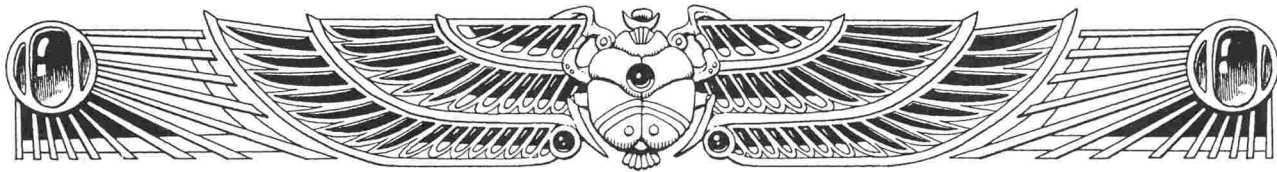
PRYZSTAŃ

Statki handlowe przybywające do Vivane mogą cumować przy wielu pomostach, które w rzeczywistości są rozklekotanymi przejściami i platformami wzmocnionymi palami leżącymi pomiędzy Rzeką Żywego Ognia a murem Starego Miasta. Handlarze muszą wyładowywać towary i wysadzać pasażerów poza miastem, by wszystkie dostawy i osoby przechodziły przez wrota rzeczne, gdzie strażnicy przeprowadzają inspekcję i nakładają podatki od towarów i podróżnych. Żołnierze patrolują przystań i pomosty, by utrzymać porządek i upewnić się, że hołota powszechna w tych okolicach nie zaatakuję Dzielnicy Theran. Większość magazynów w Dzielnicy Portowej jest bardzo dobrze strzeżona.

SKŁEP KAZNARTHA

Duży, pełen podstawowych artykułów spożywczych, prostych narzędzi oraz powszechnie stosowanego oręża i ubrań sklep Kaznartha jest jedynym miejscem w tych okolicach, gdzie zarobione u Rolników miedziane żetony można wymienić na towar. Ceny w tym sklepie są o dwadzieścia procent wyższe od standardowych. Klienci stanowią rdzenni mieszkańcy Dzielnicy Portowej oraz niewolnicy





i służba zamożniejszych rodzin mieszkających w całym Vivane. Niewolnicy i służba wędrują do sklepu w małych grupkach, aby zapobiec napaściom ze strony złodziei dybiących na ich miedziane żetony lub zakupione dobra.

Towar można nabyć taniej w innych miejscach, a kupowanie czegośkolwiek u Kaznartha za prawdziwe monety może zwrócić na nabywcę niepożądaną uwagę. Pomimo to poszukiwacze przygód odkrywają, że warto jest poznać bliżej właściciela sklepu. Kaznarth jest orkiem, twardym i naznaczonym bliznami Wojownikiem trzeciego kręgu, z lewą ręką uciętą przy łokciu. W miejscu brakującej kończyny ork ma przymocowany długi, twardy, czarny kij, zakończony drewnianym narzędziem, wyglądającym jak skrzyżowanie szczypców homara z kolczastą maczugą. Kilka lat temu w Barsawii złapali go orkowi nomadzi i odrąbali rękę. W jakiś czas po tym incydencie gubernator Kypros wydał specjalne zarządzenie i nagroził Kaznartha tytułem barsawiańskiego zaufanego za wierność wobec Imperium Thery i jego zasadom – lecz nikt nie jest pewien, jaki szczególny wyczyn zwrócił uwagę władcy na skromnego sklepikarza. Po nieważ Kaznarth bywał w Wielkim Targu i Przyczółku, będzie on użytecznym źródłem informacji o tych miejscach. Mistrz Gry może uznać, że Kaznarth zna pewne osoby mieszkające w tych miastach i wykorzystać jego kontakty w swojej przygodzie. Kaznarth, gdy dręczy go mocne pragnienie *horgh*, staje się bardzo poważny. Jego sokoli wzrok pozwala mu zauważyć złodzieja buszującego w sklepie z odległości nawet pięćdziesiąt metrów. Darzy uczuciem kościstego kundla o lekceważącym (a może nie) imieniu Kypros i posiada parę map wskazujących drogę do skarbów, które trzyma schowane na czarną godzinę. Mistrz Gry może określić naturę i użyteczność tych map, zgodnie z wymogami swojej przygody, a Kaznarth zażąda co najmniej 50 złotych monet za każdą z nich.

ZAKŁAD POGRZEBOWY

Zakład pogrzebowy cieszy się największym powodzeniem ze wszystkich firm świadczących usługi tego typu w Starym Mieście. Bogata szlachta i biedne rodziny wielu ras urządzają własne ceremonie pogrzebowe, lecz wiele rodzin żyjących w średniej warstwie społeczeństwa

zwraca się z prośbą o urządzenie pogrzebu. Jak każde duże miasto, Vivane musi radzić sobie z pochówkiem ubogich. Cmentarze miejskie (patrz mapa miasta Vivane) używane są wyłącznie do grzebania ciał zmarłych, zaś Dom Prac wypłaca dwadzieścia pięć złotych monet każdej rodzinie, która zgodzi się na kremację zwłok.

Miasto zawsze poddaje kremacji ciała niezidentyfikowanych osób – teoretycznie: biedaków znalezionych w rynsztokach i ofiar bijatyk w karczmach, których zwłoki znajdowane są w dolnym biegu rzeki.

Zakładem zarządza dwanaście trolli, mających pewne koneksje z Domem Thaloss. Ubierają się w czarne szaty obite srebrną i granatową nicią. Zwykle

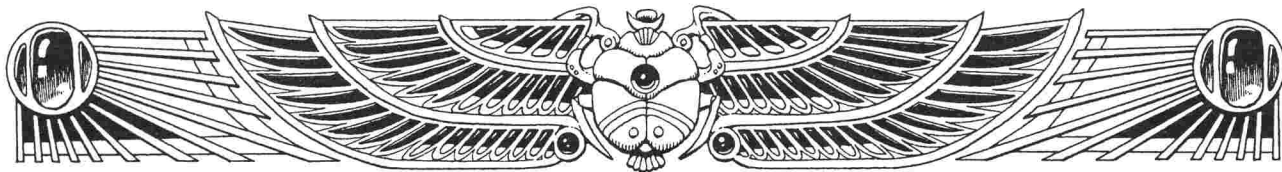
noszą czarne kapelusze z frędzlami i hebanowe laski obwiązane srebrnymi wstęgami. Wprowadzają żałobną atmosferę – z przyczyn zawodowych charakteryzują się także czarnym poczuciem humoru i zamiłowaniem do mocnych trunków.

„Od stuleci śmierć jest częścią rodziny” – zwykli mawiać bez cienia uśmiechu na twarzy. Trolle są bardzo skrupulatne i zawsze otacza je mocny zapach mydła. Wspólnie kierują zakładem, a zyskiem dzielą się po równo.

Ci, którzy stosują praktyki pogrzebowe, mogą zakupić w zakładzie trumny z kryształowym wiekiem, na życzenie można też kremować lub mumifikować ukochanego zmarłego.

Na wypadek, gdy klient zażyczy sobie procesji wzdłuż Wielkiej Alei, zakład posiada wspaniałe czarne powozy i konie z kuźni Raklanda. Wszystko wydaje się szczere, dobre i dodające beztroskiej otuchy. Jak przekonali się niektórzy żałobnicy, każdego, kto zapomni zapłacić dodatkową premię wynoszącą co najmniej pięćdziesiąt procent opłaty ustalonej przez miasto, może spotkać kilka niemiłych niespodzianek. Ciała krewnych tych nieszczęśliwych klientów znikają z grobów wkrótce po pogrzebie. Trolle prowadzące usługi pogrzebowe są bardzo zamożne, zwłaszcza według standardów Dzielnicy Portowej. Plotki





głoszą, że sprzedają one ciała lub ich części Ksenomantom i Czarodziejom wątpliwego pochodzenia. W zeszłym roku w miesiącu Sollus miał miejsce incydent ze „statkiem zombich”, który rzucił cień podejrzenia na trolle; statek zatrzymano trzydzieści kilometrów w górę rzeki, a jego ładunkiem było dwadzieścia pięć świeżo wykopanych zwłok. Od tego czasu trolle zaczęły prowadzić ciemne interesy bardziej dyskretnie i ostrożnie. Dla poszukiwaczy przygód szukających informacji o niekonwencjonalnych Ksenomantach, trolle będą dobrym źródłem informacji, lecz jedynie duże pieniądze skłonią je do mówienia.

KUŹNIA RAKLANDA

Kowal Rakland Candriss (człowiek) prowadzi doskonałą kuźnię wraz ze swoimi synami: Alkandairem i Yerrebrem. Ten ostatni jest obiecującym płatnerzem i ma nadzieję, że znajdzie zatrudnienie w Maracanium przy południowych koszarach. Ceny broni u Raklanda są o dwadzieścia procent wyższe od standardowych, lecz oręż jest bardzo dobrej jakości. Rakland specjalizuje się w oporządzeniu dla koni, a jego kuzyn, Ralfanter, wykonuje świetne siodła i uprząż. Większość wyrobów wytwarzana jest na zamówienie składane przez legiony. Żona Raklanda pochodzi z Domu Zanjana i dzięki temu małżeństwu uzyskał on dostęp do woj-ska. Rakland sprzedaje miecze, oporządzenie, lekkie kusze i puklerze, lecz nie znajdzie się u niego sprzętu specjalistycznego, takiego jak miecze krasnoludzkie. Rakland nie wyrabia pancerzy.

Ponieważ do kuźni przychodzi wielu podróżników (podkuć konia, zakupić nowe siodło lub uprząż w miejsce starych, które zniszczyły się w drodze) Rakland służy jako kopalnia opowieści o wielu miejscach i osobach. Jest przyjacielskim, charyzmatycznym, czterdziestopięcioletnim mężczyzną i choć nigdy nie wystawił nosa poza Vivane, dzięki wybujałej wyobraźni opowiada tak, jakby sam zwiedził pół świata. Jeden z podróżników podarował mu papugę, która wykrzykuje przekleństwa w ośmiu językach, a obelgi są szczególnie obraźliwe dla elfów i krasnoludów. Rakland przeprosza za obelżywe słowa wykrzykiwane przez ptaszysko, tłumacząc, że papuga nie rozumie tego co mówi, lecz niewiele osób w to uwierzyło.

Rakland jest użytecznym dostawcą wyposażenia, wie także, gdzie można zakupić lepszą broń, uzbrojenie, a także przedmioty, które nie są wyrabiane w jego kuźni. Zawsze niecierpliwie czeka na okazję, by uraczyć gości odrobinę przebarwionymi opowieściami o odległych ziemiach, co czyni z niego doskonałe narzędzie dla Mistrza Gry, który chce przekazać strzępy lekko zniekształconych informacji bohaterom gryczy.

DÓŁ

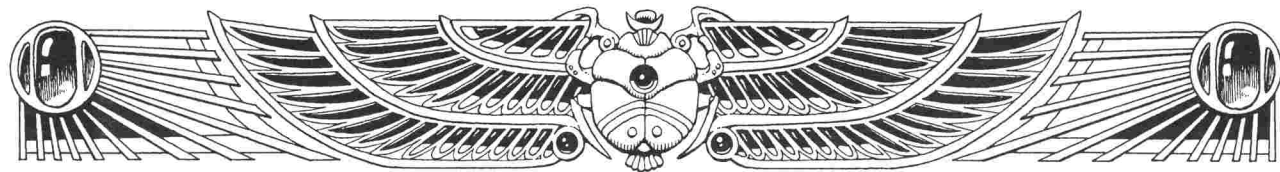
Dół jest terenem w kształcie elipsy, otoczonym przez rzędy zbudowanych z kamienia trybun. Siedzi się tu na kilku zardzewiałych metalowych poręczach, oddzielających walczących od widowni, która ogląda pokazy w Dole. Od sześciu lat właścicielem Dołu jest ork o imieniu Darbeleezer, który urodził się i wychował w Dzielnicy Rzecznej w Vivane. Darbeleezer zdobył złą sławę i niewielką fortunę podróżując wraz z przyjaciółmi do Gór Karalkspur, gdzie w opuszczonym kaerze odkryli skarb. Darbeleezer zabił swoich towarzyszy i sam zgarnął cały łup. Twierdzi on, że jego Imię pochodzi od Horrora, którego zabił jednym ciosem podczas przeszukiwania kaeru. Czy przyjął Imię Horrora, by straszyć nim innych, czy też z innego, mniej racjonalnego powodu – nie wiadomo. Darbeleezer jest paranoikiem, któremu cały czas trzęsą się ręce, co próbuje ukryć. Bezustannie spogląda przez ramię, by sprawdzić, czy krewni lub przyjaciele zamordowanych towarzyszy nie przyszli, aby się z nim w końcu porachować. Darbeleezer aranżuje pojedynki gladiatorów w Dole, będące widowiskiem dla znudzonych mieszkańców Dzielnicy Theran.

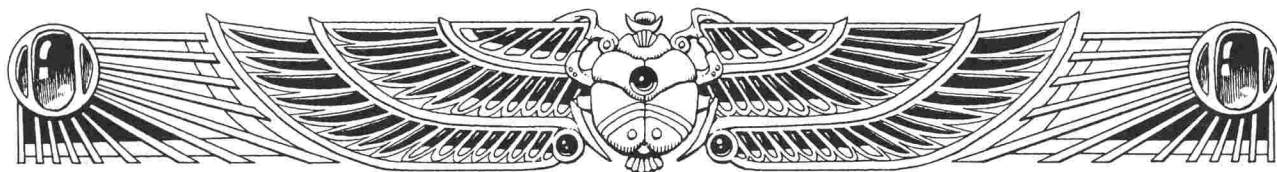
W Dole rzadko brakuje chętnych do wzięcia udziału w walce. Sporo Dawców Imion podejmuje wyzwanie walki z drugą osobą lub niebezpiecznym zwierzęciem za nagrodę pieniężną oferowaną w obu przypadkach. Zakłady o wynik walk, to także dobrze rozwinięty interes, ściśle kontrolowany przez trzy nieprzyjemne orki, które prawdopodobnie są dalekimi krewnymi Darbeleezera. Tych trzech z zimną krwią pozbędzie się każdej osoby próbującej wykroić coś dla siebie z opanowanej przez nich działki. Pewna liczna walk jest oczywiście fingowana, aby zapewnić orkom stały dochód.

Walki w Dole rzadko kończą się czyjąś śmiercią; mocno krwawiąca rana lub okaleczenie zwykle wystarczają, by uszczęśliwić tłum. Władze miasta przymykają oko na to, co się tu dzieje, gdyż Dół daje ujście emocjom zdeprawowanych mieszkańców we względnie nieszkodliwy sposób. Władze twierdzą, że lepiej, gdy jakiś zdesperowany wojownik zgłosi się do Dołu i zostanie tam pokrojony na plasterki, niż gdyby miał biegać po Vivane, sprawiając kłopoty. Czasami szlachta również zagląda do Dołu, by nacieszyć oczy widokiem nieszczęsnych półnagich mężczyzn poturbowanych przez niedźwiedzia. Pod atmosferą podekscytowania i bez troski w Dole kryje się woń krwi, potu, uczucia gniewu i strachu.

Darbeleezer ma sześciu „stałych” gladiatorów, którymi się dobrze opiekuje i za leczenie ran których płaci. Tych sześciu zwykle walczy z nowymi ochotnikami i Darbeleezer nie wymaga, by robili to uczciwie. Podawane są im wyciągi ziołowe i narkotyki *kokaila*, które wprowadzają ich w stan pełnej gotowości do walki, a ponieważ chodzi o naprawdę duże pieniądze, Darbeleezer jest nawet gotów zapłacić z własnej







kieszeni za magiczne eliksiry. Największym spośród szóstki gladiatorów jest Cętkowany Grog, olbrzymi troll, który na dźwięk swego dziwnego przydomku śmieje się jak głupek, czemu trudno się dziwić, ponieważ ma on umysł trzyletniego dziecka. Spokojny i łagodny poza ringiem, na arenie sieje prawdziwy terror. Tłum uwielbia Cętkowanego Grogę i wykrzykuje jego imię na długo zanim pojawi się on na ringu. Nieszczęśnika, który pokonałby trolla, tłum niechybnie rozerwałby na kawałki.

Gdy znudzona szlachta zapłaci odpowiednią cenę Darbeleerowi, organizuje on bardziej niebezpieczne walki, odbywające się w labiryncie piwnic znajdujących się pod Dołem. W tych walkach na śmierć i życie najczęściej zmagają się ze sobą niewolnicy. Szczątki przegranego sprzedawane są po kryjomu Ksenomantom lub osobnikom wątpliwego pochodzenia.

Poszukiwacze przygód przebywający w Starym Mieście i potrzebujący pieniędzy mogą spróbować szczęścia biorąc udział w walkach organizowanych w Dole. Podczas nich nie wolno używać magicznych zaklęć, eliksirów, zbroi ani broni. Nagroda waha się od niskiej – dwadzieścia pięć sztuk złota, aż do stu złotych monet dla szaleńca stojącego do walki z Cętkowanym Grogiem (który nigdy nie wie, kiedy należy zakończyć walkę, więc może się ona skończyć dla śmiałka fatalnie). Większość jest przerywana, gdy jeden z walczących odniesie widoczną ranę. Z rzadka zdarza się, by w trakcie walki ktoś stracił oko lub odniósł inne poważne obrażenia.

LABIRYNT ALEI KRABA

We wschodniej części miasta, za południowymi koszarami, pomiędzy wschodnim murem Dzielnicy Therań a Aleją Kraba znajduje się labirynt niechlujnych domostw i pijackich melin. Ochrona tego miejsca najczęściej jest nieistniejąca, w najlepszym przypadku wystarczająca. Patrole nie wybierają się w te okolice po zapadnięciu zmroku, jedynie spoglądają w tamtą stronę z bezpiecznej odległości. Większą część populacji labiryntów Alei Kraba stanowią ludzie, krasnoludy i orki, a nieruchomości należą do władców slumsów, wynajmujących ciemne pokoje rodzinom często składającym się z dziesięciu albo i więcej osób. Choć duża część mieszkańców to ubodzy sprzedawcy, pracownicy fizyczni lub służący, dla wielu innych sposobem na życie jest złodziejstwo lub żebranie (niektórzy żebracy wcale nie muszą udawać swoich przypadłości). W czasie ostatnich miesięcy, krasnoludzki złodziej Drakkand Flechand, wprowadził w tych okolicach rządy terroru. Flechand wzbogacił się po kilku odważnych napadach na domy stojące w północnej części Starego Miasta. Od czasu, gdy wynajął olbrzymich orków i trolla, krasnolud dumnie przechadza się po tym terenie i w pełni wykorzystuje walory najemników, atakując każdego, kto mu się nie spodoba. Prowadzi dwie pijackie

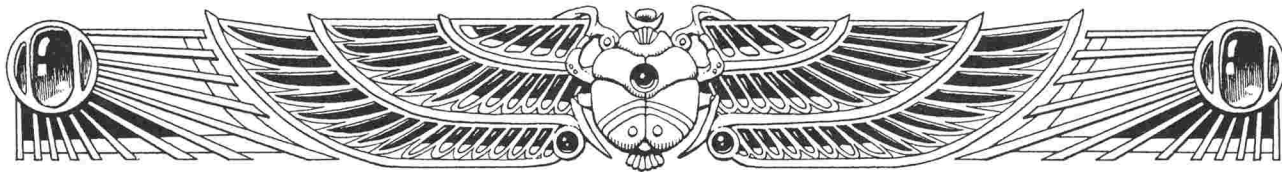
meliny w Labiryncie Alei Kraba, dla których określenie „bagnie nieprawości” jest bezwstydnym eufemizmem.

Władze miasta chciałyby zapomnieć o labiryncie, jak zapomina się o kurzu zamiecionym pod dywan, lecz wieczna groźba rozprzestrzenienia się chorób takich jak tyfus, cholera i gruźlica na to nie pozwala (krzywicę i szkorbut, które nie są zakaźne, chętnie pozostawia się nieleczone). Od czasu do czasu therańskie władze nakazują rozrzuć ze statków powietrznych na tym terenie ogromnych ilości płynnych środków odkażających i trutki na szczury. Mniej więcej raz do roku dobrze uzbrojony oddział legionu wraz z psami bojowymi przechodzi przez miasto w formacji klinu, by wykorzenić i wybić szkodniki (dwu- i czterożne, zwłaszcza te pierwsze). Podczas takiej akcji w labiryncie Alei Kraba panuje chaos na skalę spotykaną jedynie w Zniszczonej Dzielnicy.

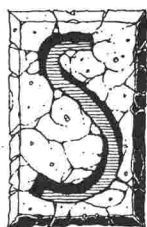
DÓM DORAZARY

Ten zaniedbany, walący się dom zamieszkuje orczyca w podeszłym wieku wraz z pięcioma kotami. Dorazara wygląda na tak starą, jakby żyła już wtedy, gdy na świecie budziły się smoki. Orczyca nie wychodzi z łóżka zanim nie napije się pół kwarty *hurlg* i pali diabelsko śmierdzący tytoń w staroświeckim cybuchu wykończonym kością słoniową. Lokalni mieszkańcy wierzą, że Dorazara jest wieszczką i przychodzą do niej z miedziakami, odrobiną jedzenia lub butelką piwa, prosząc, by przepowiedziała im przyszłość. Najczęściej Dorazara opowiada co tylko przychodzi jej do głowy albo wymyśla przekonującą historyjkę, wynikającą z przenikliwych obserwacji jej pobratymców. Czasami jednak miewa prawdziwe nadprzyrodzone wizje. Ponieważ odstawia nadzwyczajne przedstawienie zakończone mistyczną przemową o Pasjach i duchach legendarnych bohaterów, trudno jest odróżnić wizje prawdziwe od fałszywych. Słuchacz musi osiągnąć sukces w teście na Percepcji o stopniu trudności 14, by rozróżnić prawdziwą wizję od zwykłego przedstawienia Dorazary. W zależności od potrzeb prowadzonej przygody, Mistrz Gry zadecyduje o tym, kiedy Dorazara będzie miała prawdziwe widzenie. Jakkolwiek dar przewidywania przyszłości orczycy powinien być ważny i dość specyficzny. („Orkowi nomadzi czekają na ciebie u celu twej podróży: dziesięciu, a może i więcej. Jest z nimi Władca Zwierząt. Zastawili pułapkę w miejscu otoczonym niebiesko-szarymi kamieniami wysokimi jak troll”). Takie szczegóły zachęca poszukiwaczy przygód, by ponownie przyszli z wizytą do Dorazary. Czytanie z kuli, krążący szpieg (strona 102, PZ), wyjące koty, mieszkanka zapachu kociego moczu i nieświeżego piwa, złoczyńcy czyhający na poszukiwaczy przygód, by pobić ich do utraty przytomności i okraść ze wszystkiego co mają – to wszystko może ich spotkać w drodze do Dorazary i podczas samego sensu.





DZIELNICE HANDLOWE



erce handlu w Therańskim Vivane bije w dzielnicach znanych jako Klin, obfitujący w targi i sklepy, oraz Dzielnicy Południowej – dzielnicy rzemieślników. Targi na otwartym powietrzu, dziesiątki sklepów dużych i małych oraz schludnych warsztatów rzemieślniczych tworzą obraz wiecznej krzątaniny i pracy. Choć gdzieś znajdują się mieszkania niezamożnych mieszkańców, większość domów należy do dostatnich handlarzy i rzemieślników, pragnących mieszkać w pobliżu swoich sklepów.

Na mapie miasta Vivane zaznaczono wiele sklepów mogących zainteresować podróżników, których nie opisano w poniższym rozdziale. Mistrz Gry dostosuje szczegółowy opis tych miejsc odpowiednio do prowadzonej przez siebie przygody lub kampanii.

KLIN

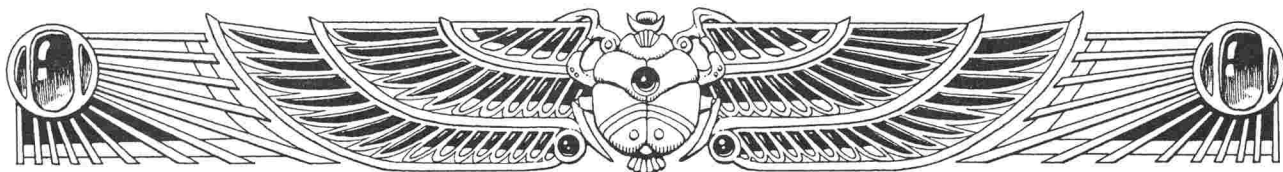
Trójkątny obszar w centrum Dzielnicy Theran wyznaczają trzy duże drogi: imponująca Wielka Aleja, Aleja Zachodnia prowadząca do bramy zachodniej i Aleja Zdrajców – nazwana tak od tradycyjnych procesji zdrajców (zakneblowanych i z przewiazaną na oczach przepaską) idących przez całą długość tej ulicy, aż do południowych koszar, gdzie czeka na nich kat. Połowę terenu Klinu zajmują prywatne domy, wszystkie odzwierciedlające stopień zamożności właścicieli. Wielu oficerów i pomniejszych członków Domu Zanjan, a także mniej zamożni członkowie Domu Carinci również posiadają tu swoje domy. Wzdłuż budynków stopniowo odchodzą małe uliczki, w których mieszczą się wszelkiego rodzaju sklepy, a jeszcze dalej znajdują się otwarte targi Dzielnicy Theran. Prawie cały handel w Dzielnicy Theran odbywa się na tych targach; kupcy przybywają tutaj z wielu odległych ziem, a towary wystawiane na sprzedaż wahają się od zwykłych po egzotyczne.

OTWARTE TARGI

Na otwarte targi składają się różnorodne placówki handlowe, począwszy od terenu upstrzonego pospiesznie rozbitymi namiotami i rozstawionymi stołami, na których kupcy rozstawiają swoje towary, do drewnianych baraków z dachem i ladami, z których zabiera się cały towar na koniec dnia. Najbardziej godnym uwagi obiektem jest kamienny labirynt z wieloma ślepych uliczkami, w których każdy sprzedawca zajmuje oddzielną przestrzeń i oferuje klientom najwyżej kilka rodzajów towarów, na przykład *hurlg*, przyprawy, zabawki dla dzieci (ostatnio najmodniejsze są grające baki), bele kolorowej bawełny lub jedwabiu, liście tytoń i tym podobne.

Otwarte targi są kolorowe i żywe, pełne różnych rozrywek takich jak uliczni handlarze jedzeniem wożący w niewielkich wózkach gorące *kokaila* lub syropy z owoców, tancerze, trubadurzy dający występy za kilka miedziaków lub sporadyczni szaleńcy przepowiadający koniec świata. Patrole przepędzają żebraków, ale ponieważ robią to bez przekonania, kupcy zmuszeni są radzić sobie we własnym zakresie. Na targowiskach ochrona jest dobra, a tylko najbiedniejsi z kupców nie zatrudniają przynajmniej jednego ogromnego ochroniarza. Na otwartych targach kwitną drobne kradzieże kieszonkowe, a złodzieje zwykle pracują w parach lub trójkami,





opracowując cały plan akcji: natychmiast po dokonaniu kradzieży towar przekazywany jest drugiemu złodziejowi, podczas, gdy trzeci zajmuje kupca rozmową.

Stragan należący do marciańskiego krasnoluda o imieniu Akalab ka'Syrannan słynie z doskonałych gorących i słodkich napojów, a także jako miejsce spotkań ulicznych złodziei, wymieniających tu informacje i skradzione dobra. Z zachowaniem odpowiedniej dyskrecji Akalab może wskazać złodziejowi z innego miasta bezpieczne miejsce, w którym spotka kolegów po fachu z Vivane. Jak się można domyślić, uprawianie złodziejskiego rzemiosła w mieście może być niebezpieczne, jeśli miejscowi złodzieje poczują się urażeni faktem wtargnięcia na ich terytorium.

Na ogół towary oferowane na otwartych targach można nabyć po standardowych cenach, a większość dóbr innych niż broń, broń i magiczne przedmioty jest łatwo dostępna. Na straganach od strony południowej zwykle sprzedawane jest jedzenie, podczas gdy stragany na północy oferują tkaniny, przybory do szycia, napoje, odzież i mniej powszechne przedmioty, takie jak instrumenty muzyczne, narzędzia, oselki i krzemienie, skóry i tym podobne. Handlarze z tych targów nie sprzedają zwierząt, gdyż na prowadzenie tego rodzaju działalności wymagane jest posiadanie drogiej licencji, a środki posiadane przez zwykłego kupca nie wystarczyłyby na jej zakup. Kupujący zainteresowani nabyciem zwierzęcia muszą udać się do Dzielnicy Wschodniej.

Therańscy kupcy z całego Imperium oferujący towary w Dzielnicy Therań, zwykle podróżują z jednego miasta do drugiego, sprzedając przywiezione i kupując nowe towary. Mistrz Gry może dowolnie wymyślać dla poszukiwaczy przygód wszelkiego rodzaju dziwne opowieści, nowe twarze, krwawe waśnie, kradzieże i oszustwa, dowolną ilość zwykłych i niezwykłych okoliczności oraz zdarzeń związanych z targami i kupcami.

Za otwartymi targami znajduje się wiele dużych i małych sklepów, zwykle prowadzonych przez jedną zamożną, lecz nie szlachecką rodzinę. Zarówno therańscy, jak i barsawiańscy

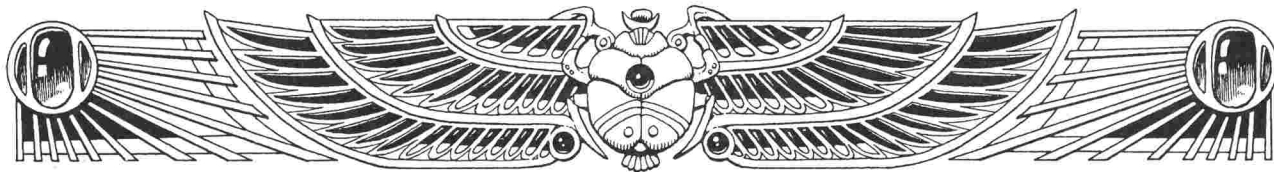
kupcy sprzedają w tutejszych sklepach, choć Barsawianie rzadko są właścicielami nieruchomości – raczej dzierżawią sklep od therańskiej szlachty. Na tych terenach ochrona jest dobra. Ceny są o dziesięć procent wyższe od standardowych, lecz towary dobrej jakości i warte żądanej kwoty. Poszczególni handlarze barsawiańscy dumni są z towarów, które wytwarzają i sprzedają. Wytwórcy sera, świec, piekarze, praczki, małe lombardy, wyrób pieczęci, dostawcy wosku,

atramentu i papieru stanowią reprezentację kupców, którzy handlują na tych ulicach.

Nie są to wielcy rzemieślnicy, lecz mimo to wykwalifikowani i dobrzy w tym, co robią. Na tym terenie znajduje się też kilka niewielkich gospód i karczm, oferujących pokoje dla kilku gości. Ich przystępne ceny przyciągają wielu podróżnych, a szeroki wachlarz oferowanych usług zaspokoi potrzeby zarówno poszukiwaczy przygód, jak i kupców. W tabeli (strona 26) zamieszczono listę cen obowiązujących w trzech gospodach znajdujących się w Klinie lub jego pobliżu. Ceny liczone są od osoby i obejmują koszt noclegu wraz ze śniadaniem, z wyjątkiem apartamentów i wspólnych sypialni. Jeżeli w sali wspólnej zakwaterowanych jest więcej niż trzy osoby, koszt śniadania wynosi 5 miedziaków od głowy; cena za apartament jest stała, niezależnie od ilości mieszkających w nim osób. Pokoje nie mają wanien, lecz każda gospoda wyposażona jest w łazienkę. „Roseate” posiada izbę z basenem, a apartamenty w tej gospodzie wyposażone są w łazienkę. Za 4 miedziaki do każdego prywatnego pokoju w każdej z trzech gospód można zamówić blaszaną wannę

wypełnioną gorącą wodą. W cenę posiłku wliczone są dwa kufle piwa do obiadu lub pół butelki wina do wieczornego posiłku. „Wypoczęte Nogi” ma trzy jednoosobowe i trzy dwuosobowe pokoje oraz salę wspólną, w której mieści się sześć do ośmiu osób. „U Dangranddin” są trzy dwuosobowe pokoje i dwie sale wspólne, w których mieści się od czterech do sześciu osób. „Roseate” ma trzy jednoosobowe i dwa dwuosobowe pokoje oraz dwa apartamenty, w których mogą mieszkać dwie do czterech osób.





TRZY Dobre GOSPODY W STARYM MIEŚCIE

	Wypoczęte Nogi	U Dangraddin	Roseate
Koszty			
Pokój jednoosobowy, noc	7 miedziaków	8 miedziaków	9 miedziaków
Pokój jednoosobowy, tydzień	3 sztuki srebra	35 miedziaków	4 sztuki srebra
Pokój dwuosobowy, noc	5 sztuk srebra	6 miedziaków	8 miedziaków
Pokój dwuosobowy, tydzień	2 sztuki srebra	25 miedziaków	32 miedziaki
Pokój wspólny, noc	3 miedziaki	4 miedziaki	Brak
Apartament, noc	Brak	Brak	23 miedziaki
Apartament, tydzień	Brak	Brak	1 sztuka złota
Służący, noc	Brak	Brak	3 sztuki srebra
Służący, tydzień	Brak	Brak	1 sztuka złota
Dobry obiad	5 miedziaków	6 miedziaków	8 miedziaków
Dobra kolacja	7 miedziaków	10 miedziaków	15 miedziaków

a patki jazirinthi najwspanialej wyglądają w delikatnych promieniach wschodzącego słońca. Właściciele gospody – Syalanar i Rostallian – mają przyjaciół w sali koncertowej i w każdy ostatni dzień tygodnia elfi trubadur daje występ, cicho lecz przepięknie śpiewając podczas kolacji. Pokoje przepełnione są przyjemną wonią, a magiczne dzbanki pełne zawsze gorącej wody stanowią przyjemne udogodnienie. Oba apartamenty udekorowane są pięknymi gobelinami elfiej roboty, a grube indriańskie dywany przyjemnie pieczą stopy.

Nuryanel, elficki trubadur

„Wypoczęte Nogi” – relacja jednego z gości

Uczciwe ceny i czystość tego miejsca sprawiają, że każdy znużony podróżnik zawita tam z prawdziwą radością. Właścicielką jest owdowiała orczyca, Hashagak, która utrzymuje gospodę w nieskazitelnej czystości, a pomagają jej w tym dwie młode córki. Zamki w oknach i drzwiach są solidne a miejsce ciche, więc w nocy można dobrze wypocząć. Posiłki są tam zawsze świeże i obfite. Można o nich powiedzieć wszystko, tylko nie to, że są proste. Hashagak nazywa je „orkowymi porcjami”, z wyjątkiem dań dla trolli, które otrzymują „trollowe porcje”. Brat orczycy wyrabia hurg i jest zawsze w pobliżu na wypadek kłopotów. Strawa jest tak smaczna, że pomimo tego, iż jestem trollem, przez pewien czas po zakończeniu posiłku nie mogę się ruszać z przejedzenia.

Ragsheen Ręka Jeziora, porucznik marynarki z Siódmej Floty Imperialnej

„U Dangraddin” – relacja jednego z gości

Niech nie zniechęca cię wypchane głowy brytanów u podnóża schodów, ani właścicielka – krasnoludzka matrona i największa tyranka jaką kiedykolwiek widziałeś... dopóki nie poznasz jej lepiej. Pod szorstką powierzchownością kryje się serce miękkie niczym ser. Jej jedyną słabością jest odraza do pijaństwa, która powoduje, że dolewa wody do piwa i wina. Wielka szkoda. Po przyjeździe zjadłem u niej trzy miski wspaniałego gulaszu ogonowego i myślę, że miałem szczęście, iż znalazłem tę gospodę.

Ogrund Gruby, orkowy podróżnik i bazarz

„Roseate” – relacja jednego z bywalców

Rozkoszowałem się elegancją i czystością tego miejsca. Ogród kwiatowy z tyłu budynku najpiękniejszy jest w lecie,

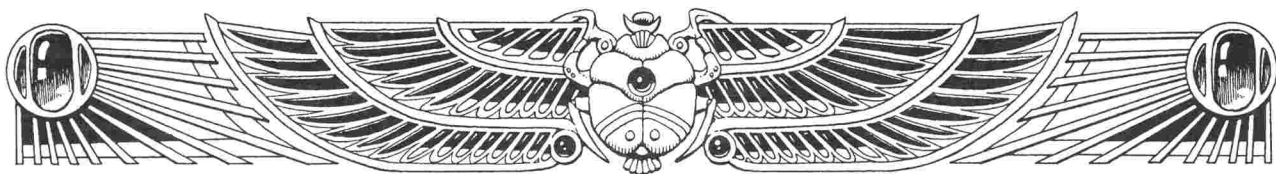
Pasje zbawcie nas od elfów!

napis nabazgrany pod powyższą opinią

POŁUDNIOWA DZIELNICA RZEMIEŚLNIKÓW

Na zachód i północ od południowych koszar, po obu stronach rzeki i wzdłuż Alei Zachodniej, począwszy od kilku ulic, przy których stoją małe, nieco odrapane domy ustępujące miejsca bardziej przestronnym jednopiętrowym budynkom, rozciąga się Dzielnica Południowa. Domy i warsztaty zbudowane na terenie tej dzielnicy należą do rzemieślników z Dzielnicy Theran, zaś kilka większych budynków i interesów stanowi własność rodzin średniej klasy. Niektórzy rzemieślnicy mieszkają w innych częściach dzielnicy, lecz ci, którzy skupiają się w Dzielnicy Południowej, czynią to dla korzyści płynących z dogodnej dostawy surowców, łatwego transportu towarów do pobliskich przystani oraz dostępu do niewykwalifikowanej siły roboczej z Dzielnicy Portowej, wykorzystywanej do przenoszenia drewna, kamienia i innych towarów. Ochrona waha się od dobrej do doskonałej, gdyż rzemieślnicy zwykli płacić niewielkie składki, by wesprzeć patrole własnymi najemnikami. Dalej na zachód, w pobliżu bramy, domy rzemieślników, którzy nie mieszkają w swoich warsztatach sąsiadują z siedzibami mniej znaczących rodzin Domu Carinci. Dzielnica Południowa jest dostatnym miejscem, ośrodkiem pracy i wyjątkowego kunsztu. Ceny towarów zakupionych u miejscowych rzemieślników są od dziesięciu do trzydziestu procent wyższe od standardowych, ich jakość zaś waha się od średniej do wyjątkowej.





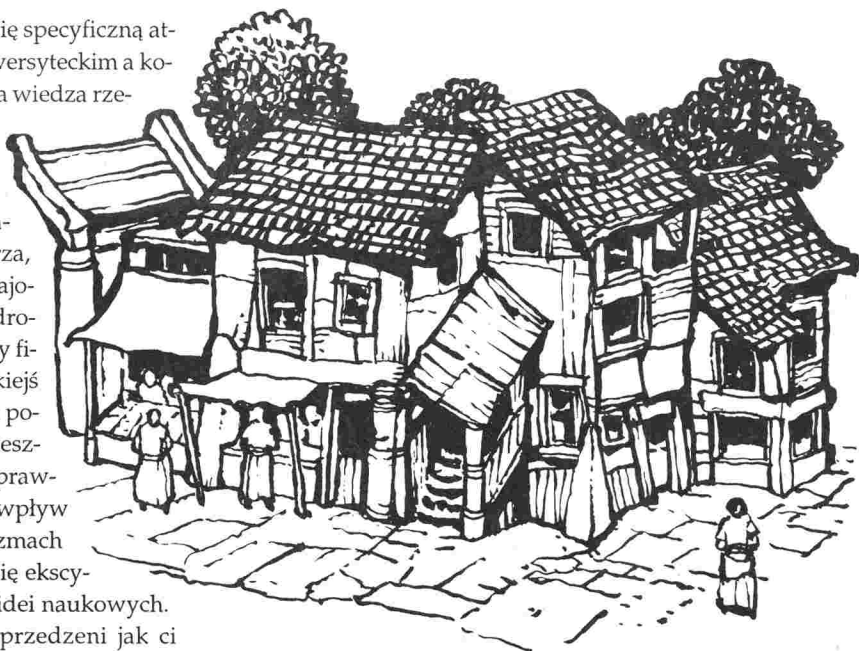
Teren Dzielnicy Południowej odznacza się specyficzną atmosferą – coś pomiędzy miasteczkiem uniwersyteckim a kolonią artystów. Theranie doceniają kunszt, a wiedza rzemieślników często wykracza poza specjalizację, tak więc okolice Dzielnicy Południowej pełne są osób dobrze wykształconych. Umiejętność czytania i pisanie uważana jest za równie istotną dla dobrego stolarza, jak dla każdego skryby z Domu Prac. Znajomość języka innej rasy, posiadanie choć odrobiny wiedzy z zakresu wielkiej literatury czy filozofii, odwiedzenie lub pochodzenie z jakiejś odległej prowincji Imperium, a tym samym poznanie jej kultury i nabycie wiedzy o jej mieszkańcach, uważane są za odpowiednie dla prawdziwego rzemieślnika. Takie podejście ma wpływ na atmosferę panującą w lokalnych karczmach i gospodach, w których często odbywają się ekscytujące dyskusje na temat różnego rodzaju idei naukowych.

Mieszkańcy tej dzielnicy nie są tak uprzedzeni jak ci z Dzielnicy Thera. Wielu rzemieślników przyjmuje barsawiańskich terminatorów, a kilku Barsawian wynajmuje i prowadzi własny warsztat. Barsawiańscy rzemieślnicy są najzamożniejszymi spośród zwykłych Barsawian w Vivane i zwykle mocno identyfikują się z imperialnymi wartościami i zasadami. Ostatnio zawartych zostało kilka małżeństw różnych kultur – zwykle zubożałych córek pomniejszych rodzin therańskich z młodymi barsawiańskimi mężczyznami, których rodzice dorobili się przyzwoitych kwot lub (rzadziej) posiadłości.

Kilka miejskich zarządzeń zakazuje aspołecznych zachowań rzemieślników – takich jak hałas podczas pracy. Wyjątkiem jest tu młyn rzeczny, ponieważ władze miasta uważają, iż niezmiernie ważne jest, żeby młyn znajdował się w bezpiecznym miejscu w obrębie Starego Miasta. Praca taka jak garbowanie skór także jest zakazana – zapach towarzyszący temu procesowi jest okropny, a przy odpowiednim wietrze ten niósłby się on na całe Stare Miasto. Z tego powodu rzemieślnicy pracujący z garbowanymi skórami muszą zakupywać je w Garbarni, mieszczącej się w barsawiańskiej części miasta (patrz strona 57, księga **Barsawiańskie Vivane**). Żeby zapewnić stały przepływ towarów i siły roboczej pomiędzy Dzielnicą Thera a obszarami położonymi poza jej bramami, odpowiednie zarządzenia zmuszają rzemieślników, aby prowadzili interesy z robotnikami mieszkającymi poza Dzielnicą Thera.

STOCZNIE T'SSISSKARA

Podobnie jak barsawiańska Wężowa Rzeka, Rzeka Żywego Ognia i jej kuzynka, Danaba, stanowią dom dla filarów

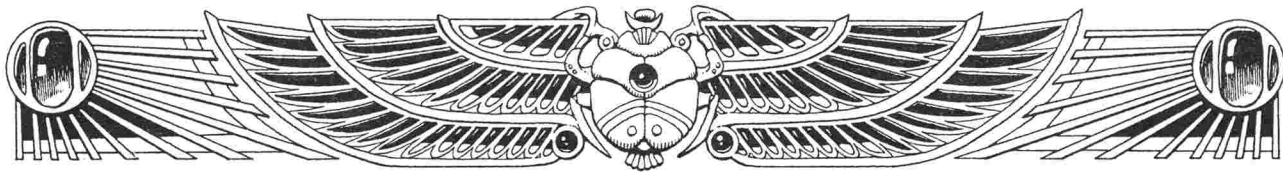


i wiosek t'skrangów, z których pochodzi wielu viviańskich rzemieślników. Wśród godnych uwagi osób wyróżnia się budowniczy statków, mistrz T'ssisskar, właściciel stoczni T'ssisskara.

Rozległe stocznie posiadają wyłączność na wyposażenie i odnowę statków rzecznych, których właścicielem i użytkownikiem jest Ósmy Legion. Ponieważ T'ssisskar jest wpływowym szlachcicem z Domu Carinci, therańscy kupcy składają swoje zamówienia u niego. T'skrang i jego rodzina – liczne rodzeństwo, kuzyni, bratankowie i dalecy krewni z filaru – dumni są z pracy, którą wykonują, a sam T'ssisskar kładzie wykończeniowe zakęcia Mistrza Żywiołów na budowane w jego stoczni doskonale statki. T'ssisskar potrafi zbudować każdą łódź, od topornego kanoe do karaweli, takiej jak wspaniały *Wodny Szybowiec*, który konstruował kilka miesięcy temu dla swojego kuzyna Rass'kalista. Prace nad budową statku trwały trzy lata, a koszt wyniósł 110 000 złotych monet. Obecnie ten wspaniały statek wykorzystywany jest do handlu w górze rzeki, jak również w dole, aż po Rugarię. Ponieważ stanowi on obiekt pożądania każdego kierującego się własnymi prawami pirata, *Wodny Szybowiec* został uzbrojony w dwa obrotowe działka ogniste, a w skład załogi wchodzi dwóch Fechtistrzów drugiego kregu i Mistrz Żywiołów szóstego kregu.

Ze stu sześćdziesięciu pracowników stoczni, trzydziestu stanowią t'skrangi z filaru T'ssisskara, zaś pozostali to głównie niewykwalifikowani lub w połowie wykwalifikowani robotnicy. Wśród nich godną uwagi jest rzeźbiarka Tariskariz, wietrzniczka przywieziona niegdyś z Indrissy jako niewolnica. Tariskariz zajmuje się wykończeniami dziobu statków,





ozdabianiem kapitańskich kajut i tym podobnymi pracami. To, co zrobiła na *Wodnym Szybowncu*, jest niewiarygodne i trzeba ujrzeć efekty jej pracy na własne oczy, aby w to uwierzyć. Wykonanie fryzów z kości słoniowej w kabinie kapitana zajęło jej osiem miesięcy, ale efekt zwala z nóg. Jakość jej pracy tak poruszyła serce T'ssisskara, że nie mógł znieść trzymania wietrzniczki jako niewolnicy i kupił jej wolność. Jednak nie jest ona obywatelką Imperium i nie może legalnie opuścić Vivane. Choć mogłaby odlecieć, wdzięczna jest t'skrangowi za zapłacenie ogromnych pieniędzy za jej wolność, a poza tym nie wie nic o prowincji Vivane. Czasami wietrzniczka strasznie tęskni za Indrisą, lecz T'ssisskar rozpieszcza ją podarunkami pochodzącymi z tamtejszych terenów: jedwabiem, przyprawami i jedzeniem, nabywanym na targach. W stoczni ma ona też szansę rozwijać swoje umiejętności, pracując w najlepszych materiałach i przy użyciu najlepszych narzędzi, a jest to szansa, jakiej nie miałaby po powrocie do Indrisy.

T'ssisskar zatrudnia także kilku nie spokrewnionych z nim rzemieślników, specjalizujących się w takich dziedzinach szkodnictwa, na których jego rodzina zna się niewiele. Są wśród nich: therański ork szyjący żagle, barsawiański elf wyrabiający liny okrętowe, a jednocześnie będący utalentowanym bednarzem, ekscentryczny, jednooki, łysy krasnolud z Vasgothii o przydomku „Lepka Pyza”, będący ekspertem w dziedzinie wytwarzania i stosowania smół, olejów, żywicy i dziegiu.

T'skrang ze stoczni wie prawie wszystko o Rzece Żywego Ognia, osadach położonych w górnym biegu rzeki i szlakach daleko w dół w kierunku Rugarii. Po pracy pracownicy stoczni zbierają się w „Czarnej Kaczce” – hałaśliwej karczmie. W „Kaczce” można spotkać osoby w różny sposób związane z rzeką, nie ponosząc przy tym ryzyka przypadkowego napadu, jak często ma to miejsce w Dzielnicy Portowej. Choć goście lepiej robią, gdy najpierw zapoznają się z etykietą ogona t'skrangów, zanim będą próbować nawiązać przyjacielskie stosunki z klientami „Kaczki”.

MLYN RZECZNY RANCARDUSA

Rancardus Vilshane szczeni się faktem, że jego rodzina zarządza młynem rzeczny od ponad stu lat (co jest prawdą), a nawet prowadziła go podczas Pogromu (co z kolei jest mało prawdopodobne). Gruby i okropnie brzydki Rancardus jest mężczyzną o przyjacielskim usposobieniu. Cierpi on z powodu zapachu swego potu, który jest tak okropny, że klienci omijają go szerokim łukiem lub ubijają interesy ze skazanymi na tortury jego zapachu służącymi lub niewolnikami. Vilshane pochodzi z Domu Carinci i posiada wyłączność na prowadzenie młyna w mieście. Dwa rozwalające się młyny z Dzielnicy Portowej teoretycznie stanowią dla niego konkurencję, lecz

mąka, którą oferują, używana jest jedynie jako pasza dla zwierząt lub kupowana przez najbiedniejszych mieszkańców w tej części miasta. Młyn Rancardusa wyrabia mąkę dobrej jakości, z której wypiekany jest chleb podawany w najlepszych jadalniach Vivane. Zboże wyładowane na przystani dowożone jest do młyna wozem lub przynoszone przez grupę niewolników, a następnie magazynowane w wielkich pojemnikach stojących nieopodal. Przemiał zboża trwa przez całą dobę, a młyn odwiedzany jest o każdej porze. Młyn Rancardusa jest miejscem, gdzie można spotkać wiele zwykłych osób pracujących w Dzielnicy Theran.

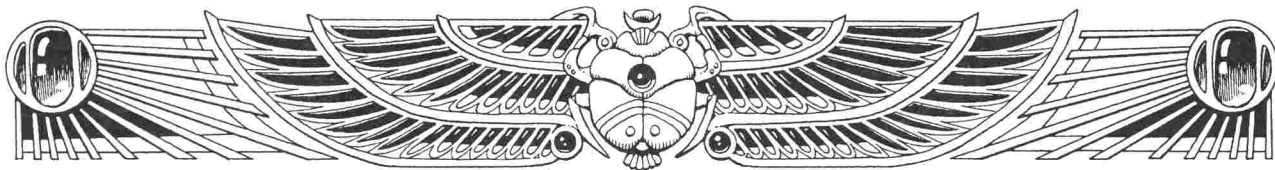
OGRODY ZIELARSKIE

Na skrzyżowaniu Alei Zachodniej z Aleją Zdrajców wynawcy Pasji Garlen prowadzą Ogrody Zielarskie – czysty jasny budynek zbudowany z szarego kamienia, zwany tak z powodu otaczających go wspaniałych, pełnych ziół ogrodów. Tutaj uzdrowicze poświęcają swoją uwagę chorym rzemieślnikom i mieszkańcom Starego Miasta (biedni szukają pomocy w miejscach przeznaczonych dla biednych, bogaci leczeni są gdzie indziej). Doskonali medycy z ogrodów mają do dyspozycji bibliotekę zawierającą książki traktujące o wszelkiego rodzaju stosowanych środkach leczniczych oraz uprawiają zioła. Używają też magicznych eliksirów, lecz ich nie sprzedają. Poszukiwacze przygód zainteresowani zakupieniem takich eliksirów zostaną skierowani do Culparna (patrz strona 34). W nagłych przypadkach wymagających naprawdę natychmiastowego działania, mogą sprzedać eliksir ostatniej szansy, lecz zażądają za niego podwójnej ceny.

W sytuacji zatrucia, gdy postać otrzyma pomoc w ogrodach zanim trucizna w jej organizmie zacznie działać, dodaje ona +2 do stopnia Żywotności podczas wykonywania testu odporności na trucizny (strona 207, *Księga wiedzy*). Choroby należy traktować tak jak osłabiające trucizny o czasie działania uzależnionym od rodzaju dolegliwości: wścieklizna działa szybko, tyfus – po tygodniu, gruźlica – nawet po kilku miesiącach, a trąd jeszcze dłużej. Podobnie jak przy zatruciach, podczas szybko rozwijających się chorób interwencja lekarza spowoduje zwiększenie stopnia Żywotności postaci o +2. Jeśli lekarz znajduje się w pobliżu i można liczyć na jego szybką interwencję, skutki choroby powinny zostać ograniczone.

Opis przyjemnych i efektywnych Ogrodów Zielarskich nie byłoby kompletny bez wzmianki o starym Gareeku. Ten troll jako dziecko cierpiał na wyniszczającą jego organizm chorobę, która pozostawiła po sobie ślad, czyniąc jego nogi bezwładnymi i bezużytecznymi. Gareek przykuty jest do magicznego krzesła, dzięki któremu może się swobodnie poruszać. Czasami krzesło wymyka się spod kontroli Gareeka i powoduje wypadki, a dzieje się to zwłaszcza wtedy,





gdy troll wypije zbyt dużo. Gareek jest dentystą w ogrodach, a jest wyjątkowo dobry, gdy wypije tyle, ile trzeba (Mistrz Gry określi ile to jest). Jako znieczulenie stosuje on hipnozę (traktować jak talent *hipnoza*, strona 100, **PZ**). Pacjent może obniżyć swoją obronę magiczną według standardowych zasad (strona 152, **PZ**). Stałym pacjentem Gareek oferuje obfite ilości brandy, zawsze zatrzymując jej 1/10 część dla siebie. Gdy ma dobry dzień, potrafi wyrwać bolący ząb jednym szarpnięciem, prawie w ogóle nie powodując bólu. Posiada także szczęśliwą umiejętność natychmiastowego tamowania krwawienia, choć jest ona skuteczna tylko wobec pacjentów poddanych wcześniej hipnozie, którym nakazano nie krwawić. W zły dzień, wizyta u Gareeka staje się wyprawą do izby tortur.

Gareek miewa przelotne niewielkie napady hipomanii, podczas których przemyka przez korytarze szpitala – zwariowane, przykuty do krzesła, cuchnący brandy troll machający narzędziami dentystycznymi. Najlepiej natychmiast zejść mu wtedy z drogi.

Oprócz zabawnych scen w przypadku obdarowania postaci gracza bólem zęba i oddania jej w ręce Gareeka, troll może odegrać jeszcze jedną istotną rolę. Gareek jest posiadaczem mapy wskazującej drogę do skarbu – szlak w dżungli prowadzący do legendarnego Labiryntu Połączonych Olbrzymów na północ od Jarosleth (patrz strona 39, księga **Prowincja Vivane**). Troll nie zdaje sobie sprawy z prawdziwej wartości posiadanej mapy, choć wie, że pokazuje ona drogę do jakiegoś skarbu. Spojęny odpowiednią ilością trunku może się nieco wygadać, lecz przekonanie go, by odsprzedał mapę, będzie wymagało wiele trudu.

DOM TOWAROWY CORIANUNDRUMA

Wielu rzemieślników z Dzielnicy Theran nie lubi ubijania interesów, a zwłaszcza targowania się i negocjacji z ogółem społeczeństwa. Rozległy sklep znany pod nazwą Dom Towarowy Corianundruma jest miejscem, gdzie nieśmiali bądź introwertyczni rzemieślnicy mogą przeglądać towary w spokoju, z daleka od tłumów przewalających się przez otwarte targi. Placówką zarządza uderzająco piękny krasnolud o imieniu Corianundrum, syn viviańczyka i kobiety z Indrissy,

wyglądający z oszalamiającymi nawoskowanymi włosami i w olśniewającym turbanie koloru szmaragdowego niczym pomniejsze, życzliwe bóstwo. Może mówić o tylnich nogach osła jednocześnie wykonując podziwu godną robotę sprzedając rzemieślnikom swój towar. Przez lata jego sklep wyrósł z jednopiętrowego do czteropiętrowego budynku (nie licząc piwnic) wypełnionego statuetkami, szafkami, wszelkiego rodzaju meblami, szkłem, kryształami, wyrobami z drewna, przyprawami, perfumami, olejkami, smarowidłami, kobiercami, koszami, zwierzętami włącznie z inwentarzem wielkości kozy (pomniejszone węże, tresowane mangusty i koty to jego specjalność) i praktycznie wszystkimi przedmiotami wymienionymi w rozdziale **Towary i usługi** w podręczniku podstawowym. Corianundrum sprzedaje nawet broń i zbroje oraz prowadzi dokładną ewidencję tego rodzaju transakcji. Raportuje do Domu Zapisów o każdym zakupie broni

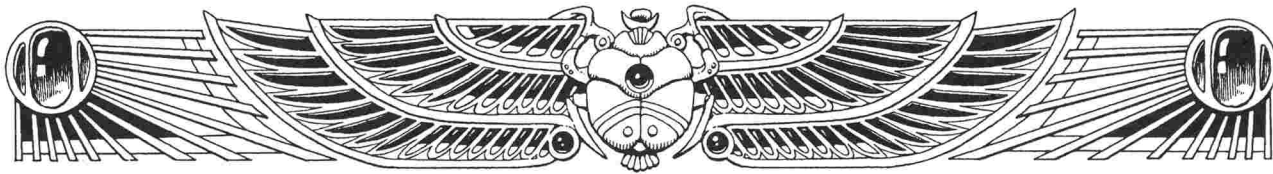
większej od sztyletu czy noża. Klient, który kupił miecz, najprawdopodobniej zostanie pominięty przez zapracowanych skrybów, jednak ten, który wyjdzie ze sklepu uginając się pod ciężarem zbroi płytowej, dwuręcznego miecza lub pary łuków, może spodziewać się wizyty ciekawskich żołnierzy. Tak dużych zakupów można dokonać jedynie wtedy, gdy kupujący poda Corianundrumowi adres zamieszkania wraz z dowodem na to, że faktycznie tam mieszka.

Corianundrum nosi magiczne bransolety, które zapewniają mu obronę magiczną i pancerz duchowy równy 20 oraz obronę społeczną przeciwko pochlebstwom, przekupstwom i magicznemu przymusowi równą 16. Ubija on wyłącznie uczciwe interesy,

a jeśli ktoś go zdenerwuje, wzywa dwa trolle z ochrony. Noszą one utwardzane zbroje skórzane i ogromne, ciężkie, nabijane kolcami buławy zadające obrażenia ze stopniem 7.

Poszukiwacze przygód znajdują w sklepie Corianundruma wszystko oprócz magicznych przedmiotów. W tym labiryncie pięter łatwo można się zgubić, potknąć o indrisański wiśiorek ze skóry węża lub niechcący wpaść do wielkiego wiklinowego kosza wypełnionego piórami ptaków ozara. Z powodu wielkiej różnorodności dostępnych przedmiotów, ceny towarów są wyższe od standardowych o około dziesięć procent. Dzieje się tak także dlatego, że Corianundrum





zamraża większość swojego kapitału w towarach składowanych w magazynach. Czternastu pomocników krasnoluda to eksperci w przeprowadzaniu podczas sprzedaży negocjacji, począwszy od młotków do lodu i butów do chodzenia po wzgórzach po egzotyczne olejki zapachowe („Ten wypełni mężczyzn szaloną namiętnością od dnia poprzedzającego pełnię księżyca aż do dnia po niej następującego, szanowna pani, lecz w pozostałe dni będą oni melancholijni i mogą mieć skłonności do niestrawności”).

Gość przebywający w Domu Towarowym zobaczy, a zapewne i spotka wszelkiego rodzaju klientów, od innych poszukiwaczy przygód po najbogatszą szlachtę theranską

Mapa pięter sklepu Corianundruma znajduje się w **Dołączkach** dołączonych do zestawu.

GOSPODA „U DURAGLIMA”

Jeśli ciche uroki opisanych wcześniej gospod nie zadowala bardziej hałaśliwych podróżników, na pewno spodoba im się gospoda „U Duraglima”. Ta duża karczma oferuje dwanaście jednoosobowych i sześć dwuosobowych pokoi, a także dwie wspólne sypialnie (patrz mapa gospody „U Duraglima”, strona 44). Wielu przebywających w Vivane w Dzielnicy Theran poszukiwaczy przygód zatrzymuje się tutaj, a właściciel, Duraglim, wydał sporą sumę na magiczne wyciszenie dźwięków, więc podczas burd (które od czasu do czasu tu się zdarzają) na zewnątrz słychać jedynie coś jakby ciche mamrotanie zgromadzenia mnichów. Niektórzy rozchucani szlachcice zbierają się u Duraglima na szklaneczkę mocnego ciemnego piwa, a w wielkich salach karczmy rozbrzmiewa echo sprzeczek, toastów, przekleństw oraz głosy trubadurów, próbujące przebić się przez panujący gwar. Najgorsze szumowiny wyrzucane są z gospody przez członków rodziny Duraglima, składającej się w głównej mierze z masykularnych krasnoludów o szerokich barach, w razie konieczności posługujących się biczami, sieciami i pałkami. Gdy sprawy wymykają się spod kontroli, dzięki uprzejmości Zielarni Culparna, Duraglim stosuje inne środki obrony: spryskuje teren specjalnie spreparowanym płynem, który w kontakcie ze skórą tworzy na niej warstwę lepkiego, paskudnie cuchnącego kleju. Każdy, kto zostanie oblepiony tą substancją, otrzymuje ujemny modyfikator -2 stopnie do wszystkich akcji. Na szczęście substancja nie wchodzi w reakcję z materią nieorganiczną, więc gdy tylko śmierzdzący tłum wybiega na ulice, powietrze w karczmie staje się nieskazitelnie czyste. W powietrzu preparat ulatnia się w przeciągu minuty, lecz przy kontakcie ze skórą przeobraża się w klej. Spryskana ofiara odkryje, że usunięcie brudu zajmuje sześć dni, w czasie których działanie ujemnego modyfikatora utrzymuje się.

Ceny pokoi i posiłków w tej gospodzie są takie same jak ceny podane w podręczniku **Earthdawn** (strona 266). Gospoda

czierpie dodatkowe zyski z powszechnego w Vivane hazardu. Wszystkie gry rozgrywane są w ustronnych salach hazardu, a w wielu karczmach odbywają się wyścigi dżdżownic i żab. Odpowiednio wytresowana i będąca w dobrej kondycji żaba może zarobić dla swojego właściciela 100 sztuk srebra, choć wiele z nich jest zupełnie wykończonych po kilku tygodniach wyścigów, zwłaszcza, że często szpikowane są sztucznymi środkami pobudzającymi. Wielu mieszkańców Vivane, zarówno Theran, jak i Barsawian, traktuje wyścigi żab bardzo, ale to bardzo poważnie.

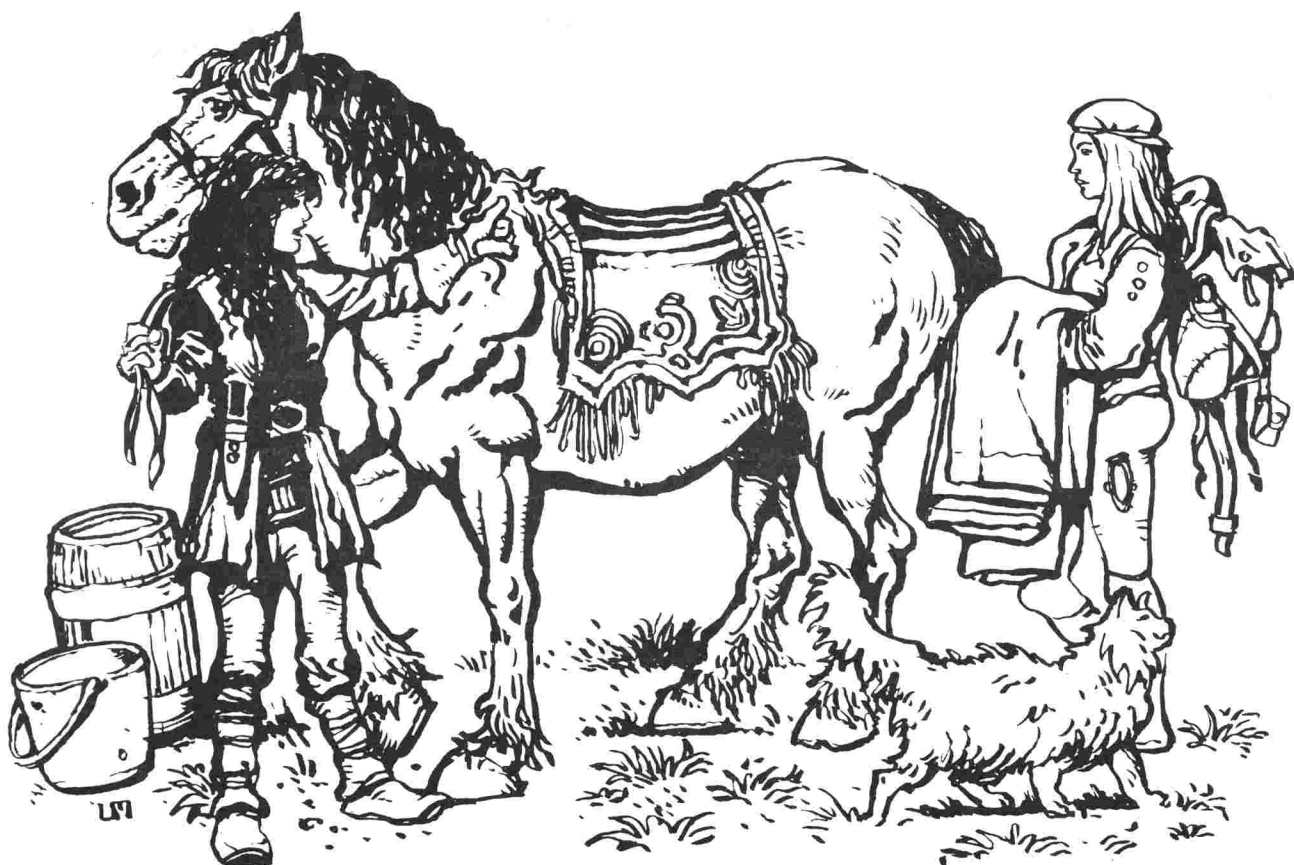
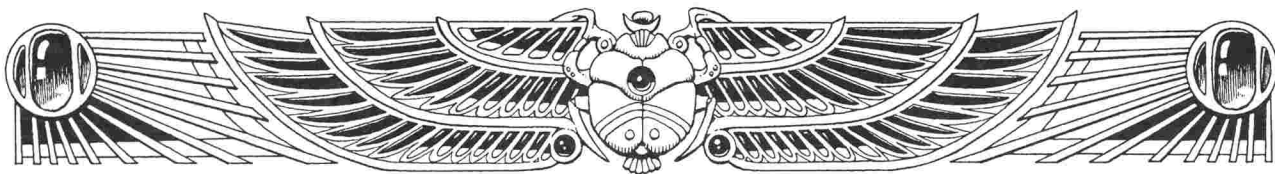
Piwo i alkohole serwowane u Duraglima są wyjątkowe. Posiłki są smaczne, choć nie nadzwyczajne (kucharka – elfka Sulakina byłaby wielce urażona, gdyby jej to powiedzieć). Podsumowując: gospoda „U Duraglima” jest doskonałym miejscem dla nowoprzybyłych poszukiwaczy przygód.

DOM SYRANITY

Nieopodal gospody „U Duraglima” znajduje się Dom Syranity, dogodnie usytuowany – mając na względzie osobników, którzy zmęczą się pobytem w karczmie. Bogata szlachta często korzysta z usług tej placówki erotycznej, która za pośrednictwem Syranity wysyła odpowiedniego pracownika do domu klienta. Mniej wymagający i nie tak bogaci muszą pofatygować się osobiście do tego przybytku. Dom Syranity to niewielka rezydencja, starannie ukryta wśród wysokich drzew przed wzrokiem przechodniów, do której prowadzi kilka zacienionych ścieżek. W domu oferowane są rozmaite usługi: masaże, kąpiele w mocno perfumowanej wodzie, nacieranie olejkami, co podobno wywołuje różnego rodzaju cudowne efekty (zwykle o działaniu pobudzającym lub poprawiające pewne fizyczne atrybuty), odurzanie różnego rodzaju substancjami i pewne wiadome uciechy cielesne. Ceny różnią się w zależności od zamówionych usług i od ilości zaangażowanych osób. Mistrz Gry może tu improwizować, lecz ceny powinny być wygórowane. Ozdobne fontanny, skóry lamparta, jedwabna pościel i tym podobne sprzęty powinny ostrzec co rozsądniejsze osoby przed wizytą u Syranity, lecz nowoprzybyli, kierujący się raczej swoim libido niż rozumem, decydują się na ogromne ryzyko.

Syranita jest Ksenomantą siódmego kregu, a jej pracownicy zwykle potrafią rozpoznać obcych w Vivane. Tacy klienci będą niemile zdziwieni, gdy odkryją, że kochanka, z którą zażywali rozkoszy, jest martwa, gdyż pobudzono ją do życia za pomocą zaklęcia *opętanie przedmiotu*. Te niezwykle kurtyzany czasem próbują udusić nieszczęsnych klientów. Jeżeli próba się powiedzie (a często tak się dzieje) własność klienta zostaje sprzedana pośrednikowi, a ciało wykorzystane jest przez Syranitę do ksenomanckich eksperymentów. W ten sposób Syranita nie ponosi zbędnego





ryzyka, co miałoby miejsce, gdyby ofiarami byli jej stali klientci. Dla nich zachowuje drogą i przygnębiająco przewidywalną listę cielesnych uciech.

ZWIERZYNIEC

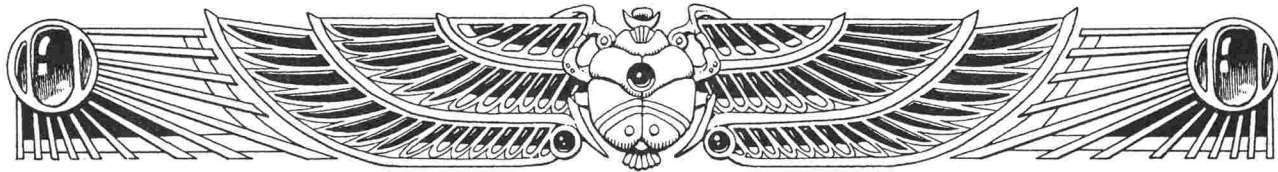
Dokładnie na północ od Alei Zachodniej znajduje się zwierzyniec, którego właścicielem i zarządcą jest Ruda Finallagreek. Finallagreek jest niezwykle piękną orczycą o falujących, kasztanowych włosach i symetrycznych dołkach w obu policzkach podkreślających jej klasyczną urodę. Zwierzyniec otrzymuje część funduszy od miasta, część zaś pochodzi z ograniczonej sprzedaży zwierząt. Jeśli tylko poszukiwacze przygód zapłacą cenę wyższą od standardowej o dwadzieścia procent, będą mieli okazję kupić tu wierzchowce, zwierzęta juczne oraz rzadsze okazy, takie jak tresowane jastrzębie do polowań. Wszystkie zwierzęta znajdują się w znakomitej formie. Najkosztowniejsze są tresowane sokoły, warte co najmniej trzy lub cztery razy więcej niż dobrze wyszkolony rumak. Finallagreek – Władca Zwierząt szóstego kręgu jest ekspertem w ocenie zdrowia i wieku zwierząt wszelkiego rodzaju i dba o to, by stworzenia ze zwierzyńca były zdrowe i silne. Finallagreek kupuje także niewielkie ilości uprzęży i wyposażenia jeździeckiego w kuźni Raklanda

(patrz strona 21), które często sprzedaje w zestawie z wierzchowcami. Do cen Raklanda dodaje 10% marży, więc podróżnik zapłaci mniej, gdy kupi uprząż osobno. Ze zwierząt hodowlanych Finallagreek trzyma wyłącznie kozy wysokogórskie.

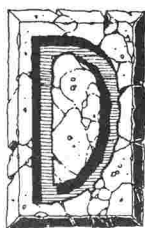
Okazy ze zwierzyńca są w doskonałej formie, a orczyca sprowadza je z całego świata. Wyjątkowymi są wielkie koty, lecz stado cesarskich pingwinów ze skalistego, pokrytego lodem lądu również cieszy się popularnością. Zamiast krat czy klatek, zwierzęta odgradzone są od publiczności niewidzialnymi barierami z żywiołu powietrza. Zafascynowani goście mogą oglądać z niewiarygodnie niewielkiej odległości tygrysa, lwa czy inne niebezpieczne zwierzę, bez obawy, że zostaną zranieni. Zwierzyniec obfituje również w egzotyczną roślinność, a magicznie utrzymywana temperatura przystosowana jest do potrzeb jego mieszkańców.

Zwierzyniec jest czymś więcej niż pokazem egzotycznych zwierząt. Theranie w Vivane, podobnie jak wszyscy, którzy podziwiają Imperium, traktują zwierzyniec jako odzwierciedlenie chwały państwa. Zwierzęta z całego świata, przywiezione do Vivane przez nieustraszonych badaczy na powietrznych statkach, przypominają o wszechogarniającym, rozciągającym się po krańce świata Imperium Thery.





DZIELNICA PÓŁNOCNA



dzielnica Północna leży w północno-zachodniej części Dzielnicy Theran i jest obszarem pełnym wytwornych budynków i czystych, przestronnych ulic. Znajdują się tu największe rezydencje i wille oraz luksusowe warsztaty należące na najlepszych rzemieślników w mieście. Szlachta, która tu żyje, jest związana z Domami Carinci i Medari, choć kilku obrzydliwie bogatych członków innych domów również mieszka w tych rejonach. Rzemieślnicy z Dzielnicy Północnej różnią się od tych mieszkających w Dzielnicy Południowej większymi umiejętnościami. Pracują oni właściwie wyłącznie na zamówienie, a wszystko co wytwarzają, jest niepowtarzalne. Jubilerzy, zajmujący się obróbką klejnotów, twórcy gobelinów, importerzy pierwszorzędných dywanów z Indrissy i Kreany, doskonali treserzy zwierząt, sprzedawcy książek i perfum, znawcy naukowych dzieł, zarówno powszechnych, jak i tajemniczych – wszyscy oni mieszkają w Dzielnicy Północnej. Wielu z żyjących tu uczonych to prywatni nauczyciele dzieci bogatych domów lub doradcy w urzędach miejskich.

Gospody i sklepy w tym rejonie są ekskluzywne i drogie. Niektóre z najpopularniejszych, jak również najsłynniejsze warsztaty rzemieślników, zostały przedstawione w tym rozdziale. Jedyny wyjątek w cichej, okazałej i ozdobnej Dzielnicy Północnej stanowi targ niewolników, szpecący to spokojne miejsce.

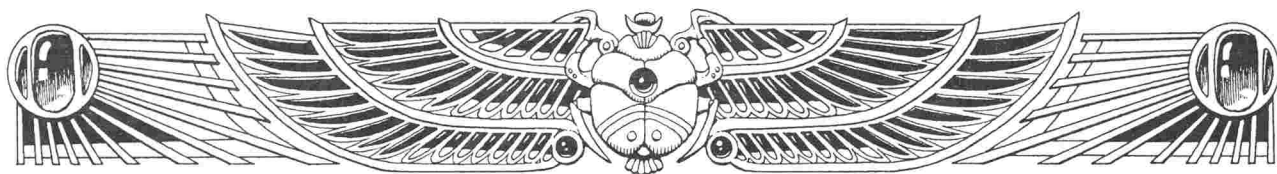
ZAGRODY NIEWOLNIKÓW

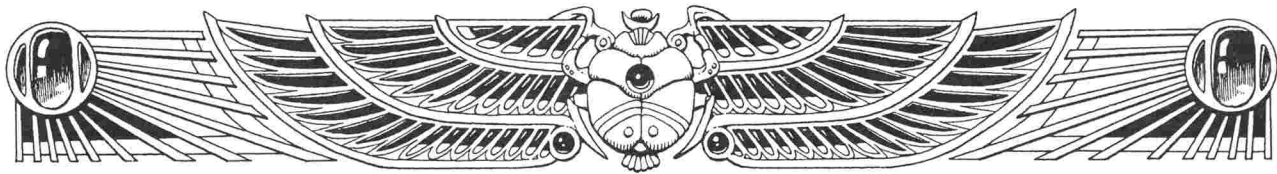
Z powodów bezpieczeństwa zagrody niewolników zbudowano nieopodal kwater w północnej bramie. Są one strzeżone przez olbrzymie trolle, Wojowników odzianych w zbroje płytowe, oraz grupę legendarnych eunuchów, krasnoludów z Kreany. Niewolnicy przewożeni do bramy północnej, zwykle z zagród przy Wrotach Wschodzącego Słońca w Dzielnicy Wschodniej lub przez most przy bramie zachodniej po intensywnym marszu z Powietrznej Przystani. Na miejscu umieszcza się ich w celach, gdzie czekają, aż zostaną sprzedani. Targ odbywa się w ostatni dzień każdego tygodnia; w tym czasie sprzedaje się od dwudziestu do czterdziestu niewolników. Liczba ta zwiększa się podczas świąt lub ilekroć wzrasta współczynnik śmiertelności wśród niewolników.

Licytator, Prosparra Malanth, to odstręczający szlachetka z Domu Medari. Wypracował on sobie przez lata doskonałą przemowę i znany jest z opisywania najbardziej schorowanego i zagłodzonego niewolnika jako „osobnika o doskonałej, oszczędnej budowie, który w krótkim czasie powinien nadrobić zaległości w odżywianiu pod oświeconą opieką swego pana, co wszyscy Theranie o odpowiednim sposobie myślenia uważają za główną zaletę”. Zakres cen niewolników jest szeroki. Niewykwalifikowany, młody, dorosły człowiek będący we w miarę dobrym stanie zdrowia kosztuje około 50 sztuk złota; silny, dobrze odżywiony, dorosły troll – 200 sztuk złota, a wyjątkowo piękny i posiadający wiedzę *jaraleh* – nawet 5000 lub więcej złotych monet. Oprócz publicznych licytacji niewolnicy sprzedawani są również przez osoby prywatnie, a Malanth często daje znać ulubionym klientom o nowych „nabytkach” posiadających niezwykle umiejętności lub zdolności.

Bohaterowie pragnący zakupić niewolnika w celu obdarzenia go wolnością powinni wiedzieć, że jest to trudne i nielegalne. Wykupienie wolności niewolnika jest







niezmiernie drogie, zwykle kosztuje dziesięciokrotnie więcej niż wynosiła jego cena. Oprócz tego kupujący musi udowodnić gubernatorowi, że nieszczęśnik wart jest zaufania i dokonał na rzecz Imperium jakiegoś czynu czy usługi wyjątkowej natury. Niewolnikom nie wolno opuścić Dzielnicy Theran bez specjalnej przepustki lub zezwolenia. Udziela się ich wyłącznie tym biedakom, którzy odzyskali wolność, lub therańskim posiadaczom niewolników, którzy najpierw muszą złożyć oficjalny wniosek, aby móc zabrać świeżo zakupionego niewolnika do innej therańskiej placówki. Therańskie traktują niewolnictwo jako część swojego społeczeństwa i nie widzą w tym nic złego. Wielu Barsawian mieszkających w Vivane po prostu pomija milczeniem ten fakt. Ci, którzy sprzeciwiają się takiemu stanowi rzeczy z powodów moralnych, nauczyli się, że nie powinno się wyrażać swej krytyki publicznie, a już szczególnie nie na terenie Starego Miasta. Dużo łatwiej jest kupić niewolnika, by zwrócić mu wolność we Vrontok (patrz księga **Prowincja Vivane**, strona 17). Zarówno w Vivane jak i we Vrontok otwarte rozpowiadanie o swoich zamiarach odnośnie zwrócenia wolności niewolnikom jest karalne wysoką grzywną.

GOSPODA „U GUBERNATORA”

Ta wyjątkowa gospoda uzyskała swą nazwę po tym, jak podczas wizyty w Vivane nocował w niej najwyższy gubernator Sileazanius (w gospodzie znajduje się na to dowód w postaci pamiątkowej tablicy). Pokoje i usługi „U Gubernatora” kosztują pięciokrotnie więcej niż przedstawiono na liście cen w podręczniku **Earthdawn**, lecz są warte swej ceny. Pokoje w gospodzie to dwuosobowe i czteroosobowe apartamenty; nie ma tu pomieszczeń jednoosobowych i oczywiście pokoi dla niższych klas, takich jak wspólne sypialnie. Rodzina snobistycznych elfów prowadzących tą placówkę wykazuje delikatne uprzedzenie wobec trolli, orków i krasnoludów – z tego prostego powodu, że uważają ich za brzydkich. Do środka dostaną się tylko ci poszukiwacze przygód, którzy wyglądają na znużonych. Aby zdobyć akceptację jako goście podczas pierwszej wizyty, muszą uzyskać duży sukces w teście oddziaływania przeciwko obronie społecznej właścicieli równej 14. Barsawianie i inni poszukiwacze przygód muszą przedstawić rekomendację na piśmie od przyjaciela lub dobrego znajomego właścicieli albo uzyskać wyjątkowy sukces przy teście oddziaływania przeciwko obronie społecznej właścicieli. Pokoje w gospodzie „U Gubernatora” są pięknie przystrojone, znajdują się w nich statuetki, gobeliny i dzieła sztuki z całego świata. Każdy apartament ma też łazienkę, w której codziennie umieszczane są świeże kafarki z perfumami, kosze owoców oraz czysta bielizna. Za

cenę dwukrotnie wyższą od standardowej można otrzymać osobistego służącego.

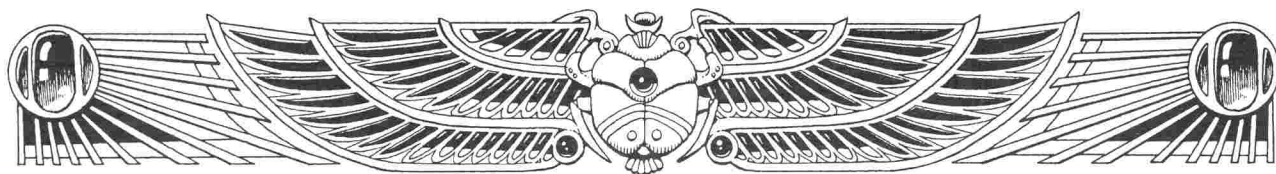
Gospoda „U Gubernatora” jest najlepszym miejscem dla poszukiwaczy przygód, którzy pragną spotkać ważną osobistość spoza Vivane lub wpływowych miejscowych polityków. Mogą oni posilać się w jednym z dwóch spokojnych barów lub w restauracjach. W przypadku zaistniałych kłopotów w ciągu czterech rund walki w gospodzie pojawiają się żołnierze legionu. Pomocnik z gospody pełni także rolę ochrony – jest to olbrzymi troll, Wojownik siódmego kręgu, który nosi przy sobie wielką pałkę, ponoć okreconą skórą obsydianina i nabijaną kawałkami magicznych kości mary. Stopień obrażeń tej broni jest równy 7, a każdy, kto zostanie nią uderzony otrzymuje krwawiącą ranę (**Księga wiedzy**, strona 115).

ZIELARNIA CULPARNA

Ten średnich rozmiarów sklep, pomalowany na zielono i położony z dala od Wielkiej Alei, należy do Shib’assery, zbuntowanej, sarkastycznej kobiety t’skranga związanej z Domem Nalanth. W sklepie zawsze unosi się przyjemny zapach mieszanki cynamonu, oleandru i słodkiego kadzidła. Shib’asserze pomaga garbaty krasnolud Molendar, który jest jeszcze bardziej sarkastyczny i niegrzeczny niż jego pani. Kobieta często nie toleruje głupców, Molendar nie toleruje ich nigdy. Klienci muszą panować nad sobą i zachowywać się uprzejmie bez względu na prowokacje, ponieważ Shib’assera ma wielu przyjaciół wśród członków Domu Nalanth, a nie jest mądrze narażać się osobom władającym magią.

Zielarnia oferuje olejki zapachowe, środki konserwujące, pozwalające na przechowywanie żywności w stanie zdatnym do spożycia przez tydzień (w dżungli) lub nawet miesiąc (w każdym innym miejscu) oraz magiczne eliksiry wszelkiego rodzaju. Ceny magicznych eliksirów są tu o dwadzieścia procent wyższe od standardowych. Shib’assera wyrabia również własne eliksiry (ich receptura jest dobrze strzeżona), mające prawie magiczne działanie, choć do ich wyrobu nie używa zaklęć. Mikstury Shib’assery stanowią okazję dla Mistrza Gry. Może on rozwinąć i wprowadzić do gry nowe eliksiry, choć wiele z nich będzie słabszych i nieco tańszych od tych, które opisano w podręczniku podstawowym. Shib’assera może być doskonałym punktem zaczepienia przy tworzeniu przygody: zawsze chodzi na targi, aby zakupić składniki do mikstur, może więc nająć poszukiwaczy przygód, żeby znaleźli dla niej pewien rzadki komponent, występujący na dzikich terenach wokół Vivane. Może także zapłacić bohaterom za niezwykle substancje organiczne, jakie znajdują w trakcie swoich podróży. Opisane poniżej eliksiry są najpopularniejszymi miksturami, jakie można nabyć u Shib’assery.





OLEJEK NOCY

Wpuszczenie po jednej kropli olejku nocy do obu oczu powoduje podwojenie zasięgu widzenia danej osoby (strona 215, **PZ**). Olejek ten umożliwia także widzenie w zupełnych ciemnościach na odległość dziesięciu metrów, choć magiczne przeszkody w dalszym ciągu pozostają niewidoczne dla patrzącego. Olejek zmniejsza stopnie trudności testów Percepcji o 1, o ile test dotyczy zmysłu wzroku. Butelka płynu zawiera dwadzieścia kropli, które wystarczą na dziesięciokrotne użycie, i kosztuje 125 sztuk srebra. Efekt działania olejku w zależności od uznania Mistrza Gry utrzymuje się od 45 do 60 minut.

SŁABSZY ELIKSIR LECZENIA

Ten eliksir kosztuje 100 srebrnych monet, i działa podobnie do standardowego eliksiru leczenia, z wyjątkiem tego, że zwiększa on stopień żywotności postaci podczas wykonywania testów zdrowienia o 4 zamiast o 8.

OLEJEK ASTRALNEGO SPÓJRZENIA

Osoba posiadająca *spojrzenie astralne*, która zaaplikuje sobie olejek do oczu, zwiększy jego zasięg do 15 poziomów. Osoba ta zobaczy wszystko, co znajduje się w promieniu 20 razy poziom talentu metrów, lecz nie rozróżni szczegółów. Niewielka fiolka olejku kosztuje 10 złotych monet, a jej zawartość wystarcza na pięciokrotne użycie. Efekt utrzymuje się przez dziesięć minut. Olejek ma jednak podwójne działanie i utrudnia zwyczajne widzenie; zmniejsza się ono o połowę, a stopnie trudności przy testach Percepcji odnośnie zmysłu wzroku podnoszą się o 2.

MIKSTURA PRZEBUDZENIA

Eliksir ten pozwala na wydłużenie okresu aktywności o 36 godzin, bez potrzeby odpoczynku i jedzenia. Osoba, która zażyła miksturę, jest zbyt pobudzona, by zasnąć w trakcie jej działania. Płyn zmniejsza o 1 stopnie trudności przy wszystkich testach Percepcji, zwiększając jednocześnie refleks (dodaj 1 do stopnia Zręczności). Kiedy mikstura przestanie działać, postać musi spać przez 18 godzin. Osoba ta ma 15 minut na znalezienie odpowiedniego miejsca na odpoczynek, a po upływie tego czasu pada bez przytomności. Mikstura kosztuje 10 złotych monet za jedną dawkę.

OLEJEK KAMIENNEJ SKÓRY

Z istotnych powodów Shib'assera nie chce nikomu zdradzić składników tej mikstury. Nie sprzedaje jej obsydianinowi, ani nikomu, kto znany jest jako ich przyjaciel. Aby olejek zadziałał, należy nasmarować nim całe ciało, co zajmuje pięć rund walki. Przez następnych 16 godzin skóra osoby, która użyła mikstury, staje się twarda jak skóra obsydianina,

a pancerz fizyczny postaci i próg ran podnoszą się o +3. Żadnej z tych premii nie można sumować z magicznymi efektami pochodzącymi ze zbroi czy innych magicznych przedmiotów. W przypadku użycia olejku przez obsydianina nie przyniesie on oczekiwanego rezultatu. Butelka olejku kamiennej skóry kosztuje 20 sztuk złota.

OLEJEK KAMIENNEGO OGONA

Jest to mikstura przeznaczona dla t'srangów. Olejek naniesiony na ogon sprawia, że staje się on twardy jak kamień i przekształca go w przerażającą broń, gdyż stopień obrażeń wynosi wówczas Siła Fizyczna +7. Fiolka zawiera jedną porcję olejku i kosztuje 60 sztuk srebra, efekt zaś utrzymuje się przez godzinę. Olejek nie zadziała w przypadku użycia go przez przedstawiciela innej rasy.

CZARODZIEJSKI PYŁ

Powiadają, że ten rzadko spotykany i bardzo drogi pył przygotowywany jest z kości Czarodziejów i innych magów. Jego szczypta kosztuje 80 srebrnych monet, a wydmuchnięty w powietrze rozprasza się w promieniu półtora metra. Wszystkie istoty sprzymierzone z posiadaczem pyłu i osoby przebywające w jego zasięgu otrzymają +4 do obrony magicznej i pancerza duchowego na sześć rund walki.

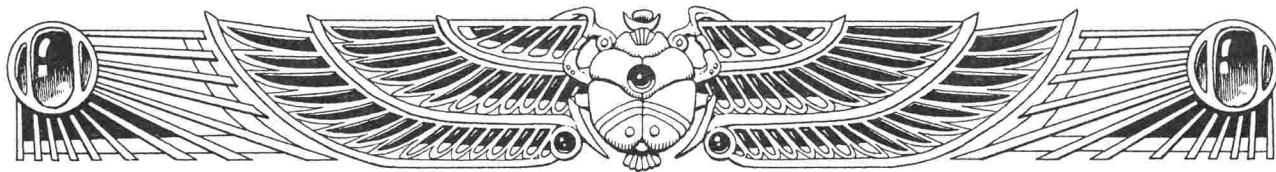
SZPIK CZARODZIEJA

Uzyskiwany prawdopodobnie w taki sam sposób jak czarodziejski pył, szpik czarodzieja to gęsta, galaretowa substancja, kosztująca 15 srebrnych monet za 10 gram. W ciągu godziny od połknięcia mieszanki, osoba, która ją spożyła, będzie odnosiła o połowę mniejsze wyczerpanie (ułamki zaokrąglane są w dół, do minimum 1) podczas wykorzystywania niektórych talentów i zdolności.

PRACOWNIA IPALANENA

Łukowate kopuły tego budynku wyróżniają się spośród okolicznych domów. Warsztat Ipalanena postawiono wokół rozległej otwartej przestrzeni z kilkoma wewnętrznymi murami, bielony piaskowiec użyty jako budulec nadaje budynkowi wygląd jakby wykonanego z promieni światła. Ipalanen, członek Domu Narlanth, jest elfem, Iluzjonistą piątego kręgu, a także doskonałym rzeźbiarzem w drewnie i miękkim kamieniu. Kieruje on grupą krnąbrnych i kapryśnych, lecz zarazem wyjątkowych artystów i rzemieślników. Łagodnie przemawiający i dyplomatyczny Ipalanen jest dobrze zorganizowany i zna się na prowadzeniu interesów. Podąża Ścieżką Uczonego (patrz *Mieszkańcy Barsawii*, tom I, strona 14) i studiuje historię sztuki. Jeżeli poszukiwacze przygód szukają jakiegoś magicznego przedmiotu będącego





równocześnie dziełem sztuki, Ipalanen na pewno wie coś na jego temat i jest w stanie udzielić wskazówek odnośnie tajników i innych informacji.

Artyści Ipalanena rzeźbią w kamieniu, metalu, kryształach i drewnie, tworzą też artefakty – od dobrych po wyjątkowe. Jak wielu innych artystów są rozpieszczeni, narcystyczni i łakomi na pochlebstwa. Ipalanen opiekuje się nimi jak ojciec. Szczególną troską otacza Selenikę, przewrażliwioną krwawą elfkę obdarzoną niezwykłym talentem do rzeźbienia w kryształach i osobowością nałogowca. Selenika czerpie zbyt wiele radości z mocnych trunków i hazardu, a Ipalanen obawia się, że pewnego dnia elfka powróci do Krwawej Puszczy, gdzie może przydarzyć jej się coś złego.

KSIEGARNIA GARUSDDINA

Ork Garusddin jest dzieckiem vivanki i karnardczyka. Ciemnoskóry, wysoki i szczupły jak na orka, dotknięty powtarzającą się okresowo chorobą o objawach malarii, Garusddin to szanowany uczony i lingwista. Jego ojciec znalazł sporo złota i klejnotów w jednym z ukrytych pod wielokolorowymi piaskami Karnand grobowców, a Garusddin wykorzystał te pieniądze do zakupienia i zaopatrzenia swojej ukochanej księgarni. Oprócz książek, Garusddin sprzedaje też papier, welin, atrament i przybory do pisania, lecz książki kocha ponad wszystko. Kupienie książki pochodzącej sprzed Pogromu wypełnia go szczęściem. Tuli książkę do piersi, dumny jak ojciec kołyszący dziecko. Zna wszystkie książki w swoim sklepie, każdy z trzech tysięcy woluminów (nie wliczając kopii). Chciałby mieć więcej czasu na wykonywanie tłumaczeń; cały rok zajęło mu dotarcie do połowy tomu klasyki narlandiańskiej – „Przebudzenia smoków” – i nie może się doczekać zakończenia swojej pracy.

Przyrodni brat Garusddina jest utalentowanym kartografem i sporządza doskonałe mapy, które następnie sprzedawane są w sklepie. Podróżnicy przebywający w Dzielnicy Theran, którzy chcieliby zakupić mapę miasta lub prowincji Vivane, znajdą tu najlepsze ich egzemplarze, które kosztują 5 srebrnych monet (kopie mapy miasta i Prowincji Vivane znajdziesz w zestawie). Księgarnia Garusddina – trzy piąta

i obszerne piwnice pełne książek i innych towarów – posiada magiczne zabezpieczenie przed ogniem i wilgocią. Zaklęcia ugasać większość zwykłego i magicznego ognia w ciągu pięciu rund. Wielu ekscentryków uczyniło z księgarni swoje ulubione miejsce spotkań, więc poszukiwacze przygód mogą w niej poznać wiele interesujących osób. Sklep jest również idealnym miejscem, gdzie można dokonać zakupu map prowadzących do ukrytych skarbów lub resztki zwojów, na których zapisano egzotyczne i mało prawdopodobne opowieści o ekscytujących przygodach.

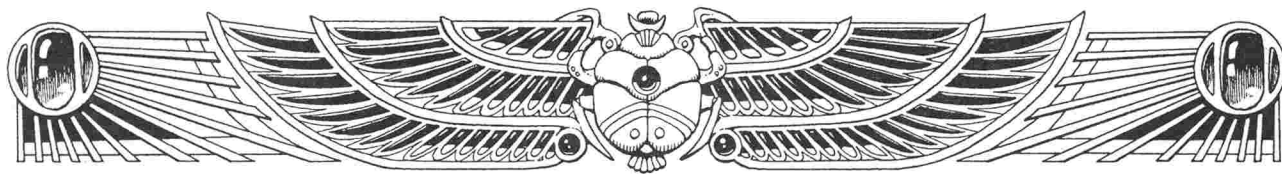
OKRĄGŁY DŃ

Każdy doinformowany mieszkaniec Vivane wie, że Okrągły Dom jest rezydencją słynnego Czarodzieja Zerajaboama. Ten przyjazny i światowy człowiek odgrywa kluczową rolę wśród miejscowych magów, ponieważ zajmuje się ustalaniem szczegółów kontraktów zawieranych pomiędzy nimi a władzami miasta. Dawne rozporządzenie z czasów, gdy magowie stanowili kluczowe siły w dniach wojen i oblężeń, nakazuje, aby wszyscy informowali Dom Zapisów o swoim miejscu zamieszkania i posiadanych talentach oraz magicznych umiejętnościach. Dom Narlanth otrzymał wyłączność na kontrakty z miastem na tak zwanych zrzeszonych magów i każdy, kto z jakiegos powodu chce zatrudnić jednego z nich musi rozmawiać o tym z Zerajaboamem. Posiada on kopię pełnej

listy kolegów i koleżanek po fachu, a większość z nich zna osobiście. Zgodnie z potrzebami klienta, Zerajaboam rekomenduje odpowiednich magów. Wszyscy oni korzystają z pośrednictwa Zerajaboama, lecz ci, którzy tego nie robią, odkrywają, że ich zaklęcia i czary nie działają tak jak powinny. Czarodziej przychodzi wtedy do nich z „przyjacielską” wizytą i najczęściej zaprasza na herbatę. Podczas takiego spotkania on i tuzin innych wytrzymałych magów snują długie rozważania o dobrych stronach systemu kontraktów i ciekawych (a często i tragicznych) losach tych, którzy próbowali pracować na własną rękę. Zerajaboam i Dom Narlanth zwykle pobierają opłatę – piątą część wynagrodzenia maga za wykonaną pracę: np. udzielenie porady czy zainstalowanie magicznego kontrolowania temperatury w wielkiej posiadłości.

Jak sugeruje jego nazwa, Okrągły Dom posiada pięknie wykonaną kryształową kopułę. Umieszczono pod nią ptaszarnię





i domową kolekcję ptaków jazirinthi Zerajaboama. Jest on bardzo dumny ze swoich ulubieńców, lecz czasami zapomina pozbyć się ich odchodów z wystawnej karmazynowozłotej szaty. Zerajaboam jest Czarodziejem dwunastego kręgu i osobiście zna generała Krotias oraz gubernatora Kyprosa, którzy często się z nim konsultują w sprawach bezpieczeństwa miasta. Podarował także generałowi Ilfaralekowi magiczne zabezpieczenia na wypadek różnych działań inwigilacyjnych.

Czarodziej ma dobre maniere i jest inteligentny, choć w pewien sposób lekceważy innych magów. Pięciu jego uczniów i podwładnych zajmuje się potencjalnymi klientami, chyba że zlecenie może przynieść zysk lub znajduje się w szczególnym zainteresowaniu Zerajaboama. Oprócz zarządzania kontaktami z magami, Zerajaboam odsyła także zainteresowanych do uczonych, specjalistów, mędrców i adeptów lub osób studiujących dziwaczne nauki.

SZKLANY DOM

Ten niewielki budynek w kształcie litery L, o chybotliwym, krytym strzechą dachu, jest niezwyklego rodzaju pijalnią i to właśnie stąd pochodzi jego nazwa, a nie jak – można by sądzić – z powodu elementów konstrukcji. Jedynym trunkiem serwowanym w Szklanym Domu są wyśmienite wina, podawane w szklanych, długich na 30 centymetrów menzurkach z jednej strony zakończonych kulą, z drugiej zaś otworem. W menzurce mieści się prawie cała zawartość butelki wina, co kosztuje najmniej 15 miedziaków. Można tu nabyć lodowe wino z VASGOThii w cenie 3 sztuk srebra za szklanicę lub chociażby mocne ogniste wino z Marak. Delikatne korzenne elfickie wina serwowane są w matowych menzurkach, zaś największą popularnością cieszą się wina miodowe. Gdy jakiś ignorant prosi o kielich wina, zwykle słyszy odpowiedź: „A kto ty jesteś? Chory wietrzniak czy co?”.

Placówka zarządzana przez celowo afektownego i dandyśowego elfa o imieniu Quaalsanera jest czymś więcej niż tylko pijalnią. Quaalsanera jest głosicielem Raggoka, Ksenomantą siódmego kręgu, który poświęcił się studiowaniu Horrorów. Posiada on wyjątkową wiedzę o ich historii i działaniach w prowincji Vivane. Quaalsanera jest użytecznym informatorem dla poszukiwaczy przygód i dobrym źródłem pomysłów na przygodę dla Mistrza Gry.

Szklany Dom przyciąga również wielu zamożniejszych i utalentowanych rzemieślników z Dzielnicy Thera, którzy mają ochotę napić się w spokoju, a także inne potencjalnie użyteczne osoby. Doinformowani śmiałkowicie pochodzący z prowincji Vivane, a także spoza jej granic, nie tylko spotykają się w Szklanym Domu, lecz także gromadzą się potajemnie w jego piwnicach (wyłącznie za zaproszeniem), by organizować wyprawy, zlecenia, poszukiwania, wymieniać

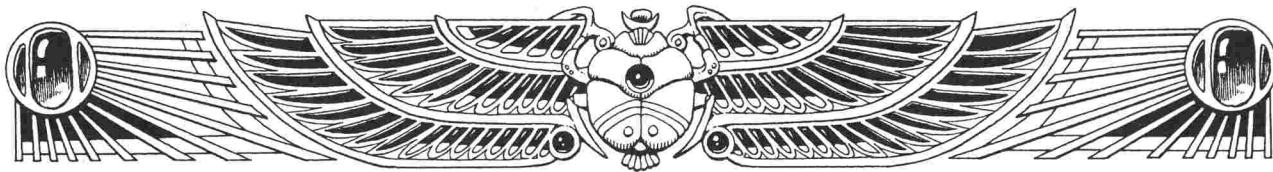
informacje lub utrzymywać zawarte znajomości. Wpływowe osobistości przychodzą tu potajemnie, często w przebraniu. Częściej niż gdziekolwiek indziej napotyka się tu poszukiwaczy przygód piątego i wyższych kręgów. Bohaterowie, którzy chcieliby spotkać się z takimi osobami powinni kilka razy odwiedzić dom, wydać trochę pieniędzy (lecz nie za dużo) i obserwować. Natarczywością nic nie wskórają; jak zawsze na czyjeś zaufanie trzeba sobie zasłużyć, co zwykle zabiera trochę czasu. Quaalsanera przyjmuje do swego wewnętrznego kręgu znajomych tylko tych, co do których uzyska przekonanie, że zachowają dla siebie poznane tajemnice. Poszukiwaczom przygód doradza się, aby nie zaglądali zbyt daleko w głąb piwnic. W końcu Quaalsanera jest Ksenomantą i bardzo prawdopodobne, że można ujrzeć w jego piwnicy makabryczne widoki.

SALA ZATRUDNIENIA ADAGIRA

Można tu wynająć do pracy, do której nie nadają się niewolnicy, służbę. Większości niewolników brakuje na przykład umiejętności, jakie posiada dobry sługa czy kamerdyner, i w opinii większości Thera barsawiański pracownik jest dużo bardziej godny zaufania niż przeciętny Dawca Imion kupiony za parę monet. U Adagira można nająć pokojówki, kucharzy i służących. Sala nosi nazwę od imienia krasnoludzkiego właściciela. Oszalałamiący, w wyszywanej złotem kamizelce, szytym na miarę czarnym jedwabnym żakiecie i bryczesach – Adagir wygląda jakby sam niegdyś był kamerdynerem jednej ze znamienitych rodzin. Jego łysa głowa błyszczy w słońcu, a wspaniała, biała jak śnieg broda sięga mu do połowy piersi. Cały obraz psują jedynie wielkie, toporne dłonie, niektórzy mówią, że wielkości szufli.

Adagir zawsze poszukuje dobrych ochroniarzy; mogą się nimi stać chociażby poszukiwacze przygód. Zwykle potrafi znaleźć odpowiednie osoby: czy to do stałej pracy, czy do jednorazowego zlecenia. Na przykład do ochrony podróżującej grupy, sekretnego zgromadzenia szlachty czy czegoś w tym guście. Wynagrodzenie za pracę oraz opłata za pośrednictwo różnią się w zależności od umiejętności strażnika, przewidywanego zagrożenia oraz okresu pracy. Mistrz Gry sam określi kwoty. Podczas poszukiwań oferty pracy pomocne jest przedłożenie referencji, co staje się niezwykle istotne podczas szukania stałego zatrudnienia lub przy ważnych zleceniach. W okresie wzmożonych zamówień, na przykład w czasie świąt, Adagir jest na tyle zdesperowany, że zatrudni każdego. Niedoświadczeni poszukiwacze przygód, którzy najeli się jako ochrona lub służba, odkrywają, że ich zapłata ledwie starczy na kilkudniowe opłacenie noclegu i zakup żywności, lecz wykonywana praca może doprowadzić ich do wielu zaskakujących sytuacji.





TOWARZYSTWO GEOGRAFICZNE W VIVANE

Do imponującego budynku, w którym mieści się Towarzystwo Geograficzne, wiodą otoczone kolumnami schody, przy których stoją statuetki przedstawiające narlandiańskie lwy; ich oczy zdają się śledzić wchodzącego. Dom konklawe również ma swoją siedzibę w tym budynku, służącym także jako ogólne miejsce spotkań dla wyższych warstw, których przedstawiciele jadają w luksusowych prywatnych salach spotkań. Biblioteka Towarzystwa Geograficznego zajmuje się pracami traktującymi o odległych ziemiach Imperium. Aby osiągnąć wyznaczone cele, towarzystwo zatrudnia czarodzieja, bibliotekarza oraz dwóch uczonych i skrybów. Bardzo często członkowie towarzystwa odwiedzają podróżników, aby wysłuchać ich relacji o wyprawach do odległych ziem (za ogromną opłatą). Niechlujni poszukiwacze przygód nie mają po co zgłaszać się do towarzystwa, zaś niechlujni barsawiańscy poszukiwacze przygód muszą wykazać się nadzwyczajną pomysłowością, żeby choć zobaczyć wnętrze budynku. Towarzystwo oddane jest nauce, a ich prace finansowane są z rocznych składek członkowskich (członkiem można zostać wyłącznie za okazaniem zaproszenia), wynoszących 100 złotych monet od osoby, oraz darowizn od bogatej szlachty therańskiej. Jedzenie serwowane podczas spotkań jest dość skromne, za to zakres wybornych napojów – szeroki. Od czasu do czasu organizowane są dodatkowe „rekreacje” u Syranity lub innego dostawcy cielesnych uciech. Sekretarzem towarzystwa jest elfka Mastasherana, pochodząca z wyspy Thera, która jest niezmiernie dumna z tego faktu.

Plotki głoszą, że Towarzystwo Geograficzne jest przykrywką dla niewielkiej grupy zwyrodniałych głosicieli i wyznawców Raggoka, którzy prowadzą tu swoje nieczne praktyki. Jeśli plotki te są prawdziwe, rzekomi głosiciele musieliby działać za wiedzą i zgodą władz miasta.

Uzyskanie wstępu do tego miejsca będzie szalenie trudnym zadaniem dla poszukiwaczy przygód. Jest ono chronione przed magicznymi atakami i posiada obronę magiczną równą 24, a w razie potrzeby w ciągu minuty czy dwóch miejscowy mag wezwie na pomoc swoich kolegów. Dodatkową ochronę stanowią trzy ogromne trolle z Vasgothii, z których każdy jest Wojownikiem szóstego kręgu, noszącym kryształową zbroję; jeśli Mistrz Gry uzna za stosowne, trolle będą w posiadaniu magicznej broni. Poszukiwacze przygód mogą dostać się do środka towarzysząc uczonemu zaproszonemu na spotkanie lub jeśli uda im się

przekonać Mastasherane, by wpuściła jednego z nich na wykład. W ostatnim przypadku bohater musi mieć przygotowaną przekonywującą opowieść o tym, jak prowadził badania terenów do tej pory nie ujętych na mapie. Inna ekscytująca opowieść, na przykład o zasadzce na Horrora, nic tu nie pomoże. Więcej dadzą tu starannie sporządzone mapy i szkice miejscowej flory i fauny.

IGŁA CHORROLISA

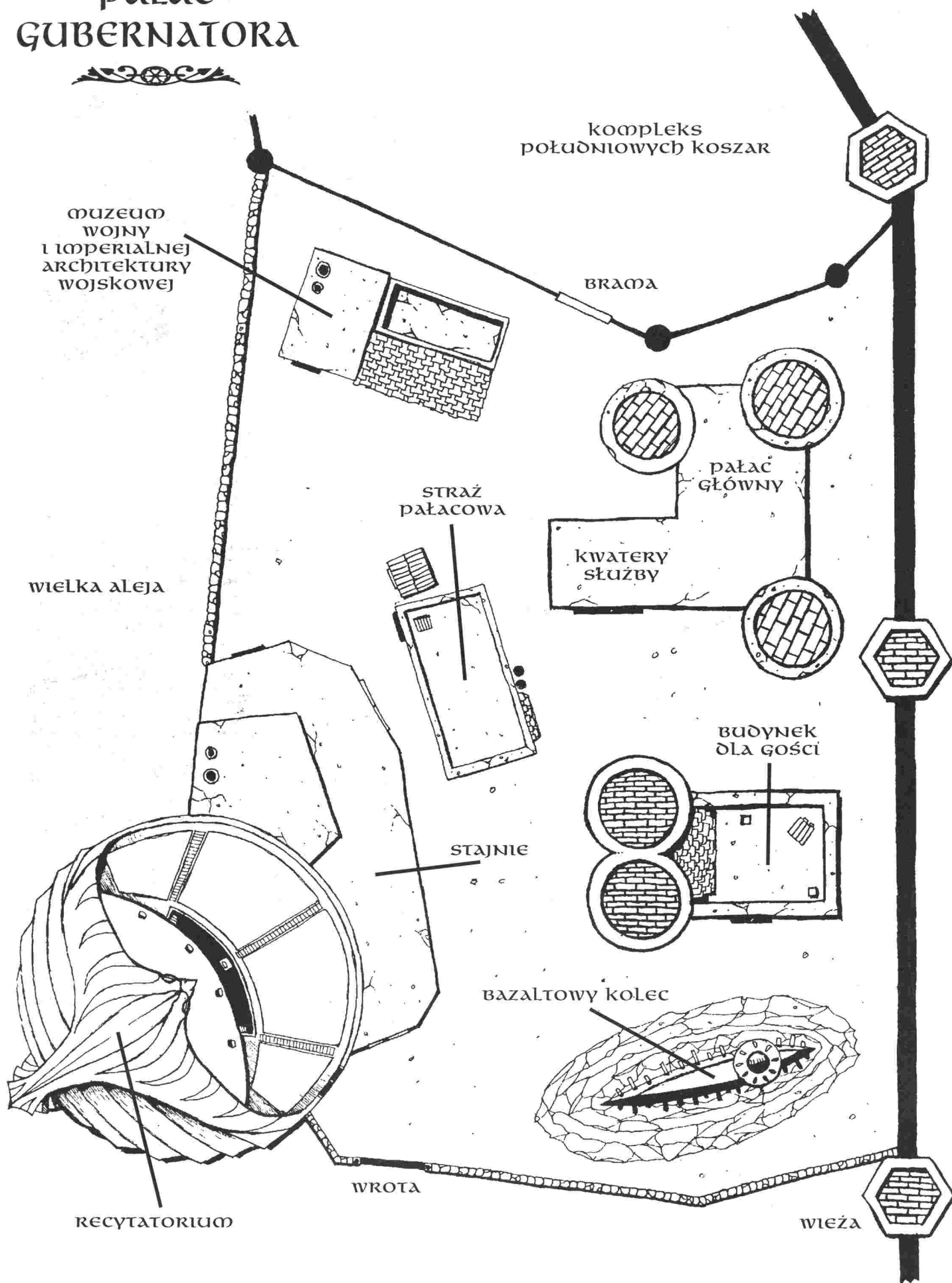
Ten drogowskaz jest niewielką, wysoką na cztery metry igłą o średnicy trzydziestu centymetrów, wykonaną z materiału podobnego do bazaltu i otoczoną pomalowanym na złoty kolor ogrodzeniem. Każdego roku w ostatni dzień miesiąca sollus iglica wygląda jakby wykonana ją ze złota i dlatego też została poświęcona Pasji zwanej Chorrolisem. W wyżłobionej w kamieniu fosie leżącej dookoła iglicy znajdują się ogromne ilości miedziaków. Szlachta i zamożni mieszkańcy Vivane średniej

klasy często rzucają monety do fosy, a w pierwszy dzień święta pomiędzy miesiącami fosa jest opróżniana, a za wydobyte z niej pieniądze kupowane są ubrania i jedzenie przeznaczone dla biednych mieszkańców miasta (lecz nie dla tych, którzy żyją poza jego murami).

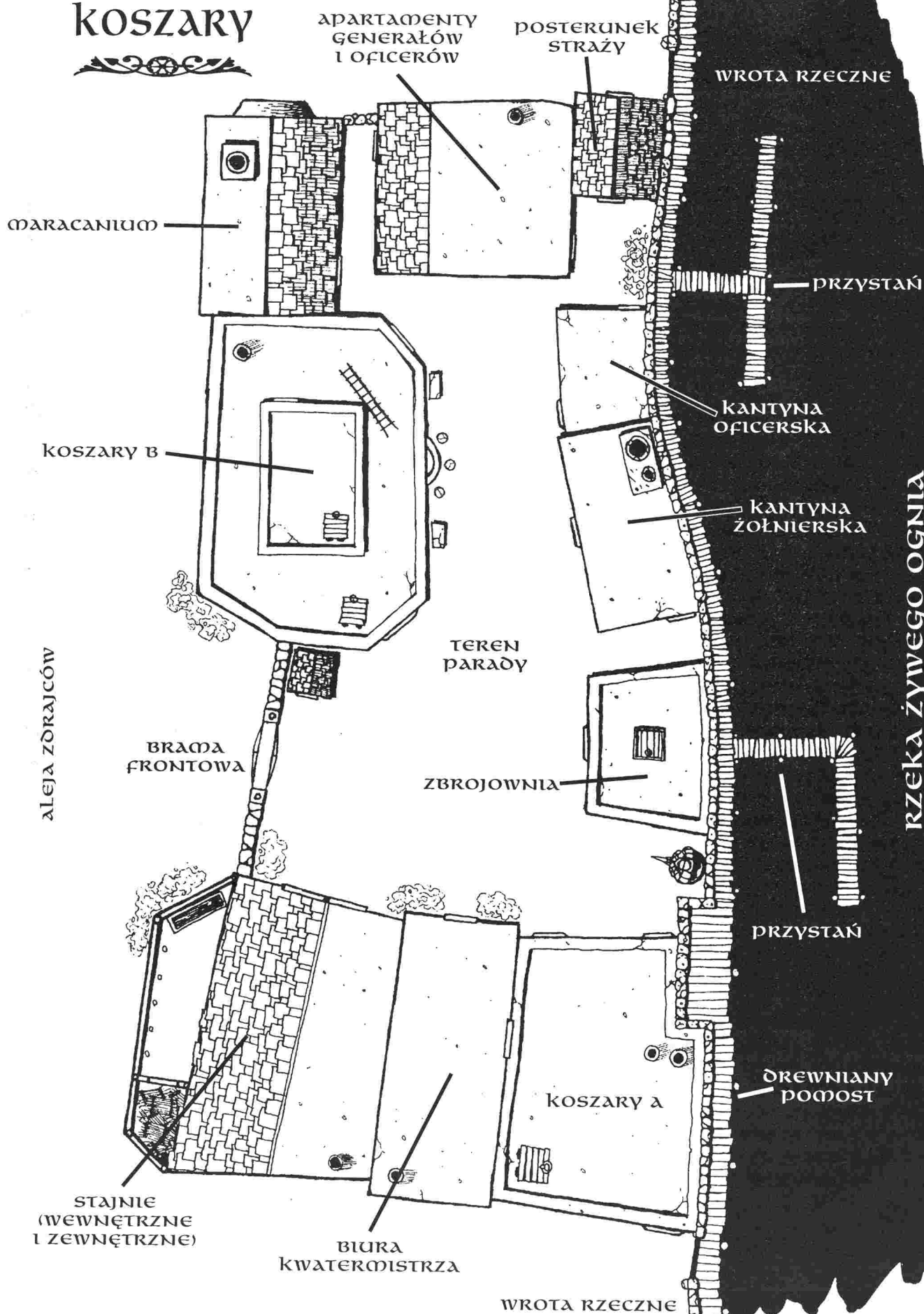
Choć większość therańskich mieszkańców Vivane nie uważa Pasji za ogromnie ważne istoty, Chorrolis jest tu wyjątkiem. Vivane żyje z handlu, i Pasja handlu i bogactwa ma szczególne znaczenie dla miasta. Żaden mieszkaniec Vivane, nie ważne jak bardzo potrzebujący czy kuszony, nie ukradnie pieniędzy z fosy. Wszyscy wierzą, że Chorrolis rzuci przekleństwo i zniszczy osobę, która skradnie daninę i żaden szanujący się poszukiwacz przygód nie pomyśli nawet o zabranii pieniędzy zbieranych dla ubogich. Każda postać, która zdecyduje się ograbić Igłę, powinna paść ofiarą przerażającego przekleństwa, dopóki nie odpokutuje swojego postępuku; powiedzmy – dopóki nie zbierze i przekaże biednym sumy co najmniej dziesięciokrotnie wyższej od skradzionej, bądź nie pomoże głosicielowi Chorrolisa podczas prowadzonej przez niego działalności z narażeniem własnego życia itd. Proponowane klątwy to zaklęcia, które zawsze uderzają w rzucającego je maga, redukcja punktów karmy, zmniejszenie prognozy śmierci i przytomności itp., działające dopóki bohater nie dokona zadośćuczynienia. Dodatkowe pomysły można odnaleźć w rozdziale **Klątwy**, strona 211-212, podręcznik PZ.



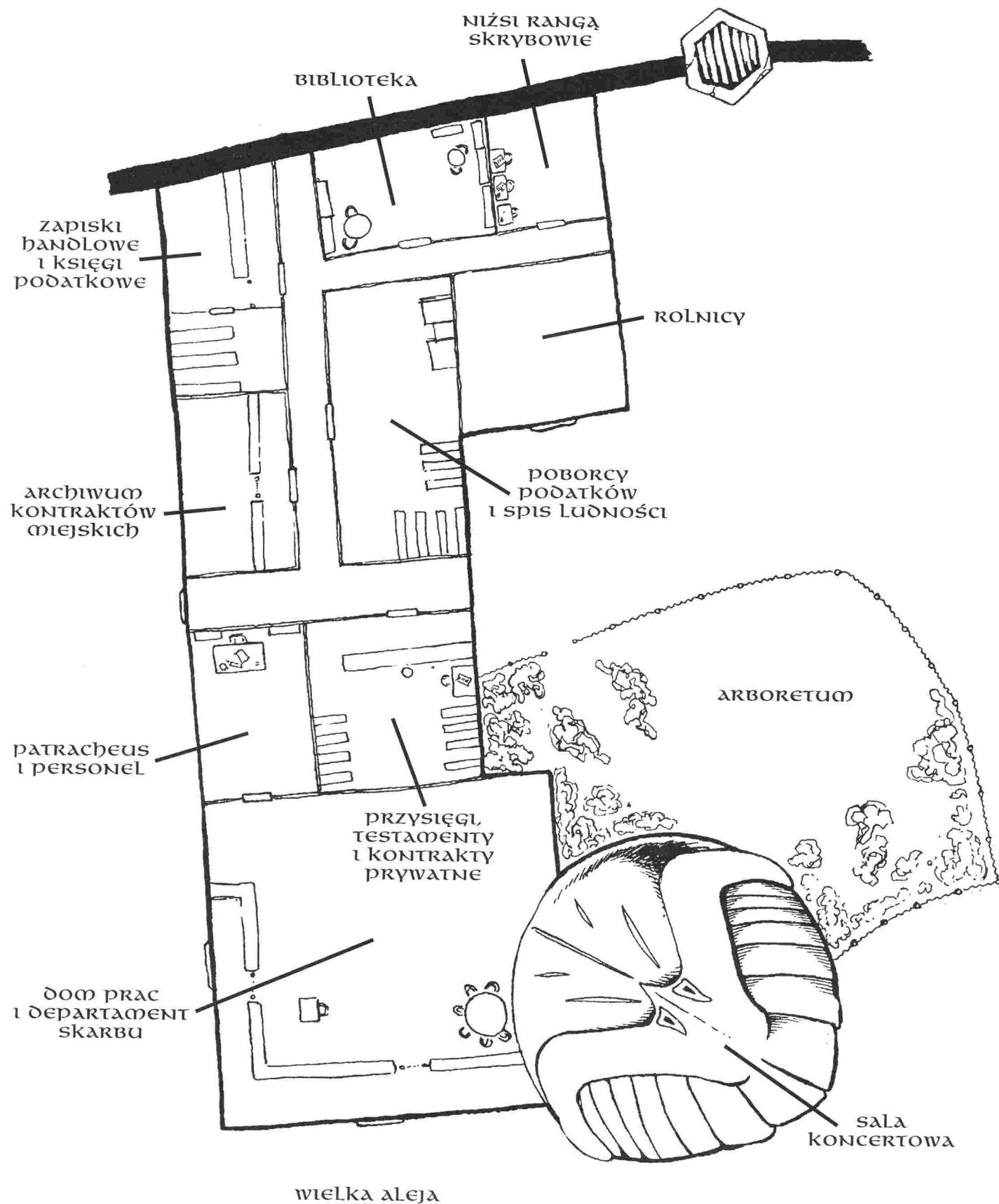
pałac GUBERNATORA



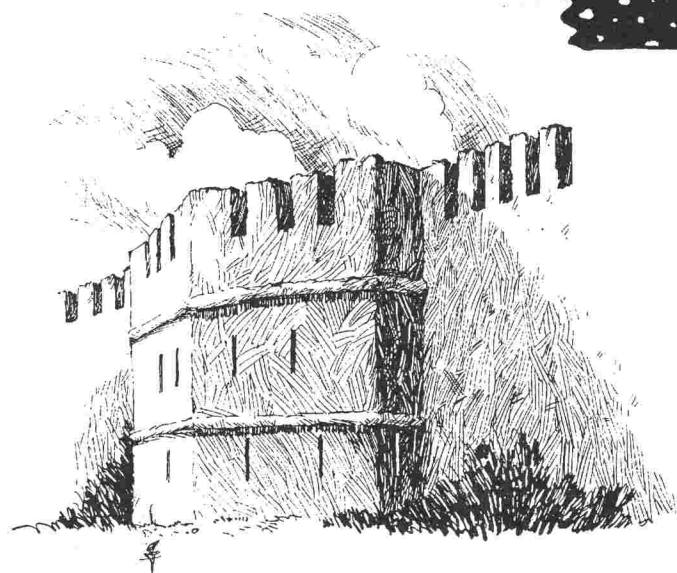
południowe koszary



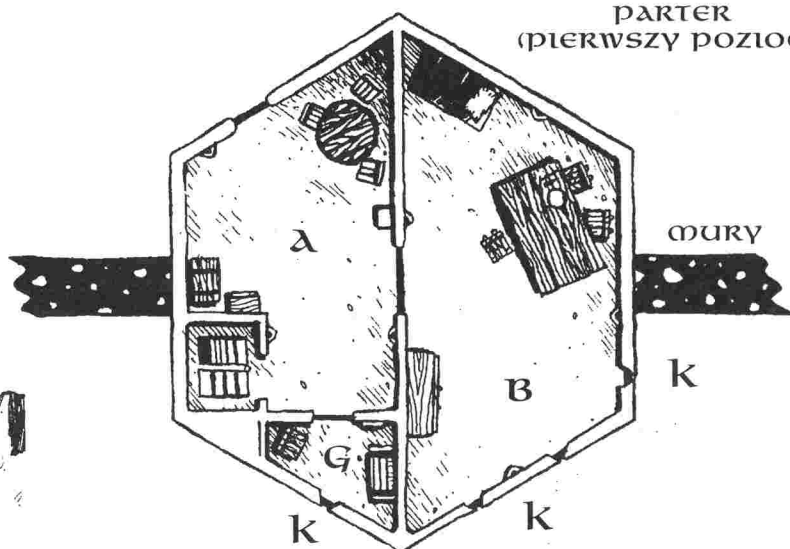
dom prac



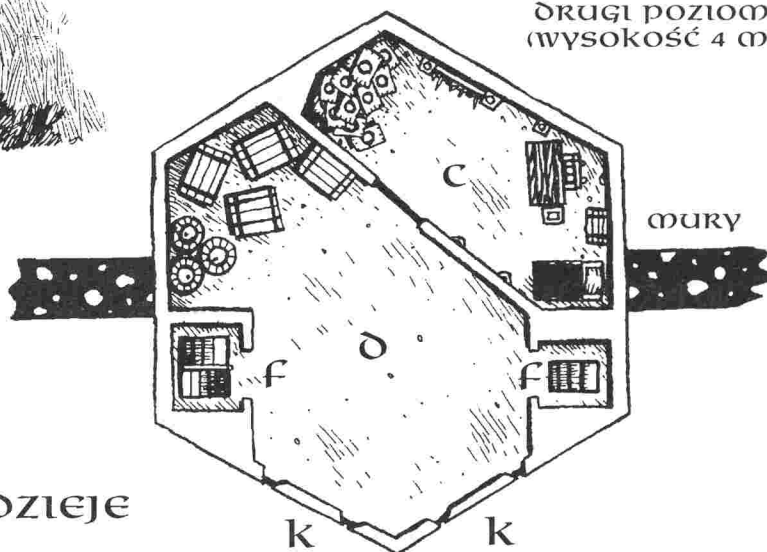
WIEŻE MIASTA



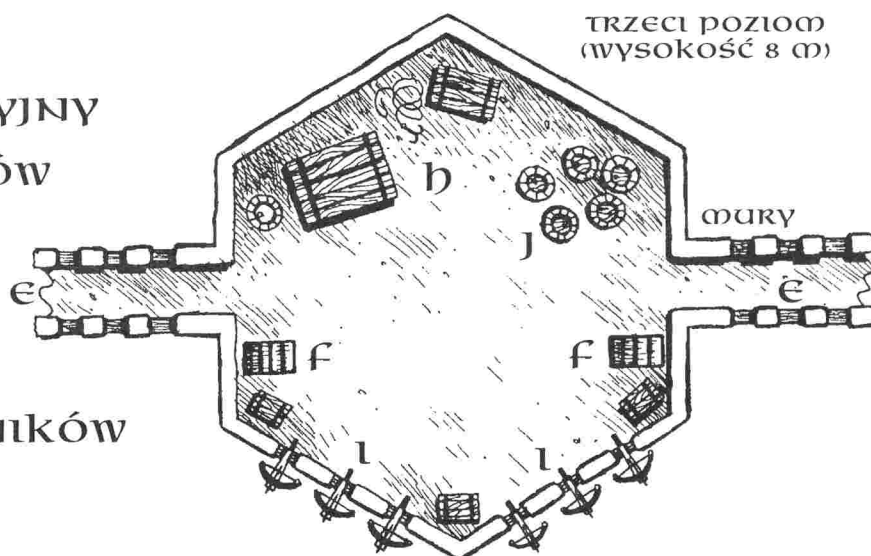
PARTER
(pierwszy poziom)



DRUGI POZIOM
(wysokość 4 m)

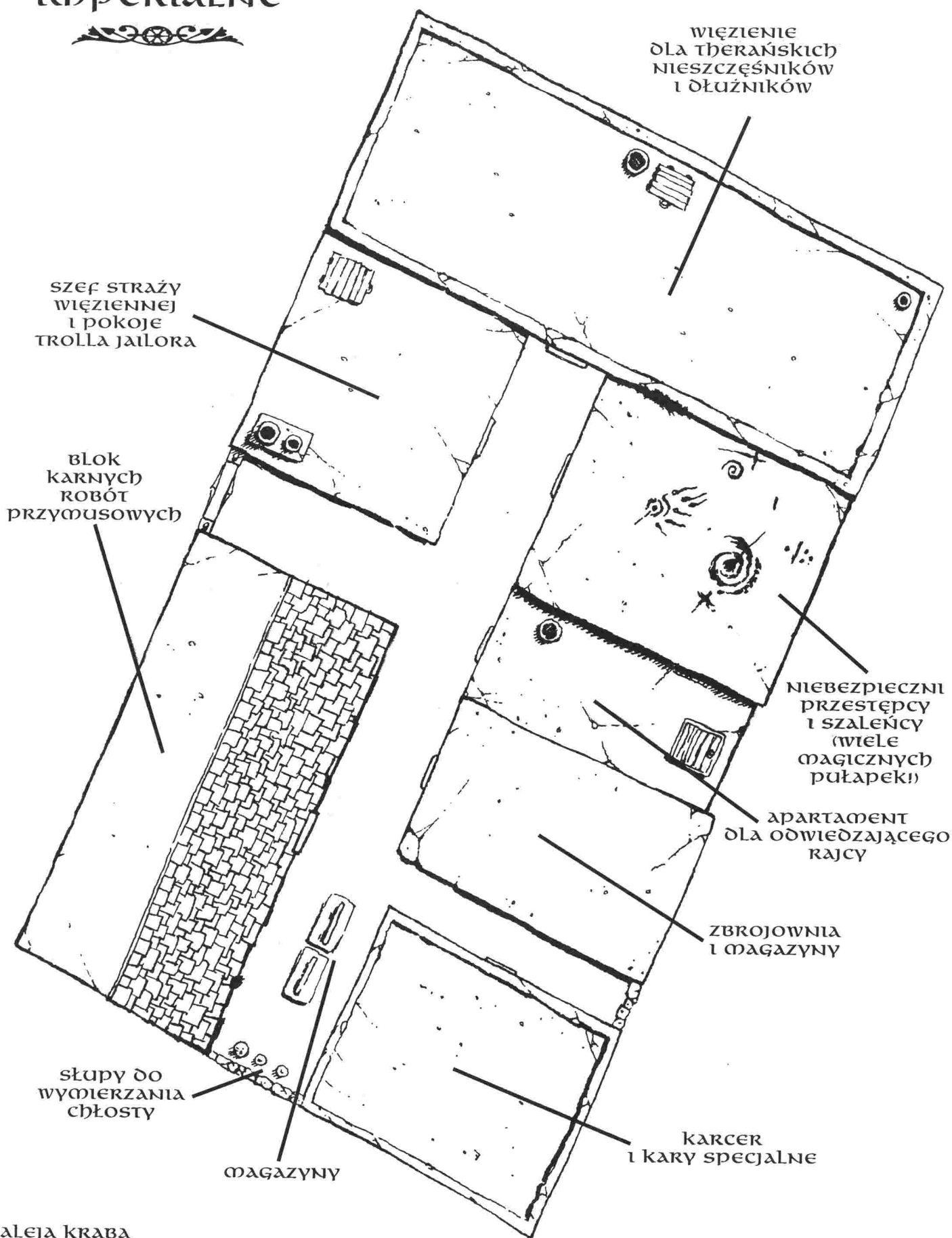


TRZECI POZIOM
(wysokość 8 m)



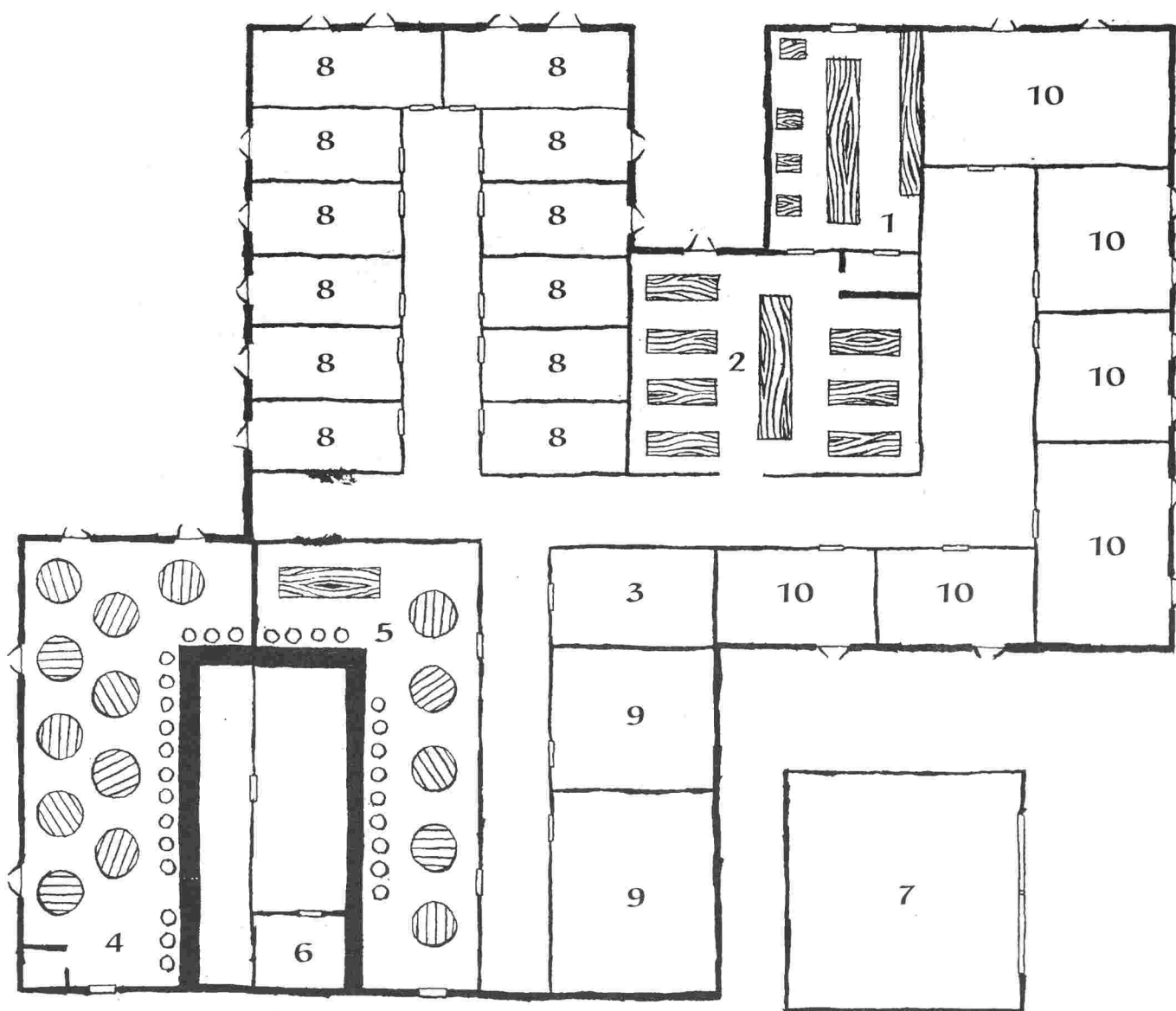
- a - wspólna sala
- b - sale odpoczynku
- c - oficerowie i czarodzieje
- d - galeria łuczników
- e - blanki
- f - schody
- g - punkt obserwacyjny
- h - magazyn pocisków
(bełty do kusz)
- i - ciężkie kusze
- j - beczki z olejem
- k - szpary dla łuczników

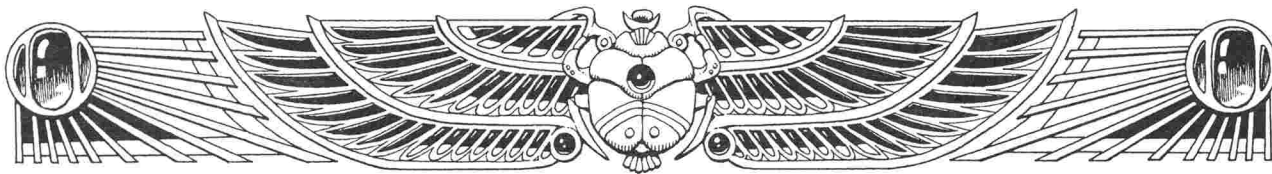
WIĘZIEŃIE IMPERIALNE



Gospoda
ðuraglima

- 1 - KUCHNIA I MAGAZYN
- 2 - SALE JADALNE
- 3 - IZBY ÐURAGLIMA
- 4 - ZACISZNY BAR
- 5 - BAR
- 6 - SCHODY DO PIWNICY
- 7 - SZOPA NA ÐREWNO /
ZAGRODA DLA BYÐŁA
- 8 - SYPIALNIA JEDNOOSOBOWA
- 9 - pokój wspólny
- 10 - SYPIALNIA DWUOSOBOWA



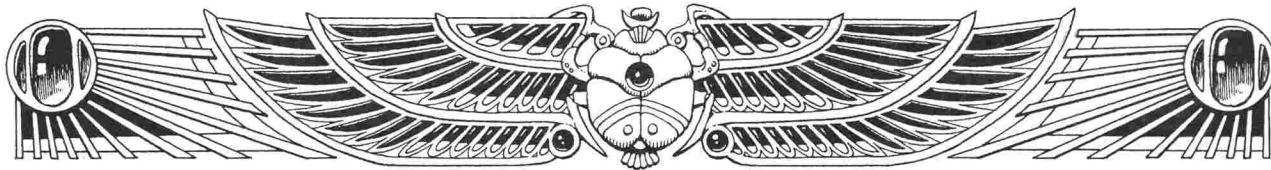


INDEKS

Indeks zawiera strony referencyjne dla książek: **Barsawiańskie Vivane**, **Therańskie Vivane** i **Prowincja Vivane**, notacja B oznacza odniesienia pojawiające się w **Barsawiańskim Vivane**; T – odniesienia w **Therańskim Vivane**; V – odniesienia w **Prowincji Vivane**.

- A**
Abarna, Garawas 50-51B
Akademia Wojny 14B
Akarenti, patrz Mistrz Szpiegów
Aktorzy z Dzielnicy Szczurów 63-64B
Aldjenkuul 26-28V
Aleja Kupców 46-47B
Aleja Rzeki 45-46B
Andreaks 16B
Antandair 45-46V
Anzan 8B
Araukania 8B
Arbitorium 13B, 14B
Arboretum 16T
Arcantha, Ulger 14V
Armia
ImperiumThery 14-17B
obecna w prowincji Rugarii 44V
Astendar 47B
- B**
Balkaria 30V
Ballaize 39V
Barbarzyńscy mieszkańcy 25B, 30B
Barsawia
a Imperium Thery 8V, 10V, 11-13B
niezależność 12B
Barsawiańskie Vivane 34-35B
a straż miejska 39-41B
Pasje 41B
rząd 35-37B
wybitni mieszkańcy 37-39B
Baty bojowe 15V
Baza statków powietrznych 10V
Bazaltowy Kolec 4T
bezpieczeństwo 22B, 40B, 43B
bezpieczeństwo, patrz także Obrona
Antandair 46V
na targach 24T
na Targowisku 46-47B
ochrona dobra 24B
ochrona doskonała 23-24B
ochrona nieistniejąca 24B
ochrona wystarczająca 24B
Sal Zgromadzenia 44B
w Balkarii 30V
w Ballaize 39V
w Dzielnicy Kupców 22B, 40B, 43B
w dzielnicy portowej 18T
w Dzielnicy Rzecznicy 22B, 40B, 48B
w dzielnicy rzemieślników 26T
w Dzielnicy Therań 24B
w dzielnicy wschodniej 22B, 23B
w dzielnicy Wysokiej Bramy 64B
w Labiryncie Alei Kraba 23T
w Powietrznej Przystani 12V
w prowincji Rugarii 44V
w Sendernis 25V
w Twierdzy Jeruca 40V
w więzieniu miejskim 46B
w Zimnej Dolinie 47B
w Zniszczonej Dzielnicy 23B, 24B, 40B
we Vrontok 18-19V
Bilya, Harellem 37B
Bitwa oTharisausz 11T
Blyszcząca Rzeka 35V
Bractwo Kości 11-12T
w Dzielnicy Therań 6-7T, 14-16T
- Broń 26-27B
Broń
noszenie 26-27B
patroli 23-24B
system wodociągów jako 9T
Bрудny Krasnolud 61B
Budynki 42-43B
Budynki administracji cywilnej 6-7T
- C-D**
Candriss, Rakland 21T
Cerask'allisha 50B
Choroby 33-34V
Collat, Arrald 55B
Collat, Dackus 55B
Członkostwo w rodzinie 14B
Daragast, Garagund 11T
Darbeleazer 21T, 23T
Darlenhold 67-68B
Darro, Jeran 36B, 39B
Dashan, Fortin 38B, 44B
Departament Skarbu 19T
Departament Skarbu 6T, 22B
podatki 7T, 28-29B
w prowincji Rugarii 44-45V
wymiana pieniędzy 28B
Dis 11B
Długi Cień, Umna 61-61B
Dom Carinci 10B, 21B, 66B
a handel 39V
architektura 39V
powietrzny statek 27-28V
prawa wyłączności 7T
rezydencje 24T
w Antandair 45V
Dom Dorazary 23T
Dom Jedwabiu 45B
Dom Krand 14B
Dom Medari 7T, 21B, 66B
Dom Mięsa 45B
Dom Narlanth 20B, 21B
prawa wyłączności 36T
w Antandair 45V
Dom Opowieści 38B, 43B, 44B
Dom Poprawy 24B
Dom Prac 6T, 7T, 13T
mapa 41T
Dom Ryby 45B
Dom Sprawiedliwości 45B
Dom Thaloss 10B, 21B, 45V
prawa wyłączności 7T
rezydencje 14T
Dom Towarowy Corianundruma 29-30T
Dom Zanjan 10B, 20B, 21B
gubernator 13B
rezydencje 24T
Dom Zapisów 7T
Dom Zboża 45B
Dom ze Stali 21B
Dom Żelaza 45B
Domy publiczne 31B
Doskonała Harmonia (restauracja) 15-16T
Dół 21T, 23T
Droga Niewolnika 19V
Drogowskazy
Dzielnica Północna 38T
Dzielnica Therań 38T
Inshaldren 24V
prowincja Vivane 40V
- Dryfująca Łódź 50B
Drzewa Tkacza 32-33V
Dunglassed 16T
Duradis, Ostrokrzew 50B
Działalność Rachesteera 55B
Dzielnica Kupców
Dzielnica południowa 26-31T
Dzielnica Portowa 18-19T
bezpieczeństwo 18T
Dół 21T, 23T
karczmy 23T
przystań 19T
sklepy/placówki 19-21T
więzi pokrewieństwa 18-19T
Dzielnica Północna 32-33T
drogowskazy 34T
gospody 34T
karczmy 37T
magowie 36-37T
możliwości zatrudnienia 37T
rzemieślnicy 35-36T
sklepy 34-35T
Towarzystwo Geograficzne 37-38T
Dzielnica Rieczna 34B, 48B
bezpieczeństwo 22B, 40B, 48B
rozrywka 48-50B
sierociniec 51B
straż miejska 40B
Wieża Piór 50-51B
Dzielnica Srebra 47B
Dzielnica Szczurów 62-64B
Dzielnica Ścian 43-45B
Dzielnica Therań 18B, 7-8T
artyści 35-36T
bezpieczeństwo 24B
budynki 6-7T, 14-16T
Dół 21T, 23T
drogowskazy 38T
dzielnice 18-23T, 32-38T
gospody 25-26T, 30T, 34T
handel 24-31T
języki 31B
karczmy 37T
koszary 5-6T
magowie 36-37T
mapy 39-44T
mury 7-8T
organizacje 11-12T
pałac gubernatora 4-5T
parki 17T
podziemie i punkty graniczne 29B
zastawione pułapki 29B
pomosty 19T
powszechne rozrywki 31B
rolnicy 12-13T
sklepy/placówki 19-21T, 36T
spis ludności 28B
Towarzystwo Geograficzne 37-38T
ulice 9-10T
wejście 25-26B
wieże 7-8T
więzienie imperialne 8-9T
wodociągi 9T
wybitni mieszkańcy 10-11T
zagrody niewolników 32T, 34T, 52B
zbieranie podatków 28B
ziola, oleje 34-35T
- Dzielnica Wschodnia 34-35B, 52B
bezpieczeństwo 22B, 23B
dzielnice 56-57B
hazard 54B
karczmy 53-54B, 57B
kupowanie broni 55B
prawo a noszenie broni 27B
targi zwierząt 53B, 55B
zbieranie podatków 28B
Dzielnica Wschodzącego Słońca, patrz Dzielnica Wschodnia
Dzielnica Wysokiej Bramy 64B
Dzielnica Zaulki 58B, 59-62B
Dzielnice 43-47B
Dzielnice handlowe 24-30T
Dżungla Gradowej Burzy 30-34V
Dżungla Seraph 45V, 46V
Dżungle 5V, 30-34V, 38-39V, 45-46V
Dżungle Arkhazid 38-39V
- E-F**
Egzekucje 20V
Eliksiry
miksura przebudzenia 35T
mniejszego uzdrowienia 35T
uzdrowienia 35T
Elkanshara 6T
Elsandriiss 4T
Endar, strzały 56-57B
Erebor, Comran 44B
Famnarisen 32V
Farrosh, Ganian 13V, 18V
Festiwal Ryby 46B
Filary 10V, 23V
Finallagreek, 30-31T
Flota 14-15B
Flota bat 15V
Flota statków powietrznych
Domu Carinci 27-28V
Powietrznej Przystani 13-16V
statki bitewne 15V
statki wydobywcze 15V
w Grani Sigara 34V
załoga 16V
- G**
Galopujące suchoty 33V
Garbarnie 57B
Gareek 28-29T
Garlen 28T
General-arbiter, patrz także Andreaks
Imperium Thery13-14B
spotkania wojskowe 14B
Ghamalk 53B
Ghareez, patrz wietrzniki
Gingarach, Drewutt 51B, 62B
Głębokie Grobowce 64-65B
Główny sekretarz 38T, 47B, 53B
patrz Patracheus Chorrolis
Gnijąca stopa 33V
Gorączka Horra 33-34V
Gospoda Duraglima 30T, 44T
Gospoda u Gubernatora 34T
Gospodarka 27-29B
Gospody
Dzielnica Północna 34T
Dzielnica Therań 25-26T, 30T, 34T
Prowincja Vivane 6V
Rzeka Stanchis 6V
Rzeka Żywego Ognia 6V
Wielkie Drogi 6V
Zniszczona Dzielnica 60B, 61B





Goście w Dzielnicy Theran 25-26B

Góra Chmury 8B

Góra

osady 35V, 37V

ukształtowanie terenu 5V

Górnictwo 30V

baty 15V

w Burzowym Szczycie 40V

w Grani Sigara 34V

w Morkant 25V

w obszerze Wielka Grań –

Karakalspur 34V

Góry Delaryjskie 46V

Góry Karakalspur 4V, 26V, 34-37V

Granice 33B

Grań Sigara 34V

Grobowce trolli 37V

Grupa T'rasa 18V, 19V, 20V

Grzlica 33V

Grzywny 25B

Gubernator, patrz także al'Jalalduddin

(Razal); Karafanel; Kypros; Kara-

fanel; Kypros; Povelis

Kompania Handlu Lądowego 38B

pałac 4-5T, 39T

rola wojskowa 14-15B

stosunki z sąsiadami, 33B

H

Handel niewolnikami 21V, 22V, 27B

Handel przyprawami 45B

Handel wymienny 45B

Handel

niewolnikami, patrz niewolnicy

– handel

w Dzielnicy Kupców 45B

w dżunglach 38V, 39V

w Landis 49V

w Lankarden 40V

we Vrontok 21V

Handlarze, spotkanie z 6V

Hanlash' antera 16T

Hartmallen, Radgund 44V

Hashagak 26T

Haughrald 10T

Hazard 31B, 54B

Hemira 64B

Hightor 34V

Horm, Wysoki 61B

Horror

a Arkazid 39V

a dżungla 31V

a Vivane 19B

Dżungla Seraf 46V

i Burzowy Szczyt 40V

i Lankarden 41V

i osady górskie 35V

I-J

Ildark 34V

Ilfaralek 20B

a Bractwo Kości 12T

biura 21B

przynależność do Domu 21B

szpiedzy 7V

Ilkandrisen, Feesper 44-45V

Imperialne Muzeum Wojny 5T

Imperium Thery 13-14B

Imperium Thery

a Barsawia 8V, 10V, 11-13B

a Pasje 11B

a Vrontok 23V

Domy 14B

mieszkańcy 25B

placówki 34-35V

podróznicy imperialni 6B, 8B

provincje 6-8B

rasy 8-11B

rzad 13-14B

wojsko 14-17B

Indrisa 7B

Inshaldren 24-25V

Jalalduddin, Razal al' 10B

Jamzinnal 21B

Jaraleh 7B, 28B

Jaroslavl 38V

Jerucz, Argregen 40V

Jerucz, Dagendren 40V

Języki

w Dzielnicy Kupców 31B

w Dzielnicy Theran 31B

w osadach górskich 35V

w prowincji Vivane 53-54V

we Vrontok 21-22V

Jhawn, Oril 40B

K

Kalendarz theranński 33B

Kalendarz throalski 33B

Kanidris 13B

Kara Fahd 46V, 48V

Karafanel 33B, 45V

Karaken 31V

Karczma Harrudina 57B

Karczma Terralana 54-55B

Karczma Wrota Wschodzącego Słońca

53-54B

Karczma Barlakhana 41V

Karinthini, patrz generał-arbiter

Kawaleria 6T

Kawalerzyści 28V

Kedate 13B

Khalifa 10T

Kila, patrz Flota statków powietrznych

Klimat 33B

Klin 24-26T

Kokala, liść 6T

Kolonia karna 34V

Konklawe

Domy 14B

w Vivane 21-22B

Korrug, Ruom 14V

Koszary

Straży Miejskiej 45B

w Dzielnicy Theran 5-6T, 40T

w Powietrznej Przystani 12V

we Vrontok 19V

Kreana 6-7B

Krotias 11T, 40V

biura 6T

dowódca Ósmego Legionu

Przynależność do Domu 21B

Kryształowi łupieżcy 8V

Kryształowi wojownicy 42V

Księgarnia Garusddina 36T

Kuźnia Raklanda 21T

Kypros 13V, 19-20B

a decyzje podejmowane przez

Konklawe 21B

a prowincja Vivane 7V

pałac 4-5T

tryb życia 4-5T

L

Labirynt Alei Kraba 23T

Labirynt Pozłaczanych Olbrzymów 39V

Lafarellis 26V

Landis 7V, 39V, 48-49V

Lankarden 40-41V

Lasy 46V, 49V

Lankarden 41V

podróżowanie 5V

Lavernae, patrz Konklawe

Legion Nieregularnych 40V

Legiony 14-17B

Leonarus 42-43V

Lesha 14V

Lochostr 11B, 41B

Loraferm 42-43V

Lśniące Szczyty

kryształowi łupieżcy 8V

ruch oporu 7V

Lud Wiatru 43V

M

Magia

wykorzystanie 25B, 32-33B

Magowie

jako członkowie patroli 24B

kontrakty 36T

z Dzielnicy Północnej 36-37T

z Dzielnicy Theran 3-37T

Majestat 14V, 15V

Malanth, Prosarra 32T

Małe Altany 17T

Mapy

Darlenhold 68B

Dom Prac 41T

Dzielnica Theran 39-44T

Gospoda Duraglima 44T

pałac gubernatora 39T

południowe koszary 40T

wieża 42T

wieżenie imperialne 43T

Zajazd „Wielki Kielich” 61V

Maragann, Grogand 11T

Marak 7-8B

Marakanium 6T

Marynarka wojenna

Imperium Thery 14-15B

obecność w prowincji Rugarii 44V

obecność w Vivane 23B

Mastasherana 38T

Mastyrlithy 5T, 7B, 22B

Mazanian, Arthaldus 24V

Miecze 63B

Miejsce 48B, 50B

Mieszkańcy

Aldjekuul 27V

Antandair 45V

Kara Fahd 46V

Landis 49V

Lankarden 40-41V

Morkant 26V, 27V

Parland 41V

Vivane 18B, 32B

Vrontok, 17V

Mieszkańcy

noszenie broni 26-27B

prawa 25B

Mistrz Szpiegów 20B, 25B

Młyn rzeczny Rancardusa 28T

Moda 31B

Monety 27B

Mordain 10T

Morkant 25-26V

Morze Śmierci 41V

Mury 7-8T

N

Najwyższy gubernator, patrz także

Kanidris; Silesazanius

znaczenie wojskowe 14B

Niebezpieczeństwa 5V

w dżungli 33-34V

w Górach Karakalspur 37V

w Kara Fahd 48V

w Landis 49V

w Morkant 26V

w Wielkiej Grani 37V

w Wzgórza Kamiennych

Młotów 30V

we Vrontok 21V

Nienawistny, Guurshut 48V

Niewolnictwo

a Powietrzna Przystań 10V

jako kara za popełnione

przestępstwo 19V, 20V, 25B

poglądy elfów 9B

poglądy Theran 31B

rola Lankarden 41V

w Antandair 45-46V

w Landis 49V

we Vrontok 17V

Niezłomny, Quarique 37B

i Dom Opowieści, 44B

przywódca barsawiański

większości 20B, 35-36B

O-O

Obrona, patrz także Bezpieczeństwo

Odmienicy 35V

Ogrody ziołowe 28-29T

Oko Crazantera 34V

Okragły Dom 36-37T

Oleje 34-35T

Olejek astralnego spojrzenia 35T

Olejek kamiennej łuski 35T

Olejek kamiennej skóry 35T

Olejek nocy 34-35T

Omasu 38B

Osady rolnicze 6-7V

Ostrali Wyjacy 41B

Oświeceni 25B

Otwarte targi 24-25T

Ósmy Legion

obrona rzeki 7-8T

w Aldjekuul 26V

w Balkarii 30V

w Inshaldren 24V

we Vrontok 19V

wplywy polityczne 20B

żołnierze 15B

P-Q

Panujący 10V, 13V, 14V

Parland 41V

Pasje

poglądy Theran 11B

w barsawiańskim Vivane 41B

Pasmo Drzew 43V

Pasterze Niebios 12B

Patraceus

główny sekretarz 22B, 6-7T

przynależność do domu 21B

Patrole 22B, 23-24B

Pazur Rafranchera 30V

Piechota 28V, 15-17B

Piraci 5V

Plac Szczura 30B, 62-63B

Plemię Pięści z Fahd 48V

Plemię Sprawiedliwej Żmii 48V

Podatek

od artefaktów 28B

od gości 20V

od kamienia 29B

od miecza 28B

od nieruchomości 20V

od niewolników 28B

od przepustek 29B

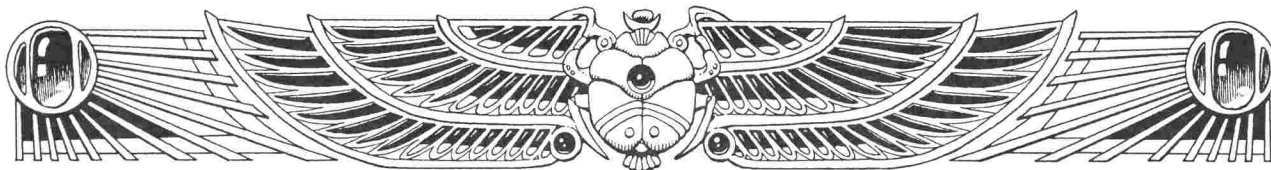
od ptaków 29B

od sztuki 28B

od wyjścia 20V

Podatki 20V, 28-29B

Podróżowanie



Półksiężyc 56B
Północne Baraki 4T, 5-6T
Praetori 13B

Prawo
cywilne 24-25B
karne, 25B
we Vrontok 19V
Prestiż 14-15V
Prowincja Rugaria 44-46V
a Imperium Thery 7V
podróżowanie rzeką 5V
Prowincja Vivane 4V, 12B, 20B

drogowskazy 40V
dżungle 30-34V, 38-39V
gospody 6V
góry 4V, 34-37V
granice 33B
języki 53-54V
lasy 43V
Lorafern 42-43V
miasta 24-28V, 40-41V
osady rolnicze 6-7V
podróżowanie 4-5V, 7V
przygody 50-52V, 54-60V
ruch oporu 7V
spotkania z innymi postaciami 5-6V
władze Thery 7V
wzgórza 30V, 39-40V
zamki 28-30V
ziemie graniczące 44-49V
Przekupstwo 5T, 17T, 26B
Przygody
schemat 54V
therańskie postacie 50-52V
Qaras, Eljazer 12T
Quaalshanera 37T

R

Raggok 11T, 38T
uczniowie 12T
wyznawcy 38T
Recytatorium 14-16T
Reshalk, Vendra 40B
Reka Truposza 61B
Rolnicy 12-13T, 18T
Roseate 25T, 26T
Rostallian 26T
Rubaric, Dorina Tarn 37-38B
Ruch oporu
działalność 32B
przywódca 38-39B
spotkania 38B
w prowincji Vivane 7V
we Vrontok 23V
wykorzystanie podziemi 30B

Rząd
barsawiańskiego Vivane 35-37B
Imperium Thery 13-14B
Kreany 6B
prowincji Rugaria 44-45V
prowincji Vivane 7V
Vivane 20B
Vrontok 17-18V
Rzeka Danaba 5V, 41V, 44V
Rzeka Długa Kość 40-41V
Rzeka Długa Woda 35B
Rzeka Stranchis
gospody 6V
podróżowanie łodzią 5V
Rzeka Zielone Serce 39V, 49V
Rzeka Złotych Niedźwiedzi 5V, 24V, 25V
Rzeka Żywego Ognia 35B, 67B
a system wodociągów w Dzielnicy Thera 9T
gospody 6V
obrona 7-8T
podróżowanie łodzią 5V
Rzeka Żywego Ognia 7-8T
Rzemieślnicy 28B, 26-31T, 35-36T, 39V
Rzeźbiarstwo Ipalanena 35-36T

S

Sabaccara, 31B
Sala koncertowa 16T
Sala Kości Masanta 54B
Sale Elfów 56-57B
Sale zatrudnienia Adagira 37T
Sale Zgromadzenia 44-45B
Sendernis 25V
Shand 11T
Shazirani, Taraaqu el' 16T
Shb'assera 34T
Silesazanius 34T
Siódma Flota
obecność w Vivane 23B
w Inshaldren 24V
Wojownik 16V
wpływy polityczne 20B
Sklep Kaznartha 19-20T
Spis ludności 28B
Splugawiony Krater 30B, 62B
Spotkanie Rzek 66-67B
Stadion 53B
Stare miasto 19B, patrz także Dzielnica Thera 9T
Stary cmentarz 64-65B
Stocznie 27-28T
Stocznie T'ssiskara 27-28T
Stowarzyszenie Promiennego Spożyczenia 12T
Strategos 15B
straż miejska 40B
Straż miejska
a naruszenie prawa regulującego noszenie broni 27B
koszary 45B
oddziały 39-41B
relacje z Patrolem 40B
rola jaką odrywa przy zbieraniu podatków 28B
w Dzielnicy Kupców 43B
w Dzielnicy Rzecznicy 48B
Straż palacowa 4T
Strzały, Endar 56-57B
Sturmrend, Ganksmander 44V
Style kampanii 52-53V
Sufik 7B
Sunas Czaszka 60B
Syalanar 26T
Syrannan, Akalab ka' 25T
System kontroli przeciwpożarowej 9T
Szczyt Hildingrista 48V
Szkłany Dom 37T
Szósta Flota 44V
Ściana Weży 43B
Śpiewająca Dłoń, Grasnara 16T

T

T'risk, Lorgo 18V, 23V
Talara, Verulam 13V, 18V
Talea 8B
Targ niewolników 22V
Targi zwierząt 52B, 55B
Targowisko 24-25T
Targowisko 46-47B
Tarlanth 10T
Thera 6B
Towary, ich ceny 29B
Towarzystwo Geograficzne w Vivane 37-38T
Towarzystwo Przewidyjących 12T
Tribas, Koar 38-39B
Trzeci Legion 33B, 44V
Tularch 18V, 20B
a obrona Powietrznej Przystani 12V
przynależność do Domu 21B
statki powietrzne 14-15V
Twierdza Jerucza 40V

U

U Dangranddin 25T, 26T
U Mamy Jurg 61B
U Syranity 30T

Ukształtowanie terenu 5V
ulice 42-43B
Ulice
Dzielnicy Kupców 42-43B
Zniszczonej Dzielnicy 59B
Ultaramis, Unsara 36B
Ulthrand, Darnagorm 10-11T
Upandal, 30V
Ursin, Danna, 46B
Usługi, ceny 29B
Uzdrowiciele 28T

V

Vasgothia 8B
Vestrial, 11B, 25V, 41B
Vilshane, Rancardus, 28T
Vivane
a Pogrom 12B, 19B
barsawiańscy mieszkańcy 31-32B
bezpieczeństwo 22-24B
broń 26-27B
Domy 20-22B
gospodarka 27-29B
granice 33B
therańskie Vivane, patrz Dzielnica Thera 9T
historia 18-20B
języki 53-54V
kampanie 52-53V
klimat 33B
magia 32-33
mieszkańcy 18B, 32B
odbudowa 12B
okupacja 19-20B
podróże rzeką 5V
podziemia 29-30B
prawo 24-27B
rząd 20B
wejście 25-26B
zewewnętrzne społeczności, 66-68B
życie 30-33B
Vrontok 10V
a Thera 23V
bezpieczeństwo 18-19V
mieszkańcy 17V
podatki 20V
położenie 16-17V
prawo 19-20V
ruch oporu 23V
rząd 17-18V
szczególne miejsca 20-23V
waluta 20V
zaludnienie 17V
życie codzienne 20-23V

W

Walki gladiatorów 21T, 23T
Walki krów 31B
Waluta 20V, 27-28B
Wejścia do Dzielnicy Thera 25-26B
Wędrująca kuchnia Kerryun 63B
Wielka Aleja 9-10T
Wielka Grań 4V, 26V, 34-37V
Wielki rajca 35B patrz także Niezłomny (Quarique)
Wielkie Drogi 4V, 6V
Wietrzniaki 10-11B, 43V
ghareez 8-9T, 10-11B, 34V
Wieża Piór 50-51B
Wieża 8T
Ballaize 39V
mapa 42T
w Powietrznej Przystani 12-13V
Więzenie imperialne 8-9T, 32T
Więzenie miejskie 45-46B
Więzenie, patrz także więzenie miejskie; Dom Poprawy; więzenie imperialne
Wirująca Pieśń, Thoragur 6T
Wiszące Skąły 37V
Wiszące Zikkuraty 17T

Wodociągi
Dzielnica Kupców 43B
Dzielnica Thera 9T
Wojna therańska 34B
Wojny orichalkowe 46V
Wojsko
garnizony 28-30V
Imperium Thery 13-17B
patrole 6V, 7V
spotkania 14B
Wrota Wschodzącego Słońca 52B, 53B
Wykroczenia cywilne 24-25B
Wymiana pieniędzy 28B
Wypoczęte Nogi 25T, 26T
Wzgórza 30V
Wzgórza Kamiennych Młotów 30V

X-Y

Xandorn 46V
Yaragend 36T

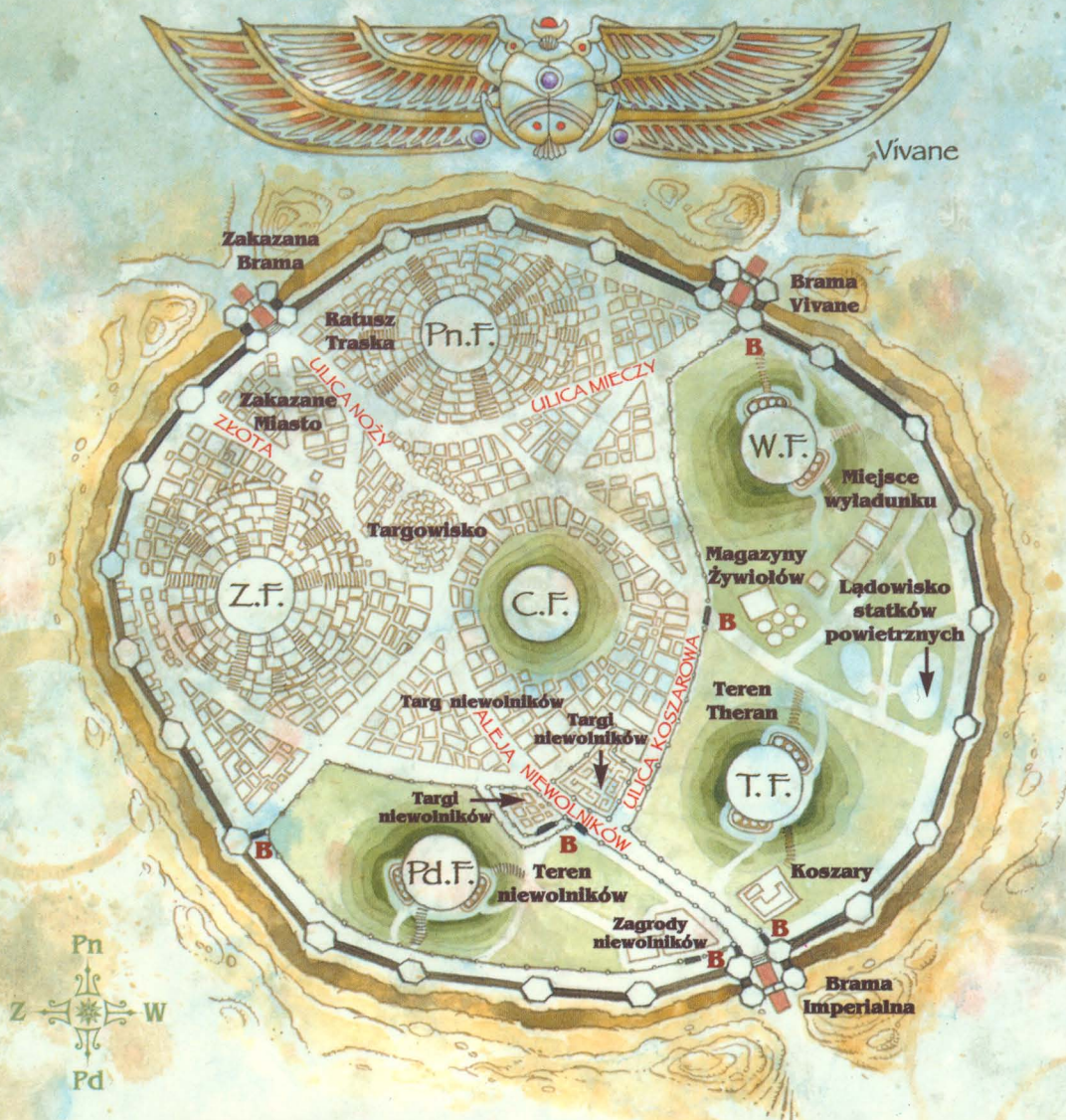
Z-Z

Zachodnia Brama 8T
Zagrody niewolników 32T, 34T, 52B
Zajazd „Wielki Kielich”
mapa 61V
Zakazane Miasto 22-23V
Zakład pogrzebowy 20-21T
Zakłady pogrzebowe 20-21T
Zalunchis 24V, 25V
Zaufani 25B
Zbieranie nieczystości 12-13T
zbieranie podatków 28B
Zbrodnie krzywdy 25B
Zbrodnie wstydu 25B
Zbrojownia 6T
Zerajaboam 36T
Zgromadzenie 36-37V, 44-45B
Zielarnia Culparna 6T
Ziemie Martwe 37V
Zimna Dolina 42B, 47B
Zimna Rzeka 35B
Zioła lecznicze 8B
Złoza orichalku 34-35V
Zmiana pozycji pośród domów 14B
Zniszczona Dzielnica 34B, 35B
a Zgromadzenie 37B
bezpieczeństwo 23B, 24B
budynki 58-59B
dzielnice 59-64B
gospody 60B, 61B
karczmy 61B
prawo a noszenie broni 27B
rozrywki 63-64B
rzeki 35B
stary cmentarz 64-65B
straż miejska 41B
ulice 59B
zbieranie podatków 28B
Zwątpienie 24-25V
Zwierzyńiec 30-31T
Żelazny Kij 39V
Życie codzienne
magia 32-33B
w Vivane 30-33B
we Vrontok 20-22V
Żywiol
zakłęcia ziemi 4V
windy 11V





KONIEC



Powietrzna Przystań i Vrontok

- Fosa - Most zwodzony - Windy żywiolów - Ogrodzenie lub mur - Bramy	0 50 100 150 200 250 300 metry Filar Z.F. oznacza zachodni filar, W.F. oznacza wschodni filar itd.	
---	---	--

LAUBENSTEIN-95

KSIĘGA TRZECIA



PROWINCJA VIVANE

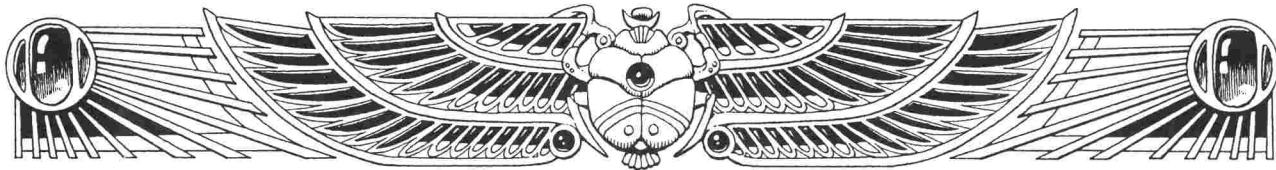
**KSIĘGA
TRZĘCIA:**



PROWINCJA

VIVANE

FASA CORPORATION / MAG



SPIS TREŚCI

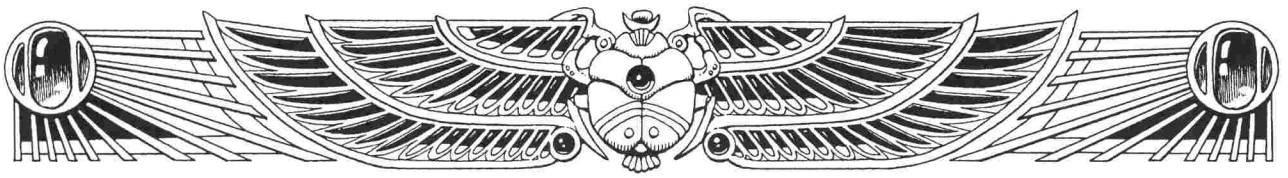
O PROWINCJI VIVANE	4	Tasharazan i Drzewa Tkacza	32
Podróżowanie przez prowincję	4	Inne znane społeczności	33
Aranżacja spotkań	5	Niebezpieczeństwa	33
Patrole therańskiego wojska	6	Wielkie Granie – Góry Karalkspur	34
Zajazdy	6	Therańskie placówki	34
Gospodarstwa rolne	6	Osady górskie	35
Therańskie władze a ruch oporu	7	Niebezpieczeństwa	37
Barsawiańscy poszukiwacze przygód	7	PÓŁNOCNO-WSCHODNIA VIVANE	38
w prowincji Vivane	7	Ark hazid i pobliskie osady	38
POWIETRZNA PRZYSTAŃ I VRONTOK	8	Miasto Ballaize	39
Budowa Powietrznej Przystani	8	Labirynt połączanych olbrzymów	39
O fortocy	10	Burzowy Szczyt	39
Konstrukcja filarów	10	Twierdza Jerucz	40
Konstrukcja platformy	10	Lankarden	40
Windy żywiołów	11	Parland	41
Obrona Powietrznej Przystani	12	POŁUDNIOWO-WSCHODNIA VIVANE	42
Garnizon Powietrznej Przystani	12	Lorafern	42
Pałac Powietrznej Przystani	13	Pasmo Drzew i jego mieszkańcy	43
Flota statków powietrznych w Powietrznej Przystani	13	POZA GRANICAMI VIVANE	44
Panujący	14	Prowincja Rugaria	44
Panujący	15	Enklawa Antandair	45
Prestiż i Majestat	15	Dżungla Seraf	46
Prestiż	15	Ziemie Kara Fahd	46
Majestat	15	Niebezpieczeństwa	48
Flota bat	15	Landis i jego mieszkańcy	49
Bata bojowa	15	Niebezpieczeństwa	49
Bata wydobywcza	16	PRZYGODY W VIVANE	50
Załogi statków powietrznych	16	Odgrywanie postaci Therań	50
Powietrzny Żeglarz z Siódmej Floty (człowiek)	16	Różne style prowadzenia kampanii	53
Wojownik z Siódmej Floty (elf)	16	Umiejętności i języki	54
O Vrontok	17	Pomysły na przygody	54
Mieszkańcy Vrontok	17	Szkic przygody	54
Władze miasta Vrontok	18	Lśniące Młoty	55
Bezpieczeństwo we Vrontok	18	Okręt ożywieńców	56
Grupa T'raska (ork)	19	Oto nadchodzi prorok	56
Prawo we Vrontok	19	Wioska potępieńców	58
Waluta i podatki	20	Głębokie wody	58
Codzienne życie i ciekawe miejsca	21	Bijące Czarne Serce	59
Pogląd mieszkańców Vrontok na Therań	23	Wężowa Królowa Seraf	60
Pogląd Therań na Vrontok	23	DODATKI	61
Ruch oporu	23	Przykładowy zajazd	61
PÓŁNOCNO-ZACHODNIA VIVANE	24	INDEKS	62
Główne miasta	24		
Inshaldren	24		
Źródła Sendernis	25		
Morkant	25		
Cytadela Aldjekuul	26		
Ponure Zamczyska	28		
Gryfowy Jeździec (k'stulaami)	28		
Wzgórza Kamiennych Młotów	30		
Balkaria i Pazur Rafranchera	30		
Dżungla Gradowej Burzy	31		
Laraken	31		
Orki Ghorizan	31		

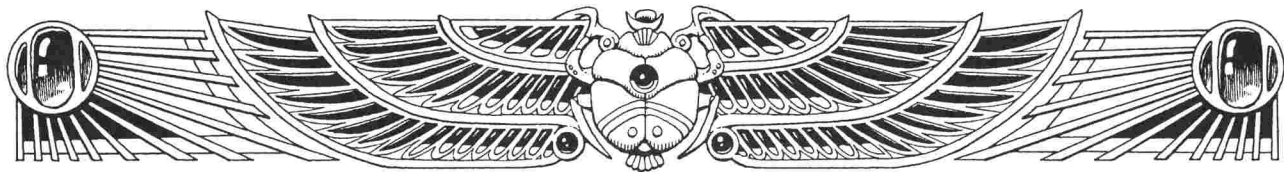
Earthdawn® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp.
Barsavia™ (Barsawia) and Skypoint and Vivane™ (Powietrzna Przystań i Vivane) are trademarks of FASA Corp.
Copyright © 1995 FASA Corp.
All right reserved.
Used under licence.

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.

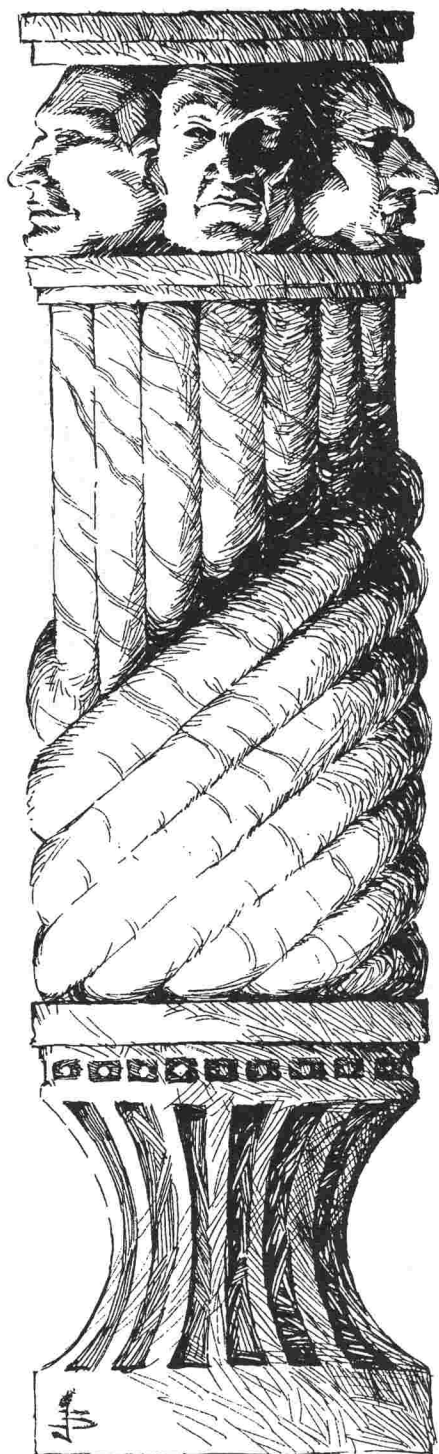
ISBN 83-87968-87-0







PROWINCJA VIVANE



księdze tej opisano obszar nazywany przez Theran prowincją Vivane, twierdzę Powietrzna Przystań oraz leżącą w jej cieniu osadę Vrontok. Przedstawiono także ziemie graniczące z prowincją Vivane, włącznie z terenami należącymi do Barsawii, znanymi przed Pogromem jako królestwa Landis i Kara Fahd. Główne osady i inne interesujące, ciekawe i niebezpieczne miejsca prowincji opisano w kolejnych rozdziałach. W ostatnim z nich przedstawiono propozycje kampanii, jakie można rozegrać na ziemiach Imperium oraz pomysły na przygody z wykorzystaniem miejsc i osób wspomnianych w zestawie **Powietrzna Przystań i Vivane**.

Do prowincji Vivane należą ziemie północno-zachodnie, północno-wschodnie i południowe. Granice tych obszarów opisano w osobnych rozdziałach; wymieniono tam również lokacje podane na mapie prowincji Vivane. Każdy z tych regionów obejmuje olbrzymie terytoria i jest zaludniony przez rozmaitych mieszkańców.

W rozdziałach poświęconych tym regionom, opisano szczegółowo ich mieszkańców i istotne miejsca, lecz Mistrz Gry może wprowadzić swoje własne pomysły, pasujące do prowadzonej kampanii. Na przykład, miejscowy mag, o którym mówią, że jest „bardzo potężny” może być Czarodziejem siódmego kregu, bądź Mistrzem Żywiołów kregu piętnastego. Podobnie, nie zostały zdefiniowane granice terytoriów, takich jak dzikie partie olbrzymiego obszaru zwanego Wielkie Granie – Góry Karalkspur. Mistrz Gry może zatem umieścić w dowolnym miejscu sto różnych społeczności, klanów, plemion i niewielkich osad – zgodnie z potrzebami prowadzonej przygody czy kampanii. Aby pomóc Mistrzowi Gry przy tworzeniu żywego i interesującego otoczenia, teksty opisujące każdy z regionów zostały opatrzone wieloma wskazówkami i plotkami na temat niebezpieczeństw, skarbów i tajemnic, na które można się tam natknąć.

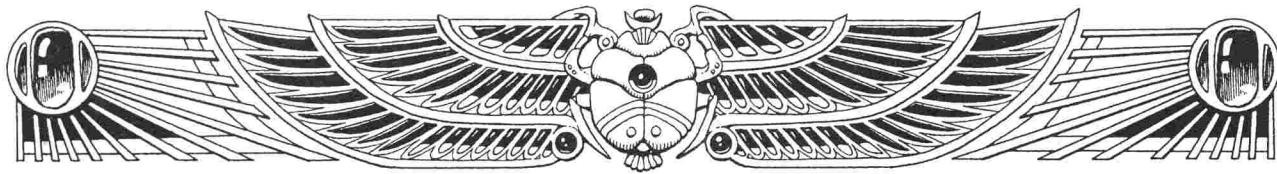
Wokół każdego miasta zaznaczonego na mapie prowincji Vivane leży kilka siół i wiosek – wszystkie oddalone o dzień drogi. Ich populacja waha się od stu do tysiąca osób. Większość z nich nie została zaznaczona na mapie. Wśród wzgórz, w górach i w dżunglach prowincji Vivane może znajdować się również wiele miejsc, o których nie wiedzą nawet Theranie.

Przedstawiony poniżej przegląd dostarcza ogólnych informacji odnośnie podróżowania po terytorium Imperium i zawiera sugestie, jak inscenizować różnego rodzaju spotkania postaci graczy z bohaterami niezależnymi.

PODRÓŻOWANIE PRZEZ PROWINCJĘ

Na mapie prowincji Vivane wyszczególniono odległości ujęte w dniach marszu, przyjmując, że podróżnicy przebędą około 40 kilometrów dziennie. Tempo wzrasta do 50 kilometrów, jeśli korzystają oni z Wielkich Dróg wskazanych na mapie – dzieje się tak za sprawą zakłęb zruconych przez budowniczych, które nie tylko pozwalają poruszać się o wiele szybciej, lecz również niwelują zmęczenie, wywołane wędrówką. Wielkie Drogi odporne są na niekorzystne warunki pogodowe i nawet po mocnej ulewie są jedynie wilgotne, zamiast zamieniać się, jak możnaby przypuszczać, w rozmokłe bagna.





Teren sprzyja szybkiemu i łatwemu podróżowaniu, którego szczegóły ustali Mistrz Gry biorąc pod uwagę poniższe wskazówki. Najogólniej – dżungle i góry to obszary najtrudniejsze do przebycia i zwykle czas podróży ulega podwojeniu; nieco łatwiej jest wędrować przez lasy i wzgórza – podróż wydłuża się o jedną trzecią czasu. Ulewny deszcz bądź mocny wiatr także mogą utrudnić marsz, sprawiając, że droga stanie się nieprzejezdna itd.

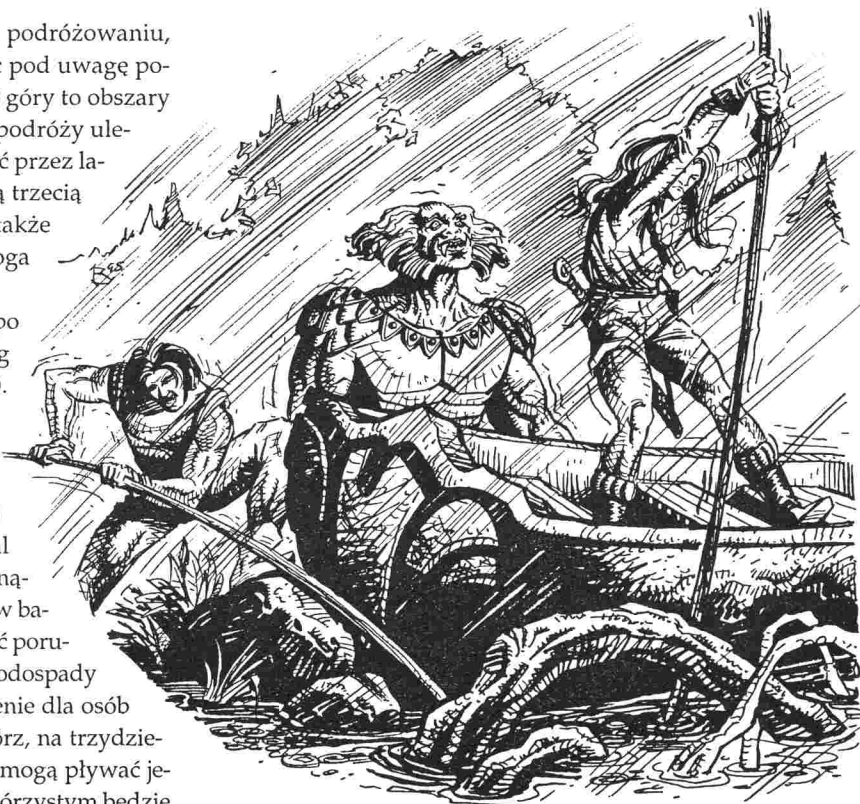
W większej części prowincji Vivane tempo podróżowania rzeką szacowane jest według przyjętych standardów (strony 213-214, PZ). Wszystkie główne systemy rzek, przecinające szerokie równiny prowincji, nadają się do żeglugi na całej swej długości. Podróż statkiem rzeczny wśród wzgórz i dżungli nie jest jednak najłatwiejsza. Ponieważ niemal przez cały czas należy wypatrywać kłód i pnać, połaci oblepiających wszystko chwastów bagiennych, wrogich stworzeń i osób, szybkość poruszania się maleje o połowę. Progi rzeczne, wodospady i skaliste dno stanowią dodatkowe zagrożenie dla osób przemieszczających się rzeką. Wśród wzgórz, na trzydziestokilometrowym odcinku od źródeł rzeki mogą pływać jedynie kanoe lub tratwy. Podróż na terenie górzystym będzie możliwa również tylko dzięki tratwom lub kanoe.

Piraci rzadko napadają na łodzie zmierzające w dół Rzeki Żywego Ognia, w dolnym odcinku Danaby – na południu pomiędzy Vivane a osadą Parland, czy na północy, na rzece Stranchis, 50 kilometrów za dopływem wiodącym do Kamiennych Młotów. Jednak na dalszym odcinku Stranchis piraci stanowią już zagrożenie, gdyż rzeka podąża tam wśród surowych wzgórz, kryjących różnego rodzaju wrogie istoty. W tych okolicach jedynie bliskość Ponurych Zamczysk działa na nich odstrasza. Baszty te zbudowano po to, by strażnicy mogli stale wypatrywać zagrożeń nadciągających bądź to od strony Wielkiej Grani, bądź od ziem graniczących ze Stranchis. Piraci unikają również Rzeki Złotych Niedźwiedzi, ponieważ Theranie utrzymują zarówno wzdłuż niej, jak i głównych akwenów w prowincjach Vivane i Rugaria patrole rzeczne, których zadaniem jest między innymi ukrucenie tego proceduru.

Ukształtowanie terenu w przeciwieństwie do warunków pogodowych nie wpływa na szybkość podróżowania statkiem powietrznym.

ARANŻACJA SPOTKAŃ

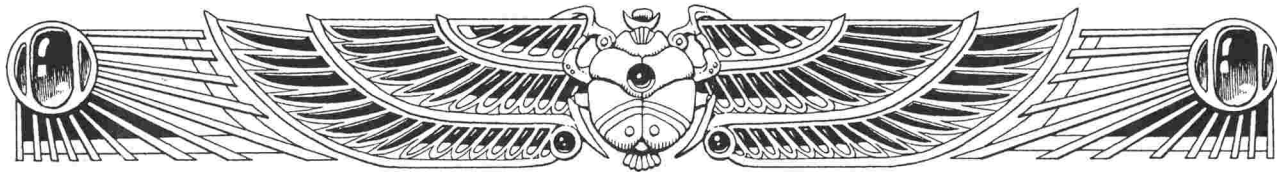
Chcąc wzbogacić przygodę i/lub wprowadzić ekscytujące dla graczy sceny, Mistrz Gry powinien inscenizować



spotkania poszukiwaczy przygód z różnymi istotami, patrolami żołnierzy lub bohaterami niezależnymi (oczywiście musi brać pod uwagę stopień zaawansowania poszukiwaczy przygód). Opisy miejsc w tej księdze zawierają podpunkt **Niebezpieczeństwa**, gdzie przedstawiono najpowszechniejsze lub najciekawsze zagrożenia występujące na danym obszarze, włącznie z opisem różnego rodzaju stworzeń, które Mistrz Gry może wykorzystać w trakcie podobnych spotkań.

Podczas spotkań z innymi osobami: poszukiwaczami przygód, karawanami kupieckimi, bandytami i łowcami niewolników, Mistrz Gry powinien pamiętać, że wszyscy oni mają najprawdopodobniej określony cel, dla którego trafili w dane miejsce. Wyboru takich postaci należy dokonywać z rozmysłem; określić dla czego zajmują się tym, czym się zajmują, oraz w jaki sposób będą się odnosić do poszukiwaczy przygód. Należy również pamiętać, aby dobierać bohaterów niezależnych odpowiednio do sytuacji. Na przykład, podróżnicy mogą natknąć się na statek rzeczny t'skrangów, choć podobne spotkanie wśród wzgórz jest mało prawdopodobne. Poszukiwacze przygód nie powinni spotkać t'skranga z dżungli poza jego środowiskiem naturalnym itp. Najłatwiej jest spotkać handlarzy; powinni oni wieźć towary charakterystyczne dla danego regionu lub ostatniego miejsca ich pobytu. Księgi **Therańskie**





Vivane i Barsawiańskie Vivane zawierają informacje o handlu w mieście Vivane. Dodatkowe szczegóły o pewnych produktach i sprzedaży towarów dostępnych w innych miejscach leżących na pobliskich ziemiach można znaleźć w kolejnych rozdziałach tej książki.

Rozległe równiny prowincji Vivane są generalnie dużo mniej niebezpiecznym miejscem niż oddalone wzgórza, dżungle i góry. To tu założono większość osad i stacjonuje wojsko. Na tych terenach zagrożenie stanowią dobrze zorganizowane bandy sprytnych i przebiegłych rzezimieszków. Łowcy niewolników, złodzieje, bandyci i inni złoczyńcy mają więcej środków i możliwości niż zwierzęta, stanowiące niebezpieczeństwo wśród wzgórz i w dżungli. Mają też więcej rozumu i sprytu, co oczywiście wykorzystują.

PATROLE THERAŃSKIEGO WOJSKA

Mistrz Gry może zainscenizować spotkanie poszukiwaczy przygód z oddziałem therańskich żołnierzy, jeśli będzie ono współgrało z całą przygodą w takim przypadku powinien pamiętać o poniższych wskazówkach. Ponieważ podobne spotkania będą miały miejsce raczej w pobliżu miasta lub wioski niż w odległych od nich okolicach, szanse na natknięcie się na patrol będą wzrastać wraz ze zbliżaniem się drużyny do terenów zasiedlonych. Poszukiwacze przygód przebywający daleko od osad mają 10 procent w ciągu dnia, że staną oko w oko z patrolem therańskiego wojska. Na terenach odległych o jeden dzień drogi od większego miasta, placówki czy bazy wojskowej, ryzyko spotkania wzrośnie do 50 procent. Gdy bohaterowie podróżują z dala od większych osad, lecz w pobliżu małych wiosek, szansa na spotkanie z patrolem wyniesie 25 procent. Każde spotkanie z patrolem therańskich żołnierzy powinno mieć miejsce w kontekście większej przygody lub kampanii.

W skład typowego patrolu wchodzi: młodszy oficer, Wojownik lub Fechtmistrz trzeciego kręgu, Zwiadowca trzeciego kręgu (patrz strona 148, **Księga wiedzy**), siedmiu żołnierzy piechoty – pięciu ciężkiej i dwóch lekkiej (statystyki oraz opis ekwipunku znajduje się w rozdziale **Armia i Marynarka Wojenna Imperium**, strona 14, **księga Barsawiańskie Vivane**). Mistrz Gry może dodać do patrolu jakąś inną postać, na przykład *kedate* z misją lub poborcę podatkowego.

Większość patroli therańskich nie będzie niepokoić poszukiwaczy przygód, chyba że ci popełnią wykroczenie, obrażą żołnierzy bądź też będą zachowywać się podejrzanie. Patrol zapyta wówczas kim są, skąd wędrują, dokąd i w jakim celu się udają, a jeśli w odpowiedzi usłyszą rozsądną i wiarygodną historię, pozwolą poszukiwaczom przygód kontynuować wędrówkę. Najlepiej byłoby, gdyby Mistrz Gry doprowadził do spotkania z żołnierzami w momencie, gdy

bohaterowie mają coś do ukrycia. Na przykład, gdy przemytnik wsunął niepostrzeżenie niewielki przedmiot do wozu, którym poszukiwacze przygód przewożą swoje rzeczy, licząc, że gdy podróżnicy dojadą do celu, uda mu się go odzyskać. W tym przypadku therański patrol może przeszucać kilka wozów, a wśród nich właśnie ten...

ZAJAZDY

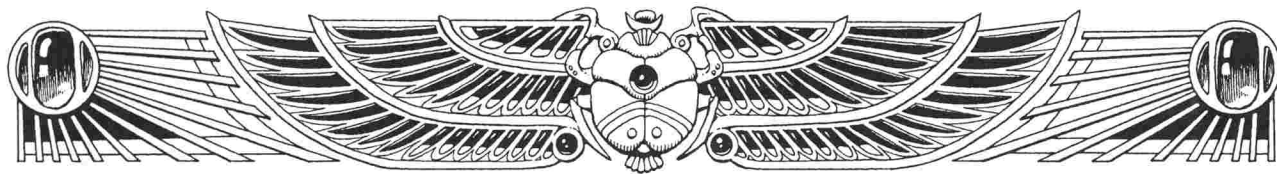
Wzdłuż Wielkich Dróg i innych oznakowanych szlaków zbudowano zajazdy, położone od siebie w odległości około jednego dnia drogi. Mapa zajazdu, strona 61, przedstawia typową placówkę tego rodzaju. W skład większości zajazdów wchodzi główny drewniany budynek, stajnie oraz duży plac, na którym kupcy mogą zostawić swoje wozy i furmanki. Są one w stanie pomieścić od czterdziestu do sześćdziesięciu gości. Połowa oferowanych pokoi to wspólne sypialnie, a tylko w kilku z pozostałych znajduje się łazienka. Często jedynym, czego mogą oczekiwać goście mieszkający we wspólnych salach, jest szybka kąpiel w korycie dla koni. Gospody zatrudniają zwykle sześć do ośmiu osób plus dwóch lub więcej zwalistych pomocników, pełniących jednocześnie rolę ochrony. Niektóre z największych zajazdów mają też kuźnię, w której można naprawić wóz lub podkuć konia. Ceny w przydrożnych gospodach są zwykle wyższe o dwadzieścia procent od standardowych.

Zajazdy tego typu można napotkać wzdłuż brzegów głównych rzek płynących przez różne miasta. Mają one od strony rzeki pomost do cumowania statków rzecznych. Placówki te występują wzdłuż Rzeki Żywego Ognia, pomiędzy miastami Ballaize i Vivane, w dół rzeki w stronę Parland, w dół rzek płynących do prowincji Rugaria i w górę rzeki Stranchis, aż do osad Balkarii i Pazura Rafranchera.

GOSPODARSTWA ROLNE

Osady rolnicze są rozsiane po całej prowincji Vivane. Typowe gospodarstwo może posiadać do stu pięćdziesięciu kilometrów kwadratowych ziemi, na której hodowane są zwierzęta, rośliny uprawne, drzewa owocowe, oliwki, winorośl itd. Większość ziem prowincji nie nadaje się do uprawy zbóż i roślin bulwiastych – rosną one wyłącznie na użyźnionych glebach w promieniu 60 kilometrów wokół miasta Vivane. Większość majątków należy i jest zarządzana przez jedną lub dwie rodziny, choć kilka wielkich gospodarstw jest w posiadaniu mieszkających w innym miejscu Theran, a kierowane są przez najemnych zarządców. Większość tych osób to Barsawianie, ponieważ wielu Theran mieszkających w Vivane pogardza, jak mówią, „prostactą” pracą w polu.





Większość budynków wchodzących w skład gospodarstw jest wykonana z drewna, materiału taniego i raczej łatwo dostępnego. Rolnicy spędzają na noc swój cenny dobytek, krowy i woły, do schronień, a w dzień wypasają je na ogrodzonych pastwiskach. Owce i kozy mogą swobodnie wędrować w poszukiwaniu pożywienia. Świnie trzyma się w pobliżu gospodarstwa, a tym, którym pozwala się odejść dalej, zawsze towarzyszy świniopas.

Gospodarstwa zwykle znajdują się o dwa dni drogi od większości miast i około jednego dnia drogi od większości wiosek. Ponieważ na terenie imperialnych prowincji obecność Theran jest bardziej widoczna, podróżnicy i kupcy mogą czuć się bezpiecznie, a mieszkańcy mają częstszy kontakt z obcymi i łatwiej ich akceptują. Wielu rolników z przyjemnością zaoferuje podróżnikom nocleg w stodole w zamian za dodatkową ochronę przed bandytami i za szansę na miły wieczór spędzony na słuchaniu opowieści. Większość chłopów sprzedaje też podróżnym pożywienie po standardowych cenach. W pobliżu dzikich terenów granicznych gospodarstw występują rzadziej, a mieszkańcy odległych siół są zwykle ostrożniejsi w kontaktach z obcymi niż ci, którzy żyją na rozległych równinach.

THERAŃSKIE WŁADZE A RUCH OPORU

Therańskie miasta w prowincji Vivane zarządzane są przez urzędników odpowiadających bezpośrednio przed gubernatorem Kyprowsem. Gubernator wyznacza władze miasta zasięgając rady w Domu Konklawe danego miasta i zwykle wybiera osobę z zewnątrz, aby uniknąć oskarżenia o nepotyzm. Wewnętrzne struktury polityczne i administracyjne miast therańskich podobne są do struktur funkcjonujących w Vivane (patrz, **O Vivane**, strona 18, księga **Barsawiańskie Vivane**).

Sprzeciwianie się władzy Theran różni się znacznie w poszczególnych miejscach. Zorganizowane próby zrzucenia jarzma Imperium są coraz rzadsze im dalej na południe lub zachód od północno-zachodniej części prowincji. Im dalej od Barsawii, tym rosną wpływy Thery. Ludy zamieszkujące Rugarię zaakceptowały dominację Imperium na kilka lat przed tym, jak Theran przybyli do Barsawii i w ten sposób prowincja funkcjonuje jako część Imperium, wchłaniając i przyjmując jego kulturę i instytucje. Po Pogromie Theran ponownie wkroczyli i pozyskali te ziemie dla siebie, zanim jeszcze uderzyli na Barsawię. Dla porównania, ziemie leżące w pobliżu starożytnego królestwa Landis i Lśniących Szczytów są siedliskiem aktywnego ruchu oporu przeciwko Theranom. Bandyci, kryształowi łupieżcy i zorganizowane grupy grabieżców stawiają czynny opór swym ciemiężcyłom.

BARSAWIAŃSCY POSZUKIWACZE PRZYGÓD W PROWINCJI VIVANE

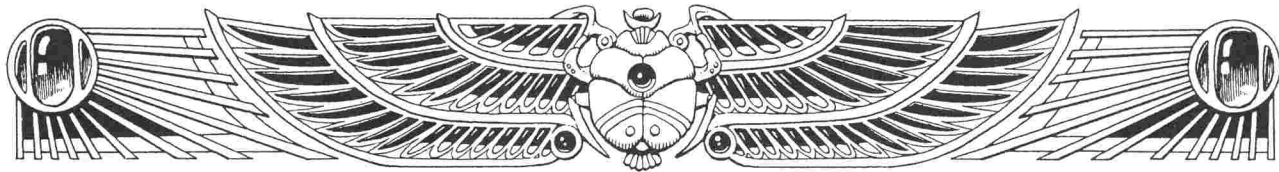
Barsawiańscy poszukiwacze przygód zainteresowani podróżowaniem przez prowincję Vivane powinni wiedzieć, że therańskie patrole najprawdopodobniej będą starały się utrudnić im podróż, a lokalni mieszkańcy będą traktować ich bardzo podejrzliwie. Od tego, w którą stronę udadzą się bohaterowie i jak będą się zachowywać, w dużej mierze zależy będzie to, z jakim przyjęciem się spotkają. Prowincja Vivane jest rozległym obszarem i ci, którzy ominą główne drogi i szlaki, rzadko będą napotykać therańskie wojska, ponieważ żołnierze trzymają się głównych rzek, dróg i obszarów zaludnionych. Jednakże tereny, gdzie pojawiło się zagrożenie dla podróżujących przez pustkowia, Theran patrolują posługując się statkami powietrznymi.

Nierozsądni poszukiwacze przygód, którzy paradują uzbrojeni po zęby i najeżeni magicznymi przedmiotami, szybko przyciągną uwagę Theran. Generał Ilfaralek z miasta Vivane (patrz **Rząd miejski** w rozdziale **O Vivane**, strona 20, w księdze **Barsawiańskie Vivane**) opłaca szpiegów nawet wśród pospólstwa i z pewnością poważnie zainteresuje się kimś takim na swoim terytorium. Praktyczni poszukiwacze przygód, którzy zakupili muła, noszą sakwy lub mają wóz pełen niewinnych artykułów czy towarów na sprzedaż, ukrywający broń i zbroję pod długimi szatami, pelerynami itp., wywołują dużo mniej komentarzy i jest mało prawdopodobne, aby wzbudzili zainteresowanie therańskich szpiegów.

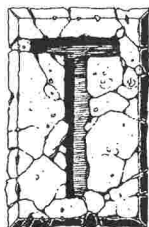
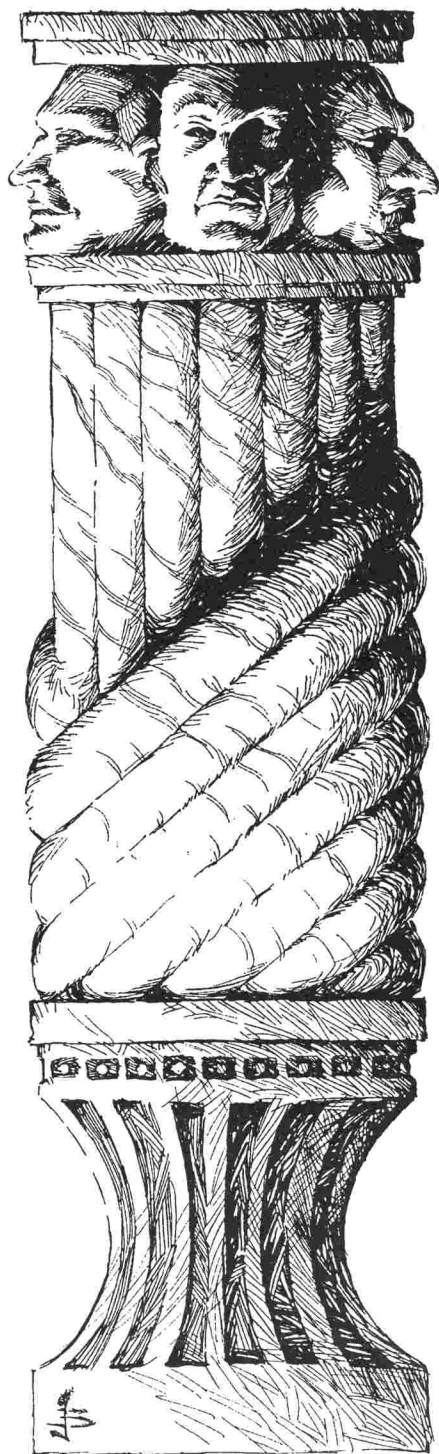
Jak radzić sobie z poziomem sławy

Podczas planowania przygód mających miejsce w prowincji Vivane lub innych ziemiach odległych od Barsawii, Mistrz Gry powinien rozpatrzyć implikacje związane z poziomem sławy (strony 227, **PZ**). Bohaterowie o wysokim poziomie sławy są zwykle znani i rozpoznawani w rodzinnych stronach, lecz poza nimi nie cieszą się już taką popularnością. Aby to oddać, należy obniżyć poziom sławy o jeden poziom na czas przygód rozgrywających się na terenie prowincji Vivane, choć bohaterowie z poziomem sławy równym pięć, po jego obniżeniu, w dalszym ciągu są popularni. Jeżeli postać z wysokim poziomem sławy jest rozpoznawalna w prowincji Vivane, wieści o jej przybyciu dotrą do władz therańskich, które wyślą szpiegów lub zwiadowców, aby obserwowali drużynę. Mistrz Gry powinien określić tożsamość szpiega czy szpiegów oraz to gdzie i kiedy się pojawiają. Musi być również przygotowany na ewentualne komplikacje, na przykład gdy poszukiwacze zbyt wcześnie odkryją i wyeliminują szpiega. W takim przypadku Theran prawdopodobnie błyskawicznie i niezbyt przyjaźnie zareagują na śmierć agenta, a Mistrz Gry będzie potrzebował odpowiednich therańskich przeciwników, by rzucić ich w wir walki.





PÓWIETRZNA PRZYSTAŃ I VRONTOK



Twierdza Powietrzna Przystań cieszy się złą sławą wśród mieszkańców Barsawii, ponieważ jest symbolem odwiecznego zagrożenia od strony Theran. Większość Barsawian uważa, że atak nadejdzie od strony Powietrznej Przystani. Dla tych, którzy mieszkają w miejscu, skąd widać olbrzymią platformę spoczywającą – prawie wbrew prawom natury – na sześciu gigantycznych kolumnach, forteca jest przedmiotem podziwu i lęku. Podziwu dla nadludzkiej magii, która ją stworzyła, i strachu przed tym, co ta potężna magia implikuje.

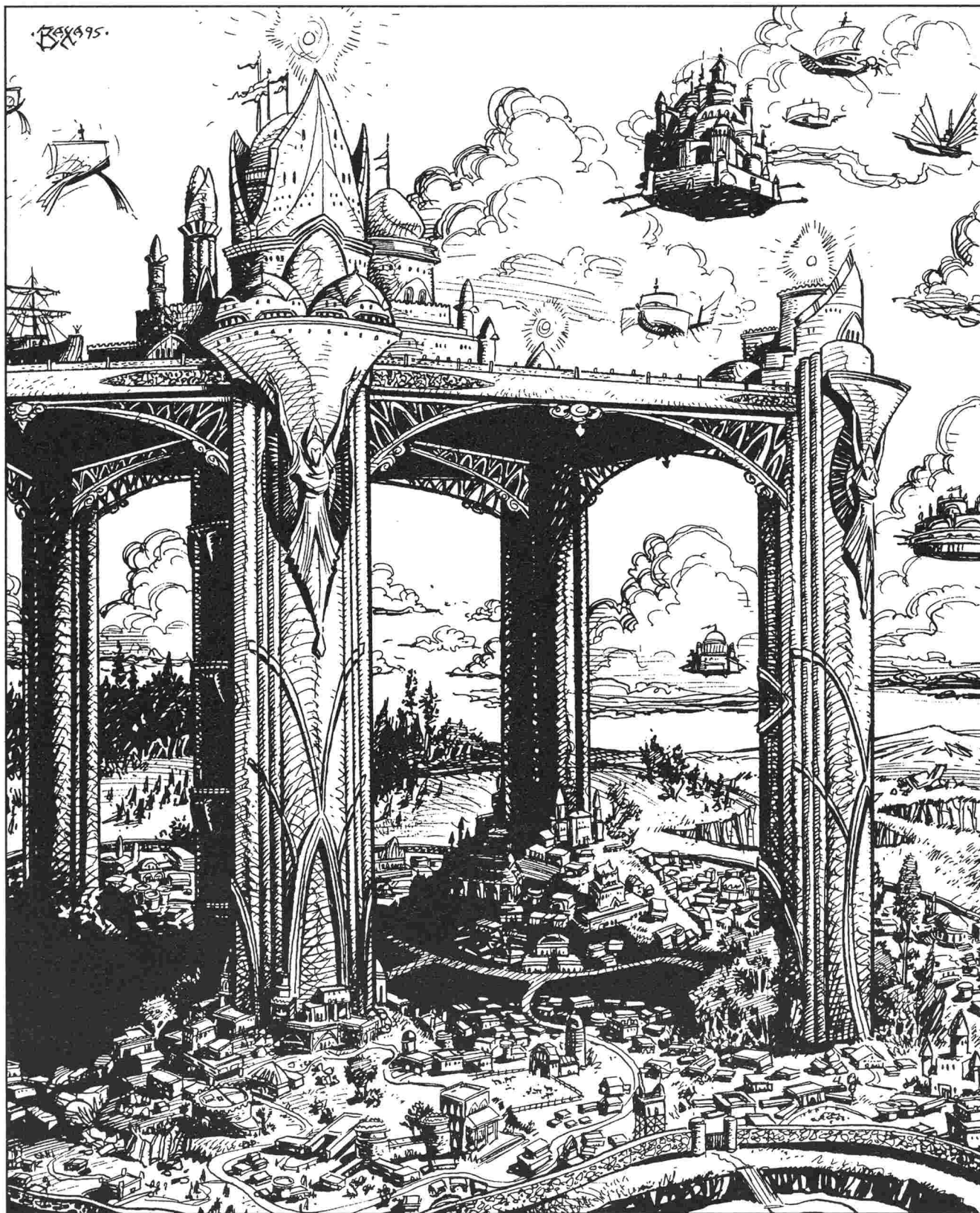
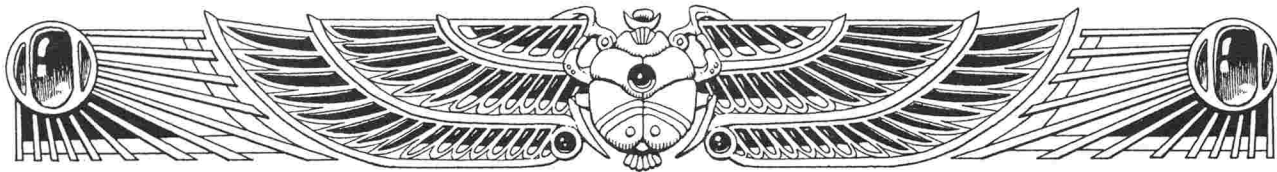
Dodatkowo, Powietrznej Przystani przysparzają złej sławy zdegenerowani łowcy niewolników, którzy w poszukiwaniu ofiar przemierzają na powietrznych okrętach rozległe terytoria z dala od Vrontok, odnajdując nawet osady położone głęboko w lasach.

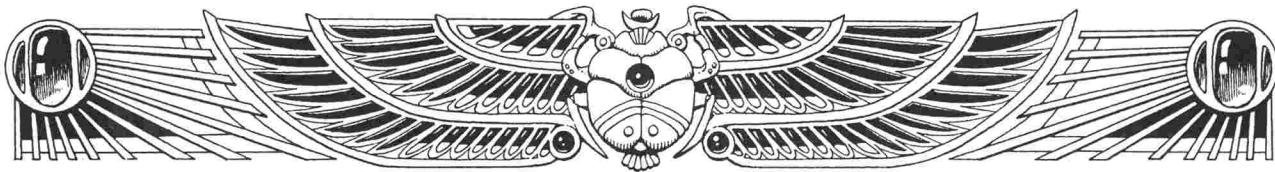
BUDOWA PÓWIETRZNEJ PRZYSTANI

W 212 TH, w pobliżu miejsca, w którym znajduje się obecnie Powietrzna Przystań, badacze Pierwszego Imperium Thery po raz pierwszy zetknęli się z mieszkańcami ziem, które później nazwali Barsawią. Po kilku stuleciach handlu, Theranie przybyli w dużej liczbie w te rejony i ogłosili, że należą one do Imperium. Wojsko imperialne i przywódcy polityczni zdali sobie sprawę, że ziemie leżące w pobliżu ich placówki w Vivane są ważne ze względów taktycznych i stanowią pierwszy krok w kierunku podboju Barsawii. Dlatego też, w 309 TH, Theranie rozpoczęli budowę stałej bazy statków powietrznych, z której okręty mogłyby podróżować we wszystkie rejony nowo podbitych ziem, a nawet dalej. Około dwudziestu kilometrów na południowy-zachód od miasta Vivane, Theranie znaleźli miejsce doskonale nadające się do zbudowania swojej bazy. Była to szeroka, skalista powierzchnia pokryta cienką warstwą gleby i nielicznymi rowami odwadniającymi. Płaskowyż leżał z dala od przepływającej obok Vivane Rzeki Żywego Ognia, lecz w pobliżu potoku Darlen, płynącego około pięciu kilometrów na północ. Theranie rozpoczęli budowę, wysadzając w skale głębokie dziury, w których osadzono ogromne kolumny. Na tych kolumnach wspiera się Powietrzna Przystań. Legendy głoszą, że eksplozje słychać było po drugiej stronie Lśniących Szczytów, historia zaś uczy, że dźwięk ten zwiastował ostatnie chwile pokoju dla Barsawii.

Budowa kolumn i platformy, która spoczywa na ich szczycie, zajęła prawie pięćdziesiąt lat. Bezustanne ataki lokalnych nomadów na Theran uczyniły to zadanie jeszcze trudniejszym, lecz imperialne siły szybko umocniły swoją pozycję fosami oraz murami obronnymi, które obecnie otaczają Vrontok. Te prowizoryczne fortyfikacje połączone z nieustannymi, bezlitosnymi powietrznymi i lądowymi atakami na wrogów Imperium zyskały ostatecznie budowniczym trochę spokoju, co pozwoliło imperialnym magom i inżynierom dokończyć fortecę. Od tego czasu Powietrzna Przystań widziała wiele działań wojennych, szczególnie podczas długotrwałych bitew z trollami – kryształowymi łupieżcami z Lśniących Szczytów.







Podczas Pogromu żołnierze therańskiego legionu i marynarze Siódmej Floty powrócili do domu lub schronili się pod kopułą Vivane, pozostawiając opuszczoną Powietrzną Przystań własnemu losowi. Wiele lat później therańscy emisariusze powrócili do Vivane, spodziewając się szacunku i współpracy – i znaleźli niezależną Barsawię. Kiedy Therańskie zagrożili prowincji potęgą imperialnych legionów, Barsawianie spalili trzy therańskie baty w Powietrznej Przystani i wymordowali ich załogę. Nowy gubernator odpowiedzialny za ponowne ustanowienie zwierzchnictwa na Barsawii, odbił Powietrzną Przystań z rąk rebeliantów i szybko uczynił z niej główną kwaterę dla bombardującej miasto i organizującej wyprawy po niewolników marynarki wojennej.

Więcej niż pięćdziesiąt lat po tych burzliwych wydarzeniach w południowej Barsawii zapanował niepewny pokój. Therańskie nadal używają swych bat i kil z platformy Powietrznej Przystani do chwytania niewolników i wydobywania magicznych żywiołów, a także do odpierania ataków kryształowych łupieżców i barsawiańskich statków powietrznych. Baza w dalszym ciągu służy jako centralny punkt świadczący o obecności Imperium na tych ziemiach, a olbrzymi kamienny statek flagowy – *Panujący* – nadal w niewiarygodny sposób unosi się w powietrzu jako namacalny dowód wielkiego zagrożenia ze strony Thery. Jednak jeszcze nie nadszedł dzień podboju Barsawii.

o FORTECY

Na bazę statków w Powietrznej Przystani składa się ogromna platforma o szerokości ponad siedemset metrów i grubości około dwudziestu pięciu metrów, wsparta na sześciu gigantycznych filarach wysokich na około trzysta metrów. Przycupnięta w cieniu jej stóp, otoczona murami obronnymi i fosami osada Vrontok rywalizuje o przestrzeń z wielkim therańskim obozem; niewolnicy oraz wydobyte esensje żywiołów powietrza i ognia wysyłane są z Vrontok do wszystkich części Imperium. Przy odpowiednich pogodzie z platformy zobaczyć można tereny odległe o wiele kilometrów. Dwadzieścia pięć kilometrów na północny wschód stąd znajduje się miasto Vivane, otoczone wielkimi murami i stanowiące największy drogowy widoczny na tle zapierającej dech panoramy.

KONSTRUKCJA FILARÓW

Każdy z sześciu filarów, na których wsparta jest platforma Powietrznej Przystani, ma około stu metrów średnicy i jest wysoki na trzysta metrów; wszystkie zostały połączone za pomocą potężnej magii. Filary są częściowo puste w środku i podtrzymywane przez sześć krzyżujących się podpórek; ich przekrój jest podobny do gwiazdy leżącej wewnątrz

grubego okręgu. Co piętnaście metrów znajduje się siedmioletrowy odcinek, zbudowany z litego kamienia. Nie ma żadnej możliwości dostępu do wyżłobionej części, która znajduje się wewnątrz filaru. Filar zwęża się nieco ku górze, a różnica jego średnicy wynosi siedem metrów.

Fundamenty wpuszczono w ziemię na prawie 50 metrów; są one nieco grubsze od samych filarów. Po ich położeniu, therańscy inżynierowie wpuścili w szczelinę powstałą pomiędzy filarem a szybem kamień i za pomocą magii zamienili go w jednolitą masę. Nad powierzchnią ziemi therańscy robotnicy ułożyli kamienne kopce dookoła podstawy filarów, po czym pokryli je warstwą gleby i zasiali trawę. Z powodu kurczącej się powierzchni pomiędzy murami i fosami, gdy przez ostatnich sześćdziesiąt lat osada Vrontok stale się rozwijała, budynki i ulice zaczęły wyrastać na północnych i południowo-zachodnich kopcach wznoszących się u stóp kolumn.

W miejscu, gdzie filary stykają się z platformą, znajdują się wielkie łuki łączące każdą kolumnę, które tworzą wsparcie dla wielkich płyt platformy. Ponad platformą każdy filar zakończony jest wieżą. Większość wież ma takie same wymiary jak filar, na którym wyrosły. Znajdują się na nich działa obronne i koszary oddziałów wojskowych. Wieżę na południowo-wschodnim filarze stanowi warowny pałac Powietrznej Przystani (patrz strona 13, kolejny rozdział).

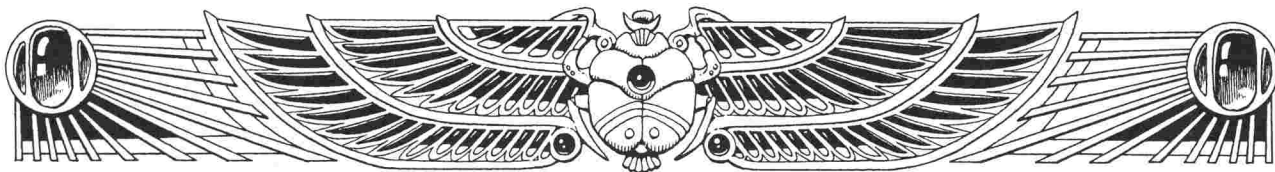
KONSTRUKCJA PLATFORMY

Platforma dla statków powietrznych ma kształt zbliżony do pięcioboku. Środek i każdy z boków wspiera się na jednym filarze. Pod spodem znajdują się olbrzymie łukowate podpory, które wzmacniają środkowy filar z każdej strony. Łuki rozkładają ciężar platformy równomiernie pomiędzy wszystkie sześć filarów i żaden z nich nie jest obciążony bardziej niż pozostałe. Zanim położono choćby jeden kamień, therańscy matematycy i inżynierowie pracowali nad projektem przez prawie cztery lata, aby uzyskać pewność, że konstrukcja się nie zawali.

Platforma rozciąga się na 500 metrów w każdą z stron i nieco ponad 700 metrów od wieży do środka po przeciwnej stronie. Jej grubość sięga prawie 25 metrów; zbudowano ją z magicznie utwardzonego kamienia przyciętego na kształt plastra miodu. Poszczególne segmenty wykonywane były na ziemi, po czym transportowane ostrożnie przez kilę na odpowiednie miejsca, gdzie magicznie i fizycznie łączono je w całość. Nie ma możliwości dostania się do wnętrza platformy.

Po obu stronach platformy szereg budynków łączy się z wieżami wyrastającymi z końców filarów. Te wbudowane w platformę budynki wyglądają jakby zostały zawieszone w powietrzu, co stanowi widok spektakularny, choć mogący nieco wytrącić z równowagi. Na południowo-wschodnim krańcu – w miejscu, gdzie stykają się z sobą dwa boki – na





kilka pięter powyżej stojących obok budynków wznosi się wielka warowna wieża zwana przez wielu pałacem Powietrznej Przystani. Zadaniem żołnierzy zakwaterowanych w wieży jest obserwacja platformy i pobliskiej przestrzeni powietrznej. Inne budynki rozmieszczono w różnych punktach platformy. W pobliżu południowo-zachodniego filaru znajdują się rozległe zagrody, w których nowi niewolnicy czekają na transport na ziemię lub przydział miejsca przy wioślach na imperialnym statku powietrznym. W okolicy najbardziej wysuniętego na północ filaru znajduje się wielki otwarty od frontu hangar, w którym dokonuje się napraw lub wyposaża statki powietrzne; obok niego umieszczono kilka mniejszych budynków, w których magazynowane są wydobyte surowce i przywożone ładunki.

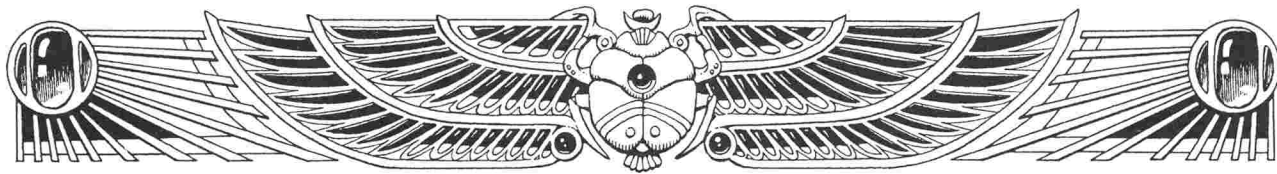
Wąskie przejścia dookoła otwartych krańców platformy otoczone są wysokimi na metr murami zwieńczonymi uplecioną ze sznura siatką wysokości trzech metrów. Jedynie krawędź platformy zwrócona w stronę północno-wschodnią nie posiada barierki. Na długo zanim zbudowano bazę, theranścy inżynierowie uznali, że wiejące tam lokalne wiatry oraz prądy powietrzne sprawiają, iż właśnie z tej strony statki powietrzne będą mogły najbezpieczniej startować i lądować. Ponieważ wiatry na wysokości platformy mogą być dość ostre, tuż pod północno-wschodnią krawędzią rozwieszono szerokie sieci, by można było złapać każdego pechowca, który spadł z platformy. Powietrzna Przystań posiada doskonale zabezpieczenia; od czasu reokupacji tylko jeden Theranin zginął w ten sposób.

WINDY ŻYWIÓŁÓW

Na terenach odległych od Powietrznej Przystani przez długi czas krążyły legendy, że nie posiada ona żadnych połączeń z ziemią i na platformę można dostać się jedynie statkiem powietrznym lub za pomocą zaklęcia lewitacji. W rzeczywistości pomiędzy ziemią a platformą funkcjonuje inny środek transportu: windy żywiołów.

Znakomite dzieło inżynierii – windy żywiołów – to szyby uformowane magią żywiołu powietrza i ziemi. Po wejściu do jednego z bezpiecznych szybów windy, każdy może wznieść się lub opaść na „poduszce” z żywiołu powietrza tak delikatnie jak piórko unoszące się na wietrze. Twierdza posiada w sumie dwadzieścia cztery windy, zgrupowane po cztery i umiejscowione po obu stronach filarów: wschodniego, południowo-wschodniego i południowo-zachodniego. Windy wyposażone są w kilka wejść, a na każdym poziomie wieży można wejść do szybu przez drzwi wykonane z kryształu. Jeśli ktoś życzy sobie skorzystać z windy, po prostu powinien przekroczyć drzwi, a zostanie przeniesiony w górę lub w dół. Jeżeli ktoś wejdzie do szybu „w górę” stojąc na szczycie wieży, nic się nie stanie. Osoba ta musi wyjść stamtąd





i wejść w drzwi obok do szybu wiodącego „w dół”. Żywioł powietrzna można w każdym szybie „włączyć” i „wylączyć” lub sprawić, że będzie działał z odwrotnym skutkiem, choć potrafi tego dokonać jedynie wykwalifikowany Mistrz Żywiołów z theranńskiego legionu. Każda winda może pomieścić cztery osoby oraz zwierzęta nie większe niż koń. Cięższe ładunki trzeba przewozić przy wykorzystaniu innych środków transportu, zwykle statkami powietrznymi. Zostają one załadowane lub wyladowane na jednym z dwóch przeznaczonych do tego obszarów w pobliżu bazy przy południowo-wschodnim filarze.

Po osiągnięciu kamiennej platformy znajdującej się na szczycie kopca u podstawy każdego z filarów, brzegi wind żywiołów się otwierają. Z boku każdego kopca znajdują się schody i szerokie podjazdy prowadzące od wind do poziomu ziemi. Jedynie Theranie mogą korzystać z wind, a wszystkie wejścia do nich prowadzące obsadzone są kilkoma strażnikami legionu, których zadaniem jest uniemożliwienie dostępu osobom nieupoważnionym.

OBROŃA POWIETRZNEJ PRZYSTANI

Żadna siła nie przeprowadziła poważnego ataku na Powietrzną Przystań od czasu, gdy ponad pięćdziesiąt lat temu Theranie przejęli nad nią kontrolę, a dzieje się tak z istotnego powodu. Wysokość Powietrznej Przystani, połączona z murami obronnymi otaczającymi Vrontok, a także łatwość wezwania posiłków z pobliskiego Vivane sprawiają, iż theranńska twierdza jest prawie nie do zdobycia dla sił lądowych. Jednakże wysokość i odosobnienie platformy sprawiają, że dużo trudniej jest ją obronić podczas zmasowanych ataków z powietrza. Aby zabezpieczyć się przed tego typu zagrożeniem, inżynierowie wyposażyli Powietrzną Przystań w kilka środków obronnych, wykorzystywanych podczas powietrznych ataków.

Powietrzna przystań przypomina wyglądem wznoszący się nad ziemią ogromny zamek z olbrzymim dziedzińcem rozciągającym się przed jego basztami. Cztery z pięciu wież twierdzy wznoszą się osiem metrów ponad poziom platformy. Mury są grube na półtora do dwóch i pół metra. Dodatkowo każda wieża zwieńczona jest pierścieniem blanków, na których umieszczono różne typy broni. Chodzi tu o dwie armaty podobnych do tych, w które wyposażone są wielkie kile (takie jak *Panujący*), zamocowane na obrotowych szynach, dzięki czemu mogą trafić cel znajdujący się w dowolnym kierunku. Działa te działają dokładnie tak samo, jak ich odpowiedniki na statkach powietrznych. Podczas ataku każdą z tych wież zajmuje trzydziestu elitarnych żeglarzy z oddziału admirała Tularch; w sumie jest ich stu dwudziestu. Sześćdziesięciu z nich to zawodowi żołnierze równo

podzieleni na Fechtmistrzów i Łuczników, pozostała sześćdziesiątka to wyszkolona obsługa dział. Do wież odnoszą się zasady walki statków (patrz strona 127, *Księga wiedzy*). Każda wieża ma następujące statystyki:

Siła ognia: 25/30

Pancerz: 30

Uszkodzenia

Poważne: 25

Wrak: 90

Zniszczony: 100

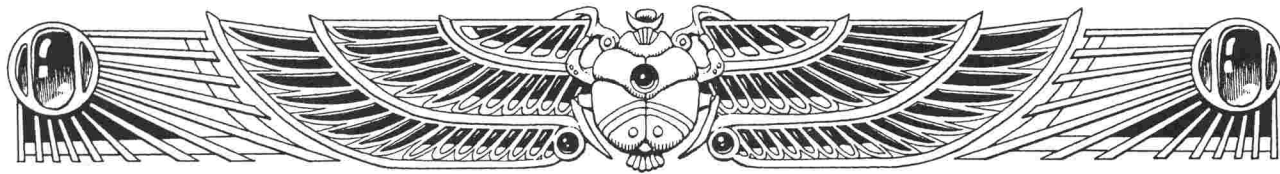
Każda z czterech wież wyposażona jest w urządzenie do oświetlania nieba w nocy – kulę z błękitnego kryształu o średnicy 25 centymetrów, unoszącą się w powietrzu trzy metry nad szczytem jej szczytem. Wykonując udany test o stopniu trudności równym 8, magowie wchodzący w skład oddziału złożonego z żołnierzy i żeglarzy Powietrznej Przystani spowodują, że kule rozjarzą się jasnym jak dzień światłem w promieniu 30 stopni na odległość ośmiuset metrów. Światło można skierować w dowolnym kierunku i pod każdym kątem, z wyjątkiem dołu. Theranie zwykle używają światła jedynie w wyjątkowych przypadkach lub w sytuacji, gdy podczas szalejącej w środku nocy straszliwej burzy na platformie musi wylądować jakiś statek, a także w czasie mgły lub niskiego pułapu chmur. Jedna kula, a czasem więcej, służy też jako uzupełnienie lampionów podczas nocnych lądowań flotyli okrętów. Światła te oświetlają Powietrzną Przystań tak mocno, że forteca staje się wówczas widoczna z odległości wielu kilometrów.

Powietrzna Przystań jest także dobrze chroniona przed atakami magicznymi. Cała forteca, włącznie z filarami, ma obronę magiczną równą 24 przeciwko każdej próbie zniszczenia lub uszkodzenia jej struktury za pomocą zaklęć lub magicznych umiejętności (patrz **Barieri i budowle**, strona 209, podręcznik **PZ**). Dodatkowe zabezpieczenie stanowią umieszczone w podstawie każdej wieży rozległe, wypełnione po brzegi zapasami i uzbrojeniem magazyny, które ciągną się głęboko pod powierzchnią platformy i są zabezpieczone przed uszkodzeniem trzymetrową warstwą litego kamienia.

GARNIZON POWIETRZNEJ PRZYSTANI

Większość żołnierzy z garnizonu Powietrznej Przystani mieszka w dwóch podłużnych kamiennych koszarach wyciągniętych jak ramiona z dwóch otaczających go wież w kierunku Pałacu Powietrznej Przystani. Kontyngent składa się z około tysiąca stu żołnierzy admirała Tularch: czterysta osób to załoga i żołnierze statków powietrznych, pięćset osób z obsługi pomocniczej takiej jak inżynierowie statków, opiekunowie ładunku, wyspecjalizowani nawigatorzy i piloci





oraz dwie setki dodatkowych żołnierzy ściśle odpowiedzialnych za obronę platformy i opiekę nad niewolnikami. Statystyki i umiejętności tych żołnierzy podobne są do statystyk i umiejętności żołnierzy Ósmego Legionu (patrz **Imperium Thery**, strony 16-17, w księdze **Barsawiańskie Vivane**); wszyscy zostali doskonale wyszkoleni i wyposażeni, by mogli wykonywać przydzielone im zadania. Oprócz kwater szeregowych żołnierzy, koszary mieszają także pokoje różnego rodzaju urzędników i biurokratów (choć większość z nich zwykle mieszka w Pałacu Powietrznej Przystani), a także ich osobistych służących i niewolników.

PAŁAC POWIETRZNEJ PRYZYSTANI

Piąta wieża, wyrastająca ponad platformę w jej południowo-wschodnim krańcu, zwana jest Pałacem Powietrznej Przystani. Po raz pierwszy nazwy tej użyto sarkastycznie, kiedy admirał Tularch została pozbawiona stanowiska gubernatora Barsawii i zdegradowana do rangi dowódcy marynarki wojennej. Pałac Powietrznej Przystani jest większy niż pozostałe cztery wieże i wznosi się na 20 metrów w górę aż do okrągłej wieży na jego szczycie. Znajdują się w niej pokoje admirała Tularch, w tym sala posłuchań wypełniona pamiątkami zebranymi przez panią eks-gubernator w czasie jej długiej kariery, a także niewielka biblioteka. Zdając sobie sprawę, że jej polityczna gwiazda błędnie, Tularch spędza coraz więcej czasu poza Powietrzną Przystanią; woli odwiedzać Vivane i słuchać pogłosek, mając nadzieję, że gdyby gubernator Kypros lub ktokolwiek inny w Vivane spiskował przeciwko niej, dowie się o tym na tyle wcześnie, iż uda się jej zapobiec ewentualnym skutkom spisku (patrz krytycznie oczy jej przełożonych oczywiście zauważyły nieustanną nieobecność Tularch w Powietrznej Przystani).

Poniżej wieży Tularch po obu stronach platformy rozciągają się budynki. W tej części Pałacu Powietrznej Przystani umieszczono pokoje dla specjalnych gości i wysokich rangą oficerów. Są one ciepłe i ładnie umeblowane z doskonałym widokiem na twierdzę lub otaczające ją okolice. Największe i najwspanialsze apartamenty zarezerwowane są dla gubernatora Kyprosa, choć dużo częściej przebywa on w swoim pałacu w Vivane lub na pokładzie swojej kili, *Panującego*.

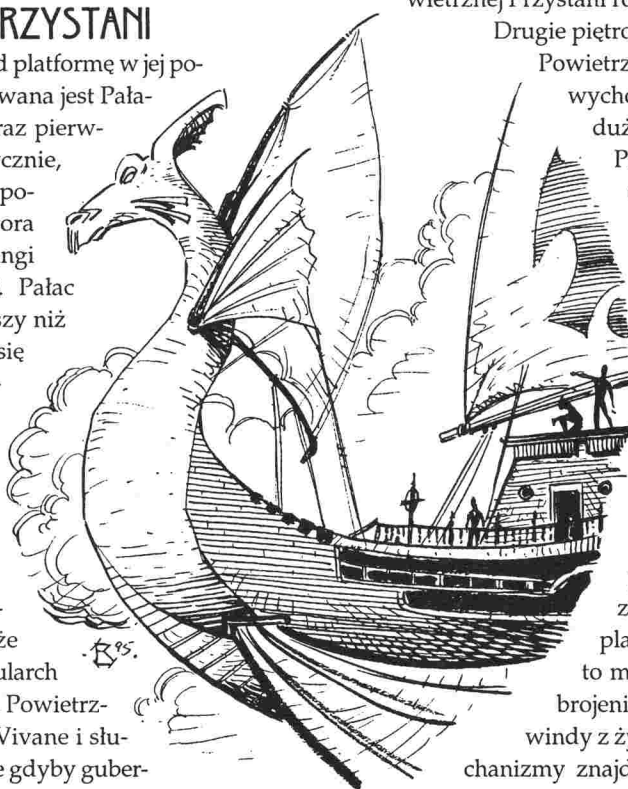
Na tym poziomie Powietrznej Przystani zakwaterowana jest także elfka o imieniu Verulam Talara, będąca zastępcą Tularch. W czasie nieobecności pani admirał, Talara dowodzi Powietrzną Przystanią. Przed laty była dowódcą flotylli bat w południowej części Imperium, lecz kiedy podczas wybuchu straciła oko, jej nawigacji nie można już było zaufać. Ma doskonały zmysł taktyczny i od kiedy przybyła do Powietrznej Przystani, męczy ją myśl powrotu w wir walki. Jedyńm powodem, dla którego nie złożyła prośby o przeniesienie na ciekawszą placówkę, jest to, że doskonale zdaje sobie sprawę, iż stanowisko Tularch niebawem się zwolni i wierzy, iż ma największe szanse, by je objąć. Talara dba o to, by z Powietrznej Przystani rozchodziły się najróżniejsze plotki.

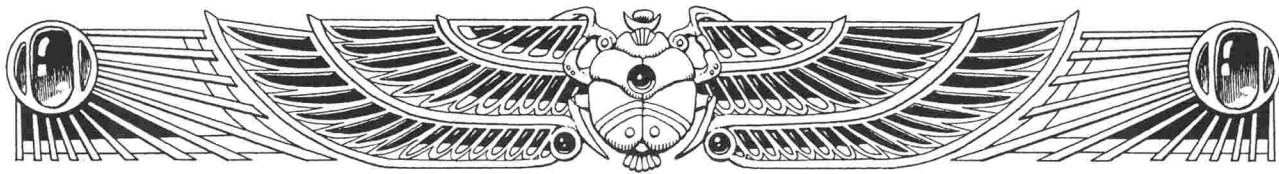
Drugie piętro pałacu jest centrum operacyjnym Powietrznej Przystani. Wielki otwarty hol wychodzi na środek platformy, a jego duże okna spozierają na lądowisko.

Przebywają tu w dzień i w nocy różni eksperci marynarki wojennej i biurokraci zajmujący się każdym aspektem administracji bazy. W mniejszych komnatach umiejscowionych w szeregu oprócz sal spotkań i jadalni znajdują się biura Talary i jej zastępców. Na pierwszym piętrze pałacu jest jeszcze więcej biur, a także otwarta przestrzeń, gdzie pracują inżynierowie i mechanicy; rozlokowano tu również sypialnie i stołówki dla żołnierzy, załóg statków i niewolników. Pod platformą, na poziomie piwnic, ukryto magazyny zawierające zapasy i uzbrojenie, a także urządzenia kontrolujące windy z żywności. Te niezwykle ważne mechanizmy znajdują się za kamiennymi ścianami grubymi na trzy metry, do których wiodą dobrze strzeżone obite żelazem drzwi.

FŁOTA STATKÓW POWIETRZNYCH W POWIETRZNEJ PRYZYSTANI

W Powietrznej Przystani stacjonują na stałe więcej niż dwa tuziny statków powietrznych, a wśród nich dwanaście bat bojowych oraz czternaście kil, z których dwanaście przystosowanych jest do wydobywania esencji żywności, a dwie większe służą do walki. Kila gubernatora Kyprosa, *Panujący*, na równi przebywa w Powietrznej Przystani bądź





cumuje przy Bazaltowym Kółcu w Vivane, jak również przeprowadza sporadyczne najazdy na południowe regiony Barsawii. Inne statki również czasami cumują w Powietrznej Przystani, ponieważ twierdza jest pierwszym punktem, w którym może zatrzymać się imperialny statek udający się w te strony. W bazie można nawet napotkać statki łowców niewolników i kupców, choć te zwykle zatrzymują się tylko po to, by wylądować swój towar. Każdy nie-therański statek powietrzny musi uzyskać specjalne pozwolenie, aby wylądować w Powietrznej Przystani. Wówczas jedna z bat bojowych cumująca w bazie zabiera therańskiego pilota, który zostaje spuszczonej po linie na pokład statku, po czym kieruje go do wyznaczonego miejsca lądowania.

Każdy statek powietrzny posiada własny, wyznaczony do lądowania sektor na platformie. Najlepsze miejsce, na wprost Pałacu Powietrznej Przystani, zarezerwowane jest dla kili gubernatora. Dwie pozostałe kile lądują po obu stronach *Panującego*, naprzeciwko koszar. Lądowiska bat znajdują się w różnych miejscach, w zależności od funkcji pełnionej przez jednostkę. Te, które dostarczają żywy towar, lądują w pobliżu zagród dla niewolników, koło południowo-zachodniego filaru. Te, które przywożą bądź pobierają ładunki, lądują blisko północnej wieży i magazynów. Kiedy statek dokona wylądunku, musi natychmiast zwolnić miejsce, po czym może lądować na wyznaczonej mu pozycji, najczęściej w pobliżu zachodniej wieży. Nie-imperialne statki mogą wylądować tylko pomiędzy północną a północno-wschodnią wieżą, gdzie przywita ich eskorta złożona z dwudziestu żołnierzy.

PANUJĄCY

Panujący jest osobistą kilą gubernatora Kyprosa, symbolem jego panowania nad Vivane i otaczającymi je ziemiami, a także ostrzeżeniem dla wszystkich Barsawian, mających czelność wątpić w potęgę Imperium. Ten olbrzymi statek zbudowano z dobrej jakości kamienia w kształcie kwadratu. Jego bok ma siedemdziesiąt metrów długości. Na

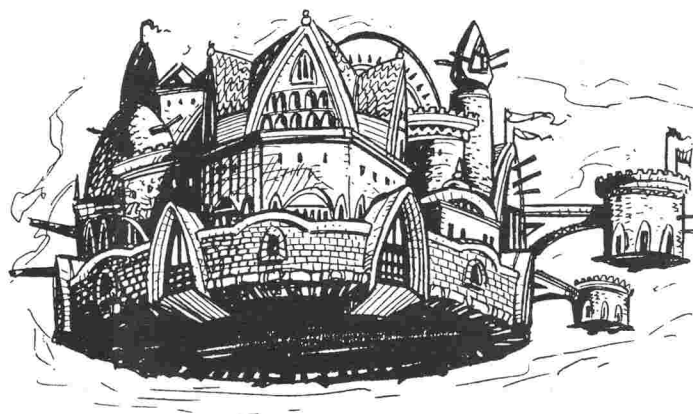
każdym rogu wyrasta solidna wieża wysoka na szesnaście metrów, wykonana z drewna, brązu i kamienia. Wieże otoczono otworami strzelniczymi, przez które w trakcie walki łucznicy mogą wystrzelić ogniowe pociski we wrogie okręty lub oddziały lądowe. Pod ścianą kili ustawiono olbrzymie działa, a końce ich szerokich metalowych luf wystają groźnie na zewnątrz.

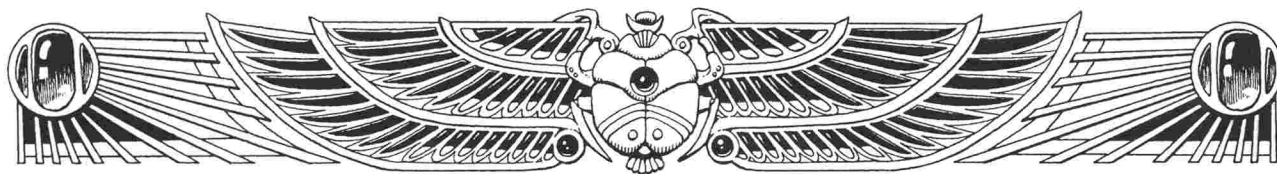
Nad kilą dominuje Wielka Wieża, wysoka na dwadzieścia pięć metrów, o średnicy przy zewnętrznych murach powyżej piętnastu. Jej ściany grube są na dwa i pół metra; ma trzy piętra, na które można się dostać kręconymi schodami wybudowanymi od strony dziedzińca. Na pierwszym piętrze Wielkiej Wieży znajduje się olbrzymi hol, w którym Kypros konsultuje się ze swymi dowódcami i planuje posunięcia; tam też jadają oficerowie. Dwa wyższe piętra zajmują osobiste komnaty Kyprosa oraz biblioteka, a także pokoje kapitana.

Pod dziedzińcem wybudowano jeszcze dwa piętra, wkomponowane w kamienne fundamenty kili. Najwyżej mieszczą się dormitoria i jadalnie, przeznaczone dla załogi statku. Resztę załogi oraz żołnierzy zakwaterowano w podobnych pomieszczeniach, umiejscowionych w zewnętrznych murach pozostałych wież. Najniżej znajdują się pomieszczenia dla niewolników, umieszczone w wydrążonym kwadracie w okolicach centrum statku. Wysiłek wiosłujących niewolników napędza statek w sposób mechaniczny i magiczny.

Kapitanem *Panującego* zazwyczaj jest Ruom Korrug, szorstki troll miłujący precyzję i zaplanowane działania. Jest Powietrznym Żeglarzem ósmego kręgu (patrz strona 146, *Księga wiedzy*) i służy u Kyprosa ponad dziesięć lat. Jest zupełnie pozbawiony poczucia humoru i ma obsesję na punkcie rozkładu zajęć. Plotki głoszą, że zrugął niegdyś nawet samego Kyprosa, gdy ten nieoczekiwanie spóźnił się na zaplanowany lot. U Korrurga wszystko musi być zapięte na ostatni guzik, a członkowie załogi szanują go i czują, że zawsze są dla niego ważni, choć nie potrafi rozpalic ognia w sercach podwładnych. Kapitan dobiera załogę na podstawie zapisów o ich doskonałym zdyscyplinowaniu, więc są oni dobrze wyszkolonymi zawodowcami, jak on sam pozbawionym poczucia humoru. Pomimo swego denerwującego zachowania Korrug ma dobre układy z Kyprosem, wobec którego jest bezwzględnie lojalny.

W skład stałej załogi Korrurga wchodzi: pierwszy mat Ulger Arcanth, ork; nawigator statku, elfka o imieniu Lesha oraz sto siedemdziesiąt osób załogi, z których wszyscy są adeptami – Powietrznymi Żeglarzami lub Wojownikami. Podczas przygotowań do ataku, *Panujący* zabiera na pokład dodatkowych trzystu żołnierzy z Ósmego Legionu. Legioniści zwykle podzieleni są na dwa oddziały plus kilku specjalistów od walk powietrznych – najczęściej





dwustu adeptów Wojowników lub Fechtmistrzów do walki na bliską odległość i stu adeptów Łuczników. Statystyki tych żołnierzy są takie same jak dla typowych żołnierzy Ósmego Legionu.

Poniższe statystyki należy stosować wraz z zasadami walki statków powietrznych (strona 127, *Księga Wiedzy*).

PANUJĄCY

Szybkość: 9 (390 metrów / turę)	Manewrowość: 9
Siła ognia: 25/25	Uszkodzenia
Kadłub	Poważne: 22
Pancerz: 27	Wrak: 80
Taranowanie: 35	Zniszczony: 90

PRESTIŻ I MAJESTAT

Dowódca floty statków powietrznych Powietrznej Przystani, admirał Tularch, ma do dyspozycji dwie kile: *Prestiż* i *Majestat*. Kiedy nie siedzi za biurkiem w Powietrznej Przystani lub podczas odwiedzin Vivane używa *Prestiżu* jako swojego okrętu flagowego. Choć jest on mniejszy niż *Panujący*, robi duże wrażenie. Okrągły, o średnicy ponad czterdziestu metrów, posiada w regularnych odstępach przy zewnętrznych murach pięć wież wybudowanych według projektu odzwierciedlającego platformę Powietrznej Przystani. W centralnej wieży *Prestiżu* znajdują się prywatne komnaty Tularch, gdzie admirał spędza większość wolnego czasu. Załoga kili składa się ze stu dwudziestu żeglarzy, a na statku znajduje się często dodatkowych stu osiemdziesięciu żołnierzy. Kiedy nie służy Tularch jako latająca kwatery główna, *Prestiż*, pod dowództwem kapitana statku, ponurego trolla o imieniu Tulkan, uczestniczy w wprawach w odległe regiony w poszukiwaniu niewolników. Statystyki kili są następujące:

PRESTIŻ

Szybkość: 8 (300 metrów / turę)	Manewrowość: 9
Siła ognia: 25/25	Uszkodzenia
Kadłub	Poważne: 21
Pancerz: 20	Wrak: 78
Taranowanie: 30	Zniszczony: 85

Majestat jest najmniejszą z trzech kil stacjonujących w Powietrznej Przystani. Ma kształt trójkąta o boku trzydziestu metrów. Z rogów jednostki wyrastają wieże, a w centrum znajduje się największa z nich – wieża dowodzenia. Podobnie jak *Prestiż*, *Majestat* oficjalnie znajduje się pod rozkazami Tularch, lecz żegluguje ona na nim raczej rzadko. W czasie nieobecności admirał, dowodzenie nad statkiem przejmuje młody elfi kapitan, Jerran Jeralis. Załoga *Majestatu* zwykle składa się ze stu osób, a w czasie bitwy wzbogacana jest

o dodatkowych stu pięćdziesięciu żołnierzy. Statystyki *Majestatu* przedstawiono poniżej.

MAJESTAT

Szybkość: 8 (300 metrów / turę)	Manewrowość: 9
Siła ognia: 22/25	Uszkodzenia
Kadłub	Poważne: 20
Pancerz: 20	Wrak: 75
Taranowanie: 35	Zniszczony: 83

FLOTA BAT

Baty – lekkie, eleganckie statki idealne do patroli, najazdów i przeprowadzania misji wydobywczych na terenie południowej Barsawii – stanowią większą część floty Powietrznej Przystani. Z dwudziestu czterech stale przebywających w fortecy, dwanaście przystosowanych jest do walki, a pozostałe służą do wydobywania esencji żywiołów powietrza i ognia.

Statki bojowe

Dwanaście bat bojowych to: *Odważny*, *Gorliwy*, *Duch*, *Honor*, *Męstwo*, *Duma*, *Zaufanie*, *Waleczny*, *Dzielny*, *Nieustraszony*, *Natchnienie* i *Okrutny*. Podejmują się one różnych misji, w większości przypadków eskortując statki wydobywcze. Jedna lub dwie baty towarzyszą każdemu szwadronowi złożonemu z trzech statków wydobywczych. Para bat bojowych często wylatuje w poszukiwaniu osad, w których można by było schwycić niewolników. Rzadziej baty bojowe przewożą wiadomości, pasażerów lub ładunki (zwykle wszystko to równocześnie) pomiędzy Powietrzną Przystanią a Vivane lub do bardziej odległych części Imperium Thery. Poniżej znajdują się statystyki bat:

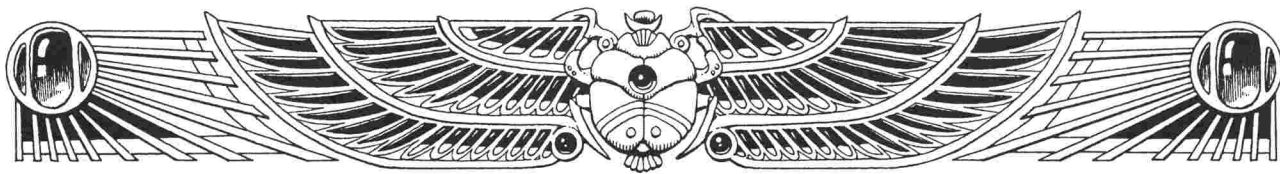
BATA BOJOWA

Szybkość: 7 (240 metrów / turę)	Manewrowość: 10
Siła ognia: 16/16	Uszkodzenia
Kadłub	Poważne: 20
Pancerz: 20	Wrak: 65
Taranowanie: 28	Zniszczony: 74

Statki wydobywcze

Ponieważ żywioł ognia i powietrza są niezmiernie ważne dla potęgi magicznej Imperium Thery, statki wydobywcze, które poszukują i zbierają ich esensje pracują w dzień i w nocy. Baty wydobywcze latają w szwadronach złożonych z trzech statków i są eskortowane przez jedną lub dwie baty bojowe. Przez cały czas dwa szwadrony pracują na dziennej zmianie a dwa na nocnej. Dwanaście bat wydobywczych Powietrznej Przystani to: *Ametyst*, *Karnalit*, *Diamant*, *Szmaragd*, *Nefryt*, *Jaspis*, *Księżycowy Kamień*, *Opal*, *Perła*, *Rubin*, *Szafir* i *Topaz*. Statystyki tych statków przedstawiono dalej:





BATA WYDŹBYWCZA

Szybkość: 7 (240 metrów/turę)

Siła ognia: 8/10

Kadłub

Pancerz: 20

Taranowanie: 25

Manewrowość: 10

Uszkodzenia

Poważne: 18

Wrak: 63

Zniszczony: 70

Testy zdrowienia: 2 dziennie

Kostka zdrowienia: k10

Pancerz fizyczny: 3

Pancerz duchowy: 1

Ekwipunek:

miecz (obrażenia 11/k10+k8)

sztylet (obrażenia 8/2k6)

zbroja skórzana

ZALŹGI STATKŲW POWIETRZNYCH

Większa część załóg statków wchodzących w skład Siódmej Floty to początkujący adepci dyscyplin: Powietrzny Żeglarz i Wojownik. Kilku Powietrznych Żeglarzy jest dowódcami i kapitanami statków. Poniżej przedstawiono statystyki typowych adeptów Powietrznych Żeglarzy i Wojowników służących w therańskiej marynarce. Statystyki opisują adeptów drugiego kregu, a Mistrz Gry powinien zmienić je odpowiednio dla potrzeb prowadzonej przygody.

POWIETRZNY ŻEGLARZ Z SIÓDMEJ FLOTY (CZŁŲWIEK)

Cechy:

Zręczność (18): 7/k12

Siła Fizyczna (13): 6/k10

Żywotność (13): 6/k10

Percepcja (15): 6/k10

Siła Woli (11): 5/k8

Charyzma (12): 5/k8

Inicjatywa:

Kostki: 7/k12

Talenty:

Akrobatyczny atak (2): 9/k8+k10

Broń biała (3): 10/k10+k6

Powietrzne żeglarstwo (3): 8/2k6

Rytuał karmiczny (2)

Unik (2): 9/k8+k6

Walka wręcz (1): 8/2k6

Wielki skok (2): 9/k8+k6

Wytrzymałość (2)

Umiejętności:

Artystyczne/Szycie żagli (1): 6/k10

Wiedza/Historia powietrznego żeglarstwa (1): 7/k12

Wiedza/Historia Thery (1): 7/k12

Karma:

Kostka: k8

Punkty: 20

Szybkość:

Pełna: 85

W walce: 42

Obrażenia:

Próg życia: 47

Próg ran: 9

Próg przytomności: 37

Walka:

Obrona fizyczna: 10

Obrona magiczna: 8

Obrona społeczna: 7

WOJŲWNIK Z SIÓDMEJ FLOTY (ELF)

Cechy:

Zręczność (15): 6/k10

Siła Fizyczna (18): 7/k12

Żywotność (13): 6/k10

Percepcja (13): 6/k10

Siła Woli (14): 6/k10

Charyzma (12): 5/k8

Inicjatywa:

Kostki: 5/k8

Talenty:

Akrobatyczny atak (2): 8/2k6

Broń biała (3): 9/k8+k6

Drewniana skóra (2): 8/2k6

Powietrzny taniec (3): 9/k8+k6

Rytuał karmiczny (2)

Walka wręcz (1): 7/k12

Wytrzymałość (2)

Umiejętności:

Artystyczne/Drzeworytnictwo (1): 6/k10

Wiedza/Historia Thery (1): 7/k12

Wiedza/Tradycje elfów (1): 7/k12

Karma:

Kostka: k6

Punkty: 15

Szybkość:

Pełna: 75

W walce: 38

Obrażenia:

Próg życia: 53

Próg ran: 9

Próg przytomności: 41

Testy zdrowienia: 2 dziennie

Kostka zdrowienia: k10

Walka:

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 7

Pancerz fizyczny: 6

Pancerz duchowy: 2

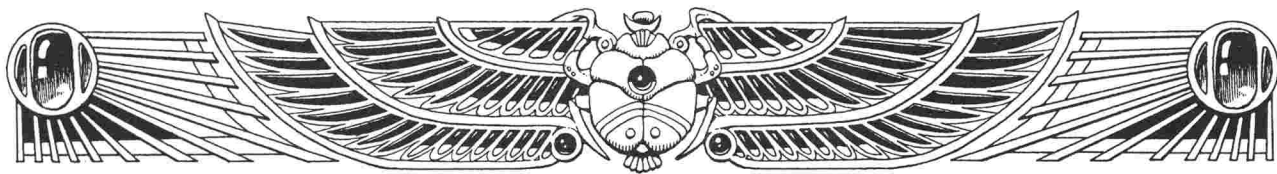
Ekwipunek:

miecz (obrażenia 12/2k10)

sztylet (obrażenia 9/k8+k6)

zbroja skórzana utwardzana/puklerz





◊ VRONTOK

Miasto Vrontok leży przycupnięte w cieniu olbrzymich filarów Powietrznej Przystani – zdesperowana, żyjąca poza prawem osada, której codzienne życie obraca się wokół handlu niewolnikami i targów z łowcami niewolników o cenę ich zdobyczy. Otoczone murami obronnymi miasto Vrontok jest miejscem, przez które przetaczają się tłumy; brakuje tu mieszkań i wolnego terenu. W pewnych miejscach brak przestrzeni sprawił, że wybudowano pomieszczenia na szczycie budynków opartych o filary, na których wysoko w górze spoczywa twierdza. Vrontok skupia się wokół północnej części obszaru znajdującego się pod platformą, więc przez większą część roku pozostaje w jej cieniu. Jedynie podczas wschodu i zachodu słońca, podczas sporadycznych chwil, gdy noc równa się z dniem, a słońce znajduje się w najniższym punkcie, jego promienie sięgają na tyle głęboko, by oświetlić oślepiającym blaskiem odrapane chałupy i chaty.

Osada Vrontok była niegdyś prostym obozem zamieszkanym przez therańskich robotników i inżynierów (a także dużą liczbę niewolników, stanowiących siłę roboczą niezbędną do wybudowania wspaniałej imperialnej twierdzy). Wkrótce po tym, jak therańscy inżynierowie rozpoczęli kopać doły, w których później umieszczono fundamenty filarów, w pobliżu powstało małe centrum handlowe, które zaopatrywało Therań w artykuły spożywcze i inne towary. W czasie, gdy budowa Powietrznej Przystani dobiegała końca, w rejonie tym przybyło wielu therańskich żołnierzy, a obóz przekształcił się w wioskę. Władze imperialne doszły do wniosku, że ich imponująca baza wojskowa zacznie lepiej funkcjonować, gdy pobliska osada będzie dostarczać niezbędne towary, które inaczej Therań musieliby sami sprowadzać. Wobec tego planiści pracujący nad Powietrzną Przystanią przygotowali wewnątrz fortyfikacji obszar dla osób przybywających z innych regionów. Obecnie Vrontok składa się z właściwego miasta, zamieszkanego przez nie-Therań, i obozu wojskowego, w którym stacjonuje Ósmy Legion Imperialny.

Po tym, jak osada została otoczona fosą i murem, handlarze szybko wypełnili przeznaczone dla nich miejsce – Therań rzadko zapewniają zwykłym osobom ochronę swoich żołnierzy, dając im jednocześnie szansę na wzbogacenie się poprzez dostarczanie niewolników. Mieszkańcy Vrontok szybko zaczęli odnosić korzyści z zaistniałej sytuacji. Na czas Pogromu musieli jednak przenieść się pod kopułę Vivane, gdyż brak im było środków i umiejętności potrzebnych do zbudowania własnego kaeru bądź cytadeli. Pół wieku po powrocie Therań, Vrontok wznowiło poprzednią działalność, a miasto jest obecnie zatłoczone bardziej niż

kiedykolwiek, albowiem zapotrzebowanie Therań na niewolników rośnie z każdym dniem.

MIESZKAŃCY VRONTOK

W odległych miastach często słyszy się opinie, że we Vrontok mieszkają tylko ludzie. Zdanie to wynika z tego, że wielu Dawców Imion wierzy, iż tylko ta rasa może być tak pozbawiona skrupułów, aby sprzedawać swych pobratymców i nie tylko w niewolę Therań. Prawda, jednakże, nie jest taka prosta, jakby się mogło wydawać. Vrontok zamieszkiwane jest przez osobników prawie każdej rasy i wszyscy, w taki czy inny sposób, czerpią profity z handlu niewolnikami.

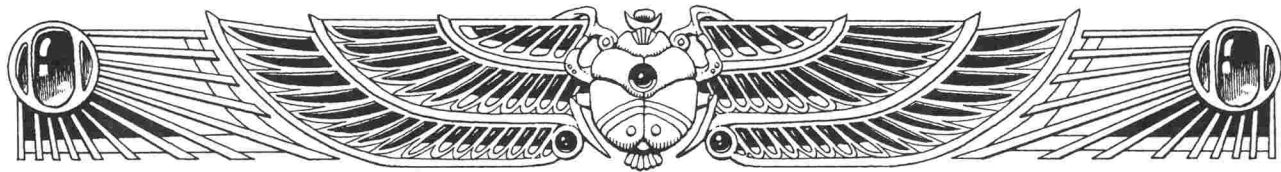
W mieście mieszka około 13000 osób, choć populacja może gwałtownie wzrastać lub maleć. Stali mieszkańcy to około 8000 osób. Pozostali przebywają tu czasowo, zatrzymując się na kilka dni lub tygodni. Wielu z nich przybywa, by sprzedać niewolników lub towary, po czym kręci się po mieście przez jakiś czas i wydaje zarobione pieniądze. W czasie zagrożenia, gdy do miasta przybywają uciekinierzy z okolicznych terenów, lub wtedy, gdy łowcy niewolników wracają z odległych ziem przywożąc ze sobą żywy towar, liczba mieszkańców wzrasta do ponad 20000 – jeżeli staje się zbyt duża, zamyka się miejskie bramy. Czasami prowizoryczne obozy oczekujących na wejście do Vrontok ciągną się wzdłuż dróg na kilometr, a nawet dalej.

Mniej więcej 2000 mieszkańców Vrontok to niewolnicy należący do mieszkających w mieście osób lub firm. Zamożni mieszkańcy Vrontok obnoszą się ze swoim bogactwem, i zamiast sprzedawać niewolników, zatrzymują kilku dla siebie. Wszyscy ci „wolni” niewolnicy z Vrontok muszą nosić metalową obrozę na szyi wskazującą na ich status. Okazjonalnie, osobnicy pozbawieni skrupułów uprowadzają biedaków, aby po pozbyciu się obroży sprzedać ich na targu niewolników. Wszyscy nadzorcy niewolników na targu mają dobre układy z burmistrzem Vrontok i innymi znaczącymi właścicielami niewolników, więc większość porwanych nieszczęśników zostaje przez nich rozpoznana, a porywacze aresztowani. Kradzież niewolnika jest najcięższą zbrodnią w kodeksie Vrontok i karana jest śmiercią.

POPULACJA VRONTOK (średnio 13000 osób)

Elfy	1430	(11%)
Krasnoludy	1560	(12%)
Ludzie	5200	(40%)
Obsydianie	nieliczni	
Orki	3640	(28%)
Trolle	1170	(9%)
Wietrzniaki	nieliczne	





WŁADZE MIASTA VRONTOK

Theranie pozostawiają kierowanie miastem nie-therańskim mieszkańcom. Ponieważ zdają sobie sprawę, że jest to dzikie i pełne bezprawia miejsce, nie interesują się tym, co wyprawiają jego mieszkańcy, dopóki nie koliduje to z działalnością Imperium.

Miastem Vrontok zarządza burmistrz Lorgo T'rask, człowiek. Nie jest on wybranym urzędnikiem, po prostu około piętnaście lat temu oznajmił swoim pobratymcom, że przejmuje miasto i albo się z tym pogodzą, albo muszą się z niego wynieść. T'rask liczy sobie prawie sześćdziesiątkę i zanim przejął władzę nad Vrontok, był hersztem bandy złożonej z ludzi i orków, działającej pomiędzy Powietrzną Przystanią a Lśniącymi Szczytami. Łatwo rozpoznawalny dzięki przysadzistej sylwetce, szerokim ramionom, pękate-mu brzuchowi, gęstej czuprynie przyprószonej siwizną i krzykliwemu łańcuchowi, będącemu symbolem sprawowanego urzędu (który, jak powiadają, nosi w każdej sytuacji, nawet podczas corocznej kąpieli), jest wszechobecnym elementem życia we Vrontok. Kontroluje wiele karczm, sal hazardu i domów publicznych, a także odpowiada za organizację targów niewolników. Gdyby Theranie chcieli wybrać kogoś, kto miałby kierować Vrontok z korzyścią dla obu stron, nie znaleźliby lepszej osoby od Lorgo T'raska.

Burmistrz mieszka w ogromnym ratuszu w pobliżu miejskich Zakazanych Wrót, w północnej części Vrontok. Zarówno w dzień, jak i w nocy, można go znaleźć dosłownie wszędzie; jego podejście do władzy brzmi: „doglądać wszystkiego osobiście”, dlatego też sam robi obchody miasta, kierując wszystkim według własnego kodeksu praw. W sprawowaniu władzy wspiera go banda znana w Vrontok pod nazwą Grupy T'raska. Jej członkowie są albo byłymi łowcami niewolników Lorgo, albo nowymi rekrutami, którzy nadają się do tak parszywej roboty. Pozostaną oni lojalni wobec T'raska tak długo, jak nie okaże on słabości i będzie miał tyle pieniędzy, że praca dla niego będzie opłacalna.

W obozie Theran władzę sprawuje Ganian Farrosh, dowódca stacjonującego w Powietrznej Przystani Ósmego Legionu. Jest on bardzo oddany gubernatorowi Kyprosowi. Ten liczący trzydziestkę człowiek służył pod Kyprosiem i Tularch od kiedy tylko wstąpił w szeregi legionu. W ostatnich miesiącach zdał sobie sprawę, że gwiazda Tularch powoli zachodzi, i ograniczył współpracę z przełożoną do spraw neutralnych, aby w momencie upadku nie pociągnęła go za sobą. Jego kontakty z Verulam Talarą, zastępcą admirała Tularch, są chłodne i ograniczają się do spraw zawodowych. Obaj wiedzą, że

Tularch odejdzie raczej wcześniej niż później, a oni będą rywalizować o zajmowane przez nią stanowisko.

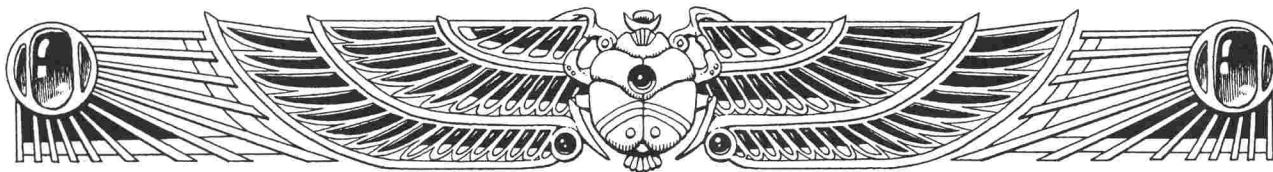
Jednakże próbują pracować tak, jakby taka sytuacja w ogóle nie miała miejsca. Zamiast sprawę przedyskutować, ograniczają wzajemne kontakty do zarządzania bazą Vrontok i Powietrzną Przystanią.

BEZPIECZEŃSTWO WE VRONTOK

Aby zabezpieczyć bazę Powietrzną Przystań, Theranie wybudowali olbrzymi mur dookoła całego terenu. Na szczycie wysokiego na cztery i grubego na metr dwadzieścia muru znajdują się blanki i przejścia. Warowne wieże, zwykle wysokie na siedem metrów, wznoszą się w wielu miejscach ponad blanki.

Poza murami wykopano głębokie rowy podzielone rzędami zaostzonych słupków. W miejscu, gdzie mury łączą się z trzema bramami miasta, z dwóch wież stojących po obu stronach wrót opuszczane są nad fosą zwodzone mosty. Każdy z nich może zostać podniesiony lub opuszczony niezależnie od pozostałych. Od Zakazanych Wrót po Wrota Vivane i zagrody niewolników, murów strzeże Grupa T'raska. Same Wrota Vivane, Wrota Imperium i pozostała część fortyfikacji patrolują żołnierze Ósmego Legionu. Jest faktem powszechnie znanym, że łatwiej dostać się do miasta przez bramy strzeżone przez Theran niż te, które ochraniają Grupa T'raska, ciesząc się złą sławą zwłaszcza z powodu grabieży i pobic dokonywanych na osobach, których wygląd





im się nie spodobał (a szczególnie na tych, u których zobaczyli ciężką sakiewkę). Wszystkie bramy zamyka się po zachodzie słońca i taki stan rzeczy utrzymuje się aż do wschodu. Jedynie Theranie lub ci, którzy otrzymają zezwolenia mogą żądać wpuszczenia bądź wypuszczenia z miasta w nocy (a ich żądanie zawsze jest spełnione).

Prawie połowę terenu za murami Vrontok zajmuje obóz Theran, otoczony wysokim ogrodzeniem z trzema wzmocnionymi bramami. Jest on podzielony na dwie części przez główną, wiodącą na południe do Vivane drogę, zwaną Drogą Niewolnika; znajdują się tu zagrody niewolników oraz magazyny pełne minerałów gotowych do transportu do Powietrznej Przystani, Vivane, bądź innego miejsca. W Vrontok stacjonuje oddział żołnierzy Ósmego Legionu: stu dwudziestu chłopów plus tyleż samo oficerów zajmujących się sprawami administracyjnymi, tajnych i personelu pomocniczego (patrz typowy skład oddziału Ósmego Legionu, strona 15, księga **Barsawiańskie Vivane**).

Koszary wojska umieszczono w pobliżu Wrót Imperium. Nie są one mocno obwarowane i mają sale mogące pomieścić cztery oddziały, choć jak do tej pory nie gościły w nich więcej niż dwie dywizje. W pobliskich stajniach jest wystarczająco miejsca dla stu koni, a obecnie trzyma się tam tylko trzydzieści pięć zwierząt. Pozostałą część obozu stanowi otwarta przestrzeń porośnięta krótką, szorstką trawą. W szopach znajdujących się obok wschodniego filaru magazynowane są towary i zapasy, a także wydobyte esencje żywiołów i kamień; niewielki budynek służy za tymczasowe zakwaterowanie dla pilnujących magazynów żołnierzy legionu. Podobnie sprawy się mają w zagrodach niewolników po drugiej stronie Drogi Niewolnika.

Oprócz ochrony Wrót Vivane i Wrót Imperium, Ósmy Legion zajmuje się także całym terenem należącym do wojska oraz windami żywiołów. Ponieważ statki transportujące niewolników i wydobywcze przylatują i rozładowują towar przez całą dobę, żołnierze legionu pracują w systemie zmianowym. O każdej porze trzecia część garnizonu pracuje, kolejna odpoczywa lub ma przerwę, a ostatnia śpi.

Na tym terenie pracuje około dwustu barsawiańskich zaufanych, a także czterystu niewolników, większość z nich przy załadunku i wyładunku przywożonych towarów lub usługując w koszarach. W celu identyfikacji wszystkie te osoby ubierają się w brązowe lub czarne togi. Karą za wejście na ogrodzony teren jest egzekucja lub niewola – to drugie jest częściej stosowane, chyba że ktoś zbyt poważnie obraził strażników.

Grupa T'raska

Reprezentowanie prawa w mieście Vrontok przypadło w udziale Grupie T'raska: bandzie twardych mężczyzn

i kobiet, w większości ludzi i orków, z których wielu towarzyszyło burmistrzowi podczas jego dawnych wypraw po niewolników. Wszyscy są brutalni i lubią stosować przymus, a także są niekonsekwentni w swoich osądach. Na przykład, będą przekupni wobec pewnych osób, a wobec innych nie; jeśli obcy okaże słabość, będą mu często zarzucać popełnienie różnego rodzaju przestępstw, po czym aresztują go lub pobiją. Grupa T'raska zawsze chodzi na patrol w oddziałach złożonych co najmniej z trzech osób i może żądać pieniędzy za ochronę lub udziału w każdym, nawet najmniejszym przedsięwzięciu. Ponieważ gwałtownie reagują na opór i zazwyczaj otrzymują szybkie posiłki, rzadko się zdarza, by ktoś nie spełnił ich żądań. Osoby nowoprzybyłe do Vrontok szybko się zorientują, że gdy sprawią, aby Grupa T'raska była zadowolona, nie odbija się to źle na ich zdrowiu.

GRUPA T'RASKA (PRK)

ZR: 5	SF: 6	ŻYW: 5
PER: 5	SW: 4	CHA: 4

Inicjatywa: 4

Liczba ataków: 1

Atak: 6

Obrażenia: 11

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Próg życia: 34

Próg ran: 9

Próg przytomności: 26

Punkty legend: 100

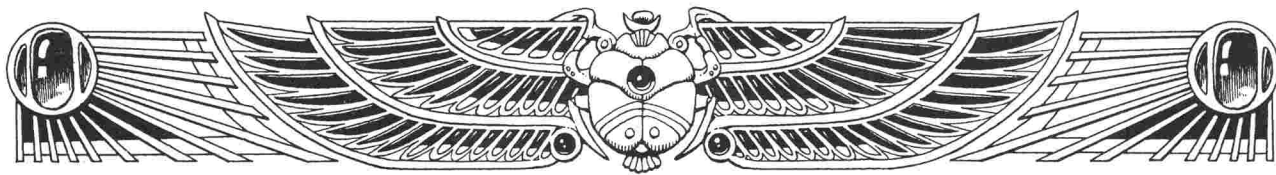
Wyposażenie: Miecz, zbroja skórzana utwardzana, puklerz.

Łup: Nie jest to dobry temat do rozmów.

PRAWO WE VRONTOK

We Vrontok stosowane są dwa rodzaje kary za popełnione przewinienia: niewola lub śmierć. Ponieważ niewolnictwo przynosi miastu – a zwłaszcza T'raskowi – wiele therańskich monet, niewola jest preferowaną karą za każde przestępstwo, oprócz popełnienia morderstwa lub kradzieży niewolnika. Dwa ostatnie występki karane są egzekucją, zwykle wykonywaną przez członka Grupy T'raska lub przez samego burmistrza. Gdy przez miasto przewijają się wielkie tłumy, a Grupa T'raska staje się zbyt nieliczna, by utrzymać dyscyplinę na takim poziomie, na jakim być powinna, burmistrz zarządza czasem publiczne egzekucje, w celu ostudzenia gorących głów. Pechowi obcy, nowi we





Vrontok, są porywani w nocy w bocznych uliczkach, postawieni przed obliczem T'raska w całkowitej farsie procesu sądowego i zabici na oczach tłumu. Taki spektakl zwykle sprawia, że wszyscy kładą uszy po sobie. Bywały jednak przypadki, że publiczna egzekucja wywoływała jeszcze większe kłopoty, gdy przyjaciele i rodzina źle wybranej osoby zaczynali protestować. Dwukrotnie zdarzało się, że żołnierze therańskiego Ósmego Legionu spędzający czas w mieście po cywilnemu bliscy byli utraty życia po jednej z przypadkowych obław, przeprowadzanej na rozkaz burmistrza. Po tych ekscesach stosunki pomiędzy Theranami a Vrontok stały się na pewien czas bardzo napięte. Ogólnie mówiąc, podatki i prawa funkcjonujące we Vrontok nie dotyczą Theran. Gdy therański żołnierz popełni przestępstwo, zostaje on zatrzymany i eskortowany przez therańskich strażników do obozu wojskowego, gdzie czeka go odpowiednia kara.

Najczęściej skazańca zabija się przez odcięcie głowy, choć T'rask może zmienić karę na poćwiartowanie, w zależności od popełnionego przestępstwa (w szczególności za kradzież niewolnika). Egzekucje przeprowadzane są na podwyższeniu umieszczonym na targowisku. Podążający za skazańcem przyjaciele i rodzina mogą zwrócić się do Grupy T'raska z sugestią, że być może odpowiednio duży wkład do kiesy burmistrza przyczyni się do oszczędzenia skazańcowi bólu agonii podczas ćwiartowania i zapewni ścięcie głowy dobrze naostrzoną siekierą.

Aby przeżyć wizytę we Vrontok dobrze jest zaopatrzyć się w dobrą broń i zbroje. Jakkolwiek zabezpieczony w ten sposób poszukiwacz przygód powinien unikać błędów w pobliżu „drażliwego” terenu należącego do Theran, aby nie zwrócić na siebie niepożądaną uwagę.

WALUTA I PODATKI

Ponieważ do Vrontok zjeżdżają się handlarze niewolników i kupcy z różnych stron świata i ziem odległych o wiele dni drogi, poszukiwacze przygód będą mile zaskoczeni faktem, że akceptuje się tu prawie wszystkie waluty świata. Na targach niewolników płaci się wyłącznie monetami therańskimi (najczęściej złotymi florenami, ale czasami też srebrnymi) i każdy handlarz we Vrontok przyjmie podobną zapłatę (choć niektórzy mogą mieć problem z wydaniem reszty przy mniejszych zakupach). Kupcy i handlarze z Vrontok nie pogardzą żadną monetą za sprzedane towary, wierząc, że jakkolwiek walutę otrzymają, będą mogli wymienić ją na nowy towar. Wszyscy mieszkańcy i stali klienci znają przeliczniki wymiany, stosowane dla różnego rodzaju pieniędzy, więc rzadko zdarzają się oszustwa, chyba że wyraźnie widać, iż przybysz jest nowy w mieście. Ci ostatni są naciągani przez handlarzy w jak

największym stopniu, zaś miejscowi kupcy często próbują podawać przeliczniki cen trzy, a nawet czterokrotnie przewyższające powszechnie stosowane. Jeśli kantowana osoba natychmiast się sprzeciwi i przedstawi prawdziwy przelicznik (lub zbliżony do prawdziwego), sprawa nie podlega dalszej dyskusji. Lecz jeśli kupujący po prostu próbuje zbić nieco cenę, otrzyma towar po cenie jaką sprzedawca uzna za stosowną.

We Vrontok nałożone są trzy podatki, bezwzględnie egzekwowane przez Grupę T'raska: podatek od nieruchomości, podatek od gościa i podatek od wyjścia.

Podatek od nieruchomości

Podatek od nieruchomości dotyczy sprzedaży każdego rodzaju nieruchomości i wynosi dwadzieścia pięć procent jej wartości. Jest on stosowany również w przypadku pomieszczeń przeznaczonych na prowadzenie działalności gospodarczej i działek (choć tych ostatnich niewiele można znaleźć w mieście). Łatwo go egzekwować, ponieważ wszystkie transakcje muszą być zawierane w mieście w ratuszu biurze T'raska, w obecności niego samego lub jego zaufanego (zgodnie z zarządzeniem burmistrza). Zaleganie z zapłatą podatku od nieruchomości lub postępowanie niezgodne z powyższymi zarządzeniami powoduje, iż winny natychmiast zostaje sprzedany Theranom.

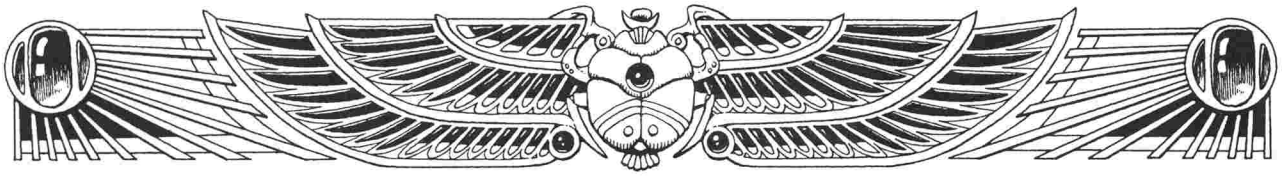
Podatek od gościa

Raz w miesiącu każda dorosła osoba w Vrontok, która nie jest właścicielem nieruchomości lub też w związku małżeńskim z posiadaczem nieruchomości, musi zapłacić podatek wynoszący 50 srebrnych monet lub jego ekwiwalent w dowolnej walucie bądź też towarze. Każdy, kto nie uiszcza opłaty, musi opuścić miasto albo zostanie sprzedany Theranom w niewolę. Wielu próbowało uniknąć płacenia tego podatku, lecz warunki i tłok panujący we Vrontok powodują, że donosi się na swoich sąsiadów. Gdy podatek przynosi małe dochody, T'rask często ogłasza nagrodę dla lojalnych mieszkańców Vrontok, którzy udzielą informacji o osobach nie wywiązujących się z obowiązku (zwykle od jednej do trzech srebrnych monet za przestępce).

Podatek od wyjścia

Każda osoba, która chce opuścić miasto lub zostaje zeń wyrzucona, musi zapłacić przy bramie miasta podatek od wyjścia. Karą za nie uiszczenie opłaty, wynoszącej obecnie trzydzieści sztuk srebra, jest niewola u Theran. Kiedy dostawy niewolników są niewystarczające, sumy ulegają podniesieniu (a burmistrz zarządza natychmiastowy spis osób goszczących we Vrontok), by zwiększyć dostawy niewolników.





CODZIENNE ŻYCIE I CIEKAWÉ MIEJSCA

Vrontok jest miastem dzikim, często przepelnia je przemoc; łatwo tu o pieniądze i bandy łotrzyków, a mocne piwo i nielegalne działania prowadzą do hedonistycznego szaleństwa, przystopowanego dopiero wtedy, gdy zabraknie gotówki. Do Vrontok zjeżdżają osobnicy z całego Imperium, zwykle po to, by sprzedać niewolników, jakieś towary lub po prostu nacieszyć się wątpliwymi urokami miejskiego życia. Na zatłoczonych ulicach można otrzeć się o różne osoby pochodzące z odległych ziem, włącznie z bezwzględnymi łowcami niewolników i orkowymi nomadami, którzy często w poszukiwaniu łupów napadają bezbronne osady w dzicz.

Wiele osób, decydujących się pozostać na pewien czas we Vrontok, to bogacze. Krąży tu mnóstwo pieniędzy i każdy nowy gość nie nawykły do mocnego piwa i tanich tancerek może szybko rozstać się ze swymi oszczędnościami. Vrontok jest miastem zamożnym – prawie wszyscy, którzy pozostają w bliskich kontaktach z Lorgo T'raskiem, mieszkają w (stosunkowo) dużych domach, w spokojnej części metropolii. Jednakże na każdego bogatego właściciela karczmy, sal hazardu czy domu publicznego przypadają setki nędzarzy przyciąganych tu przez bogactwo i perspektywę nielegalnych przyjemności oraz bankrutów życiowych, którzy

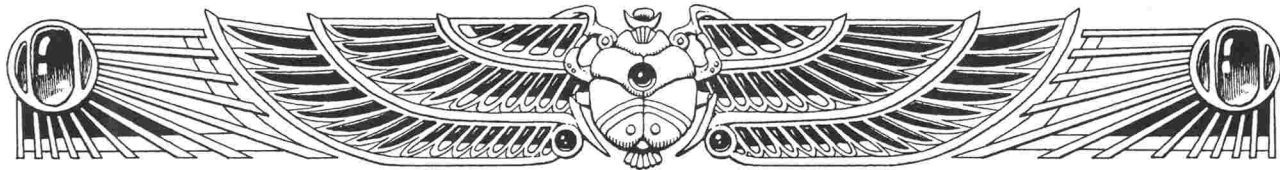
utracili swoje fortuny i teraz muszą mieszkać w okupowanych przez szczury slumsach.

Prawo we Vrontok jest bardziej tolerancyjne niż to w Vivane, więc poszukiwacz przygód, który nie będzie zwracał na siebie zbyt wiele uwagi, może tu kupić prawie wszystko, a także wiele się nauczyć. Zawsze istniejące niebezpieczeństwo natknięcia się na Grupę T'raska lub spotkania z bandytami i rabusiami różnego rodzaju to powód, dla którego wskazane jest, aby wszyscy poszukiwacze przygód, pragnący zostać trochę dłużej we Vrontok, umieli się o siebie zatroszczyć. Mieszkańcy miasta są niebezpieczni i wielu przybyszów szukających tajnych przedmiotów i informacji o prowincji Vivane zostało oszukanych, zatrzymanych lub wciągniętych w pułapkę.

Ponieważ Vrontok jest siedliskiem pozbawionych skrupułów łowców i handlarzy niewolników z całej południowej części Barsawii i prowincji Vivane, na ulicach i na targach niewolników podróżnicy napotkają osoby mówiące w najróżniejszych językach.

Ci, którzy mieszkają we Vrontok od czasu okupacji Imperium spędzili wiele czasu na prowadzeniu interesów z osobami, mówiącymi jedynie w therańskim, z którego wywodzi się gardłowy uliczny slang – mieszanek zniekształconych, źle wymawianych słów therańskich i throalskich z odrobiną pojedynczych słów, pochodzących z tuzina innych języków.





Osoby, które znają ten język, zwykle używają go wtedy, gdy chcą zamieszać w głowach nowoprzybyłym lub też ich obrabować. W okolicach północnego i zachodniego filaru uliczne łobuziaki mówią wyłącznie slangiem. Większość dorosłych w razie konieczności potrafi porozumieć się w throalskim, a wszyscy znają therański przynajmniej na tyle, aby móc kupować lub sprzedawać.

Targ Niewolników

Przybysze zwykle udają się w pierwszej kolejności na Targ Niewolników. Dzielnica wzięła swoją nazwę od dwóch wielkich targowisk, gdzie handlarze żywym towarem sprzedają swoją zdobycz Theraanom. Targi są czymś więcej niż zbiorowiskiem strzeżonych zagród z biurem, w którym therańscy urzędnicy (chronieni przez oddział żołnierzy Ósmego Legionu, który ma zapobiegać kłopotom) skupują niewolników. Theraanie odrzucają bezapelacyjnie bardzo niewielu niewolników, ale też rzadko mają ku temu powody. Długa, wyczerpująca droga do Vrontok, żelazne kajdany i fakt bycia przywiązanym do innego niewolnika podczas marszu zwykle odsiewają słabszych.

Po sprzedaniu niewolników niektórzy handlarze zwykle kręcą się trochę po mieście, po czym opuszczają je zanim jeszcze zajdzie słońce. Jeśli mieli szczęście, wyjeżdżają z pełną sakiewką. Jednakże znacznie więcej osób wybiera się na przechadzkę Drogą Niewolnika. Na całej długości ulicy, aż do targowiska, znajdują się gospody oferujące piwo, a także mniej przyzwoite miejsca rozrywki – wszystkie bez wyjątku zajmujące się wyciąganiem tyłu pieniędzy od swoich gości, ile tylko im się uda. Budynki wyglądają na zadbane, lecz większość z nich to rozsypujące się chałupy ukryte pod ładnymi fasadami.

Niektórzy zatrudniają pracowników stojących na zewnątrz i zachwalających oferowane towary; ich głosy słychać o każdej porze dnia i nocy. Większość tych miejsc jest dobrze oświetlona, gwarna i raczej droga, a ceny różnią się w zależności od wyglądu i ilości tancerek mających przyciągnąć gości.

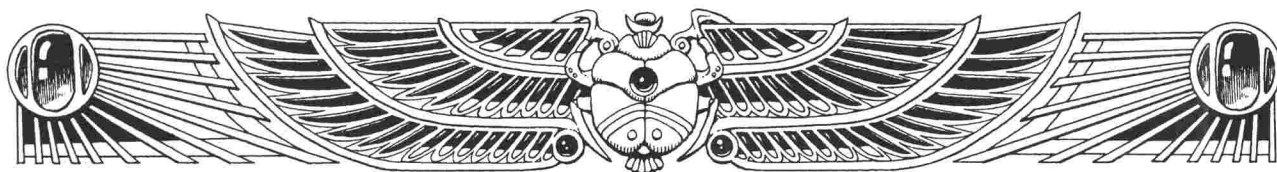
Zakazane miasto

Poszukiwacz nietypowych przyjemności znajdzie je w Zakazanym Mieście, gdzie kwitną podejrzanе interesy. Można tu znaleźć dziwne sklepy w bocznych uliczkach, meliny, w których uprawiany jest hazard, i domy publiczne. Na samym końcu dzielnicy znajduje się duże targowisko, gdzie można zakupić ogólnie dostępne towary, a także natrafić na kilka bardziej egzotycznych. Dla wielu kupców pochodzących z południa lub zachodu, Vrontok jest ostatnim przystankiem przed wizytą w mieście Vivane.

Na północnej stronie targowiska znajduje się niewielka platforma pokryta plamami ciemnobrazowej, zaszniętej krwi. Platforma jest miejscem egzekucji, gdzie wykonywane są wyroki na straszliwych przestępcach i niewinnych naiwniakach. Na północ od targowiska miasto wygląda o wiele gorzej.

Duże, porządnie zbudowane budynki ustępują miejsca niskim, jednopiętrowym, pochylonym chałupom i tymczasowym szopom, które znikną w ciągu najbliższego tygodnia czy miesiąca – po to, by na ich miejscu powstały inne. Wszędzie waleśają się uliczne gangi dzieci, okradające przyjezdnych i kradnące towary ze straganów. Niebezpieczne już za dnia, Zakazane Miasto staje się dużo bardziej niebezpieczne po zapadnięciu ciemności. Niemniej jednak o każdej porze dnia i nocy na jego ulice ciągną szukające wrażeń





tłumy osób, którym nowo zarobione pieniądze wypalają dziury w sakiewkach.

Północny filar i zachodni filar

Kiedy już nieszczęsny podróżny wyda wszystkie swoje pieniądze, najczęściej kończy w slumsach otaczających północny i zachodni filar. Prawdziwi biedacy – ci, którzy dali się omamić obietnicą bogactwa, a które Vrontok trzyma tuż poza ich zasięgiem – gnieźdzą się wraz z szczurami w ciemnych zaułkach. Budynki wykonane są z każdego skrawka materiału, jaki ich właściciele zdołali znaleźć. Stoją one w szeregach, wybudowane jedne na drugich wokół podstawy filarów, poszukując ostatniego centymetra wolnego miejsca. Cienie, zawsze obecne pod Powietrzną Przystanią, przeradzają się tu w ciemności, a śmierć i choroby zbierają obfite żniwo. Niektórzy próbują wyżyć z prac rzemieślniczych, na przykład ze stolarki lub wyrobu tkanin, lecz wielu innych żyje napadając na naiwnych przyszów (i siebie nawzajem).

POGLĄD MIESZKAŃCÓW VRONTOK NA THERAN

Ogólnie rzecz biorąc, mieszkańcy Vrontok mają taki stosunek do Theran, jak pchły do psa. Theranie oferują to, czego pragną miejscowi – bogactwo. Jednakże w odróżnieniu od pcheł wiedzą, że jeśli zaprzestaną dostarczać Theranom tego, czego tamci potrzebują – niewolników – therańskie siły będą ich tolerować dopóty, dopóki nie rozdrażnią Imperium na tyle, że irytacja przeważa korzyści. Zgodnie z ulubionym powiedzeniem mieszkańców Vrontok, użytym prawdopodobnie po raz pierwszy podczas jednej z niekończących się poprzedzających egzekucję przemów T'raska, Theranie i miasto uratowali wielu z nich przed ryzykiem, jakie niesie ze sobą życie w dziczy pełnej łowców niewolników. Na ironię zakrawa fakt, że oni sami żyją z handlu niewolnikami i nie zauważają (lub nie chcą tego widzieć), że wcale nie są lepsi od okrutnych łowców przemierzających ziemię w poszukiwaniu żywego towaru.

POGLĄD THERAN NA VRONTOK

Tłum zapelniający Vrontok składa się z niewolników i łowców niewolników, lecz wielu Theran nie widzi między nimi większej różnicy. Theranie widzą w każdym mieszkańcu lub podróżniku użyteczne narzędzie, posiadające potencjał, by dostarczać środki napędu, potrzebne potężnej armii i marynarce wojennej Imperium, aby Thera mogła wnieść cywilizację do każdego zakątka świata. Mieszkańcy Vrontok gotowi sprzedać w niewolę własnych krewnych mają wyraźne braki w moralności, zatem ich warunki bytowe i postępowanie nie są zmartwieniem prawych Theran. Czasami wymykają się nieco spod kontroli,

lecz ich wstrętny przywódca razem ze swoją bandą zbirów szybko przywołuje ich do porządku. Gdyby stali się bardzo kłopotliwi, Ósmy Legion używając siły zawsze może ich bez problemu uciszyć. Ostatecznie wszyscy mieszkańcy Vrontok są różnego rodzaju niewolnikami, a niewolnicy nie mają żadnych praw.

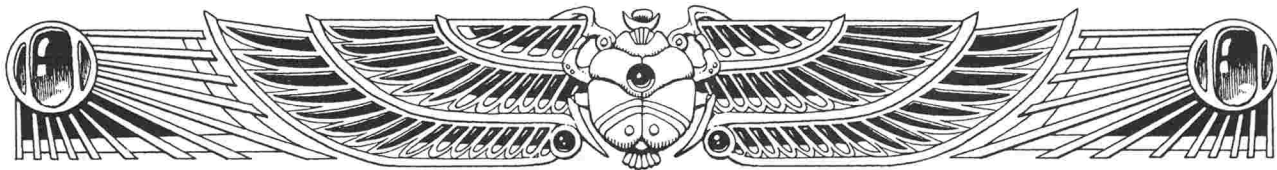
RUCH OPORU

W Vivane każdego roku pomiędzy ruchem oporu a Theranami rozgrywana jest nieco cyniczna gra. Ruch oporu sabotuje mury, wodociągi lub jakiś inny wybrany cel, a czasem ich ambicją jest tak wielka, że zabijają nawet któregoś z młodszych urzędników therańskich. Theranie wychodzą wówczas zza murów swej dzielnicy, łapią pięćdziesięciu Barsawian i publicznie ścinają im głowy, aby zniechęcić ruch oporu do prowadzenia tego typu działań (trzeba przyznać jednak, że Theranie wybierają do egzekucji raczej ciemne typy). Po tych wydarzeniach każda ze stron jest usatysfakcjonowana, a Theranie nie są więcej niepokojeni. Gdyby ruch oporu posunął się w swych działaniach dalej, Theranie mogliby stać się nieprzyjemni, ale ponieważ sprawy toczą się niezmiennie tym samym rytmem, każdy jest zadowolony (oczywiście oprócz pechowców, którzy stracili głowę).

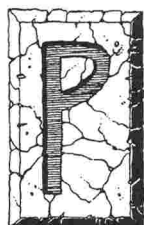
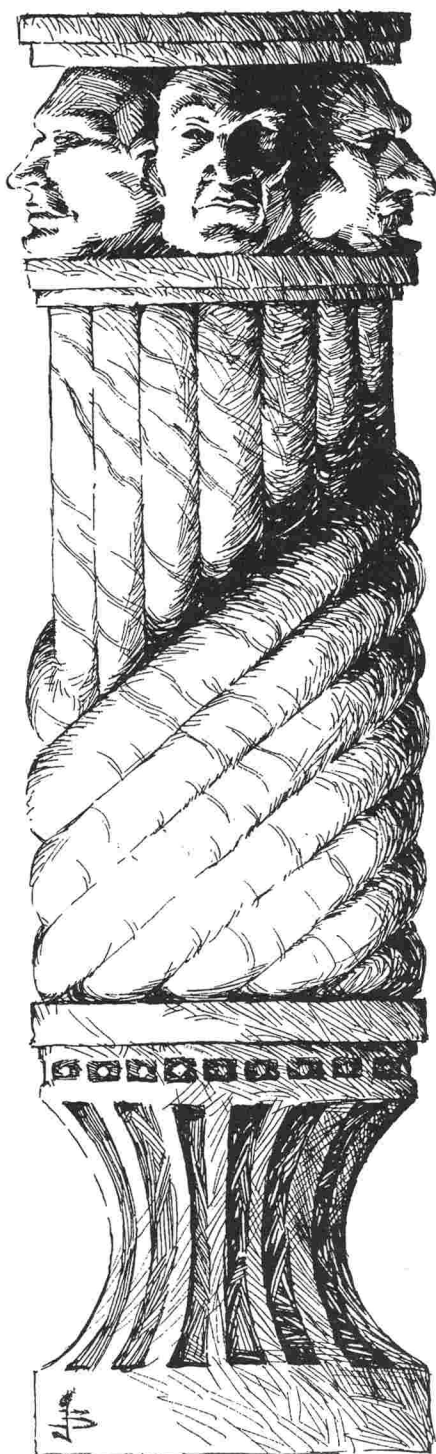
W Vrontok sytuacja przedstawia się inaczej. Powietrzna Przystań jest pełna wojska i ma wielką symboliczną wartość jako łącznik z Wielkim Miastem. Theranie ostro reagują na każde zagrożenie mające miejsce w Powietrznej Przystani, a najmniejsza oznaka działalności ruchu oporu spotyka się z szybkim i brutalnym odwetem ze strony wojsk therańskich. W konsekwencji burmistrz T'rask zdecydowany jest podjąć wszelkie działania, mające na celu wypłenicie członków ruchu oporu i osoby z nimi sympatyzujące. Ponadto mieszkańcy Vrontok nie mają żadnych skrupułów przed tym, by dla nagrody zdradzić buntowników. Powiadają, że niektóre osoby zupełnie pozbawione środków do życia, których dzieci przymierają głodem lub cierpią choroby na skutek niedożywienia, same oddają się w ręce T'raska, aby tylko otrzymać pieniądze wystarczające na zakup jedzenia lub opłatę uzdrowiciela. Udają zwolenników ruchu oporu, a wówczas Lorgo przekazuje ich w ręce Theran i dzieli się uzyskaną nagrodą z rodziną nieszczęśnika. T'rask ma z tego czysty zysk, biedni poświęcają siebie dla dzieci, a Kypros otrzymuje jeszcze jeden radosny raport o kolejnym pomyślnym unieszkodliwieniu buntowników.

Ruch oporu ma niewielu członków i sympatyków we Vrontok. Poszukiwacze przygód szukający możliwości do sabotowania therańskiej bazy wojskowej nie powinni liczyć na pomoc mieszkańców miasta w swoich wysiłkach.





PÓŁNOCNO-ZACHODNIA VIVANE



ółnocno zachodni region prowincji Vivane to tereny położone na zachód od Rzeki Żywego Ognia i na północ od Rzeki Złotych Niedźwiedzi. Na zachodzie ziemie te graniczą z Wielkimi Graniami i Górami Karalkspur; na północy znajdują się dżungle Gradowej Burzy oraz wzgórza i góry leżące wzdłuż granic Pustkowi.

GLÓWNE MIASTA

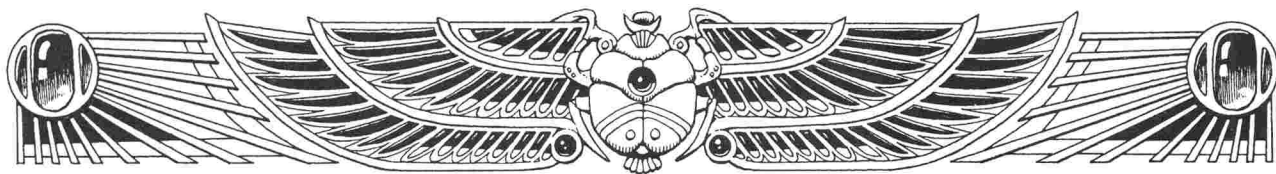
Wielkie miasto targowe Inshaldren, modne uzdrowisko Sendernis i niezwykle miasto wydobywcze Morkant są najważniejszymi metropoliami w północno-zachodniej części prowincji Vivane.

INSHALDREN

To warowne, otoczone murami miasto położone jest trzy kilometry od brzegów Rzeki Złotych Niedźwiedzi. Leży w pobliżu granicy prowincji Vivane z prowincją Rugaria; przebywające w mieście therkańskie legiony z Rugarii i Vivane wspólnie patrolują granicę. W Inshaldren stacjonuje cała kohorta Ósmego Legionu, a także co najmniej dwie baty Siódmej Floty. Miasto zamieszkuje 22 000 osób, z czego około 3500 stanowią Theranie, 3500 – niewolnicy, resztę zaś – Barsawianie i rodowici Rugarianie. Inshaldren to ruchliwe, hałaśliwe i dobrze prosperujące centrum handlu i wymiany.

Poza wielkością, Inshaldren spośród innych miast wyróżnia kilka cudów inżynierii oraz mieszkańcy. Jedyny w swoim rodzaju system kanałów dzieli metropolię na cztery dzielnice podobne do liści koniczyny. Na południu znajdują się olbrzymie wrota kanałów, a na północnym zachodzie wrota lądowe. Kanały pobierają wodę z rzeki, a poziom wód regulują śluzy i magia żywiołu wody. Innym drogowszkazem jest budzące grozę Zwątpienie: imponujący zamek z czterema wieżami wysokimi na 50 metrów, ozdobionymi na szczycie blanków gargulcami. Znajdująca się w północno-wschodniej dzielnicy miasta twierdza jest jedną z pierwszych fortyfikacji wybudowanych przez Theran w czasie ekspansji na północny-wschód od bazy imperialnej w Bukarze. Zaklęcia nałożone na Zwątpienie przyciągają błyskawice do wież w czasie burz; schwytane w ten sposób pioruny ładują magiczną broń, z której magowie mogą strzelać podczas napadu lub oblężenia. W dniach pokoju magowie zabawiają się opracowując na bazie błyskawic zawile fajerwerki, uatrakcyjnijające widowiska w czasie festiwali i świąt. Władcą Inshaldren jest rajca Zalunchis, któremu od niedawna doradza niekonwencjonalny barsawiański Czarodziej o imieniu Arthaldus Mazanian, legendarny badacz magii i wynalazca. Choć Arthaldus traktuje sprawy magii bardzo poważnie, czasami dużą radość sprawia mu tworzenie kolorowych i niespodziewanych efektów. Ostatniego miesiąca sollus, gdy zegar wybił północ, Arthaldus wyczarował z błyskawic długiego na sto metrów smoka unoszącego się nad miastem. Na nieszczęście, dziesiątki mieszkańców zareagowało na ten niesamowity magiczny pokaz rzucając się do kanałów w panicznym strachu.





Inshaldren jest miastem bardziej otwartym niż Vivane; zarówno Barsawianie, jak i Rugarianie czują się tu jak w domu. Nie ucierpiał również zbyt podczas Pogromu i nie ma w nim wielu slumsów. Rozległe labirynty mieszczące się pod Zwątpieniem zapewniły mieszkańcom bezpieczeństwo w złych czasach. W ciągu ostatnich lat populacja Inshaldren wzrosła dwukrotnie, w związku z czym rajca Zalunchis wyraził zgodę na budowę piątego kanału i rozszerzenie miejskich murów.

Kiedy dwa miesiące temu strażę wyłowiły z kanałów ciało starszego urzędnika z Departamentu Skarbu, członka Domu Medari, na nowo odżyły plotki, że w mieście znajduje się gniazdo czcicieli Vestriala. Jak zawsze, gdy ktoś popełni zbrodnię na członku szlacheckiego domu, urzędnicy dostrzegają w tym wpływy Pasji sprawiającej, że jeden dom spiskuje, aby wprowadzić chaos w innym. Jeśli grupa wyznawców Vestriala naprawdę tu jest, therańskie władze sownie wynagrodzą osobę, która wskaże dowody na jej działalność lub ujawni czyjąś przynależność do tej grupy. (Oczywiście, podjęcie się takiego zadania naraża śmiałka na różnego rodzaju niebezpieczeństwa, lecz jaki jest lepszy sposób dla poszukiwacza przygód na budowanie swojej legendy?).

ŹRÓDŁA SENDERNIS

Mała wioska Senderis leży w pobliżu naturalnego źródła, skąd ciepła jak krew woda tryska do labiryntu sadzawek wybudowanych przez Therań. W ten sposób powstało tu uzdrowisko, gdzie bogaci obywatele Imperium mogą przyjechać, by „zażyć kąpeli”, mającej ponoć właściwości lecznicze. Znużeni, zawsze spełniający swoje zachcianki Therańskie relaksują się leżąc w ciepłych basenach, gdzie zajmują się nimi masażyści i eksperci od ziół. Często też wystawia się tu różnorodne choć zawsze banalne widowiska.

Osadę otacza gigantyczne metalowe ogrodzenie w kształcie elipsy. Jest ono bezustannie pilnowane przez straż złożoną z dwudziestu dobrze wyposażonych trolli o niezwyklej sile i wzroście. Do Sendernis mogą wejść jedynie therańscy goście wraz z towarzyszącą im switą niewolników. Większość klientów uzdrowiska nie zabiera jednak swoich niewolników, woląc, aby ich zachcianki były spełniane przez licznych niewolników Sendernis. Zwykli poszukiwacze przygód, a zwłaszcza Barsawianie wiodący wędrowny tryb życia, nie zostaną wpuszczeni do tej luksusowej enklawy: w uzdrowisku można spotkać *nadzwyczajnie* bogatych Therań z całej prowincji i w związku z tym stanowi ono zbyt dużą pokusę dla złodziei. Nieopodal rzeki, około 5 kilometrów na południe od źródeł, wybudowano wioskę, gdzie wielu Therań spędza czas ciesząc się pewnymi przywilejami zakazanymi przez skrupulatny narzucający zdrowy tryb życia personel Sendernis – wszelkiego rodzaju jadło, nadmierne ilości trunków

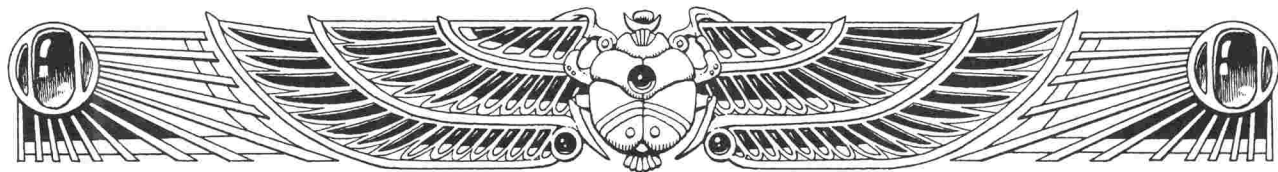
i uciech cielesnych. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom szukających rozrywki klientów, wioska oferuje zaskakująco szeroki wachlarz luksusowych, a często i niemoralnych uciech. Poszukiwacze przygód mogą zrobić sobie tam przyjemną i interesującą przerwę w podróży. W Sendernis spotkają też kilku obrzydliwie bogatych Therań bez ochroniarzy i niewolników, która zazwyczaj im towarzyszy, co oferuje interesujące możliwości. Wioska ochrania swoich bogatych klientów za pomocą dobrze wyszkolonych, najemnych strażników, którzy traktują nie-therańskich przybyszów jak potencjalnych złoczyńców, gdyż dobrze zdają sobie sprawę z tego, że osada przyciąga złodziei, morderców ruchu oporu i porwaczy pragnących dobrać się do gości.

MORKANT

Miasto Morkant otoczone jest szerokim na 1,5 kilometra pasem naturalnych bazaltowych słupów, a każdy z nich jest dziwnie poskręcany – jak olbrzymie wykręcone artretyzmem palce wyciągnięte w niebiosa. O pochodzenie tych dziwnych, złowrogo wyglądających kamieni wspomina kilkanaście różnych legend, lecz w żadnej z opowieści nie są one powiązane z zagrożeniem bądź złem. W odległości ponad kilometra od kręgu, przestrzeń astralna nie jest zanieczyszczona, a drewniane mury wybudowane przez Therań pomiędzy słupami są tak mocne jakby wykonano je z najtwardszego kamienia. Therańskie zdumienie wyglądem tego miejsca przeprowadzili ostrożne magiczne badania, a następnie wybudowali miasto w obrębie zapewniających naturalne bezpieczeństwo kamiennych szponów. Morkant mocno się rozwinęło od czasu założenia, a jego położenie w najbardziej wysuniętym na wschód punkcie Wielkich Grani pozwala na utrzymanie kilku pobliskich osad wydobywających kamień, miedź, cynę, ołów, a nawet srebro, które następnie transportuje się w dół Rzeki Złotych Niedźwiedzi do Inshaldren i dalej. Rzeka Złotych Niedźwiedzi otrzymała swoją nazwę we wczesnych latach zasiedlania tej części prowincji, kiedy przez prawie dwadzieścia lat na ziemiach leżących niedaleko obecnego Morkant górnicy znajdowali na jej dnie bryłki złota, podobne kształtem do głów niedźwiedzi. Niektóre znajdowane na samym początku samorodki umieszczono w muzeum miasta, gdzie można na własne oczy się przekonać o ich uderzającym podobieństwie do niedźwiedźnich głów. Obecnie podobne znaleziska są niezmiernie rzadkie, a gorączka złota, którą wywołały, należy do przeszłości.

Mieszkańcy Morkant, w liczbie około 4000, znani są ze swoich jawnie głoszonych poglądów w całej prowincji Vivane. Therańskie utrzymują garnizon wojskowy na zewnątrz po-skręcanych słupów – od kiedy odkryli, że ich własni żołnierze stacjonujący w mieście mieli skłonności do nieposłuszeństwa, niezadowolenia oraz działań wywrotowych. Morkantczy





zwykli jawnie oznajmiać swoje poglądy, czasami przekraczając przy tym granice uprzejmości, co sprawia, że są nieco irytujący. W większości karczm, a także w wielu punktach sprzedaży, powszechne są dyskusje i sprzeczki, nieporozumienia zaś rozstrzyga się za pomocą pięści. Niektórzy przypisują skłonność do kłótni magicznym wpływom słupów, lecz nie ma na to niezbitych dowodów. Theraanie mają nieco bardziej liberalne podejście do porządku społecznego panującego w Morkant, lecz szybko wkraczają do akcji, jeśli jakikolwiek obywatel imperium zostanie zaatakowany lub obrabowany.

W Morkant mieszka więcej krasnoludów i orków niż w innych imperialnych miastach; rasy te zmonopolizowały miejscowy rynek wydobywczy. Populacja miasta składa się w większej części z Barsawian, Rugarian i mieszkańców okolicznych terenów, z których wielu wywodzi się z pobliskich górskich osad. Mnóstwo hazardzistów, zbirów, złodziei i podejrzanym typów prowadzi swoją haniebną działalność w Morkant, lecz zwyczajni mieszkańcy zwykli ciężko pracować, a po pracy dobrze się bawić. Nie żywią wiele szacunku dla tych, którzy zarabiają na życie w inny sposób niż pracą fizyczną, i tak też odnoszą się do poszukiwaczy przygód. Na przechwałki typowego bohatera, dumny lud Morkant najprawdopodobniej odpowie: „Ukradłeś stertę złota z jakiegoś zniszczonego kaeru po walce z *Horrorem*! Ja zarobiłem swoje pieniądze ciężką pracą, wykopując kamień. To są prawdziwe pieniądze, chłopcze”.

Niebezpieczeństwa

Niebezpieczeństwa, na jakie można natknąć się w Morkant, to bójki, a także zagrożenia związane z wędrówką przez okoliczne wzgórza (patrz *Wielkie Granie – Góry Karalkspur*, strona 34). Poszukiwacze mogą znaleźć zatrudnienie na statkach powietrznych podróżujących do Wielkich Grani na łowy na niewolników. Choć zajęcie jest dobrze płatne, należy ono do niezmiernie niebezpiecznych.

CYTADELA ALDJEKUUL

Usytuowana nieopodal zbocza Wielkich Grani i śmiernie niebezpiecznych Gór Karalkspur, Aldjekuul jest zarówno miastem, jak i cytadelą. Ta groźna forteca została wybudowana przez Theraan po wielkiej bitwie, jaka rozegrała się na tym terenie około 206 lat przed zasiedleniem według kalendarza imperialnego (237 TH).

W początkowych latach badań terenów stanowiących później prowincję Vivane, Piąty Legion założył w Aldjekuul placówkę, z której prowadzono eksplorację Wielkich Grani i Dżungli Gradowej Burzy. Pierwszy oddział wysłany w te strony został wybity do nogi. W odpowiedzi gubernator Lafarellis z Bukary posłał trzy dywizje mające wsparcie okrętów powietrznych, w skład których weszli także specjalnie

wyszkoleni magowie sprowadzeni z Thery. Magowie nie potrafili odgadnąć losu, jaki spotkał zaginiony oddział, więc gubernator i jego wojsko podjęli walkę nie mając pojęcia z czym przyjdzie im się zmierzyć.

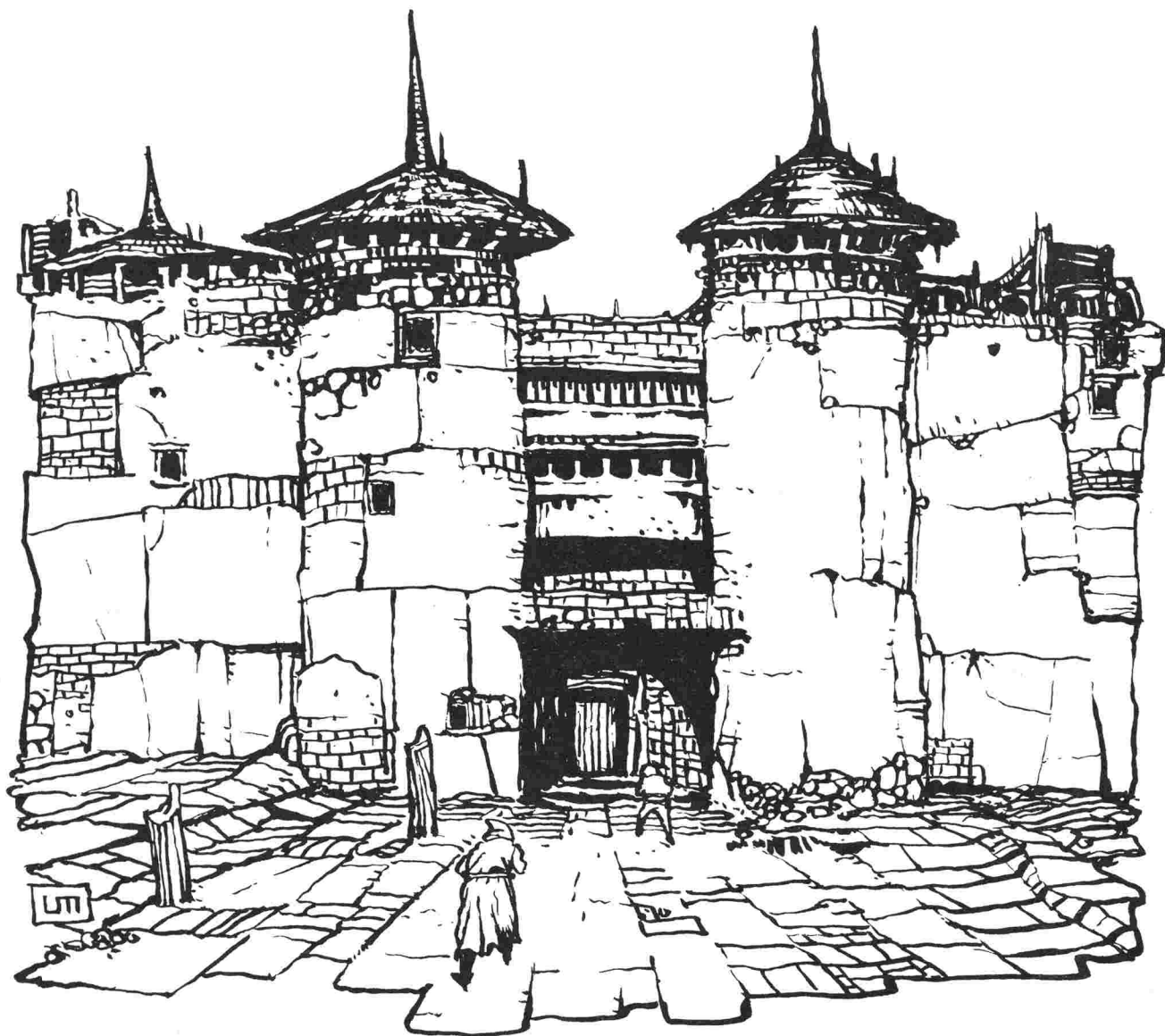
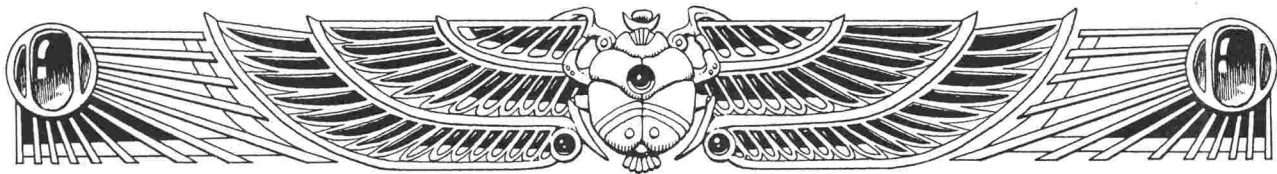
Legion napotkał armię trolli jaskiniowych, wielu odzianych w zbroje płytowe tak wspaniałe, jakich nigdy nie miał żaden Theraanin, maszerujących i atakujących z wojskową precyzją, jakiej żołnierze Imperium nie widzieli nigdy wcześniej wśród prymitywnych ludów. Powietrze wokół okrętów zgęstniało od tysięcy olbrzymich, podobnych do kruków ptaków (niektóre z nich były wielkości orka), atakujących statki. Impet trolli zaskoczył Theraan. Magia nie mogła przerazić ani pokonać wroga. Najwidoczniej jakaś potężna magiczna siła lub istota dowodziła czy kontrolowała trolle oraz zwarte szeregi zdyscyplinowanych ogrów i orków, walczących u ich boku.

Czarodziej Tarlantennis, młody i popędliwy, jako jedyny spośród Theraan odkrył źródło mocy. W przestrzeni astralnej nieopodal wojska unosiła się istota o przerażającym wyglądzie. Rozkładających się kości nie krył nawet strzęp ciała, a z każdego z jej rozpostartych czterech ramion zwisał płat martwej, niczym skrzydło koszmarnego nietoperza. Jej oczy jarzyły się zielonym blaskiem. Istota wyglądała jak śmierć we własnej osobie. Za każdym razem, gdy na polu walki ktoś ginął, maleńkie światło migotało na końcach szponów istoty, a ciemna aura wokół niej gęstniała.

Tarlantennis skierował swój statek na bestię i zmusił, aby wynurzyła się z przestrzeni astralnej. Gdy już się pojawiła, Czarodziej przycisnął do jej piersi magiczną różdżkę. Różdżka wybuchła w wielkiej kuli ognia, która pochłonięła Czarodzieja i odesłała potwora z tego świata. Wrzask znikającej bestii poniósł się echem przez zbocza gór, hipnotyzując będącą pod jej kontrolą groźną armię. Gdy trolle i ich kompani stali oszołomieni, legioniści zabijali ich setkami. W końcu trolle odzyskały władzę nad zmysłami i te, które przeżyły masakerę, zbiegły.

Niedługo po tym trudnym zwycięstwie, therański Ksenomanta próbował nauczyć się zaklęcia, którego użył Tarlantennis do wygnania bestii, rzucił czar *Doświadczenie śmierci*, aby przeżyć ostatnie chwile zmarłego Czarodzieja. Pechowy Ksenomanta natychmiast nabawił się tajemniczej choroby i po piętnastu latach zmarł, tuż przed śmiercią zapadając w stan śpiączki. Przez wszystkie lata choroby Ksenomanta bezustannie rysował podobiznę istoty, która zabiła Czarodzieja. Po śmierci maga, Theraanie wzniesli przed odpychającymi murami cytadeli kamienny pomnik wysoki na siedem metrów, przedstawiający istotę, a na szkieletcie powiesili łopoczącą skórę. W równych odstępach czasu pomnik obwieszany jest skórą przestępców, na których wykonano wyrok. Niektórzy przysięgają, że oczy istoty błyszczą jasną zielenią, gdy ktoś





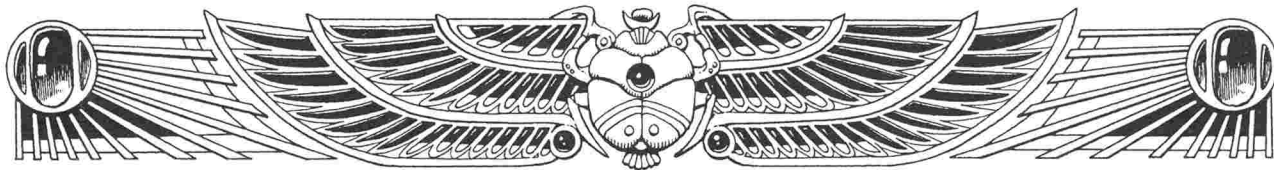
w cytadeli umiera, a jeśli ginie dziecko lub osoba niewinna, pomnik złowrogo dygocze z rozkoszy.

Choć od okropnej bitwy minęło wiele lat, Aldjekuul pozostało przerażającym miejscem. Nikt nie widział już więcej stworzenia wyglądającego jak to, które zabił Czarodziej, lecz wiele dzikich zwierząt zamieszkuje wzgórza i góry na zachodzie i żaden żołnierz z legionu nie ma ochoty odbywać służby w Aldjekuul. Ósmy i Szósty Legion stacjonują obecnie w Bukarze; spośród nich wybrano pięciuset żołnierzy odesłanych do cytadeli. Żołnierze ci mają niewdzięczne zadanie patrolowania traktu zwanego Drogą Śmierci – na południe od cytadeli, przez trzy wielkie Ponure Zamczyska, aż do południowej części miasta Morkant.

Oprócz żołnierzy, w mieście, za grubymi podwójnymi kamiennymi murami, mieszka 3200 osób, a straż przy bramie

żąda przedstawienia naprawdę ważnego powodu, zanim wpuszczą nową osobę do środka. Prawie każdy budynek wygląda na zaprojektowany do obrony przed potężnym nieprzyjacielem. Miasto ma przynębiającą historię opowiadającą o przeciwnościach losu, z którymi musiało się zmierzyć: największym nieszczęściem, jakie na nie spadło, była Wielka Plaga w 112 TE, epidemia gorączki mózgu w 173 TE, wskutek której zmarło siedemdziesiąt procent dzieci poniżej siódmego roku życia, zgnilizna w latach 211-230 TE i kilka podobnych przypadków. Miasto istnieje tylko dlatego, że służy za ważny znak ostrzegawczy o kłopotach zbliżających się od strony Karalkspur, jest pomocne przy patrolowaniu szlaków handlowych wiodących z miasta Laraken i pełni rolę bazy wspierającej wydobywcę na Grani Sigara. Aldjakuul jest mroczne i przynębiające, zamieszkiwane przez wszelkiego





rodzaju podejrzane typki, kryjące się tu przed wrogami lub ręką sprawiedliwości, która dosięgłaby ich w innych gdzie indziej. Powiadają, że rozległe podziemne labirynty znajdujące się pod cytadelą, a wybudowane jako schronienie dla mieszkańców podczas Pogromu, kryją w swoich głębiach niezliczone ilości ożywieńców. Plotki głoszą, że therańscy Ksenomanci z trudnością radzą sobie z powstrzymaniem tych istot przed wyjściem na zewnątrz.

Miasto potrzebuje wielu niewolników, którzy wiodą w nim krótkie i trudne życie. Dom Carinci wybudował i utrzymuje własną cywilną kile *Mroczne Skrzydło*, której dziób ozdobił (makabryczny przykład złego gustu) podobizną istoty, której pomnik stoi na zewnątrz bram miasta. Statek z załogą złożoną z trolli słynących ze swej brutalności najeżdża osady z Wielkiej Grani i wioski leżące na obrzeżach Dżungli Gradowej Burzy, aby chwycić tam niewolników. Czasami *Mroczne Skrzydło* przekracza Góry Karalkspur i atakuje tereny leżące na dalekim zachodzie – ziemie leżące poza zasięgiem map prowintji Vivane.

Pogoda w okolicach Aldjekuul jest przytłaczająca, a ogólna atmosfera zbiera ofiary pośród wszystkich, którzy przebywają w sąsiedztwie. Nawet zarządzający miastem kapitan Loremius z Ósmego Legionu często staje się ofiarą ataków depresyjnego szaleństwa. Szczegółowy opis niebezpieczeństw czyhających w pobliżu cytadeli znajduje się w opisie Gór Karalkspur (początek na stronie 34).

POŃNURĘ ZAMCZYSKA

Każde z tych trafnie nazwanych miejsc stanowi zamek wybudowany wokół centralnej wieży, której mury są grube na pół metra. Tam też zakwaterowano therańskie garnizony wojskowe, każdy złożony z 120 żołnierzy ciężkiej piechoty Ósmego Legionu oraz 40 kawalerzystów patrolujących Drogę Śmierci. Therański Mistrz Żywiołów stacjonujący w każdym zamku korzysta z działającego na bazie światła mechanizmu przy przesyłaniu sygnałów do innych baszt, a także Aldjekuul i Morkant. Aby zobaczyć te sygnały, patrzący musi korzystać ze specjalnych soczewek z magicznego kryształu, które wzmacniają wysłany z daleka sygnał świetlny. Soczewki pozwalają dostrzec sygnał nawet z odległości setki kilometrów. W skład każdego garnizonu wchodzi dodatkowo dwunastu gryfowych jeźdźców i Władców Zwierząt, którzy tresują i troszczą się o powietrzne wierzchowce. Jeźdźcy wyruszają na patrole parami, uzupełniając patrole bat. Wszyscy oni są *k'stula-amich* (patrz strony 68-69, *Mieszkańcy Barsawii*, tom I) pochodzący z różnych zakątków Imperium. Strącony z wierzchowca jeździec może ponownie go dosięgnąć w ciągu czterech rund walki.

GRYFOWY JEŹDZIEC (K'STULAAMI)

Kawalerzysta czwartego kręgu

Cechy:

Zręczność (16): 7/k12
Siła Fizyczna (18): 7/k12
Żywotność (13): 6/k10
Percepcja (11): 5/k8
Siła Woli (16): 7/k12
Charyzma (16): 7/k12

Inicjatywa:

Kostki: 5/k8

Talenty:

Atak z podjazdu (4): 11/k10+k8
Broń biała (5): 12/2k10
Rozkaz empatyczny (5): 12/2k10
Rytuał karmiczny (4)
Szarża (5): 12/2k10
Tkane wątków (5): 10/k10+k6
Unik (4): 11/k10+k8
Utrzymanie się w siodle (3): 10/k10+k6
Więź ze zwierzęciem (5): 12/2k10
Woltyżerka (5): 12/2k10
Wspólna krew (4): 10/k10+k6
Wytrzymałość (5)

Umiejętności:

Artystyczne/Oprawianie skór (1): 8/2k6
Wiedza/Historia Barsawii (1): 6/k10
Wiedza/Tradycje t'skrągów (1): 6/k10

Karma:

Kostka: k6
Punkty: 15

Szybkość:

Pełna: 75
W walce: 38

Uwaga: Może wydać karmę na każdą akcję podjętą przez wierzchowca, z wyjątkiem testów obrażeń.

Obrażenia:

Próg życia: 70
Próg ran: 9
Próg przytomności: 57
Testy zdrowienia: 2 dziennie
Kostki zdrowienia: k10

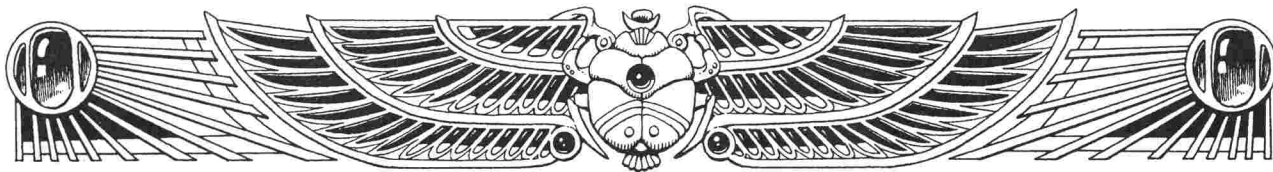
Walka:

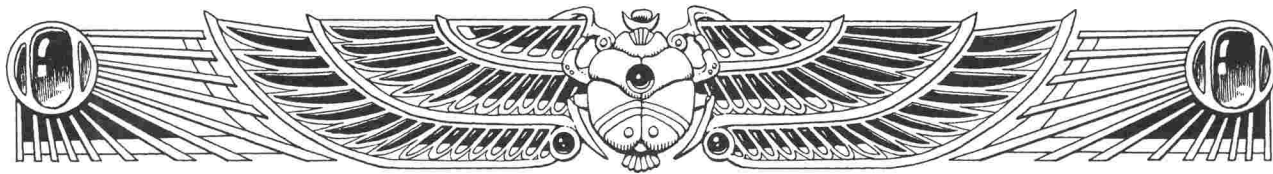
Obrona fizyczna: 10
Obrona magiczna: 7
Obrona społeczna: 9
Pancerz fizyczny: 10
Pancerz duchowy: 4

Ekwipunek:

eliksir zdrowienia
miecz (przekuty +5) (obrażenia 16/k20+k10)
korbacz (obrażenia 12/2k10)
wierzchowiec – gryf (patrz strona 290, podręcznik PZ)
magiczna utwardzana skórzana (3. poziom dostrojenia)
tarcza jazdy







Uwaga odnośnie tkania wątków

Trzeci poziom dostrojenia odnosi się do magicznej utwardzanej zbroi skórzanej.

Wierzchowce kawalerzystów są silne i zdrowe, lecz rzadko przeżywają dłużej niż rok służby. Ich theranścy jeźdźcy używają ziołowych stymulantów, aby zwierzęta mogły pokonać dzień drogi w czasie o połowę krótszym, co pozwala na szybkie patrolowanie i równie szybką reakcję na każde zagrożenie nadchodzące od strony wzgórz. Goście nie są mile widziani w okolicach Ponurych Zamczysk i Therańskie zatrzymują i przesłuchują każdego, kto się do nich zbliży. Dwie bity bezustannie przemierzają całą długość Drogi Śmierci, aby w razie niebezpieczeństwa zaalarmować zamki, a Mistrz Żywiołów na każdej z bat ma do swojej dyspozycji sygnalizator świetlny podobny do używanych w zamkach i w ciągu kilku sekund może przesłać wiadomość o nadciągającym zagrożeniu.

WZGÓRZA KAMIENNYCH MŁOTÓW

To długie pasmo wzgórz rzadko wznosi się wyżej niż na trzysta metrów. Swoją nazwę pagórki zawdzięczają kamiennym monolitom w kształcie głowni wielkich kamiennych młotów, które wyrastają ponad otaczające je wzgórza o trzy do czterech metrów. Krasnoludy żyjące w Kamiennych Młotach przypisują tamtejszy krajobraz Upandalowi i snują różne mityczne opowieści o tym, jak Pasja stworzyła młoty, aby zachęcić krasnoludy do większego wysiłku i wspanialszych dokonań. Wiele małych osad położonych wśród wzgórz zamieszkiwanych jest przez naprawdę doskonałych rzemieślników, z których spora część migruje do Vivane lub Inshal-dren po to, aby dorobić się fortuny i wspomóc swoje rodziny. Nawet podług krasnoludzkich standardów krasnoludy ze wzgórz to lud znany z uczciwości i prostoty. Zwykli także być zaściankowi i zamknięci w sobie. Grzecznie słuchają opowieści o odległych ziemiach i przygodach, lecz rzadko się nimi interesują. Krasnoludy nie mają zbyt wielu powodów do narzekań na Therańskie władze, ponieważ władze theranśkie skutecznie ograniczyły swoje wpływy tutaj do niewielkich podatków nałożonych na osady. Therański garnizon wojskowy w kamieniołomach Balkarii ochrania krasnoludy przed wszelkiego rodzaju drapieżnikami, a lokalni mieszkańcy są im za to niezmiernie wdzięczni.

BALKARIA I PAZUR RAFRANCHERA

Kamieniołomy z Balkarii dostarczają doskonałej jakości wapń, niezwykle twardy i odporny na warunki pogodowe. Jest to na tyle niezwykle, że wielu sądzi, iż pod wzgórzami znajdują się pokłady żywiołu ziemi. Therańscy Mistrzowie

Żywiołów pozostawili złoże w spokoju, obawiając się zakłócenia magii, która zdaje się przesączać na wzgórza leżące ponad nimi. Jakakolwiek ingerencja mogłaby spowodować utratę doskonałego kamienia budowlanego. W Balkarii stacjonuje cały oddział Ósmego Legionu, wraz z batą przyćmowaną do ozdobnego wapiennego słupa stojącego tuż obok murów garnizonu. W Balkarii mieszka około 1200 osób, z czego dwie trzecie stanowią górnicy i ich rodziny, pozostali zaś to kupcy, sklepikarze i przelotni goście. Praca górnika to przeważnie pot i kilof, rzadko wykorzystywana jest tu magia, by nie niepokoić olbrzymiego żywogłazu, znajdującego się mniej więcej kilometr pod powierzchnią.

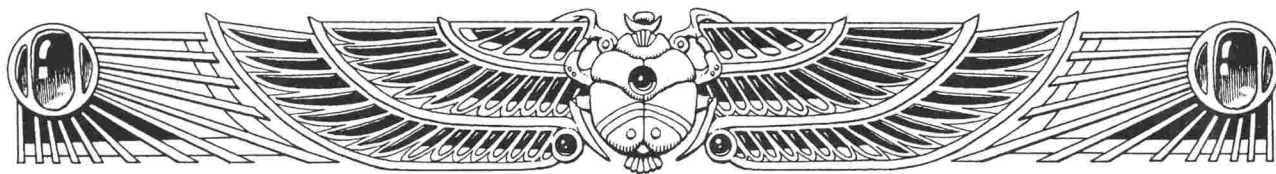
Żywogłaz to znajdująca się w obszernej naturalnie wydrążonej jaskini wysoka na 12 metrów bazaltowa kolumna, do której dostępu zawzięcie broni grupa dwudziestu obsydian. Pierwszego dnia każdego roku z żywogłazu wysąca się gęsta czarna żywica, którą obsydianie starannie zbierają podczas długotrwałej ceremonii. Po poddaniu żywicy działaniu różnych środków alchemicznym, wykorzystując powstałą substancję, aby namaścić siebie nawzajem podczas szczególnego rytuału. Obsydianie nie mówią jaki efekt przynosi namaszczenie, lecz nigdy nikomu nie sprzedają tajemniczej substancji. Fanatyczni i trzymający się na uboczu, obsydianie unikają kontaktów z innymi osobami, nawet własnej rasy. Therańskie zostawili ich w spokoju, rozumiejąc, że dziwna i delikatna magiczna ekologia jest wytworem tego, co znajduje się pod Balkarią, i nie mając ochoty na jej zakłócenie i zniszczenie jedyne źródła doskonałego wapienia.

Z Balkarii kamienne bloki ważące nawet tonę przewożone są w szerokich, mocnych wozach drogą w dół do wioski zwanej Pazurem Rafranchera. Nazwa wioski pochodzi od stojącej na brzegu rzeki i skierowanej prosto w Balkarię, wysokiej jak troll formacji z wapienia w kształcie szponu, wyglądającej jak niesamowity omen. Oczywiście krasnoludy głoszą, że szpon jest dziełem Pasji Upandala. W Pazurze Rafranchera kamień ładowany jest na statki rzeczne i wysyłany w dół rzeki do miasta Vivane lub, rzadziej, do Rugarii. Prowincja Rugaria posiada własne kamieniołomy, lecz nie uzyskuje z nich kamienia tak dobrej jakości, jak ten z Balkarii. Pazur Rafranchera zamieszkuje dwieście do trzystu osób, a większość z nich to kupcy i kamieniarze oraz kilku rolników, mimo że ziemie dookoła wzgórz nadają się bardziej do hodowli zwierząt.

Niebezpieczeństwa

Pogrom nie dotknął mocno Wzgórz Kamiennych Młotów, co krasnoludy uznają za błogosławieństwo Upandala. Bractwo lokalnych obsydian twierdzi, że zawdzięczają to mocy ich żywogłazu. Wielu uczonych i magów twierdzi z kolei, że powodem, dla którego Horrory omijały Wzgórza





Kamiennych Młotów, jest niezrozumiała magiczna ekologia tego miejsca. Do dnia dzisiejszego Horrory i ich konstrukty są niespotykanym zjawiskiem w Kamiennych Młotach. Jednakże wśród wzgórz można natknąć się na kilka bardziej powszechnych niebezpieczeństw, takie jak brytany, stworzenia podobne do bagniaków zamieszkujące wilgotne podziemne jaskinie i labirynty, czaktamy, ostrodzioby, niedźwiedzie górskie i liczne klany dzikich ogrów na dalekich północno-zachodnich terenach. Grupy orkowych jeźdźców z Dżungli Gradowej Burzy czasami odważają się wypuszczać tak daleko na południe, aby napadać na krasnoludy, kraść co tylko zdołają, a nawet, by pojmać w niewolę kilku krasnoludów.

DŻUNGLA GRADOWEJ BURZY

Dżungla Gradowej Burzy stanowi dużą osobliwość. Znajdujące się mniej niż osiemdziesiąt kilometrów od ośnieżonych szczytów Gór Karalkspur obrzeża dżungli stanowi typowy las, by już po ośmiu kilometrach przekształcić się w prawdziwą dżunglę, skąpaną w tropikalnym skwarze i wilgoci. Aby zwalczyć ciężki do zniesienia klimat, poszukiwacze przygód podróżujący przez dżunglę nie wkładają metalowych pancerzy i zwykle niosą jak najmniej bagaży. Wielu magów i uczonych twierdzi, że przyczyną powstania tak niezwykle klimatu są magiczne moce znajdujące się w sercu dżungli, lecz jak do tej pory nikt nie udowodnił ich istnienia; nie zbadano także, w jaki sposób powstaje tamtejszy niezwykle klimat.

W dżungli znajduje się wiele drzew owocowych, krzewów uginających się pod ciężarem jagód, orzechów, drzew wydzielających obfite soki żywiczne, dużych smacznych grzywni, ziół leczniczych, odżywczych i smacznych grzybów, podobnych do trufli korzeni, wolno poruszających się małych węży, których połyskująca i miękka skóra z powodzeniem może zastąpić skóry zwierzęce, i wiele innych użytecznych dla poszukiwaczy przygód rzeczy. To, czego podróżnik sam nie wykorzysta może sprzedać gdzie indziej za znaczną sumę pieniędzy. Oczywiście mieszkańcy licznych leśnych osad rozsianych na obrzeżach dżungli nie przejmują się za bardzo obcymi. Siedliska te składają się zwykle z dziesięciu do dwudziestu osób żyjących za grubymi drewnianymi murami, stanowiącymi ochronę przed dzikimi psami i innymi zwierzętami.

Na nieszczęście w dżungli szerzą się także choroby. Na podróżnika czyhają pijawki, małe pasożyty, trujące gąsienice, wgryzające się w skórę robaki, jadowite węże, trujące rośliny i tym podobne niebezpieczeństwa. Mieszkańcy wiosek są odporni na większość powszechnych chorób, wskutek których skóra i kończyny gniją okrutnie śmierdząc

i przybierając różne kolory. Jednakże dla poszukiwaczy przygód niezbędna jest magiczna ochrona i lekarstwa, które zapobiegają zarażeniu. Choroby w dżungli są tak powszechne, że śmiałkowie z pewnością złapią przynajmniej jedną z nich. Mistrz Gry określi kiedy i w jakich okolicznościach choroba zmorzy nieszczęśników. Przykładową plagę powszechną w Dżungli Gradowej Burzy opisano w podrzdziale **Niebezpieczeństwa**, strona 33. Choroby należy traktować w podobny sposób jak zatrucie i wykonywać testy na odporność na nie w taki sam sposób, jak testy odporności na trucizny (strona 208, **PZ**).

Podczas Pogromu Horrory zaatakowały serce dżungli i nikt nie wie, ile z nich wciąż tam przebywa. W każdym bądź razie odnotowano istnienie nieumarłych istot i zatrute polacie ziemi, a za każdym razem gdy ożywieńcy napadali na osady lub podróżnych, działali w sposób zorganizowany, co sugeruje, że sprawuje nad nimi kontrolę istota inteligentna. Napady ożywieńców nie są już tak częste jak niegdyś, lecz mieszkańcy dżungli obawiają się ich i opuszczają swoje domy ilekroć widzą więcej niż kilku nieumarłych na raz.

Do najbardziej znanych podróżników siół w dżungli zalicza się handlowe miasto Laraken, wioska plemienia orków Ghorizan, miasteczko t'skrangów znanych jako *tasharazan*, a także inne osady zamieszkane przez wiele różnych ras.

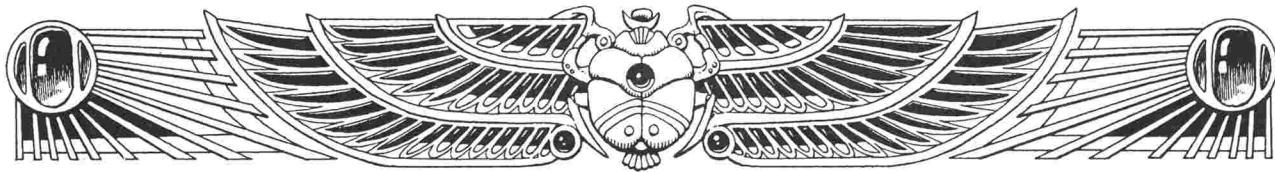
LARAKEN

Miasto Laraken jest centrum handlu produktami wywozzącymi się z Dżungli Gradowej Burzy. Ponieważ przez dżunglę nie przepływają żadne rzeki, osada została wybudowana na skraju lasu. Z racji tego, że Laraken jest czymś więcej niż zwykłą wioską z drewnianymi budynkami i krytymi strzechą chatami, ogrodzona jest mocnymi kamiennymi murami, a przed niebezpieczeństwami dżungli strzeże ją oddział Ósmego Legionu. Większa część mieszkańców miasta liczącego 1400 osób utrzymuje się ze zbierania i przewożenia bogactw dżungli.

ORKI GHORIZAN

Orki Ghorizan to zaciekli wojownicy. Noszą wyłącznie przepaski biodrowe wykonane zwykle ze skóry węża lub krokodyla, a czasami ubierają się także w skóry zwierzęce. Ich bronią są włócznie, dmuchawki, sieci i tarcze, wielu używa także noży i mieczy zakupionych od Barsawian i Theran. Orki często pokrywają ostrze swojej broni truciznami – od mikstur usypiających po śmiertelny jad. Ghorizan współpracują z therańskimi łowcami niewolników, którym sprzedają więźniów pojmanych podczas bezustannie toczonych wojen na śmierć i życie. Inne rasy niż orki uznawane są przez nich za niższą formę życia, stworzoną po to, aby służyć jako niewolnicy. Ork z innego plemienia schwytany przez tych





dzikusów jest również uważany za niewolnika, ponieważ żaden prawdziwy ork nie dałby się złapać.

Niektórzy Ghorizan nauczyli się therańskiego języka, a poszukiwacze przygód mogą spotkać ich w Laraken. Orki zawsze chętnie towarzyszą poszukiwaczom przygód, którzy chcieliby badać dżunglę i często jest to dla nich drugie, po sprzedaży niewolników, źródło dochodu. Jako zapłatę wybierają broń. Pomimo dzikich obyczajów, Ghorizan są zwykle godni zaufania. Niektórzy poszukiwacze przygód mogą uznać współpracę z nimi za odrażającą moralnie, lecz ci, którzy chcą dotrzeć do miejsca położonego w głębi dżungli, odkryją, że nie mają większego wyboru. Poszukiwacze przygód, którzy chcą handlować bezpośrednio z Ghorizan lub mają zamiar z nimi z jakiegoś powodu się skontaktować, znajdą w Laraken przewodników, którzy zaprowadzą ich do osady plemienia Ghorizan. Większość znajdujących się w osadzie drewnianych chat zbudowanych jest na polanie w pobliżu studni lub sadzawki, gwarantującej dostawę świeżej wody.

Plemiona Ghorizan są matriarchalne, a ich kobiety jeszcze bardziej nienawistne i żądne krwi niż mężczyźni. Wszyscy kochają walkę, a śmierć inną niż w boju uważają za hańbę. Śmierć w łóżu ze starości, jest najgorszym losem, jaki może spotkać orka Ghorizan. Ghorizan uwielbiają pić duże ilości piwa, a gdy poznają kogoś nowego, aby zapoczątkować przyjaźń, wyzywają go do zawodów w picie.

TASHARAZAN I DRZEWA TKACZA

T'skrangi znane Theraanom jako *tasharazan* składają się właściwie z różnych plemion dżungli (patrz strony 69-71, *Mieszkańcy Barsawii*, tom I).

T'skrangów tych jest stosunkowo niewielu, a wszystkie plemiona rozsiane po całej dżungli liczą nie więcej niż 500 członków. Zwykle nieśmiałe, kochające spokój i trzymające się na uboczu są także sprytnymi łowcami i mistrzami kamuflażu. Ponawiane próby kontaktu z nimi zwykle powodują zastawienie pułapki i wzięcie intruzów żywcem: powodem jest to, że *tasharazan* uważają, iż jeśli ktoś tak bardzo się nimi interesuje, musi mieć złe intencje.

Elfi Zwiadowca Famnrisen, mieszkaniec Laraken, jest jednym z niewielu obcych, którym *tasharazan* bezgranicznie zaufali. Przez ostatnich czterdzieści lat poznawał on ten lud i biegle włada ich dziwnym językiem. Elf opisał w dzienniku wiele z tego, czego dowiedział się o ich społeczeństwie

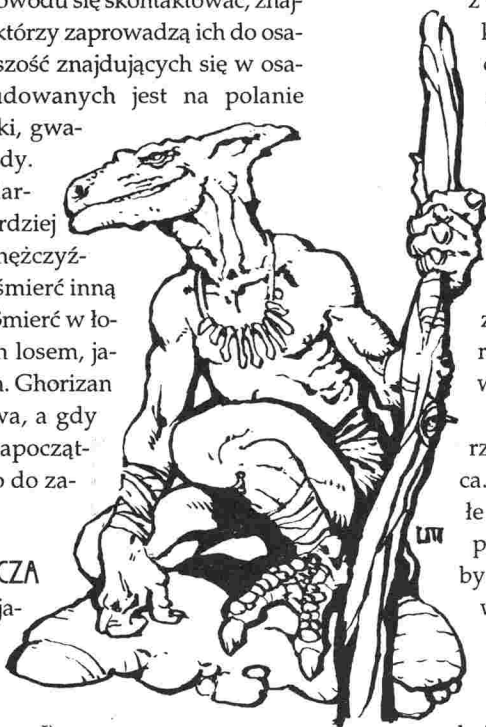
i zwyczajach. Jego największym marzeniem jest, aby zapiski zostały opublikowane lub, jeszcze lepiej, by zaproszono go na wykład do Towarzystwa Geograficznego w Vivane (patrz strona 38, księga *Therańskie Vivane*). Skromny i cichy Famnariszen zasługuje na poważanie i szacunek ze strony poszukiwaczy przygód, zwłaszcza jeśli chcą oni poznać i zyskać zaufanie *tasharazan*. Przyjaźń t'skrangów z dżungli jest cenna, gdyż znają tajne drogi wiodące do serca Dżungli Gradowej Burzy i jedynie oni potrafią odnaleźć dziwne gaje zwane Drzewami Tkacza.

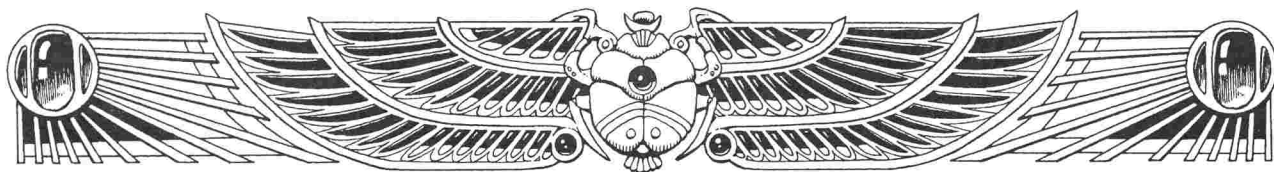
Drzewa Tkacza

Tasharazan wkraczają do Drzew Tkacza po rozmowie z wielkim drzewem w sposób, który rozumie tylko drzewo i oni. Potrafią dotrzeć do samego serca rośliny, gdzie soki leniwie pulsują w jasnych żyłach, wzdłuż ciemnego, zalesionego przejścia wyglądającego tak, jakby istniało poza zwykłą przestrzenią. Posuwając się przejściem *tasharazan* i ci, którzy za nim podążają, dochodzą do zagajnika, gdzie znajduje się niezliczona ilość drzew podobnych do wierzb. Są to Drzewa Tkacza, nazwane tak, ponieważ ich gałęzie łączą się ze sobą, bezustannie poruszając się, płacząc i znów rozdzielając, zupełnie jakby niewidzialny tkacz wyplatał koszyk z żywych drzew.

Dla osoby, która odda im krew, drzewa stworzą przedmiot sięgający do jej prawdziwego wnętrza. Ten oparty na magii krwi rytuał powoduje stałe obrażenia (w mechanice gry są to trzy stałe punkty obrażeń). Drzewa wykorzystują krew osoby oraz magiczne serce i duszę, dostrajając własne wątki do tworzonego przedmiotu. Ich dzieło zawsze dopasowane jest do osoby, dla której zostało stworzone, na przykład elf Wojownik lub Łucznik może otrzymać magiczny elficki łuk bojowy, t'skrang Feczmistrz otrzyma utkaną z drewnianych pasów zbroję, mocną jak zbroja kryształowa, mag natomiast otrzyma magiczny pierścień lub różdżkę. Mistrz Gry określi poszczególne przedmioty i ich właściwości przystosowując je w odpowiedni sposób do postaci graczy. Podczas jednej wizyty Drzewa Tkacza obdarują tylko jednego członka drużyny, a każdy poszukiwacz przygód tylko raz w życiu otrzyma przedmiot, chyba że wystąpią bardzo wyjątkowe okoliczności. Magiczny przedmiot to przedmiot wątkowy (patrz strona 54, *Księga wiedzy*). Kiedy Drzewa Tkacza go tworzą, przekazują jego tajnik obdarowywanemu.

Poszukiwacze przygód mogą otrzymać ten cenny podarek tylko wówczas, gdy dokonali jakiegoś wielkiego czynu dla t'skrangów z dżungli lub dla samej Dżungli Gradowej





Burzy. Może to być nie dopuszczenie do wybuchu pożaru (mało prawdopodobne, zważywszy na wilgotny klimat), zabicie Ksenomanty o złym sercu, niszczącego las w nie odwiedzonym przez nikogo miejscu, ocalenie t'skrangów od Horrora lub ożywieńców i tym podobne.

INNE ZNANE SPOŁECZNOŚCI

Kilka innych grup zamieszkujących dżunglę to w większości plemiona dzikie, prowadzące na pół koczowniczy tryb życia, i złożone z przedstawicieli różnych ras. Zwykle są one wrogo nastawione do obcych; wojownicy biegle władają bronią taką jak dmuchawki i paraliżujący jad, którego używają do samoobrony i podczas polowań. Choć niewielu tubylców jest agresywnych z natury, wszyscy nie lubią intruzów i rzadko chcą rozmawiać. Wśród podróżników krąży opowieść o dużej rodzinie wielkich, zielonoskórych trolli z dżungli, uzbrojonych w bazaltowe młoty bojowe i przyozdabiających nakrycia głowy zmniejszonymi czaszkami. Ich kobiety ponoć noszą w nozdrzach drogie kolczyki ozdobione wisiorami zrobionymi z elfich uszu i skrzydeł wietrzników. Nikt nie wie, czy opowieść ta jest wymysłem, czy teżtrolle żyją i polują w głębi dżungli.

NIEBEZPIECZEŃSTWA

Dżungla jest wspaniałym miejscem dla Mistrza Gry. Choroby, trucizny, nieprzyjaźni tubylcy, kanibale, egzotyczne zwierzęta, a nawet mięsożerne rośliny to rzeczy, które mogą spotkać poszukiwaczy przygód przebywających w tym środowisku. Przez gęszczę wędruje się powoli, a upał połączony z dużą wilgotnością jest prawie nie do wytrzymania. Komary gryzą, a insekty żądla, stanowiąc bezustanne źródło irytacji. Ażeby odzwierciedlić brak snu spowodowany najzwyklejszym dyskomfortem Mistrz Gry powinien obniżyć stopnie inicjatywy, siły i szybkość, jeśli uzna to za stosowne. Jedzenie psuje się szybko i ciężko tu o czystą wodę. Nieznajomość flory i fauny powoduje, że nawet tym, którzy posiadają odpowiednie talenty czy umiejętności, trudno jest znaleźć rośliny zdatne do spożycia i Mistrz Gry może nałożyć kary na bohaterów próbujących przeżyć z tego, co znajduje w dżungli. Kolejnym zagrożeniem jest możliwość zgubienia się, co na pewno nastąpi, jeśli grupa będzie podróżować bez zwiadowcy lub miejscowego przewodnika.

Galopujące suchoty

Galopujące suchoty to egzotyczna nazwa nadana gruźlicy przez lokalnych mieszkańców. Choroba rozwija się w ciągu jednego do czterech miesięcy. Kiedy już raz ktoś się jej nabawi, staje się ona chroniczna, dopóki nie zostanie wyleczona. Stopień efektu galopujących suchot równy jest 7. Chory bohater wykonuje każdego miesiąca test efektu choroby

przeciwko stopniowi swojej Żywności; działanie jest analogiczne do działania trucizny osłabiającej (strona 208, PZ), z maksymalnym modyfikatorem -2 do testu. Obniżenie wpływa tylko na oparte na cechach fizycznych testy, talenty itd. Galopujące suchoty nie mają wpływu na zdrowie psychiczne, dopóki postać nie jest na tyle chora, iż trawi ją gorączka lub majaki (według uznania Mistrza Gry). Kiedy chory zostanie wyleczony, Mistrz Gry wykonuje ostateczny test efektu choroby przeciwko stopniowi Żywności postaci. Jeśli osiągnie ogromny sukces lub więcej choroba na stałe osłabi postać i wszystkie jej umiejętności lub testy oparte na cechach fizycznych zostaną zmniejszone o -1 stopień. Odbije się to trwale na płucach i spowoduje ogólne osłabienie. Jeśli galopujące suchoty zredukują Żywność postaci do zera, bohater umiera.

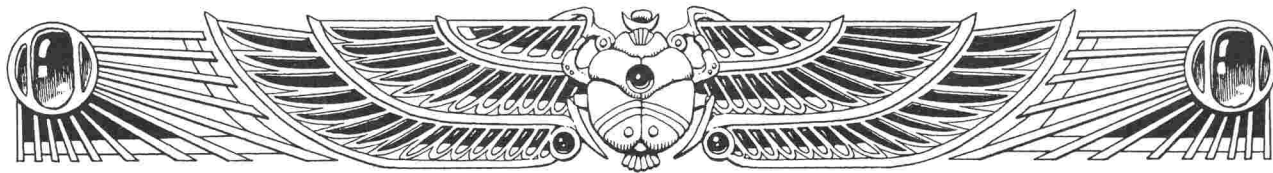
Gnijąca stopa

Ta choroba wywołana przez okropnego pasożyta, atakuje nogi. Najczęściej można się jej nabawić, spacerując po bagnistym gruncie, gdzie robale wgryzają się w skórę między palcami. Wskutek tej choroby ciało gnije, a ostatecznie dochodzi do zatrucia krwi. Choroba rozwija się w ciągu jednego do czterech dni, a pasożyt atakuje ze stopniem efektu równym 8. Kiedy postać przebywa w dżungli, Mistrz Gry powinien wykonywać test efektu choroby co 48 godzin, w innym klimacie postępuje ona wolniej. Na przykład, jeśli bohater ucieknie z dżungli do środowiska bardziej suchego, w którym panują niższe temperatury, można wykonywać testy raz na jeden lub dwa tygodnie. Jeśli podczas rzutu Mistrz Gry uzyska duży sukces, stopnie Żywności i Charyzmy postaci zostaną zmniejszone o -2. Po minimum dwóch redukcjach stopnia Żywności, Mistrz Gry powinien wykonać dodatkowy test dla postaci, dowolny sukces spowoduje utratę kończyny. Zwykle postać traci najpierw tą część ciała, na której wystąpiły pierwsze objawy, a może to być: stopa, ręka, nos, ucho itd. Mistrz Gry powinien obmyślić konsekwencje utraty ręki lub nogi, lecz pewne objawy są oczywiste. Na przykład, postać z jedną ręką nie może posługiwać się łukiem, może mieć problemy z przypasywaniem tarczy. Wyleczenie choroby nie przywróci postaci utraconych części ciała, lecz inne jej objawy ustąpią natychmiast.

Gorączka Horrora

Powracająca gorączka wzięła swoją nazwę od koszmarów jakich chory doświadcza. Jest ona roznoszona przez muchy i inne wstrętne insekty, a nie – jak sugeruje nazwa – Horrory. Co dwadzieścia dni Mistrz Gry powinien wykonywać test efektu choroby, ze stopniem równym 12 przeciwko stopniowi Żywności postaci. Sukces określa czas trwania gorączki. Każdy napad gorączki trwa minimum 12 godzin plus dodatkowych 12 godzin za każdy poziom sukcesu wyższy





od przeciętnego. Wszystkie stopnie chorej osoby zredukowane są o -6 podczas napadów gorączki i postać nie może wykonywać żadnej pracy umysłowej: nie może rzucać czarów, czytać, prowadzić filozoficznych dysput i tak dalej. Życie odpowiedniego antidotum znosi efekty choroby.

Leczenie chorób

Zakładając, że chory znajdzie uzdrowiciela posiadającego umiejętności i środki mogące pomóc pacjentowi, możliwe jest uleczenie chorób złapanych w dżungli. Próba wyleczenia wymaga wykonania testu efektu choroby o trudności równej stopniowi Żywotności postaci, zmodyfikowanemu zależnie od umiejętności uzdrowiciela i zażytych środków. Premia do stopnia Żywotności postaci jest równa stopniowi umiejętności medyka. Umiejętności związane z leczeniem zapewniają postaci odpowiednią wiedzę na temat choroby oraz pozwalają ją wyleczyć (strona 129, PZ). Jeśli podczas testu efektu choroby zostanie uzyskany co najmniej duży sukces, próba wyleczenia bohatera kończy się fiaskiem. W przeciwnym wypadku postać została wyleczona. Uzdrowiciel może podjąć próbę wyleczenia chorej osoby tylko raz. Jeśli próba się nie powiedzie, nie pomoże tu również żaden uzdrowiciel o tym samym poziomie wiedzy – bohater musi znaleźć lepszego. Na przykład, jeżeli próba nie powiedzie się lekarzowi „czwartego poziomu”, postać musi odnaleźć uzdrowiciela piątego lub wyższego, aby uzyskać jakąkolwiek nadzieję na wyzdrowienie. Poszczególne magiczne przedmioty, takie jak eliksir leczenia chorób, także mogą wyleczyć chorobę.

WIELKIE GRANIE – GÓRY KARALKSPUR

Wielkie Granie leżą w cieniu majestatycznego masywu Gór Karalkspur, których szczyty wznoszą się dobrze ponad 4000 metrów i przez cały rok pokryte są czapami śniegu. Wielkie połacie wzgórz i gór nie zostały ujęte przez Theran na mapie, gdyż badacze latający na okrętach nie mogą zbyt wiele dostrzec. Ponieważ rozwinięty handel rzeczny Theran wymaga dokładnych map rzek i przejść w górach, nanieśli oni na nie główne systemy rzeczne. Theranie zawsze uważnie poszukują żywności wody, często kojarzonego z głęboko ukrytymi strumieniami i podziemnymi rzekami, zwłaszcza tymi bardzo bystrzymi. Poszukiwacze wracający z takich terenów z dokładną i wyraźną mapą mogą żądać za nie wysokiej ceny od władz therańskich z prowincji Vivane lub z Rugarii.

Kopalnie miedzi, srebra, cyny, ołowiu i kamienia budowlanego rozsiane są wzdłuż wschodnich skarp Gór Karalkspur, a większość z nich leży w pobliżu miast i miasteczek. Na tym rozległym obszarze znajdują się placówki Theran oraz kilka godnych uwagi osad i słynnych opiewanych w legendach miejsc pełnych niebezpieczeństw.

Therańskie placówki

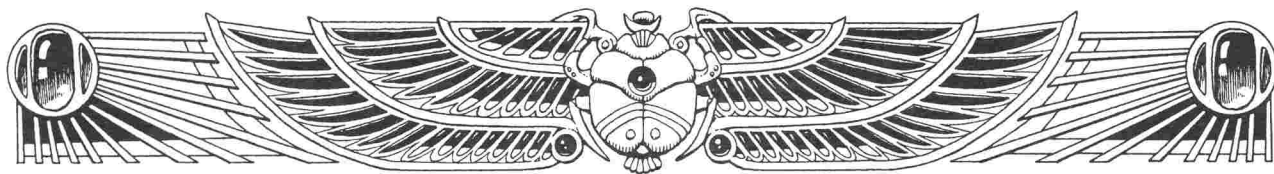
Theranie utrzymują na całym obszarze pomiędzy Wielkimi Graniami a Górą Karalkspur dobrze bronione, otoczone murem baszty, do których często cumują statki powietrzne. Trzy ujęte na mapie prowincji Vivane to Hightor, Ildark (obie znajdują się pod wpływami władz Rugarii) i Oko Crazantera – wieża na dalekim zachodzie, nazwana tak od imienia architekta, który ją zaprojektował; znajduje się w niej obrotowa kula świetlna, pełniąca roli latarni dla statków powietrznych. Pogoda często w tych okolicach jest fatalna, lecz widoczna na dwadzieścia kilometrów w każdym kierunku latarnia stanowi znaczną pomoc dla nawigatorów.

Najważniejszą położoną wśród wzgórz placówką Vivane jest stacja wydobywcza żywności na Grani Sigara. Mowa tu o skale o 500 metrów wyższej od otaczających ją wzgórz. W pewnych okresach skała staje się plastyczna i umożliwia dostęp do wielkich pokładów żywności ziemi. Therańscy magowie nauczyli się przewidywać, kiedy to nastąpi. Trzy, cztery razy do roku skała 5 kilometrów jarzy się olśniewająco żółtym światłem i staje się miękka jak glina na 8 do 24 godzin. W tym czasie można wydobywać cenny żywność ziemi, a Theranie z obwarowanej bazy wściekle pracują, by zebrać go jak najwięcej. Innym razem pojawienie się komety albo spadająca gwiazda oznajmia, że wydarzenie to jest już blisko, a wówczas Theranie gromadzą w powietrzu wokół skały tak dużo statków wydobywczych, jak tylko zdołają, zdesperowani, by wykorzystać każdą daną im minutę. Choć normalnie nie zawracaliby sobie głowy tak zawodnym źródłem, to jednak żywność ziemi pochodzący z Grani Sigara jest wyjątkowo czysty i łatwy do wykorzystania przy tworzeniu użytecznych przedmiotów. Jak do tej pory ściana potrafi oprzeć się najsilniejszym próbom magicznych manipulacji lub zmian.

Grań Sigara to kolonia karna, której załoga składa się prawie wyłącznie z niewolników i przestępców. Tereny te są surowe i ucieczka z wieży jest praktycznie niemożliwa. Oprócz tego grupa wietrzniaków *ghareez* zamieszkuje podziemia mieszczące się pod kamiennymi murami i ponurymi budynkami kolonii wydobywczej, a więźniowie, którym nie powiodła się ucieczka, oddawani są w ich ręce. Również nieliczni więźniowie winni popełnienia wyjątkowo okropnych zbrodni trafiają do bezwzględnych oprawców. Wietrzniaki są dumne ze swych talentów. Rebeliancki elf z Narland przeżywa pod ich okiem kolejny, sześćdziesiąty drugi rok agonii, a wietrzniaki twierdzą, że czeka go jeszcze trzydzieści pełnych bólu lat, zanim w końcu umrze.

Statki działają także poza Granią Sigara, poszukując rzadkich naturalnych złóż orichalku, występujących w górach i na terenach górzystych. Theranie znaleźli już kilka złóż, a ich lokalizacja jest pilnie strzeżona. Miejsc tych celowo nie umieszczono na mapach i pozostawiono je bez ochrony.





OSADY GÓRSKIE

Theranie nie poczynili większych prób poznania czy nawiązania kontaktu z wieloma osadami górskimi z Wielkich Grani. Czasami napadają wioski, aby złapać niewolników, lecz niepiśmienne i wysoce nieinteligentne ludy niewiele mają cech cenionych u domowego niewolnika. Oprócz tego niedobór pożywienia i surowy tryb życia przyczyniają się do tego, że mieszkańcy Wielkich Grani są zbyt słabego zdrowia, by móc wykorzystywać ich do pracy w polu lub w kopalni. Wzgórza wiele wycierpiały podczas Pogromu i jedynie kilka kaerów przetrwało ciężkie czasy. Opowieści podróżników o spotkaniach z mieszkańcami wzgórz zawsze zawierają wzmiankę o ciągle obecnych Horrorach czy stanowiących niebezpieczeństwo osobach zawładniętych przez bestie, które bezustannie wrzeszczą w czasie swej niekończącej się wędrówki pośród wzgórz. Mieszkańcy tych ziem nienawidzą Theran za ich wypraw łowieckich w poszukiwaniu niewolników i zwykle atakują obcych bez uprzedzenia. Miejscowe orki są szczególnie bezwzględne podczas, jak mówią, ataku uprzedzającego atak wroga. Żaden górskich z ludów nie mówi w therafińskim czy barsawiańskim, porozumiewając się jedynie w swoich własnych, skomplikowanych językach i dialektach. Używane przez nich dialekty zazwyczaj tak bardzo różnią się do siebie, że dwa spokrewnione ze sobą plemiona oddalone od siebie o dzień drogi posługują się zupełnie różnymi językami. Większość z nich prowadzi na wół koczowniczy łowiecki tryb życia i posiada dobrze rozwinięte umiejętności przeżycia w trudnych warunkach, co może okazać się pomocne dla poszukiwaczy przygód. Pod warunkiem, że będą mieli przy sobie dobra materialne lub informacje, które wymienią za ich usługi. Jedynie ci bohaterowie, którzy poszukują legendarne miejsca lub skarbu ukrytego wśród wzgórz mają powód, aby złożyć wizytę w tym nieprzyjaznym środowisku.

Góry mają do zaoferowania dla poszukiwaczy przygód jeszcze mniej niż wzgórze. Okropny klimat sprawia, że podróżowanie graniczy z niemożliwością – przejmująco zimny wiatr smaga śmiałków śniegiem obsypującym się z wiecznie pokrytych lodem szczytów. Grupy jaskiniowych trolli i ogrów stanowią znane, lecz mimo to śmiertelne niebezpieczeństwo. Plemiona orków występują najczęściej u stóp wzgórz, podczas gdytrolle i ogry żyją dalej na zachód na skarpach gór. Poszukiwacze przygód – jako potencjalny obiad – przyciągają uwagę wszystkich owych istot. Cechą charakterystyczną tych regionów jest nieustająca wrogość względem obcych. Na szczęście umiejętności taktyczne plemion górskich polegają na zbliżeniu się do celu i sfluczenia go na miazgę pałkami i kamienną bronią (choćtrolle są na tyle bystre, by w pierw obrzucić ofiarę kamieniami). Poszukiwacze przygód zmuszeni przez okoliczności do podróży z Góry Karalkspur najprawdopodobniej nie

spotkają wrogów, którzy byliby na tyle inteligentni, by urządzić skuteczną pułapkę. Grupa trolli lub orków może podjąć próbę napadu na kopalnię, wioskę czy miasto, choć zdarza się to nie częściej niż raz lub dwa do roku.

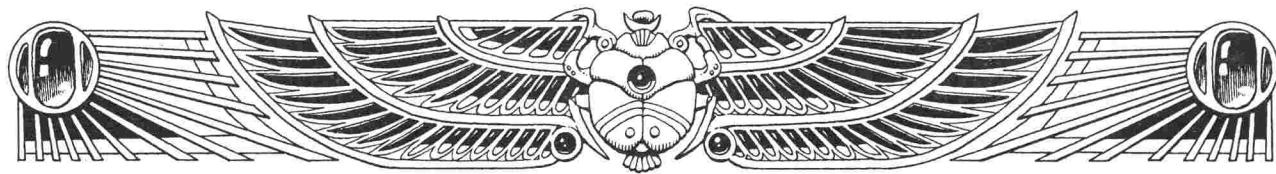
Na wzgórzach, bliżej źródeł Błyszczącej Rzeki znajdują się bardziej cywilizowane osady elfów i ludzi. Nazwa rzeki pochodzi od olbrzymich ilości słodkowodnych ryb, które każdego roku udają się w górę rzeki, by złożyć ikrę. Czasami jest ich tak dużo, że ich błyszczące łuski powodują, iż rzeka wygląda jak pomalowana płynną masą perłową. Okoliczni mieszkańcy wybudowali tu swoje osady, często w podziemnych jaskiniach wydrążonych w okolicznych wzgórzach. Żyją z rybołówstwa, hodowli zwierząt i zbieractwa. Nazywają siebie *Odmieńcami* – przeinaczenie therafińskiego słowa znaczącego „ci, którzy wątpią” – i wyznają szczególną filozofię. Wierzą, że świat wokół nich jest iluzją stworzoną przez złego stwórcę, a celem ich życia jest rozpoznać tę iluzję i wyjść poza nią podczas medytacji. Odpowiedni stan osiągają poprzez bezustanne wykonywanie takich samych prostych ruchów. Takie działanie oczyszcza umysł i zmysły, pozwalając Odmieńcowi dostrzec absurdalność i złudną naturę tego świata. Nie jest niczym niezwykłym natknąć się na powoli zmieniającego się w szkielet i bezustannie, dzień po dniu, przybierającego abstrakcyjny kształt Odmieńca. Skurczone i bolesne mięśnie na karku i ramionach są oczywiste dla patrzącego, lecz sam elf wygląda, jakby nie był tego świadomy.

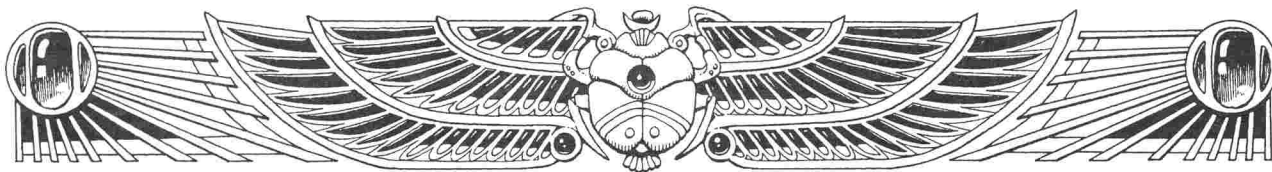
Te szczególne osoby odpowiadają na najazdy Theran biernym oporem, uciekając do podziemnych labiryntów tuneli i jaskiń. Nie czują wrogości do swych przeciwników, uważając ich za bezwolne marionetki w rękach złego stwórcy. Najazdy Theran na osady odmieńców stają się coraz rzadsze, ponieważ zniewoleni zwykle umierają bez widocznej przyczyny kilka miesięcy od porwania.

Odmieńcy zgromadzili znaczną wiedzę odnośnie Wielkich Grani i niższych partii Gór Karalkspur, są także w posiadaniu doskonałych map regionów rozciągających się daleko poza ich własnym terytorium. Dla poszukiwaczy przygód będą oni użytecznym źródłem informacji, choć dysputy z nimi na tematy filozoficzne będą niepokojącym doświadczeniem.

Gdzieś pomiędzy Wielką Granią a Górą Karalkspur żyje tajemnicze bractwo obsydian. Jest to grupa tuzina wędrowców, których skóra jest czarna i poznaczona ciemnobżowymi pasami. Nie rozmawiają z obcymi, a komunikują się z nimi za pomocą gestów. Ci, którzy poświęcą swój czas, by nauczyć się ich unikalnego języka, odkrywają, że obsydianie pochodzą z ziemi odległej o wiele lat wędrówki i są tu, aby zbadać kontynent. Posiadają niezwykle stare, wyrzeźbione w kamieniu mapy, na których zachowały się orientalne znaki, wykorzystywane przez nich podczas niekończących się podróży. Wierzą, że gdyby zakończyli swą podróż, świat przestałby







istnieć, lecz ich wędrówka jest ciężarem, którego chętnie się podejmują, aby wszystkie stworzenia mogły żyć. Wierzą, że są nieśmiertelni, że istnieli zawsze i zawsze trwać będą. Są wstrząsająco odporni na wszelkie zranienia – czy to w walce, podczas upadku czy w innych okolicznościach. Stopień Żywotności tych obsydian podniesiony jest do 28, z odpowiednim progiem życia i ran, a ten ostatni wynosi aż 40. Jeśli zostaną zapytani, jak długo już podróżują, za pomocą gestów odpowiedzą: „Od zawsze”. Legendy utrzymują, że ci obsydianie wędrowali przez świat także podczas Pogromu i widzieli więcej Horrorów, niż opisali theraniscy uczeni. To ostatnie twierdzenie jest wysoce nieprawdopodobne.

Ta niezwykła grupa z radością w sercu kroczy swą drogą przez świat, nieświadoma przeszkód i zagadkowych spotkań spotykanych po drodze osób; dbają tylko o to, by grupa nie została Nazwana. Traktują Nadawanie Imion jako przejaw aroganckiej dumy i nie widzą potrzeby nazewnictwa. Ponieważ podróżowali przez tysiące kilometrów po wszystkich istniejących ziemiach, mogliby snuć bezcenne opowieści – lecz ci, którzy by ich słuchali, musieliby wprawdzie skłonić obsydian do ich rozpoczęcia.

NIEBEZPIECZEŃSTWA

Zanim zakończył się Pogrom, Theranie troszczyli się o osady takie jak Hightor, Ildark i Oko Crazantera, które przedstawiały dla nich jakąś wartość. Jednak wiele Horrorów wciąż czai się w ukrytych mrocznych kryjówkach na wzgórzach i w Górach Karalkspur. Oprócz Horrorów w regionach tych żyją naturalne stworzenia. Na północy, po drugiej stronie Gór Karalkspur, leżą Czarne Ziemie, od których stroną nawet Theranie. Powiadają, że są one siedliskiem wszelkiego rodzaju konstruktów Horrorów i paskudnych stworzeń. Zarówno Wielkie Granie, jak i Góry Karalkspur, a zwłaszcza te ostatnie, stanowią ogromne zagrożenie i Mistrz Gry nie powinien wysyłać w te regiony poszukiwaczy przygód, będących adeptami niskich kręgów. Przypadkowe spotkania na terenach wzgórz powinny być trudne, lecz niezbyt częste, aby zbyt wielu śmiałków nie zginęło przedwcześnie.

Martwe Ziemie

Na zalesionych wzgórzach położonych na północny-zachód od Aldjekuul leży zniszczony i wysuszony teren rozciągający na około sześćdziesiąt kilometrów kwadratowych. Niedługo miała tam miejsce bitwa. Nazwa „Martwe Ziemie” nawiązuje do „magicznej martwoty” tego terenu. Skażony obszar przestrzeni astralnej (strona 155, **PZ**) redukuje stopnie efektu wszystkich zaklęć o -2 i powiększa wartość wyczerpania o +2. Drzewa otaczającego teren lasu wyglądają normalnie, lecz owady i zwierzęta występują tu bardzo rzadko, a te, które tu żyją, łatwo zapadają na choroby i rodzą się kaleki. Z Martwymi

Ziemią nie są kojarzone żadne opowieści o aktywnych Horrorach, lecz poszukiwacze przygód usłyszą powtarzane plotki o marach i innych widmowych istotach, polujących nocą w lesie. Kilka legend traktuje o dawno zagubionych magicznych „skarbach” znajdujących się w katakumbach ukrytych w głębi lasu. Prawie niemożliwe jest odnalezienie katakumb przy użyciu dokładnej mapy, ponieważ ruchy tektoniczne zniekształciły ten teren. Powiadają, że w Martwych Ziemiach można znaleźć legendarny trollowy Młot Ralathorna, lecz do tej pory nikomu nie udało się tego dokonać.

Wiszące Skały

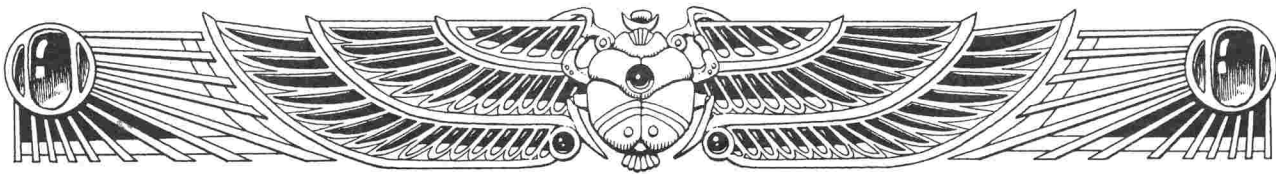
Zgodnie z opowieścią wielu podróżników, w bliżej nieokreślonym miejscu, w górach, na jednej ze skarp można natknąć się na Wiszące Skały. Waga one setki ton, niektóre z nich są ośnieżone, inne pokryte zielonoszarymi porostami. Wiszą w powietrzu jak wielka lawina zamrożona w czasie spadania. Jeszcze inne wyglądają jak część wielkiego pomnika lub kurhanu. Legendy opisują, że Wiszące Skały osłaniają wejście do prastarych grobowców baronów złodziei i ich pomocników-magów. Powiadają, że w grobowcach znajdują się składowiska magicznych pancerzy i oręża, a na nieostrożnych czekają wszelkiego rodzaju magiczne pułapki i konstrukcje.

Niedawno pijana elfka, Trubadur o imieniu Jasaralle, marmotała w zapuszczonych karczmach Vivane o grobowcach, próbując zebrać grupę poszukiwaczy przygód, która wyruszyłaby do jednego z nich. Jak do tej pory jedynym odzewem na jej starania były drwiny, ponieważ kruchy i niechlujny wygląd elfki połączony z wyraźnym brakiem doświadczenia, sprawiają, iż wydaje się nieprawdopodobne, aby była osobą, która mogłaby znaleźć to mityczne miejsce.

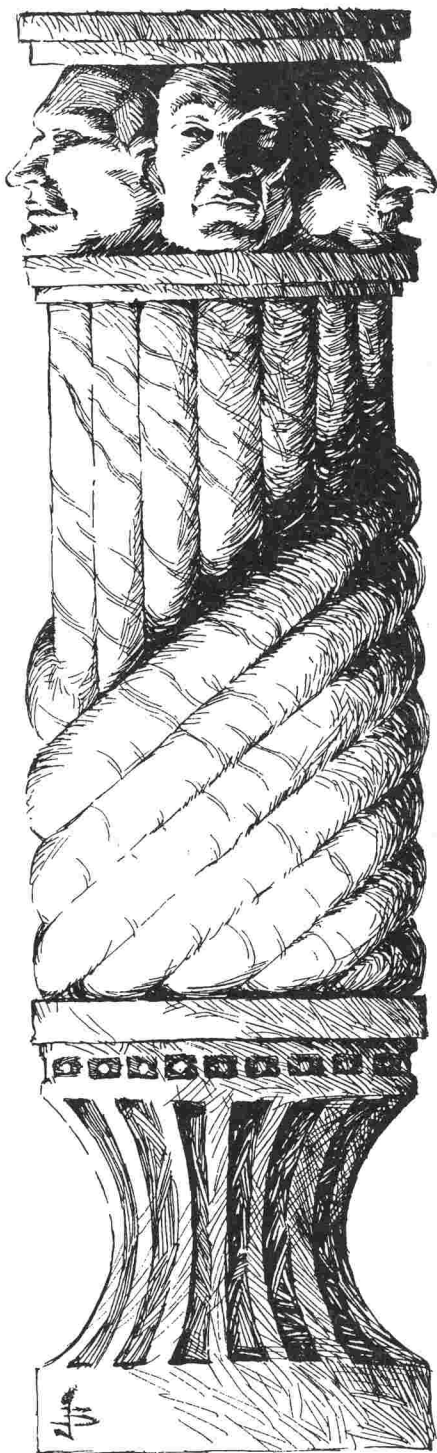
Grobowce Trolli

Grobowce Trolli to podziemny labirynt jaskiń, do którego – według legend – przybywali trollowi Mistrzowie Żywiołów, aby tam umrzeć. Trolle żyjące w Wielkiej Grani i Górach Karalkspur ponoć intuicyjnie wyczuwają, gdzie znajdują się Grobowce Trolli i, jeśli mają taką możliwość, udają się do jaskiń, aby tam spotkać nadchodzącą śmierć. Pochowane wraz ze swoimi magicznymi skarbami i insygniami plemiennymi, wchłaniane są przez żywioł ziemi znajdujący się w jaskiniach. Mistrz Gry, który w ramach przygody zamierza wysłać poszukiwaczy przygód do Grobowców Trolli, powinien oprzeć się pokusie wykorzystania tego miejsca jako zbioru skarbów, które można ukraść. Za jedną wyniesioną stamtąd rzecz miejscowe trolle będą ścigać złodziei do końca swych nieszczęśliwych, zhańbionych dni. Zamiast tego, Mistrz Gry powinien zmusić bohaterów do wyteżenia sił i umysłu podczas obrony grobowców przed zbezczeszczeniem ich przez Horrory, potencjalnych rabusiów, magii złych czarnoksiężników itp.





PÓŁNOCNO-WSCHODNIA VIVANE



ółnocno-wschodnie ziemie obejmują tereny na zachód od Rzeki Żywego Ognia i na północ od Danaby, które zmierzają w kierunku morza. Na północnej granicy regionu położone są Góry Delaryjskie, Lśniące Szczyty i pradawne królestwo ludzi – Landis. Theraanie założyli w tych rejonach kilka miast, stanowiących głównie centra handlu; znajdują one w pobliżu głównych rzek, na brzegu morza i w okolicy bogatych w surowce dżungli Arkhazid.

ARKHAZID I PÓBLISKIE OSADY

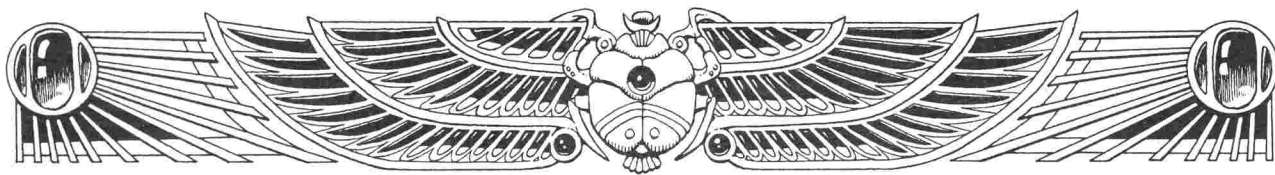
Dżungle Arkhazid zostały dokładnie zbadane przez śmiałków. Sporządzono także ich dokładną mapę, z wyjątkiem odległych, północno-wschodnich regionów, o których wiadomo, że zamieszkwane są przez całą masę nieprzyjaznych zwierząt i roślin. Dobra pochodzące z dżungli Arkhazid to orzechy, owoce, doskonale mocne drewno, skóry zwierząt i niewolnicy łapani wśród miejscowych plemion. Wiele z tych dobrodziejstw występuje jednak w mniej obfitych ilościach niż w Dżungli Gradowej Burzy. Osady drwali, rozsiane po całych Arkhazid, często stoją w pobliżu siedlisk rdzennych plemion i dostarczają doskonałego mocnego drewna z dżungli.

Główną osadą w dżungli jest wioska Jaroslavl, miasteczko otoczonych murem drewnianych chat, w którym mieszka 350 osób. Drewno z Jaroslavl dostarczane jest do miasta Ballaize, płynąc w dół dopływu Rzeki Żywego Ognia. Niektórzy mieszkańcy utrzymują się także z hodowli świń i innych zwierząt domowych. Tutejsi osadnicy są twardzi oraz wytrzymali i jest wśród nich wielu adeptów Wojowników i Zwiadowców. Jaroslavl jest także chronione przez tajemniczego człowieka, Czarodzieja, którego imię nie jest znane nikomu prócz mieszkańców wioski. Mężczyzna prawdopodobnie ukrył się tu przed wrogami, mając nadzieję, że w tak niewielkim miejscu jak Jaroslavl nie powinna znaleźć się żadna osoba posiadająca dużą wiedzę lub magiczną moc.

Niektóre ludy dżungli prowadzą handel z Theraanami, a najbardziej znane z nich to plemiona ludzi i krasnoludów, twierdzące, iż wywodzą się z Landis, oraz koczowniczy klan leśnych trolli. Mieszkańcy ci polują na zwierzęta dla skór i futer, zbierają orzechy i kamienie szlachetne, które następnie wymieniają na broń, narzędzia i inne potrzebne rzeczy. Trolle wyrabiają także wytrzymałe i zwrotne kanoe oraz tratwy, chętnie nabywane przez Theraan. Therańscy łowcy niewolników często najeżdżają wioski i plemiona na północ od rzeki. Wiele z tutejszych szczepów również praktykuje niewolnictwo, jako pewną formę służby domowej, mającej na celu rozszerzenie powiązań rodzinnych i wzmocnienie rodziny herszta.

Moczary osiągają trzysta kilometrów w swoim najszerszym punkcie, rozszerzając się przy rzece płynącej przez Arkhazid, zanim dopływa ona do równin poniżej północnych wzgórz. Pokłady roślin bagiennych i zwiędłej roślinności powodują, że rzeka nie nadaje się do żeglowania przez łodzie inne niż kanoe i niewielkie tratwy. Moczary obfitują w wielkie ilości olbrzymich wążek i pasożytów, z których większość





roznosi osłabiające choroby. Ogromne bańki łatwopalnego gazu pękają na słonawej powierzchni bagien. Podróżnicy opowiadają historię o tym terenie, wspominającą o Horrorze czającym się pośród bagien, o kobiecie-wężu, której oczy krwawią wypadając z oczodołów, i o artefaktach, będących własnością wymarłego plemienia, które oddawało cześć nieznannej Pasji. Poszukiwacze przygód i podróżnicy powiadają, że od czasu do czasu widują ślady świadczące o istnieniu tego plemienia i artefaktów do niego należących, lecz niewiele wiadomo o ich kulturze. Niemniej jednak niektórzy członkowie plemienia mogli przetrwać Pogrom i wciąż zamieszkują gęstwiny północno-wschodniej dżungli.

Theranie w czasie Pogromu bardziej zadbali o bezpieczeństwo ludów Arkhazid niż o mieszkańców Dżungli Gradowej Burzy na zachodzie. Niektórzy cynicy twierdzą, że po prostu zatroszczyli się o bogate źródło niewolników. Niezależnie od tego, jakie powody nimi kierowały, ochrona Imperium była skuteczna. Horrorzy i ich ożywieńcy oraz istoty z nimi sprzymierzone pojawiały się w Arkhazid dużo rzadziej niż w innych miejscach, a Theranie podjęli desperackie próby wypłenicenia ich całkowicie. Łowcy Horrorów oczyszcili wiele terenów dżungli Arkhazid z niebezpieczeństw mogących stanowić zagrożenie dla miasta Ballaize i otaczających je gospodarstw rolnych, lecz nie udało im się odnieść stuprocentowego sukcesu.

MIASTO BALLAIZE

To wspaniałe miasto, zbudowane przez architektów z narodu t'skrangów, zostało założone przez t'skranga Carinci, który sporządził mapy rejonów leżących w górze Rzeki Żywego Ognia jeszcze przed podbojem Barsawii. Kopuły i wieże ich rzecznych budynków błyszczą w słońcu; pokrywają je blade skorupy *guarendal*, żyjącego tu żółwia rzecznego, oraz sprowadzane z Indrissy skorupy *kalivant*. T'skrangowi rzemieślnicy wryli w masie perłowej zawile i piękne wzory. Tutejsi osadnicy wraz z kilkoma Mistrzami Żywiołów poszerzyli rzekę; w ten sposób powstał zbiornik wodny, system kanałów i fosa. Jak widać, Ballaize wybudowane jest wokół dużej konstrukcji pośrodku rzeki, podobnej do *niall*. Budynki leżą poza grubymi murami, a olbrzymie wrota rzeczne wychodzą na północny-zachód i południowy-wschód.

Ballaize jest gwarną placówką handlową, gdzie sprzedawane są towary pochodzące z dżungli. Z Ballaize towary przechodzą przez wioskę Żelazny Kij, a stamtąd w dół rzeki aż do Vivane. Stosunkowo żyzne tereny wokół miasta sprawiają, że jest tam mnóstwo pól i pastwisk. Mieszka tu

3500 mieszkańców, a ich ochronę stanowi 150 żołnierzy oraz kilka bat. Ballaize nie jest tak kosmopolitycznym miejscem jak Vivane, które odwiedzają kupcy z odległych miast, gdyż tu na prawach do koncesji handlowych trzyma rękę t'skrang z domu Carinci. Jednakże miasto to jest doskonałym miejscem, w którym mogą zatrzymać się zmęczeni poszukiwacze przygód i badacze zmierzający na północ w kierunku dżungli i gór.

LABIRYNT POZŁACANYCH OLBRZYMÓW

Powiadają, że to legendarne miejsce jest reliktem cywilizacji tak pradawnej, że w porównaniu z nią Imperium Thery istnieje zaledwie mgnienie oka. Część podziemnego tunelu wygląda jakby tworzyły go żywe drzewa i winorośle, część wybudowano z gładkiego białego kamienia nietkniętego przez całe stulecia przez wilgoć, erozję czy żar dżungli.

W samym sercu labiryntu znajdują się cztery olbrzymie posągi wykonane z czystego złota, przedstawiające człowieka, elfa, orka i trolla.

Każda z nich mierzy ponoć co najmniej sześć metrów, a ich wartość jest niewyobrażalna. Zadają one również zagadki, które stanowią wskazówki odnośnie wszelkiego rodzaju tajemnic, stworzenia świata i końca wszystkich rzeczy.

Podobno olbrzymy stoją na straży kryształowego podium, na którym spoczywają szczątki stworzenia podobnego do smoka. Jego skóra to niezwykle, szary metal, z którego można wykuć zbroję lub tarczę o wyjątkowej sile i wytrzymałości, a jego czaszka jest podobno wysadzana rubinami, brylantami i szafirami. Żadna osoba nie odnalazła jeszcze tego labiryntu i nie ma żadnego dowodu na to, że nie jest on jedynie historią,

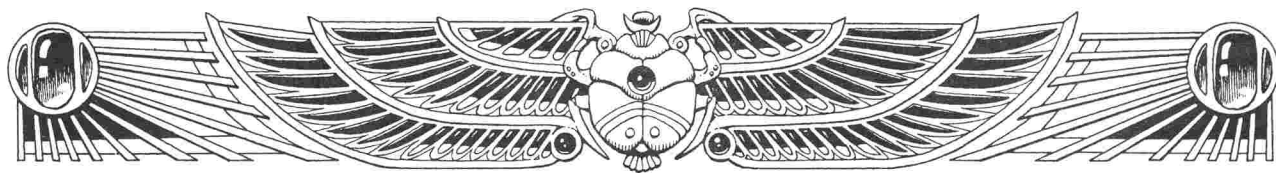
którą opowiada się dzieciom na dobranoc.

Być może tajemniczy Czarodziej z Jaroslavl wierzy, że jest ona prawdziwa, a być może znalazł dowody na istnienie labiryntu i przybył do wioski, aby rozpocząć poszukiwania.

BURZOWY SZCZYT

Źródło płynącej przez lasy i dżungle Landis Rzeki Zielone Serce stanowi odosobniony szereg kamieni. Znajduje się ono w głębokich podziemnych tunelach, a wypływa na powierzchnię dzięki potężnej magii żywiołów. Na czubku Burzowego Szczytu znajduje się wgłębienie i średnio raz na godzinę wielki strumień wody wytryskuje do góry na setki metrów. Jednakże nie towarzyszy temu para wodna, aktywność wulkaniczna czy tym podobne zjawiska.





Około dwieście metrów nad szczytem unosi się ogromna, szara chmura w kształcie grzyba. Rozciąga się ona na prawie kilometr i jest ciemna jak smoła. Na początku prowadzonych badań Theranie próbowali posłać w głąb chmury statek, lecz zaprzestali wysiłku, kiedy okazało się, że przebywająca w chmurze załoga widziała tylko na metr. Theranie wydobywają ze wzgórza i znajdującego się poniżej szlaku wodnego żywioł wody i kamień, lecz chmura sprawia, że działania te są niebezpieczne. Przestrzeń astralna wokół chmury jest skażona i w przeszłości praca therańskich górników prowokowała Horrora, który atakował wszystko, co stało na jego drodze. Ten Horror – lub może Horrory – pojawia się jako bezkształtna, parująca plama z wieloma mackami, która zrasza wszystkie znajdujące się pod nią stworzenia żrącym kwasem. Kwas niszczy nawet magiczne zbroje i broń w ciągu kilku minut. Theranie nie utrzymują w Burzowym Szczycie stałego garnizonu, prowadząc tam prace wydobywcze wtedy, gdy ich zobowiązania wojskowe w innych miejscach pozwalają im wysłać siły zdolne stawić czoło potworowi. Z powodów, których jak dotąd nikt nie potrafił wyjaśnić, w ostatnich latach Horror objawia się dużo rzadziej niż niegdyś.

TWIERDZA JERUCZ

Twierdzę Jerucz założył i nadał jej swoje imię słynny therański generał Argregen Jerucz – jeden z najbardziej żądnych krwi orków Domu Zanzan. Wierzył on, że najefektywniejszym ze strategicznego punktu widzenia sposobem na rozwiązanie problemu ludów przeciwstawiających się Theranom jest wybicie ich do ostatniego mężczyzny, kobiety i dziecka. Na krótko przed swoją śmiercią generał przechwalał się, że osobiście zabił w bitwach sześciuset ludzi, elfów, krasnoludów i innych Dawców Imion oraz dwadzieścia razy tyle więźniów. Nawet według standardów Theran, zwyczaj Jerucza, by przykuwać setki więźniów do ogromnego łańcucha, a następnie wydzierać z nich wnętrzności za pomocą paskudnie zakrzywionej szabli, był zbyt okrutny i wywołał więcej niż pełne dezaprobaty komentarze w Wielkim Mieście. Pomimo krwawych wyczynów zdolności logistyczne Jerucza pozwoliły mu na utrzymanie stanowiska dowódcy. Ostatecznie zmarł na tętniaka spowodowanego nadużywaniem mocnego wina i ulubionej kaszanki (zrobionej z krwi, tłuszczu i płatków owsianych upchniętych w jelicie).

W Twierdzy Jerucz stacjonuje tak zwany Legion Nieregularnych – 1200 żołnierzy zebranych z legionów z całego Imperium Thery. Każdy therański żołnierz, który jest wyjątkowo brutalny, psychopatyczny i niezdyscyplinowany, trafia do służby w Legionie Nieregularnych. Szkolenie wojskowe w twierdzy – nadzorowane przez generała Dagendrena

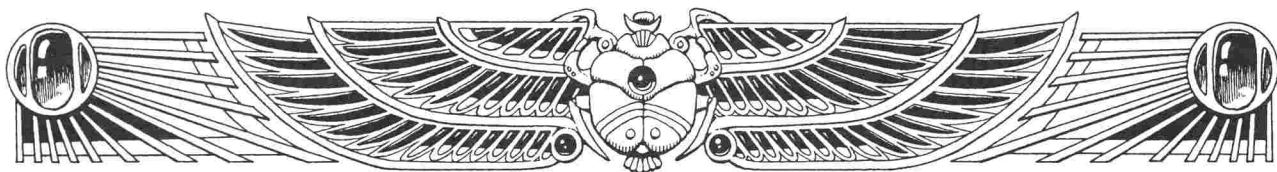
Jerucz, dalekiego potomka słynnego „Krwawego Generała” – jest tak oszałamiająco brutalne, że niewielu nowych rekrutów daje radę przeżyć pierwsze lata. Chłosty są tak powszechne, że generał wyznaczył do tego zadania specjalną kadrę złożoną z potężnych trolli. Szkolenie sprawia, że psychopatyczni żołnierze stają się jeszcze bardziej brutalni i pełni nienawiści, lecz odpowiednio przygotowuje ich również do głównego zadania, jakim jest ujarzmienie ludów Landis i orków ze starożytnego Kara Fahd. Generał Krotias daje Dangendrenowi Jeruczowi wolną rękę i nie wtrąca się w sprawy twierdzy, ponieważ jej interesy związane są z Barsawią, a poza nimi niewiele więcej ją obchodzi.

Twierdza Jerucz najeżona jest zabezpieczeniami, a jej mury liczą dziesięć metrów wysokości. Posiada bliźniacze kamienne baszty, balisty, wyrzutnie ognia, kolcobomby, pociski, które wystrzelone zmieniają się w chmurę trującego gazu, i wiele innych niebezpiecznych urządzeń. Twierdza jest tak ogromna, że do jej obsługi potrzeba tysiąca mieszkańców miasta i sześć tysięcy niewolników. Ewentualnych gości nie zniechęca się do odwiedzin, po prostu większość z nich zakuwana jest w łańcuchy za to, że odważyli się podejść do niej zbyt blisko.

LANKARDEN

Choć Lankarden zamieszkuje jedynie 1900 osób, miasto to jest porządnie zbudowane i dobrze chronione. Stacjonuje w nim czterystu żołnierzy i utrzymywane są przynajmniej dwie baty przycumowane do bliźniaczych, mierzących 80 metrów wieżyczek. Na blankach umieszczono dwie wielkie katapulty i kilka balist, a w regularnych odstępach znajdują otwarte metalowe zsuwnie, po których na wrogów można zrzucić żywioł ognia lub płonący olej. Theranie wykorzystują Lankarden jako punkt przystankowy pomiędzy Vivane a północno-wschodnią Barsawią, a także jako bazę wypadową podczas najazdów na Kara Fahd i Landis. Nieskazitelnie utrzymane drogi łączą to miasto garnizonowe ze stolicą prowincji i miastem Parland; wędrowcy od razu rozpoznają jego dokładną, rzeczową i wojskową atmosferę. Mieszkańcy traktują podejrzliwie każdego gościa, który nie jest zwykłym kupcem sprzedającym zapasy, a strażnicy zapisują imiona i miejsce zamieszkania wszystkich obcych przekraczających bramę. Doskonali kowale z oszałamiającą prędkością masowo wyrabiają pancerze, broń, wyposażenie statków powietrznych i inne akcesoria wojenne. Wojsko opłaca także koszty utrzymania kilku położonych w pobliżu wielkich gospodarstw rolniczych, które dostarczają kawalerzystom doskonałych koni. W Lankarden nie prowadzi się raczej innej działalności – miasto żyje głównie z zaspokajania potrzeb wojskowych Theran. Lankarden





zajmuje się także w niewielkim stopniu handlem skórami zwierząt i innymi łupami łowców, lecz działalność ta jest dużo mniej zorganizowana niż ta w Ballaize.

Miasto wyrosło zaledwie kilkaset metrów od Rzeki Długa Kość, nazwanej tak od wielkich kości (podobnymi do kości trolli) znalezionych podczas pierwszych, prowadzonych przez Theran badań tej rzeki. Miejscowi rzadko łowią dla siebie ryby, zaopatrując się raczej w Vivane, a swoje wysiłki koncentrują na chwytaniu i sprzedaży niewolników. Większość łowców niewolników w tej części prowincji sprowadza swoją zdobycz do Lankarden, gdzie umieszczają więźniów na pokładzie statków wyruszających do Powietrznej Przystani. Kupcy i orkowi nomadzi czasem przywożą swoich niewolników bezpośrednio do Lankarden, choć Theranie wolą ubijać z nimi interesy w innych miejscowościach i przewozić niewolników własnymi statkami powietrznymi.

Theranie w Lankarden często zatrudniają najemników, aby chwytali dla nich niewolników, a także by przywozili mapy i informacje mówiące o bieżącej sytuacji w Landis i Kara Fahd. Gęste lasy pokrywające te obszary powodują, że ciężko jest sporządzać mapy z powietrza i Theranie muszą się jeszcze wiele nauczyć o tym obszarze. Imperialni są bardzo podejrzliwi w stosunku do obcych. Ponieważ Landis było bardzo słabo chronione podczas Pogromu, Horrory szerzą się pośród tamtejszych lasów, wzgórz i gór. W przeszłości do miasta dostały się osoby zawładnięte przez Horrora i dlatego władze nieufnie podchodzą do nowoprzybyłych. Jako jeszcze jedna forma obrony, w Lankarden żyje niewielka grupa therańskich Ksenomantów i przynajmniej jeden z nich dysponuje znaczną mocą. Tożsamość tych magów znana jest jedynie nielicznym spośród starszych rangą wojskowych, a także władzom Vivane (patrz władze miasta, strona 39, *O Vivane*, księga *Barsawiańskie Vivane*). Od czasu do czasu generał Krotias lub generał Tularch osobiście odwiedzają tę placówkę, woląc nie opierać się wyłącznie na raportach i doniesieniach podległych im oficerów.

PARLAND

Parland leży 5 kilometrów od brzegu ujścia rzeki Danaba do Morza Śmierci. Obłoki pary i ściany mgły wiszą w powietrzu niedaleko wybrzeża, gdzie chłodne północno-zachodnie wiatry ścierają się z żarem płynnej lawy. Kilka statków rybackich z przybrzeżnych wiosek zebranych

wokół Parland pływa jedynie po większych, chłodniejszych częściach delty. Kiedy pogoda jest ładna, mgły dryfują kilka kilometrów w głąb łądu, a wtedy mnożą się opowieści o zgwałconych szkieletach, wędrujących wśród oparów, zalekających każde żywe stworzenie prosto w ognistą śmierć. Nikt nie wie czy jakiś Horror nie przetrwał w śmiercionośnym żarze Morza Śmierci, ani czy stwory te są bezmyślnymi pozostałościami konstruktów dawno już nieistniejących Horrorów. Te same historie wspominają też o nieumarłym, który nosi grube łańcuchy ze złota i srebra. Powiadają, że nieumarli mają ognisty oddech i wydychają chmury trującego zielonego gazu. Na szczęście, nie wygląda na to, by mogli opuścić mgłę, która rzadko dryfuje na tyle daleko, by dotrzeć do miasta. Lecz kiedy tak się dzieje, mieszkańcy Parland zamykają się w swoich domach, zatraskując okiennice i trzymając w pogotowiu broń.

Parland ma 2400 mieszkańców i jest małym miasteczkiem, z niewielkim garnizonem wojskowym. Jak większość therańskich osad otoczone jest kamiennym murem. Czasami zatrzymują się tu imperialne statki wydobywcze zdążające do krańców Morza Śmierci, gdzie można znaleźć żywioł ognia. Z południowych równin do Parland dostarczane jest pożywienie, które następnie wysyła się mieszkańcom małych wiosek, leżących wzdłuż dolnej Danaby, lub – znacznie częściej – transportowane do miasta Vivane.

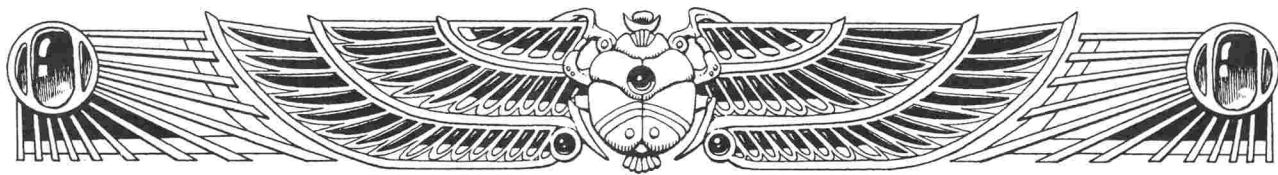
Ujście rzeki obfituje w ryby, węgorze, małe i duże ilości różnego gatunku ptaków, gromadzących się tu w poszukiwaniu ryb lub roślin. Przysmakiem Parland jest faszerowana czapla – powiadają, że tamtejsi kucharze znają najwięcej sposobów na przyrządzenie potrawy z tych ptaków niż ktokolwiek inny w całym Imperium Thery.

W porównaniu z innymi miastami Imperium, Parland wydaje się nudne, miłe i ciche. W rezultacie, jest ono doskonałym miejscem spotkań dla poszukiwaczy przygód zmierzających do zachodnich ziem prowincji. Therańskie władze nie przypatrują się tak bardzo gościom przybywającym do Parland, jak czyni się to podróżnikom wkraczającym do Vivane, lub tym ubiegającym się o wpuszczenie do ponurej placówki takiej jak Aldjekuul. Poszukiwaczom przygód łatwiej więc będzie dostać się do Parland i spędzić w nim kilka dni. Słynna, hałaśliwa karczma Barlakhana, prowadzona przez jednonogiego krasnoluda, który twierdzi, że jego prawą nogę pożarł potwór z Morza Śmierci, jest doskonałym miejscem dla poszukiwaczy przygód, mogących spotkać się tu z innymi osobami, wymienić informacje, plotki lub zasięgnąć porady.

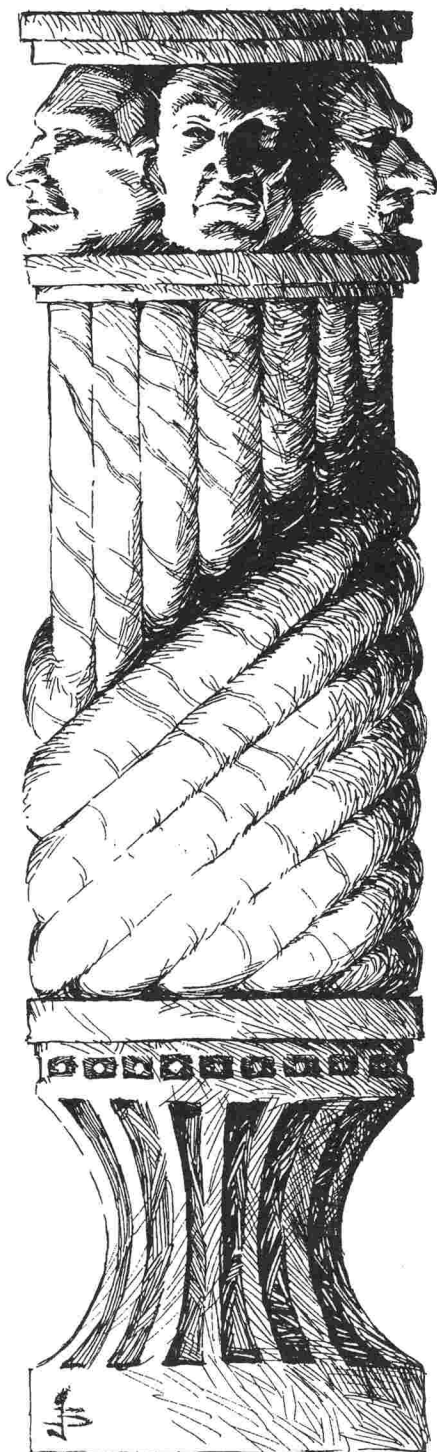


UM





POŁUDNIOWO-WSCHODNIA VIVANE



ołudniowo-wschodni obszar prowincji Vivane obejmuje olbrzymie równiny na południe i wschód od rzeki Danaba, granicząc na zachodzie z Rugaria.

Na tym rozległym terenie nie znajdują się żadne duże osady, a jedynie niewielkie wioski i siola. Jedyna trakt wiedzie dokładnie z południa od Parland do skraju Pasma Drzew. Mieszkańcy zajmują się hodowlą zwierząt, drzew owocowych i oliwek, niektórzy zaś prowadzą mleczne gospodarstwa. Pożywienie z tych regionów eksportowane jest zarówno do Parland jak i do stolicy Vivane. W okolicy Theranie utrzymują kilka garnizonów, a baty patrolują je regularnie, wypatrując zbliżających się kłopotów. Tereny te wciąż jeszcze są zasiedlane. Na czas Pogromu Theranie ukryli się pod kopułami Vivane, a Horrory zdziesiątkowały lokalnych mieszkańców. Wielu Dawców Imion zamieszkuje te rejony nie dłużej niż przez jedno pokolenie. Nieliczne osady stają się jeszcze rzadsze im bliżej dżungli Seraf. Gospodarstwa znajdujące się na południu i te w pobliżu lasu lub dżungli mają lepszą obronę od tych na wielkich równinach.

Część tego regionu zajmuje długi pas rozmokłych równin i moczarów, znacząc krajobraz wieloma strumieniami i małymi jeziorkami. Zamiast wybudować stałe osady, mieszkańcy podróżują w te rejony, by łowić ryby, polować i zbierać bagienne rośliny. Oprócz prowadzących na wpół koczowniczy tryb życia plemion przemierzających skraj bagien, mają tu swe kryjówki renegaci i bandyci. Rzadko napadają oni na lokalnych mieszkańców, gdyż obawiają się odwetu ze strony Theran.

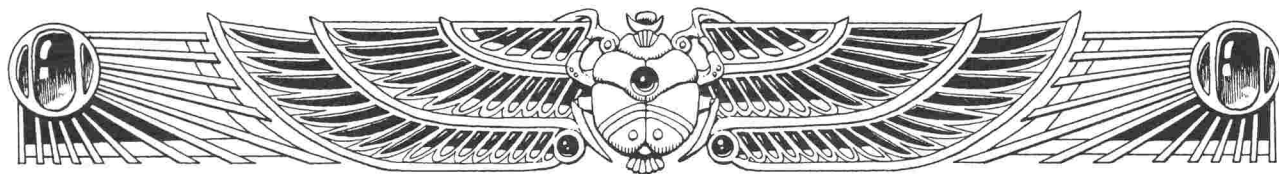
LORAVERN

Niezwykle miejsce znane jako Lorafern leży głęboko w zagajniku o obwodzie około kilometra na zachodnim końcu południowego traktu. Drzewa tętnią tam życiem, a stada ptaków pięknie śpiewają. W samym sercu lasu wznosi się przedziwna budowla z kryształu, przykryta kopułą. W środku jest ona dużo większa, niż mogłoby się wydawać z zewnątrz, lecz tylko jego mieszkaniec jest w stanie zrozumieć ten fenomen.

Dom został nazwany Lorafern przez elfickiego uczonego i maga, który go zamieszkuje. Leonarus, bo tak się nazywa, pochodzi z Thery i wygląda na wiekową osobę. Większość jego włosów dawno już wypadła, lecz te, które rosną po bokach, są gęste, białe i długie, sięgając poniżej ramion. Jak na elfa jest to niezwykle, lecz nosi on wspaniałą białą brodę. Choć Leonarus mieszka sam i wydaje się całkowicie bezbronny, biada temu, kto spróbuje wyrządzić mu krzywdę. Natychmiast ze ścian wyłoni się szereg kryształowych wojowników dorównujących wielkością trolom. Te budzące grozę istoty mogą powalić przeciwnika jednym uderzeniem, bez względu na to, jak będzie on potężny czy żywotny.

Leonarus jest dobrotliwy, lecz powściągliwy, zaabsorbowany astronomią i swoimi studiami nad właściwościami światła. Potrafi budować obiektywy i kryształowe





pryzmaty, dzięki którym załamuje światło i prowadzi obserwacje. Elf rozwinął swoją własną teorię o magii i siłach natury, w której zrozumienie światła i jego właściwości odgrywa główną rolę. Teoria będzie niezrozumiała dla każdego poszukiwacza przygód, zwłaszcza kiedy Leonarus zaczynie wykładać tak ezoteryczne tematy, jak natura załamania przestrzeni astralnej lub stąpanie się żywiołów z astralną barwą continuum. Czy to z powodu studiów elfa, czy też z jakiegokolwiek innej przyczyny, przestrzeń astralna w promieniu dwunastu kilometrów wokół Lorafern jest całkowicie bezpieczna.

Wiedza i zasoby Leonarusa konkurują z tym, co znaleźć można w Wiecznej Bibliotece. Żyje on już od wielu, wielu lat, daleko dłużej niż jest to dane elfom, i bardzo dobrze pamięta pradawne wydarzenia. Ponieważ pochłonięty jest swoimi badaniami, nie interesuje się czynami dokonanymi przez poszukiwaczy przygód. Nie robią na nim wrażenia żadne legendy przedstawione mu przez gości. Jeśli Mistrz Gry będzie chciał wykorzystać go jako składnicę wiedzy wszelakiej, stary elf może wiedzieć o wszystkim, co tylko jest możliwe, lecz jego skala wartości i zainteresowań spowoduje, że nie przywiąże żadnej wagi do spraw, które poszukiwacze przygód uważają za istotne, a duże znaczenie przypisze temu, czemu bohaterowie nie chcieliby poświęcić nawet minuty swego czasu. Leonarus uważa za wielce wartościowe wszystkie magiczne skarby i artefakty związane w jakikolwiek sposób ze światłem oraz przestrzenią astralną i z pewnością takich poszukuje. Może też znać tajniki takich przedmiotów. Bajeczne artefakty, za które można by otrzymać olbrzymią zapłatę leżą rozsiane przypadkowo wokół jego domu. Jego bogactwo sprawia, że może być dobrym patronem dla biednych poszukiwaczy przygód.

Choć Leonarus jest życzliwy i dobrze wychowany, jego odmienność i zainteresowania utrudniają porozumienie z nim. Nie lubi zwłaszcza frywolnych i nonszalanckich osób, które zwykł po prostu odprawiać. Szczególnie pogardza wietrznikami i uważa całą ich rasę za okropnie beztroską. Dobrze traktuje każdą osobę, która posiada prawdziwy talent lub umiejętność artystyczną. Postać ta jest wspaniałym źródłem dla Mistrza Gry, który może dzięki niej obdarować poszukiwaczy przygód pomysłami, informacjami i wskazówkami, o ile oczywiście zainteresują czymś starego elfa.

PASMO DRZEW I JEJ MIESZKAŃCY

Ten wąski pas brzegu nazwano od jasnego liściastego lasu, który go porasta. Miejscowe plemiona ludzi, które nazywają się Ludem Wiatru, dzielą Pasma Drzew z niewielką społecznością wietrzników. Lud Wiatru wierzy, że delikatny powiew wiejący wśród drzew bryzy jest tchnieniem

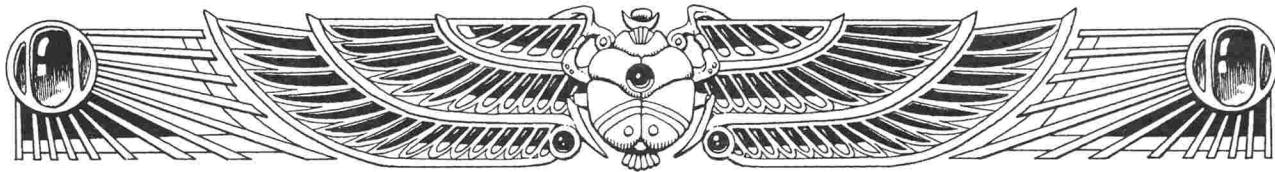
życia – jeśli nastanie cisza, ich życie także się skończy. Okresy spokojnej pogody wzbudzają prawdziwą obawę tych osób, obchodzących dziwaczne rytuały mające uspokoić to, co nazywają Wiatrem Duszy. Lud Wiatru to prości, naiwni i miłujący pokój ludzie, żywiący się leśnymi zwierzętami i dzikimi roślinami. Nie posiadają rzeczy, które byłyby wiele warte, a wiedza nie jest zapisywana i przekazuje się ją z pokolenia na pokolenie ustnie. Wstydlivi z natury, unikają obcych i niewielu odwiedziło ich wioskę.

Wietrzniki są bardzo wrogo nastawione do przybyszów i walczą z nimi za pomocą zatrutych strzałek, sieci zawieszonych na drzewach, wykopanych w ziemi dołów-pułapek najeżonych w środku dzidami itp. Jest wśród nich kilku uzdolnionych Władców Zwierząt, którzy wzywają zwierzęta z lasu do pomocy. Wietrzniki oddają cześć królowej, która mieszka w wiecznie zielonej części lasu na południowym-wschodzie. Jeśli komuś uda się je skłonić, aby opowiedziały o swej władczyni, dowie się, że osoba ta posiada pewne umiejętności i talenty Czarodzieja, Mistrza Żywiołów i Iluzjonisty. Moce królowej mogą pochodzić od pewnego magicznego przedmiotu, lecz wietrzniki nie będą o tym chciały rozmawiać.

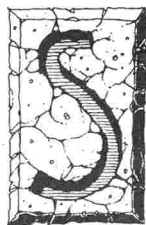
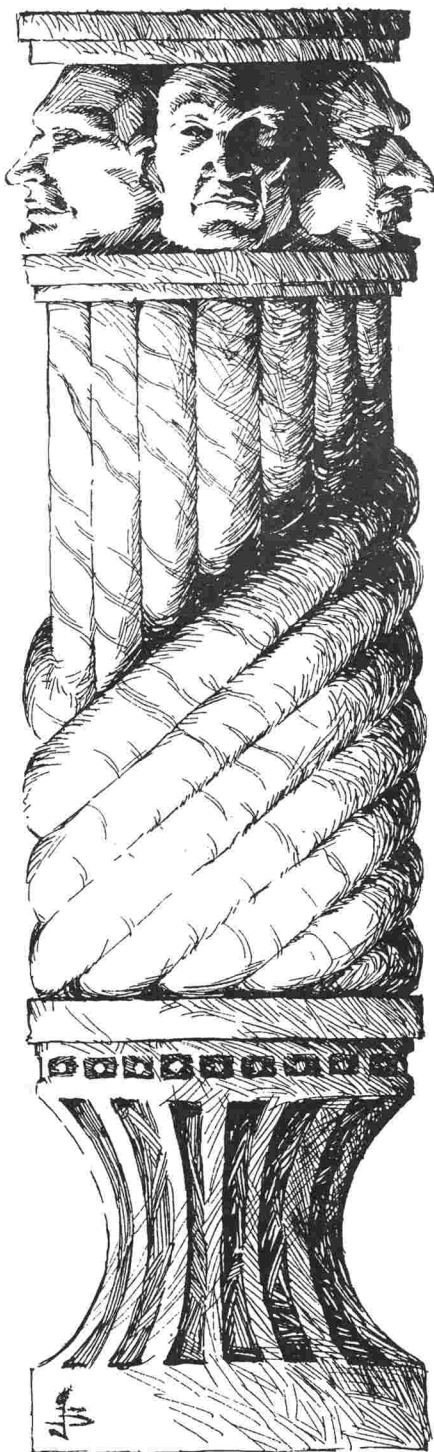
Okazywana przez wietrzniki wrogość w stosunku do obcych jest wynikiem powtarzających się najazdów Theran, pragnących zdobyć tamtejsze zasoby i niewolników. Pierwszy atak imperialnych z powietrza spotkał się z nadzwyczajnym oporem. Niektóre drzewa pofrunęły do góry jak śmiercionośne gigantyczne dzidy, rozdzierając kadłuby statków, i posyłając rozbite okręty do lasu lub morza na wschodzie. Z nierównych dziur, które pozostały po drzewach, poszybował w górę grad kamieni, nękając pozostałe statki. Jak się można domyślić, Theranie szybko uciekli. Drugi atak, tym razem przeprowadzony z ziemi został odparty przez wietrzniki, ich zwierzęta i dziwaczne magiczne sztuczki. Pasy kory wystrzeliwały z drzew formując się na kształt dzid, spadając jak grad w samo serce therańskiej piechoty, a kamienie i skały unosiły się w powietrze, atakując żołnierzy. Wygląda na to, że Theranie zaniechali prób zdobycia Pasma Drzew, lecz w przyszłości mogą tu jeszcze wrócić. Wierzą oni, że jakaś potężna i tajemnicza siła magiczna spowodowała, iż zostali pokonani. Teraz pragną ją zrozumieć i załapać ją.

Wietrzniki posiadają znaczne tradycje zielarskie, wyrabiają też piękną broń z kamienia i drewna. Nie mają metalu i chętnie go kupują. W zamian oferują doskonałe zioła lecznicze, świetne drewno do wyrobu łuków, odznaczające się wyjątkową sprężystością i siłą, żywicę do zabezpieczania łodzi przed wilgocią i inne przydatne rzeczy. Poszukiwacze przygód, którzy chcą pohandlować z wietrznikami, muszą jednak najpierw zdobyć ich zaufanie.





POZA GRANICAMI VIVANE



ekcja ta stanowi krótki przewodnik dla Mistrza Gry po rozmaitych krainach sąsiadujących z prowincją Vivane. Położenie, a w niektórych przypadkach także znaczenie dla therańskich władz prawdopodobnie spowodują, że wiele kampanii rozgrywanych w Vivane będzie toczyło się także tutaj.

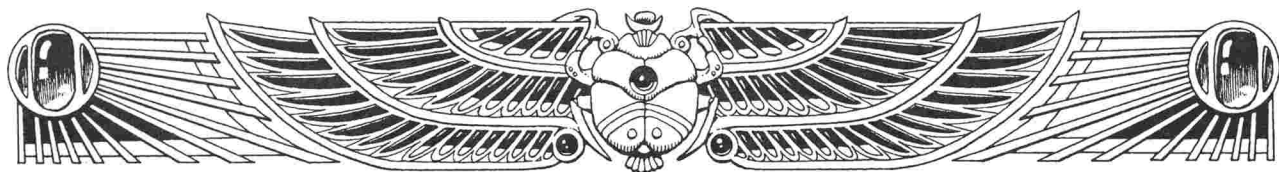
PROWINCJA RUGARIA

Theranie podbili tereny Rugarii dużo wcześniej niż należące do Vivane; zanim ruszyli dalej na wschód, zasiedlili urodzajne górne dorzecze Danaby. Rugaria jest gęsto zaludnioną krainą, a relacje pomiędzy Theranami a Rugarianami są dużo bardziej umiarkowane niż te, które występują pomiędzy Theranami a Barsawianami. Dużo więcej Rugarian całkowicie przejęło kulturę Imperium i wielu osiągnęło znaczącą pozycję w miejscowym rządzie lub posiada dobrze prosperujące przedsiębiorstwa. Wielu mieszkańców Rugarii z natury kieruje się ku melancholii i stoicyzmowi, co spowodowało, że dużo łatwiej było im przyjąć imperialne jarzmo. Z pewnością są mniej skłonni do buntu niż energiczni Barsawianie. Theranie i inni przybysze uważają Rugarian za oschłych, pozbawionych wyobraźni i pragmatycznych. Stereotyp ten jest po części prawdziwy, lecz Rugarianie są także wdzięczni Theranom za zapewnienie ochrony podczas Pogromu. W tym posępnym i nieszczęsnym czasie Theranie wybudowali wielkie miasta w dorzeczu rzeki, w których znalazło schronienie wielu rodowitych Rugarian.

Na terenie Rugarii stacjonuje therański Trzeci Legion i Szósta Flota, wraz z ich trzema kilami i dwudziestoma dwoma batami. Przez ostatnich kilka lat w prowincji stacjonowały też jednostki Piątego Legionu, służąc jako odwoły i wsparcie logistyczne. Władze wojskowe wydają rozkazy ze stolicy prowincji – Bukary, wielkiego otoczonego murami miasta zamieszkiwanego przez 82 000 osób. Trzecim Legionem dowodzi generał Ganxmander Sturmrend, czarnowłosy troll z Domu Zanzan, znany ze swoich nienagannych manier i zaskakująco spokojnego zachowania. Władze wyspy Thery uważają go za wschodzącą gwiazdę i nie upłynie dużo czasu, a obejmie stanowisko marszałka polnego w Akademii Wojny. Admirał Radgund Hartmallen, dowódca Szóstej Floty, jest także niezwykłą osobą. Ten pochodzący z Domu Thaloss krasnolud rozpoczął swoją karierę jako architekt okrętów powietrznych. Po dwunastu latach służby, podczas której zgromadził znaczną wiedzę o historii marynarki i taktyce, Hartmallen został żeglarzem i szybko piął się w hierarchii. Jego akta są doskonałe – Szósta Flota straciła najmniej okrętów spośród wszystkich flot. Poza oczywistymi zaletami krasnolud jest arogancki i nieuprzejmy na tyle, że czasami gubernator musi wskazać mu jego miejsce. Jak większość tyranów, Hartmallen źle znosi krytykę. Ma skłonność do napadów wściekłości, podczas których, jak doświadczyli niektórzy młodszy oficerowie, najlepiej jest zostawić go w spokoju.

Administracja cywilna w Rugarii funkcjonuje na podobnych zasadach jak administracja therańska. Głową Departamentu Skarbu jest słaby i chciwy Feesper Ilkandrisen. Ilkandrisen jest pierwszym Rugarianinem, który został mianowany na to stanowisko. Niestety, wyznaczenie go nie było nagrodą za dobrą służbę, lecz





chwytem ze strony gubernatora Karafanela z Domu Thaloss. Wybierając osobę z Rugarii zamiast jednego z krewnych, wydawałoby się, że osłabił swój dom, lecz tak naprawdę uciszył krytyków, którzy w innych okolicznościach mogliby protestować przeciwko obsadzeniu innych kluczowych stanowisk członkami jego domu. Stanowisk, których w normalnych warunkach nie mieliby szans objąć. Ilkan-drissen jest marionetką Karafanela, czującą przed nim respekt i mocno trzymającą się jego kieszeni, z którego to faktu inne domy zaczynają powoli zdawać sobie sprawę. Pierwsze sygnały niezadowolenia powoli zaczęły docierać do Wielkiego Miasta.

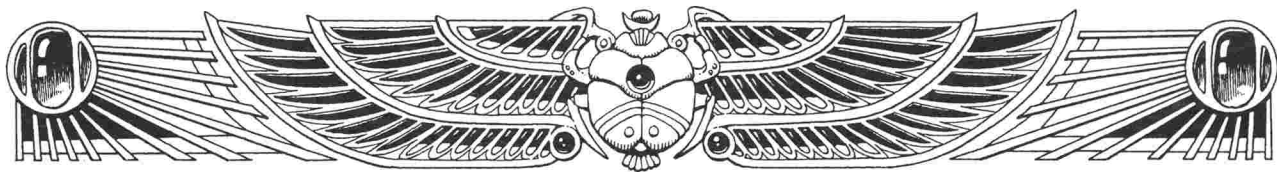
Znaczenie Rugarii dla Thery polega głównie na biegnących przez jej terytorium szlakach lądowych i powietrznych, wiodących do Vagsothii i kilku znaczących kopalni orichalku. Prowincja może poszczycić się także doskonałymi terenami uprawnymi, choć gospodarstwa wzdłuż Danaby często padają ofiarą wiosennych powodzi niszczących plony. Na południe od rzeki, nieopodal tajemniczej dżungli Seraf znajduje się kilka osad.

ENKLAWA ANTANDAIR

Enklawa została zbudowana między dwiema rzekami, których dorzecze ginie w Dżungli Seraf. Na Antandair składają się porozrzucane wioski, sioła i gospodarstwa wraz z kilkoma biednymi, położonymi nad rzeką wioskami, wyrastającymi wszędzie tam, gdzie na dnie rzeki można znaleźć grudki srebra lub kamienie szlachetne. Choć formalnie stanowi część Rugarii, tak naprawdę enklawa Antandair jest prawie niezależna. Akty prawne tego miejsca należą do trzech rodzin Domu Carinci, które połączyły się więzami małżeńskimi niemal wyłącznie z członkami Domu Narlanth, wymieniając prawa do ziemi i bogactwa Carinci na biegłość w magii, w czym specjalizuje się Dom Narlanth.

Enklawa Antandair jest złym miejscem. Okrutni władcy troszczą się wyłącznie o siebie, a plotki głoszą, że wykorzystują oni zawrotne ilości niewolników do wszelkiego rodzaju złych celów. Zamieszkuje ją około 10 000 osób, z czego jedną czwartą stanowi służba i robotnicy, pozostali zaś to niewolnicy. Mniej niż pięciuset Theran zarządza całością.





Niewolnicy to przeważnie Rugarianie, choć znajdzie się wśród nich kilku Barsawian i mieszkańców innych ziem. Therańscy władcy Antandair używają magii, narkotyków i prymitywnych technik chirurgicznych, aby utrzymać swoich niewolników w posłuszeństwie. Chodzą słuchy, że therańscy Ksenomanci przeprowadzają eksperymentalne operacje na mózgu, a często też kastrują mężczyzn, aby zapewnić sobie ich posłuszeństwo. Niewolnicy są także wykorzystywani do magii krwi i eksperymentów Ksenomantów. Niektórzy Therańcy z enklawy ponoć żyją w dobrej kondycji lata dłużej niż zwykli przedstawiciele ich rasy, a życie ich jest przedłużane w nienaturalny sposób za pomocą mrocznej magii.

Władcy Antandair płacą roczne podatki i dziesięciny bezpośrednio w Wielkim Mieście i utrzymują dwie kile do polowań na obrzeżach Dżungli Seraf. Kiedy zachodzi taka potrzeba, ściągają najemnych wojowników, by bronić oddalone od enklawy osady przed atakami plemion z Seraf.

Niektórzy Ksenomanci z enklawy są bardzo uzdolnieni i władają potężną magią, a także dysponują znaczącą wiedzą i znajomością magicznych sekretów Seraf. Poszukiwacze przygód zmierzający do wielkiej dżungli mogliby się od nich wiele nauczyć. Przybysze, którzy wkraczają do enklawy najpierw natrafiają na wioskę Xandorn, gdzie cumują kile. Ksenomanci utrzymują w Xandorn dla celów badawczych cmentarz i regularnie zabijają i chowają tam niewolników. Obcy nie posiadający pieniędzy, towarów lub przekonującego powodu, dla którego przybyli do Antandair mogą skończyć na cmentarzu, ponieważ Therańcy traktują oziębło tych, którzy wpadają tu bez uprzedzenia.

DŻUNGLA SERAF

Obszar ten porasta las na północy i dżungla na południu. W większej części nie zbadana Seraf roi się od dzikich stworzeń, roślin i należących do różnych plemion terenów i osad. Jest także skupiskiem powszechnych chorób, niebezpiecznych zwierząt (takich jak wielkie koty czy krokodyle), kilku Horrorów, znacznych ilości żywotrupów, mar i innych nieumarłych. Tajemnicze, straszliwe i magiczne chaszcze dżungli Seraf powodują, że ci, którzy zmarli w dżungli powstają jako nieumarli. Ksenomanci domyślają się, że ta nieznaną magiczną siłą powiązana jest w szczególny sposób z Horrorami – ponoć te, które nie mogą przebywać w fizycznym świecie ciągle mogą tworzyć i manipulować konstrukcjami i nieumarłymi sługami. Zapal therańskich badaczy pragnących spenetrować ostępy dżungli ostudziły wyjątkowe niebezpieczeństwa Seraf. Dżungla Gradowej Burzy i Arkhazid oferują tak wiele zasobów, że Therańcy nie czują palącej potrzeby, by dobrać się do ukrytych skarbów Seraf.

Plamiona z dżungli, znane pod jedną nazwą Serafów, żyją w izolacji od reszty świata. Wiele z nich zamieszkuje tereny góryste, gdzie lepiej można unikać zagrożeń ze strony nieumarłych. Ich odseparowanie zarówno od świata zewnętrznego, jak i od siebie nawzajem, a także krótkie życie, powodują, że nie rozwijają oni jakichkolwiek umiejętności. Niektóre z plemion nie posiadają nawet formalnego języka i z tego powodu Therańcy nie uważają ich za prawdziwych Dawców Imion.

Pośród kilku społeczności Serafów niedawno natknięto się na klan ludzi, którego członkowie ubierają się jedynie w skóry wielkiego, zielonożółtego węża, którego duszą gołymi rękami podczas rytuału inicjacji. Inni badacze opowiadają o niewielkiej grupie t'skrangów o bladej skórze, które żyją i łowią ryby przy brzegu ukrytego śródlądowego jeziora i posiadają kolekcję instrumentów muzycznych, wykonanych z nefrytu, za pomocą których potrafią uspokajać dzikie zwierzęta oraz sprawić, że ryby płyną prosto w zastawione przez nich sieci. Teoria therańskich obserwatorów jest taka, że to przodkowie t'skrangów wykonali te niezwykle instrumenty lub też, że pochodzą one z jakiegoś innego, starożytnego źródła.

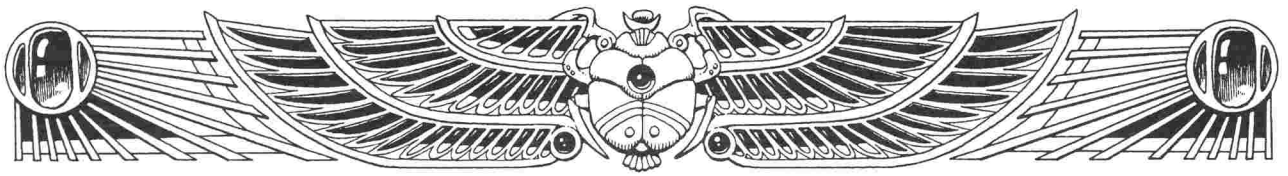
Seraf pozostaje zamkniętą księgą. Zarośnięte ruiny pradawnych zaginionych cywilizacji, ukryte magiczne skarby, skupiska cennych metali i kamieni szlachetnych oraz inne, istniejące od setek lat w złudnym spokoju, tajemnice spoczywają w lesie i czekają na tych, którzy je odkryją.

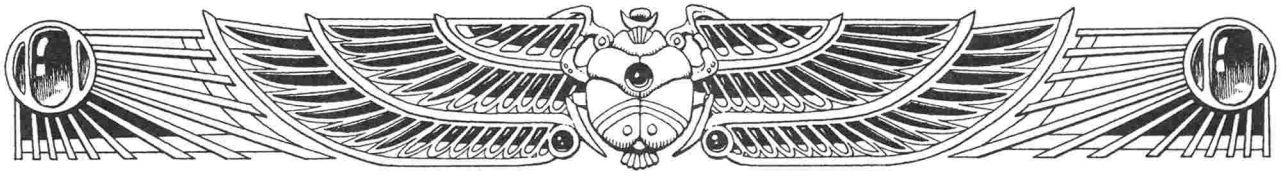
ZIEMIE KARA FAHD

Na długi czas przed Pogromem, gdy Therańcy po raz pierwszy ujarzmiali południowo-zachodnią część Barsawii, Kara Fahd było potężnym terytorium, na którym plemiona zaciekle orków żyły w stanie wojny z ludźmi z pobliskiego Landis. Ziemie Kara Fahd – mroczne lasy, nagie wzgórza, urwiste góry i wąski pas urodzajnej gleby na skarpie Gór Delaryjskich – są surowe i dzikie, podobnie jak zamieszkujące je ludy. Jak było niegdyś, tak jest i teraz. Setki lat temu, w czasie wojen orichalkowych, starożytne Kara Fahd o mało co nie doprowadziło się do samdestrukcji podczas wielkiej bitwy z Landis.

Kara Fahd straszliwie ucierpiało podczas Pogromu. Orki z tego królestwa uśmierciły wielu Therańców, którzy przybyli z *Rytuałami ochrony i przetrwania*, więc niewiele osób uzyskało wiedzę o budowaniu kaerów i cytadel. Po zakończeniu Pogromu ziemie Kara Fahd pograżyły się w chaosie. Dawne królestwo przekształciło się w zbiorowisko plemion i klanów, w skład których wchodziło w większości nomadzi i bandyci. Granice dawnego królestwa już nie istnieją, a jego tereny zamieszkiwane są przez mniej więcej







75000 Dawców Imion. Około 60 procent mieszkańców stanowią orki, resztę zaś pozostałe rasy w równomiernych ilościach.

Wielu orkowych rabusiów z Kara Fahd to potomkowie budzących niegdyś grozę, zaciekłych i zdyscyplinowanych żołnierzy. W przeciwieństwie do Barsawiańskich nomadów, którzy często sprzedają swoich więźniów jako niewolników Theranom, orki z Kara Fahd zabijają każdego, kto tylko wejdzie im w drogę. Biorą żywcem jedynie Czarodziejów i Mistrzów Żywiołów, których umiejętności cenia i wykorzystują. Plotki głoszą, że niedawno w ręce plemienia orków wpadł therkański Czarodziej, który teraz pracuje dla tych, którzy go pojmali, ponieważ obiecano mu wyjątkowy (i wątpliwy) zaszczyt ożenku z córką głównego szefa tej wojowniczej bandy, Guurshuta Nienawistnego. Powiadają też, że na wszelki wypadek jest on skuty kajdanami.

Orki z Kara Fahd nienawidzą wszystkich obcych, a szczególnie Theran. Imperialne Legiony często przeprowadzają ataki na okrętach powietrznych, wobec których orki są bezbronne. Ataki te zmuszają je do ukrywania się w jaskiniach wśród wzgórz lub głęboko w lasach, co jest dla orków uwłaczające.

Pochodzące z podbojów i grabieży starożytne bogactwa Kara Fahd, a także legendarny magiczny oręż, który kiedyś należał do wielkich generałów i dowódców, wciąż spoczywa w ukryciu, porzucony wśród kości mieszkańców wiosek zniszczonych przez Horrory. Poszukiwacze przygód znajdują w Kara Fahd wiele wartościowych przedmiotów – pod warunkiem, że będą na tyle odważni, by się tu zapuścić. Nikt nie wie które – i czy w ogóle jakieś – osady oznaczone na starożytnych mapach jeszcze istnieją, czy po któryś z nich pozostały chociaż ruiny.

Na terytorium Kara Fahd istnieje kilka wiosek, lecz większość ludów, które tu żyją, przynależy do wojowniczych band nomadów, wędrujących po tych ziemiach i napadających na co tylko się da. Życie tutaj jest krótkie i pełne brutalności. Starzy i chorzy szybko umierają, a szef bandy dowodzi nią tak długo, jak długo udaje mu się unikać zatrutego ostrza wbitego w plecy. Poszukiwacze przygód, którzy mają nadzieję na zdobycie szacunku tutejszych mieszkańców, powinni podróżować w towarzystwie doświadczonych wojowników i dysponować potężną magią. Bandyckim plemionom brakuje dobrego uzbrojenia, wyposażenia i dobrej jakości wierzchowców, chętnie więc wymienia informacje, które posiadają za jedną z tych rzeczy.

Według ostatnich plotek, dwa znane plemiona – Pięści z Fahd i plemię Sprawiedliwej Żmii, dzięki zawartemu małżeństwu łączą się, co zapewni im potęgę i wpływy zdolne do przywrócenia królestwu Kara Fahd jego dawnej świetności.

NIEBEZPIECZEŃSTWA

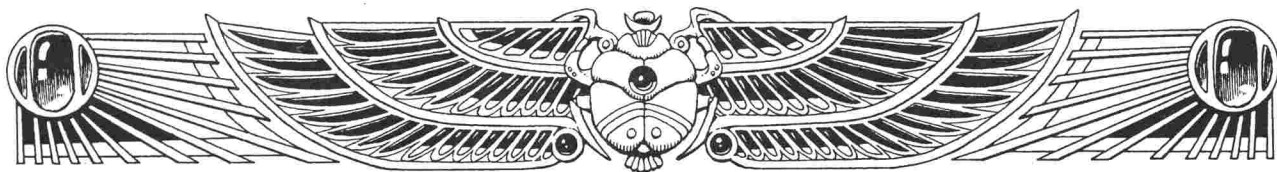
Poszukiwacze przygód często będą spotykać się z wrogim nastawieniem mieszkańców i niebezpiecznymi stworzeniami powszechnie występującymi w lasach i wzgórzach Kara Fahd. Nawiązanie przyjacielskich stosunków z jednym plemieniem – co samo w sobie jest trudnym zadaniem – natychmiast przysporzy wrogów w sześciu innych, ponieważ prowadzone przez plemiona działania wojenne są równie powszechne na terenach Kara Fahd, jak i terytoriach innych ludów.

Szczyt Hildingrist

Szczyt jest miejscem, gdzie niedawno odbyła się ważna bitwa pomiędzy klanem orków i dwoma oddziałami żołnierzy therkańskich z twierdzy Jerucz. Theranie zabrali swoich zabitych z powrotem do twierdzy, a stamtąd do miasta Vivane, aby urządzić im pogrzeb, lecz ciała ponad tysiąca orków wrzucili do masowego grobu wykopanego w miejscu, w którym ci zginęli. Kilka miesięcy później zostali niemile zdziwieni, gdy odkryli, że ciała te powoli przekopują się na powierzchnię w stanie dużo mniejszego rozkładu, niż należałoby się spodziewać. Widząc, co się dzieje, Theranie podjęli próbę spalenia ciał, lecz wówczas olbrzymia kula ognia wystrzeliła prosto ze stosu pogrzebowego i spaliła żywcem pięćdziesięciu imperialnych. Wstrząśnięci tym Theranie wykopali bardzo głęboki dół i ponownie pogrzebali ciała. W ciągu ostatnich dni zwłoki znów przekopały się na powierzchnię. Te nieprzyjemne kreatury nie wyglądają na świadomych nieumarłych, – po prostu leżą na ziemi, krwawiąc żrącym kwasem, a nad nimi unosi się cuchnący i gryzący dym. Dym dryfuje w powietrzu na południe, w stronę gospodarstw rolnych, i jedynie połączone wysiłki kilku therkańskich Władców Żywiołów trzymają trujące opary z dala od wiosek i od twierdzy Jerucz.

Najwyraźniej coś znajdującego się pod ziemią wywarło wpływ na pochowane pod szczytem Hildingrist ciała. Zgodnie ze swoim ostatnim pomysłem imperialni chcą zebrać ciała i pochować je lub spalić w miejscu odległym od pola bitwy tak szybko, jak tylko opracują sposób wydoścania i przetransportowania wielkiej ilości najprawdopodobniej trujących zwłok. Sprawę dodatkowo komplikuje ryzyko wpadnięcia w zasadzkę orkowych nomadów, jak również fakt niekończącej się sprzeczki administracyjnej pomiędzy miastem Vivane a wojskowymi dowódcami Jerucz odnośnie tego, kto ponosi odpowiedzialności za całą akcję. W wolnej chwili Mistrz Gry może obmyślić straszne rozwinięcie okoliczności śmierci orków i wmieszać w nie poszukiwaczy przygód, którzy „przypadkowo” znajdują się w tych okolicach.





LANDIS I JEGO MIESZKAŃCY

Theranie uważają tereny znane niegdyś pod nazwą Królestwa Landis za część prowincji Barsawii i jako takie za podległe sobie. W rzeczywistości mieszkańcy Landis podróżują do Barsawii w celach handlowych, lecz nie uważają Throalu za siedzibę ich władz. Nie interesują się również losami odległych ziem Barsawii, mając wokół siebie wystarczająco wiele ważniejszych problemów.

Większa część terenów Landis pokryta jest lasami, a niewiele miast może poszczycić się pięknymi budynkami, świątyniami czy dziełami sztuki. Wielu Dawców Imion zamieszkujących farmy na równinach w północno-wschodnim rejonie prowincji Vivane wycofało się tu przed wielu laty, aby ukryć się wśród lasów i wzgórz przed najazdami Therań i orków z Kara Fahd. Większość głównych osad w obecnym Landis leży nieopodal Rzeki Zielone Serce i na zboczach Lśniących Szczytów. Theranie kontrolują pola lawy wokół bliźniaczych szczytów wulkanicznych i prowadzą okresowe prace wydobywcze, lecz nie utrzymują tam stałego garnizonu. Są w stanie bardzo szybko ściągnąć wojsko na te tereny w przypadku, gdyby lokalni mieszkańcy próbowali kwestionować ich roszczenia do pól wulkanicznych lub gdyby Mistrzowie Żywiołów z Landis próbowali uzyskać żywioł ognia z lawy.

Mieszkańcy Landis wiodą bierne, pełne melancholii życie. Ponieważ roztrwonili swoje zasoby podczas niekończących się wojen z orkami z Kara Fahd, nie byli w stanie wybudować wystarczającej ilości kaerów i cytadel, na czym królestwo Landis straszliwie ucierpiało podczas Pogromu. Jakkolwiek istnieje wiele opowieści opisujących umiejscowione gdzieś w ukryciu kaery i cytadele wybudowane w Landis. Wybudowały je ponoć osoby posiadające odwagę i zdolność przewidywania, rozumiejące prawdziwe zagrożenie ze strony Horrorów, osoby które stały ponad wiecznymi sporami toczonymi przez dwa królestwa. W jednej z takich historii oddano uznanie dla maga, renegata z wyspy Thery, który wybudował kaer u podnóża Lśniących Szczytów. Jeśli historia ta jest prawdziwa, losy kaeru pozostają tajemnicą. Niektórzy uczeni podejrzewają jednak, że historie te są jedynie przedstawieniem pełnych nadziei marzeń podtrzymujących na duchu tych, którzy musieli zmierzyć się z Horrorami bez niczyjej pomocy. Ludność Landis liczy 400 000 Dawców Imion – proporcje pomiędzy poszczególnymi rasami są takie, jak w Barsawii. Odwieczne zagrożenie ze strony Kara Fahd spowodowało, że wielu nie-orków mieszkających w Landis nie ufa orkom, nawet jeśli są one wyraźnie pokojowo nastawione.

Lud Landis handluje z Theranami, przywożąc ryby, drewno, skóry i futra, a także inne surowce do Lankarden

i okolicznych wiosek, wymieniając je na przedmioty z metalu, wyroby ceramiczne, koszyki, ubrania i proste narzędzia.

Therańscy łowcy niewolników działający na terytorium Landis grasują głównie na północy i wschodzie, z daleka od wiosek mających kontakty handlowe z Imperium, a mieszkańcy Landis zdają sobie sprawę, że handel z Theranami chroni ich przed niewolą.

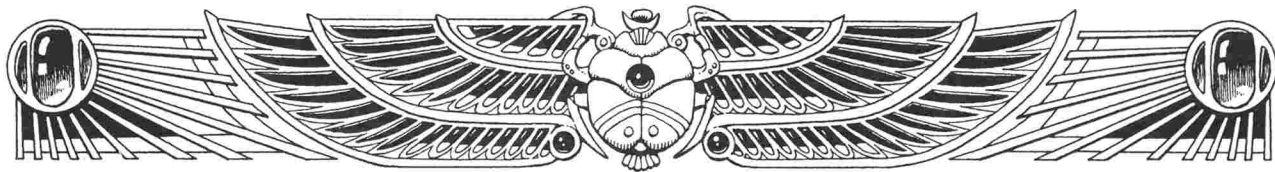
Mieszkańcy Landis sami przeprowadzili kilka odwetowych najazdów, lecz po ostatniej lekcji jakiej udzielili im Theranie natychmiast ich zaprzestali. Grupa prowadzona przez dwóch orkowych Władców Zwierząt i parę trolli Wojowników napadła na therańskie gospodarstwo rolne, lecz okazało się, że większość osób, które zabili było niewolnikami lub biednymi robotnikami, a nie znienawidzonymi Theranami. W odpowiedzi na atak, therańskie władze wysłały kile, która zabrała z pobliskiej wioski osiemset osób. Starcy i dzieci zostali zabici, a zdrowi dorośli zniewoleni. Przelatując nieopodal kilku innych wiosek w drodze powrotnej do Lankarden załoga statku zrzuciła doń kilka zmaltretowanych ciał jako ostrzeżenie, że każdy następny atak na osadę therańską spotka się z taką samą odpowiedzią. Tak więc Landis zaprzestało dalszych najazdów, a poszukiwacze przygód głośno rozprawiający o swoich zamiarach ataku na prowincję Vivane mogą zostać doprowadzeni przed oblicze władz therańskich w Lankarden przez przerażonych mieszkańców Landis.

Podobnie jak Kara Fahd, Landis zanim zostało zniszczone przez wojny i Pogrom było niegdyś potężnym królestwem. Pośród rozrzuconych po całym kraju osad znajdują się bezcenne zapiski historyczne, a także skarby i bogactwa. Najwspanialsze legendy, które zainspirowani poszukiwacze przygód będą tworzyć w Landis, powinny być czynami zmierzającymi do przywrócenia ducha ludowi posiadającym potencjał do wielkich osiągnięć zarówno w bitwach, magii jak i kulturze.

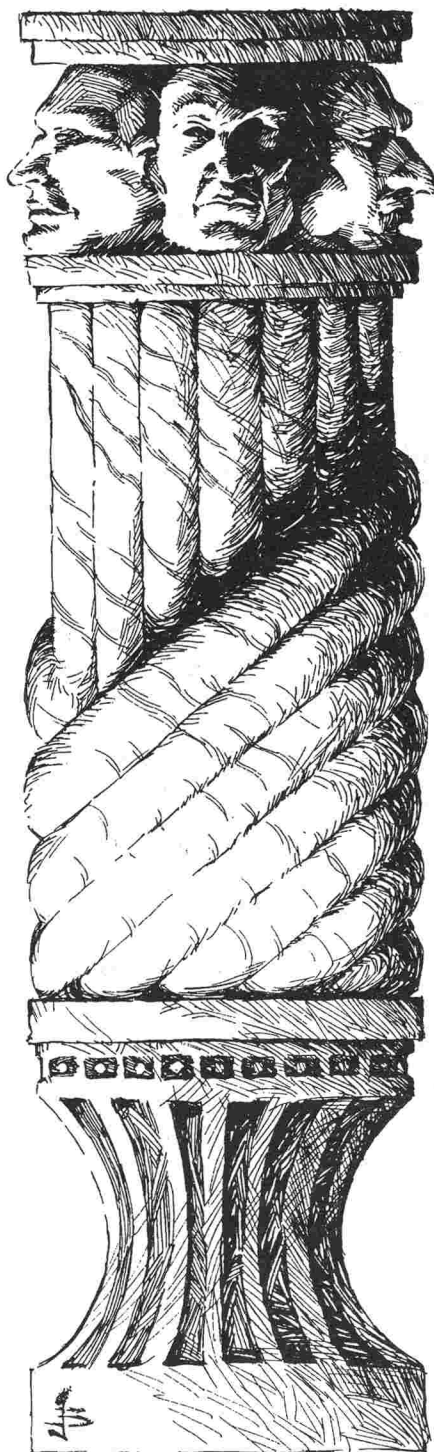
NIEBEZPIECZEŃSTWA

Wiele miast i osad w Landis zostało opuszczonych przez ich mieszkańców podczas Pogromu, a Horrory w dalszym ciągu nawiedzają te ziemie. Therańscy łowcy niewolników, orkowi nomadzi z Kara Fahd i stworzenia żyjące na terenach Landis stanowią dodatkowe niebezpieczeństwo. W okolicach Rzeki Zielonego Serca, pomimo iż jest ona prawie na całej swojej długości zaludniona i kręci się tam mnóstwo rybaków, żyją niewielkie ilości olbrzymich, zwykle dość powolnych węży rzecznych. Podczas pobytu w Lśniących Szczytach poszukiwacze przygód mogą natknąć się na stworzenia żywiołu ognia, jak również mogą mieć trudności w podróżowaniu przez tereny górskie, co jest dosyć powszechne w tych rejonach.





PRZYGODY W VIVANE



rozdział oferuje ogólny przegląd różnych stylów prowadzenia kampanii oraz wątków, które Mistrz Gry może wykorzystać podczas prowadzenia przygód w prowincji Vivane i mieście Vivane. Pewni Mistrzowie Gry i grupy graczy chcieliby być może podkreślić niektóre aspekty życia ludu Thery i samego Imperium – w opisanym tu przewodniku znajdują wiele orydatnych informacji na ten temat. W niniejszym rozdziale umieszczono ponownie krótkie objaśnienie dotyczące schematu tworzenia przygody, a także pomysły na przygody, które można rozwinąć w oparciu o stworzony schemat.

ODGRYWANIE POSTACI THERAN

W Barsawii i na terenach leżących poza nią wszyscy wiedzą, że Theranie są źli. W końcu napadają na bezbronne osady. Niewolą ich mieszkańców. Grabią i kradną, podbijają ziemie. Czyż to wszystko nie jest dowodem na ich niegodziwość? Oczywiście Theranie robią to wszystko, lecz widzą siebie i swoje działania w zupełnie innym świetle. Dokonali przecież wspaniałych rzeczy w wielu dziedzinach i mnóstwo osób zawdzięcza im życie. Dzięki wysiłkom Theran, rozległe obszary świata zniszczonego w czasie Pogromu otrzymały nową szansę, gdyż obrońcy świata przetrwali.

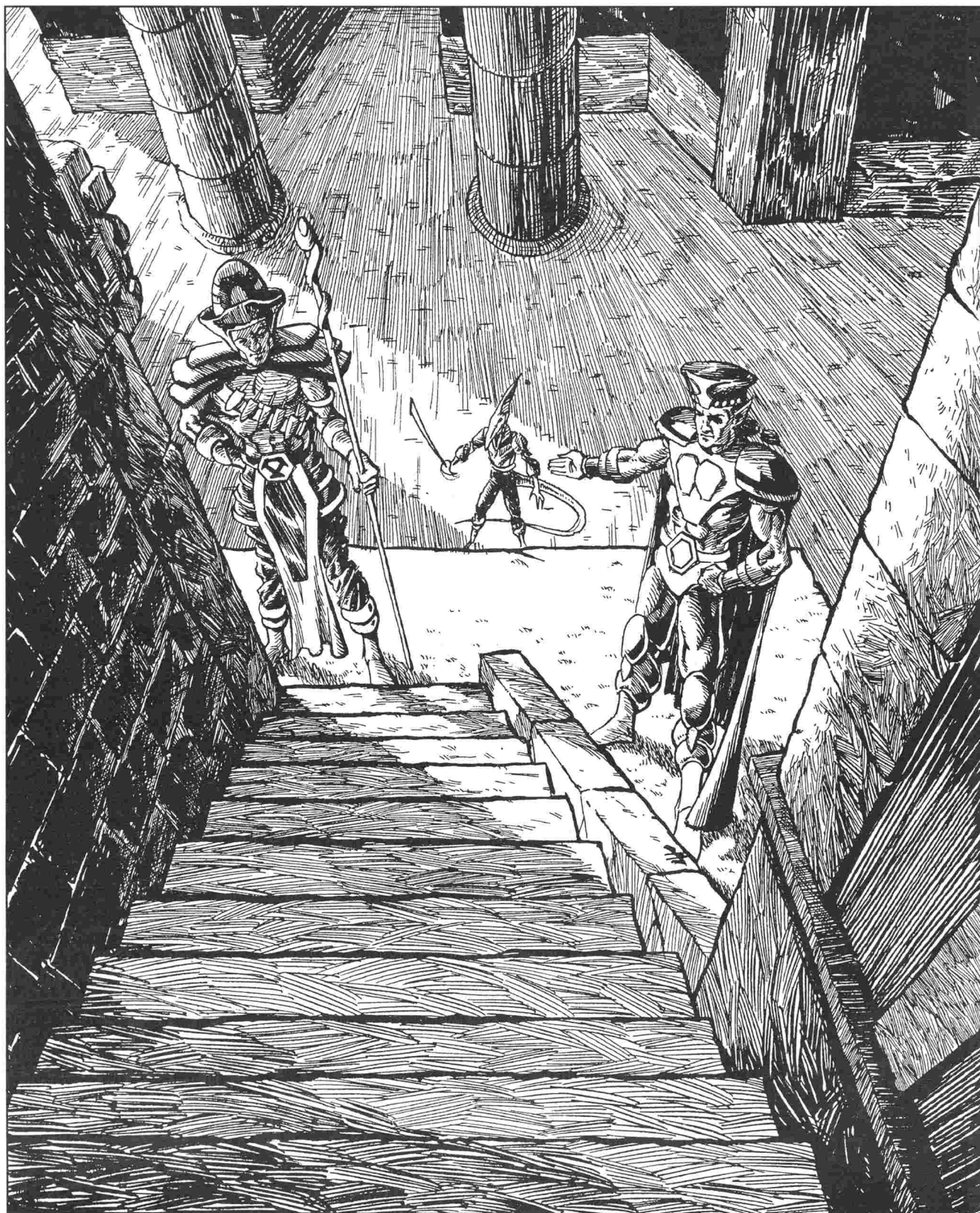
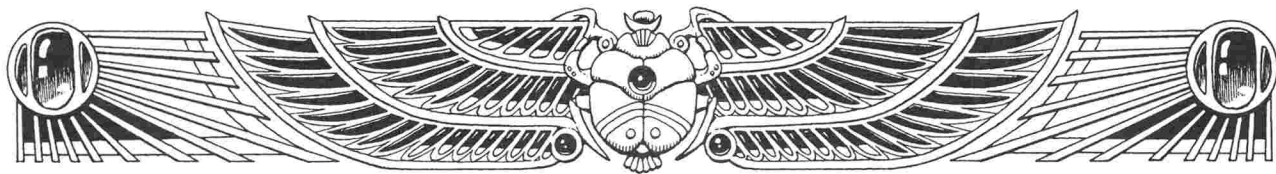
Choć większość nie-Theran jest szczerze przekonanych, iż Imperium reprezentuje zło, które należy wykorzenić, pewien procent bardziej wrażliwych osób rozpoznał, że nie można wrzucać wszystkich do jednego worka w ramach zbiorowej odpowiedzialności. Podobnie jak w każdej innej części świata, niektórzy Theranie są źli, niemoralni i nieludcy; inni zaś są szlachetni, bezinteresowni, szczerzy i mający dobre serca; wielu zaś pragnie po prostu przeżyć w trudnych i niebezpiecznych czasach. Z całą szczerością, ludy Barsawii opisują siebie w bardzo podobny sposób.

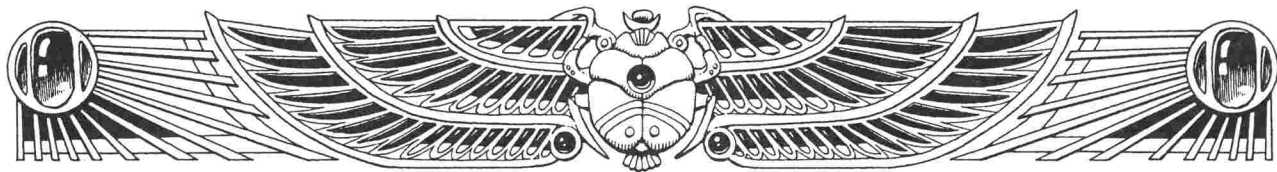
Choć wiele opublikowanych materiałów przedstawia mieszkańców Imperium w ogólnym zarysie jako okrutnych, brutalnych i przebiegłych oszustów, Mistrz Gry może przedstawić Theran na wiele różnych sposobów. Zestaw *Powietrzna Przystań* i *Vivane* może posłużyć jako informacja o imionach i osobach liczących się w hierarchii Imperium. Może to być broń w ręku Mistrza Gry, który dzięki niej uczyni Imperium jeszcze bardziej przerażającym, odkrywając prawdę o polityce, armii i magicznym geniuszu społeczeństwa Thery. Nie podejmując żadnych chaotycznych działań, Theranie kształtowali swoją kulturę przez setki lat; działają według szczegółowego planu, aby osiągnąć swe najwyższe cele. Wykorzystując nietypową relację pomiędzy Barsawianami i Theranami w Vivane, Mistrz Gry może zgłębić implikacje tych dwóch kultur, mieszając je i zapożyczając jedna od drugiej.

Poniższy fragment przedstawia Mistrzowi Gry alternatywny pogląd na to, co znaczy być Theraninem:

Mieszkańcy Barsawii nazywają nas, Theran, mordercami i grabieżcami, którzy ich podbili i zniewolili nie troszcząc się o niczyje życie. Żadne inne oświadczenie nie może być bardziej fałszywe. Wielu barsawiańskich mieszkańców Vivane nazwie Theran uczciwym ludem bez żadnej zachęty z naszej strony







a nawet podczas naszej nieobecności. Gdyby moje twierdzenie nie było prawdą, Imperium już dawno by się rozpadło. Gdybyśmy naprawdę znęcali się nad podbitymi przez nas ludami na całym świecie, nigdy nie utrzymalibyśmy rozległych ziem Imperium, dysponując tak niewielkimi siłami z małej, delikatnej wyspy. Ludy z naszych odległych prowincji powstałyby w gniewie i buncie dawno temu, i przegoniłyby nasze wojsko i marynarkę wojenną do domu. Jak do tej pory tak się nie dzieje. W rzeczywistości, ludy zamieszkujące imperialne terytoria żyją dobrze i szczęśliwie pod naszą opieką już od setek lat.

Nasza nauka i magia rozwinęły się ponad wszystko, co osiągnęły inne cywilizacje, możemy też poszczycić się lepszymi osiągnięciami w wielu różnych dziedzinach. Poznaliśmy sztukę i biegłości niezliczonych cywilizacji, przejmując to, co najlepsze. Porównajcie naszą otwartość i chęć uczenia się od innych z uporczywą ignorancją pospolitych Barsawian. Oni nie wiedzą nic o zewnętrznym świecie. Nigdy nie poświęcili się badaniu świata w takim stopniu, jak my. Żaden Barsawianin nie stał zadziwiony na wielokolorowych ruchomych piaskach Karnand, żaden nie leciał nad wysokimi na kilometr wodospadami Tarazaniki, nie postawił stopy na piramidach Araukanii i nie przywiózł okazów wielkich na trzy metry, nie potrafiących latać, mięsożernych ptaków, aby uczeni mieli co badać, a zwykli Dawcy Imion co podziwiać. Otwartość na nowe odkrycia wzbogaciła nasze zrozumienie nauki, sztuki i filozofii do poziomu, z którym Barsawianie niestety nie mogą konkurować.

Mieszkaniec Barsawii może odpowiedzieć na nasze twierdzenie mówiąc, że nasze osiągnięcia nic nie znaczą, są bowiem oparte na niemoralnych działaniach. To, że zarzucają nam niższą moralność, odzwierciedla wagę naszych bezustannych wysiłków, by w lepszy sposób wpłynąć na ich życie. W słusznym gniewie Barsawianin odrzuca therańską sztukę i literaturę, naukę i magię, wodociągi, wielkie miasta, zdrowie i zadowolenie ludów, które w nich mieszkają. Odrzuca fakt, że magia Theran uratowała niezliczone tysiące osób od Pogromu, nawet kiedy jego przeciwnik delikatnie zwraca uwagę na to, że wielu, którzy złowrogo mamrocą o therańskim ucisku, żyją tylko dlatego, iż ocaliliśmy ich od pewnej śmierci. Mieszkańcy Barsawii uważają nas za niegodziwych pomimo naszych osiągnięć, ponieważ nasz zwyczaj utrzymywania niewolników wypełnia ich serca i umysły gniewem oraz urazą.

Pogodziliśmy się, że nigdy nie będziemy w stanie uzasadnić niewolnictwa tak, aby usatysfakcjonować innych. Akceptujemy także nakaz próby wytłumaczenia szeroko

rozpoznawalnej wartości takiej instytucji. Zaczniemy od wskazania milionów innych kultur kompletnie nie powiązanych i rozwijających się zupełnie niezależnie od kultury Thery, praktykujących różne formy niewolnictwa. Wśród wielu innych korzyści tradycja domowych niewolników zapewnia cenną i docenianą siłę roboczą, umacnia relacje pomiędzy rodzinami i wioskami, a także pozwala każdemu członkowi społeczeństwa wieść użyteczne i honorowe życie. To tradycje innych, pradawnych kultur zasugerowały założycielom Thery zalety niewolnictwa. Moglibyśmy zapytać Barsawian o rozważenie tradycji jaraleh, przejętej od mieszkańców Marak, którzy praktykowali ją na setki lat przed nadejściem Theran. Według barsawiańskiej definicji relacji, należałoby nazwać jaraleh niewolnikami, lecz w rzeczywistości ich pan uczy się, korzystając z piękna i mądrości jaraleh tak samo często, jak oni uczą się od niego.

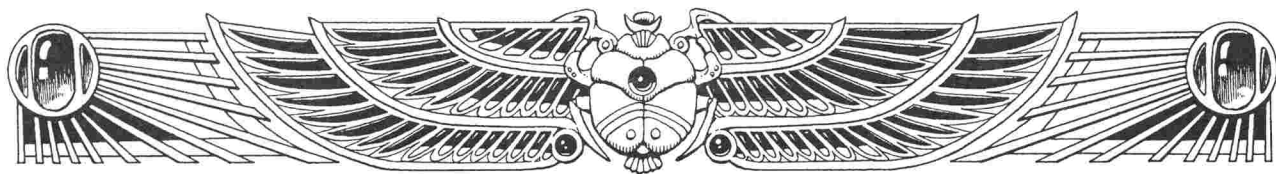
Jeśli Barsawianie chcą nam zarzucić, że zmyśliliśmy te kultury, musimy wskazać praktyki niewolnicze na ziemiach zamieszkałych przez ludy podobne Barsawianom, takie jak Kara Fahd. Jeżeli mamy wskazać więcej przykładów nie-therańskich łowców niewolników, chcielibyśmy przypomnieć Barsawianom jak sprawnie krasnoludy z Throalu wykonywały swoje zadanie jako imperialni posiadacze niewolników i jak chętnie wielu Barsawian sprzedaje swoich krewnych „złym therańskim łowcom niewolników”.

Nie kwestionuję, że niektórzy głupcy z therańskiej szlachty znęcają się nad swoimi niewolnikami. Ci, którzy posiadają choć odrobinę inteligencji i rozumu nie postępują w ten sposób, podobnie jak żadne mądre Barsawianin nie znęca się nad dzieckiem. Mądrzy pośród nas traktują niewolników jak dzieci, które potrzebują dyscypliny, szkolenia i nauczania. Jako zapewnienie o naszym przekonaniu, że niewola to element rozwoju, niech posłuży fakt, że wzrastająca liczba niewolników uzyskała wolność poprzez naukę i żyje obecnie jako wolni mieszkańcy Imperium.

To nie słabość moralna skłania nas do praktykowania niewolnictwa. To raczej moralna odwaga pozwala nam dźwigać ciężar nauczania i oświecenia innych. Nie możemy przepraszać za naszą kulturę i za to, w jaki sposób się ona objawia. Musimy żyć nadzieją, że inni skorzystają z naszych osiągnięć i zdobędą odpowiednie zrozumienie. Jesteśmy Theranami i zawsze będziemy z tego dumni.

Theofarassten ka'Narlanth,
elficki Czarodziej i filozof,
zwracając się do Domu Konklawe w mieście Vivane





RÓŻNE STYLE PRÓWADZENIA KAMPANII

Mistrz Gry i gracze mogą wybierać spośród wielu możliwych stylów prowadzenia kampanii, których akcja toczy się w sąsiedztwie Powietrznej Przystani i Vivane. Najbardziej oczywistym stylem jest „walka o wolność”, który na pewno zaangażuje wiele już istniejących postaci graczy. Bohaterowie będą tu najprawdopodobniej Barsawianami, uważającymi Theran za niegodziwych, niewolących innych ciemieźców. Z kolei Theranie mogą uważać barsawiańskich poszukiwaczy przygód za „terrorystów” lub im podobnych. Tego typu kampania powinna opierać się o takie cele jak wzmocnienie morale mieszkańców Landis, krzyżowanie therańskich planów działań wojskowych i ekonomicznych w prowincji Vivane lub na granicach Barsawii, wciąganie w pułapki therańskich najemników lub patroli straży, wspomaganie wrogów Theran, takich jak kryształowi łupieżcy z Lśniących Szczytów, wywoływanie lub wspomaganie buntów przeciwko panowaniu Imperium i współpraca z ruchem oporu w Vivane. To ostatnie może obejmować odszukanie ich i zaopatrzenie w wyposażenie lub broń czy informacje.

Drugi styl prowadzenia kampanii można najlepiej określić jako „jesteśmy zwyczajnymi gośćmi”. Postacie w prowadzonych w ten sposób przygodach działają na kontrolowanych przez Theran ziemiach podobnie jak na terenie Barsawii. Prowincja Vivane jest kolejnym regionem, gdzie znajdują się duże miasta, w których można coś wypić, pogadać, wydać pieniądze, posprzeczkać się z kimś, handlować i targować się, zaprosić kogoś na poczęstunek i flirtować. Rozległe obszary będą służyć poszukiwaczom przygód jako tereny do zbadania, sporządzenia mapy i przeżycia ciekawych przygód. Istotne różnice pomiędzy Barsawią a Vivane to therańska biurokracja, mniejszy udział Pasji w życiu mieszkańców Vivane, wszechobecni therańscy żołnierze i bardziej kosmopolityczna atmosfera panująca w imperialnych miastach. Cele przygód i kampanii powinny skupić się wokół nauki o tym miejscu i odnajdywaniu skarbów na terenach przygranicznych, zarabianiu pieniędzy na statkach rzecznych lub jako ochrona czy najemnicy, delektowaniu się podróżowaniem po nieznanym terenie, poznawaniu ich mieszkańców i sposobu patrzenia na świat, studiowaniu therańskiej sztuki i nauk, zdobywaniu mocy i pozycji wśród społeczeństwa poprzez snucie intryg (zadanie trudne dla nie-Theran, lecz nie niemożliwe do wykonania) i badaniu dzikich terenów. Ten ostatni punkt pozwoli postaciom zdobyć sławę, jeśli wrócą z mapami, opowieściami z podróży, wieściami o nowych kulturach i kontaktach oraz okazami nieznannej flory i fauny.

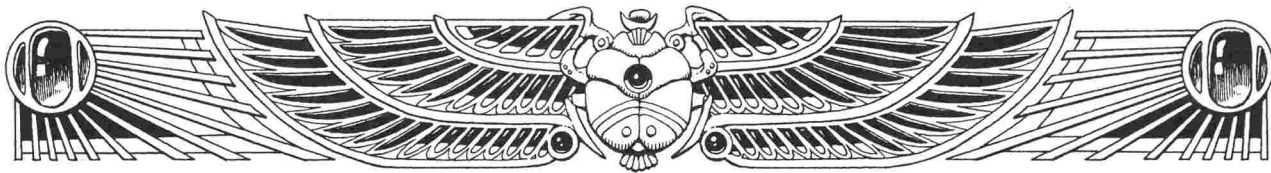
Trzecim proponowanym stylem jest odegranie kampanii therańskiej. Gracze będą tu chcieli stworzyć postacie Theran, po czym pójść dać nauczkę tym „barsawiańskim barbarzyńskim terrorystom”. Celem kampanii może być zdobycie nieruchomości w pobliżu lub w prowincji Vivane, rozwinięcie intryg lub szpiegowanie dla therańskich domów szlacheckich, organizowanie napadów na ważnych Barsawian i odszukiwanie tajnych towarzystw oddających cześć Szalonemu Pasjom, aby następnie je zniszczyć. Gracze mogą stworzyć therańskie postacie posługując się standardowymi zasadami tworzenia postaci, a Theranie mogą podążać podstawowymi dyscyplinami. Mistrz Gry powinien pamiętać, że wietrzniki występują bardzo rzadko na ziemiach Thery. Może również zasugerować, aby niektórzy uczestników zabawy wcielił się w rolę barsawiańskich zaufanych, a jeśli gracze podchwycą pomysł, Mistrz Gry powinien im w tym pomóc.

Style kampanii nie muszą się wzajemnie wykluczać. Na przykład drużyna poszukiwaczy przygód może przybrać odpowiedni sposób zachowania podczas przygód na terytorium prowincji Vivane i zupełnie inny zbiór zachowań podczas najazdów na ową prowincję. Zastosowanie tego rodzaju wybiegu pozwoli im poweszyć na terenie prowincji Vivane, powrócić do bazy w Landis czy gdzieś w Barsawii i wówczas przeprowadzać najazdy lub operacje wywrotowe przy wykorzystaniu wiedzy, jaką zdobyli podczas swych wcześniejszych wypraw badawczych. Postacie przekonają się, że warto jest pozyskać zaufanie kupców, co pozwoli bohaterom podróżować przez ziemie prowincji jako ich eskorta, a w efekcie zmniejszy szansę niepotrzebnego zwrócenia na siebie uwagi, co miałyby miejsce podczas samotnej podróży.

Mistrz Gry powinien zatroszczyć się o to, aby poszukiwacze przygód nie posiadali wiedzy, którą mają gracze. Na przykład, gracze, którzy wcześniej odgrywali postacie Barsawian, mogą zdecydować się zagrać na jakiś czas Theranami, a wówczas ich therańskie postacie nie będą znały Barsawii tak dobrze, jak poprzedni bohaterowie.

Generalnie Theranie są bogaci. Aby zachować równowagę gry, Mistrz powinien przyjąć, że therańscy poszukiwacze przygód pochodzą ze zwykłych rodzin średniej klasy i nie powinien pozwolić, aby gracze odgrywali córki czy synów wpływowych polityków lub niesamowicie bogatych Theran. Postacie wywodzące się z rodzin średniej klasy mogą rozpocząć grę z 120-200 srebrnymi monetami. Biedniejsi Theranie pochodzą z najniższej warstwy społeczeństwa i raczej niewielu graczy będzie chciało grać role adeptów pochodzących z marginesu therańskiego społeczeństwa.





UMIEJĘTNOŚCI I JĘZYKI

Podczas kampanii i przygód rozgrywających się na terenach w pobliżu Powietrznej Przystani i Vivane, a także pozostałej części prowincji Vivane, Mistrz Gry powinien traktować pewne umiejętności społeczne w nieco inny sposób niż w czasie przygód w Barsawii. Jeśli bohaterowie są nie-Theranami, którzy współpracują z obywatelami Imperium, stopień trudności na wiele testów powinien według uznania Mistrza Gry wzrosnąć o +1 lub +2. Odnosi się to zwłaszcza do testów na umiejętności **Etykieta**.

Większość Theran w prowincji Vivane zna język throalski, lecz tych, którzy nie znają therańskiego, uważają za niższą formę życia. Poszukiwacze przygód mówiący w throalskim wyjawiają swój status. Dialekty i lokalny akcent również stanowią wyzwanie. Theranie zwykli mówić w throalskim z akcentem, który w uszach rodowitego Barsawianina brzmi nosowo i sztywno. Zaś Rugarianie twardo wymawiają samogłoski, co sprawia, że czasami ciężko jest ich zrozumieć. Mieszanka źle wymawianego therańskiego i throalskiego używana we Vrontok stanowi szczególnie dialekt, którego bohaterowie muszą się nauczyć.

Mistrz Gry może nakazać graczom wykonanie testu Percepcji, gdy podczas rozmowy omawiane są istotne kwestie, a uczestnicy nie potrafią porozumieć się biegle w danym języku. Jednak spokojnie, Mistrz Gry nie powinien żądać wykonywania testów podczas każdego tego rodzaju spotkania, należy wpięrow ustalić poziom porozumienia i wykonywać odpowiednie testy stosując się do niego. Jeśli poszukiwacze przygód ubijają interes z rugariańskim skrybą w Inhalsdren, prawdopodobnie będzie on znał throalski na tyle, aby się z nimi dogadać. Jeżeli będą rozmawiać z rugariańskim rolnikiem gdzieś na dzikich terenach wokół Aldjekuul, najlepszym sposobem na porozumienie się będzie język gestów – „potrzebujemy jedzenia”, „możemy u ciebie przenocować?” albo „czy ostatnio działa się tu nie-dobre rzeczy?”.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Miejsca opisane w księgach dostarczą Mistrzowi Gry bogatego źródła pomysłów na przygodę w mieście Vivane i na terenie całej prowincji. Przedstawione poniżej szkice przygód oparte są na krążących ostatnio po prowincji plotkach, które bohaterowie mogą usłyszeć w tawernach lub od znanych poszukiwaczy przygód, kupców bądź podróżników. Niektóre historie można poznać tylko w pewnych miejscach, a niektóre z nich, zanim dotrą do uszu bohaterów, mogą być już przestarzałe. Mistrz Gry zadecyduje, które plotki są wymyślnymi historiami, a które z nich zawierają ziarno

prawdy. W tym drugim przypadku szkic każdego pomysłu powinien sugerować co ukrywa się pod plotkami i relacjami. Szkice tego typu należy rozwinąć w sposób odpowiedni do wcześniej opisanych stylów rozgrywania kampanii.

SZKIC PRZYGODY

Nie ma dwóch Mistrzów Gry, który projektowałiby przygodę w taki sam sposób. Jedni wolą zaplanować każdą sytuację jaką tylko można przewidzieć, zdając się na przypadek w stopniu tak nikłym, jak tylko możliwe, inni preferują luźny styl, planując tylko najważniejsze wydarzenia, resztę zaś improwizują. Aby pomóc Mistrzowi Gry podczas tworzenia przygody, obmyśliśmy poniższe schematy przygody. Jest to tak naprawdę metoda szkicowania scenariuszy, co z kolei pozwala Mistrzowi Gry planować przebieg wydarzeń podczas przygody, zapewniając tyle elastyczności ile potrzebują.

Schemat przygody składa się z pięciu części: Przesłanki, Układu, Wydarzeń, Sceny Kulminacyjnej i Ciągu Dalszego.

Przesłanki

Przesłanki pokrótce streszczają przygodę i opisują główne źródło konfliktu czy dramatu.

Układ

Układ zawiera opis tego, jak przygoda się zaczęła i w jaki sposób poszukiwacze przygód zostali w nią wplątani. W rozdziale tym można także zawrzeć wypadki, które doprowadziły do przygody i tło pomysłów poruszonych w **Przesłankach**. Część ta jest zwykle najdłuższa i zawiera najwięcej szczegółów.

Każdy z pomysłów opisany w tym rozdziale rozpoczyna się od opowieści, pogłoski lub innej informacji, która opisuje, w jaki sposób bohaterowie zaangażowali się w przygodę.

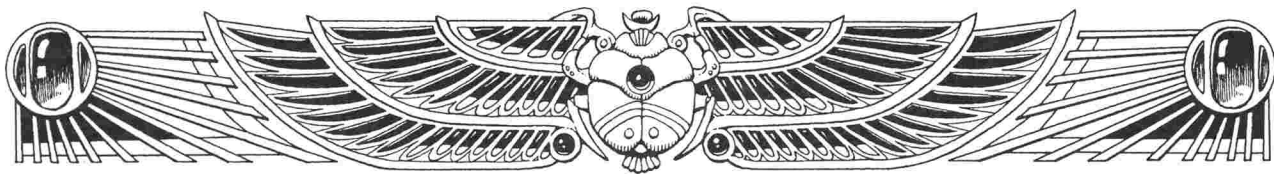
Wydarzenia

Wydarzenia opisują przebieg spotkań i wydarzeń, które będą miały miejsce podczas przygody. Można tam przedstawić sytuacje mające utrudnić postaciom graczy, działania podejmowane przez przeciwników poszukiwaczy przygód, spotkania z różnymi stworami lub po prostu nieprzewidziane wypadki. Innymi słowy, wydarzenia opisują przeszkody lub problemy, które poszukiwacze przygód muszą przezwyciężyć, aby przygoda zakończyła się sukcesem.

Scena kulminacyjna

Punkt kulminacyjny stanowi zakończenie przygody czy rozwiązanie problemu. Opisuje sposób, w jaki prawdopodobnie przygoda się zakończy, na podstawie działań, które





– jak oczekuje Mistrz Gry – podejmą bohaterowie. Może się oczywiście znacznie różnić od prawdziwego zakończenia przygody. Ponieważ drużyna graczy często podejmuje nieoczekiwane działania, Mistrz Gry powinien rozważyć zaplanowanie więcej niż jednej sceny kulminacyjnej.

Ciąg dalszy

Ciąg dalszy to kolejne przygody, które mogą być następstwem aktualnej. Na przykład, w następnych scenariuszach mogą wystąpić ci sami bohaterowie niezależni lub magiczny przedmiot, odkryty w pierwszej przygodzie. Tematyka, postać czy przedmiot występujący w następnej czy kilku kolejnych przygodach pomaga w stworzeniu ciągłości w kampanii. Informacje o tworzeniu i prowadzeniu kampanii znajdują się w artykule **Przygody i kampanie**, opublikowanym w czasopiśmie **Magia i Miecz** nr 6/98(56).

ŁŚNIĄCE MŁOTY

Wojownicza grupa orków z Kara Fahd zrównała z ziemią osady ludzi w zachodnim Landis. Wszystkie orki wyposażone były w płonące magicznym ogniem młoty bojowe, a relacje wszystkich świadków sugerują, że musiał im pomagać mag. Robią się niebezpieczni, a ich szeregi codziennie zasilane są nowymi rekrutami.

Płotki o wojowniczej grupie zaniepokoją kilka osób. Przywódca wiodący zawzięte orki z Kara Fahd do bitew podobnych do tych, które miały miejsce w przeszłości, stanowi potencjalne wielkie zagrożenie dla mieszkańców Landis, sporej części Barsawii i Theran żyjących w prowincji Vivane. Przygoda ta zawiera także intrygującą możliwość sprzymierzenia Barsawian i Theran przeciwko wspólnemu niebezpieczeństwu.

Orki przybrały nazwę Legion Potępienia i jest ich około 2200. Therański Czarodziej siódmego kręgu, człowiek, renegat z Vivane, wspiera ich swoją magią. Jest on w posiadaniu magicznego artefaktu, maleńkiego pozłacanego młotka zawieszonego na srebrnym łańcuszku. Dotknięcie młotkiem młota bojowego lub innej podobnej broni (nie

wywiera żadnego wpływu na broń strzelecką ani na klingi) powoduje wzrost stopnia obrażeń o +2 na jedną godzinę dziennie. Wzrasta też o +2 obrona magiczna i pancerz posiadacza broni. Zaklęty oręż świeci wewnętrznym ogniem, gdy tylko uderza w cel, stąd biorą się pogłoski o lśniących młotach.

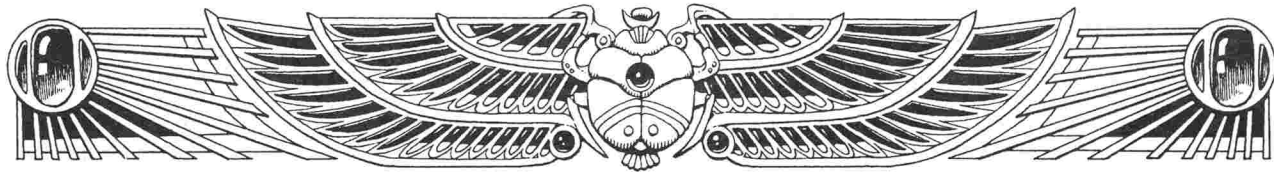
Czarodziej, Arthonius Hazarald, wykorzystuje orki do swych własnych celów. Poszukuje artefaktu uzupełniającego młotek – malutkiego kowadła z kości słoniowej – zagubionego w lasach Landis. Posiadanie dwóch artefaktów daje dużą większą moc niż każdy z nich z osobna. Paranoiczny i przeżarty pożądaniem mocy Hazarald jest gotów zabijać mieszkańców Landis dopóki nie znajdzie tego, czego szuka.

Aby zakończyć te zbrodnicze działania, poszukiwacze przygód muszą odnaleźć i powstrzymać maga. Mogą go zabić lub wykorzystać własną grupę wojowników do rozgromienia jego armii. Ewentualnie mogą natknąć się na magiczne kowadło w innej przygodzie, a kilka tygodni później Arthonius usłyszy o ich znalezisku i wyśle agentów, aby zabili bohaterów i zabrali przedmiot. Arogancki Czarodziej jest megalomanem i nie da się z nim negocjować czy próbować wymiany, więc nie zostawi poszukiwaczy przygód w spokoju, dopóki nie rozprawi się ze swoim dręczycielem.

Inną możliwością jest uczynić magiczne skarby niebezpiecznymi. Natura połączonych mocy może odmieniać umysły osób, które je posiadają, powodując, że stają się one żądnymi władzy paranoikami. Śmiało więc mogą zdecydować się zniszczyć artefakty lub oddać je na przechowanie potężnym magom czy uczonym z Throalu. Poszukiwania odpowiednich magów będą same w sobie ciekawą przygodą.

Mistrz Gry może też przedstawić historię tych przedmiotów. I wprowadzić jeszcze jeden wątek do przygody:





prawowitych potomków twórców artefaktów, poszukujących swego dziedzictwa.

❖ KRĘT ❖ ŻYWIENCÓW

Poszukiwacze przygód słyszą powtarzające się opowieści podróżników o statku trolli „pływającym” wzdłuż Wielkich Grani w kompletnej ciszy, często okrytym ołowio-czarną mgłą. Nikt nie wie, skąd się tam wziął ani skąd pochodzi. Ostatnio zbliżył się do karawany wędrującej w górę rzeki Danaba i zabił wszystkich, oprócz młodego maga. Ciała maga nigdy nie odnaleziono. Twarze martwych osób zastygły w przerażeniu, jak gdyby zażył ich sam strach. Wcześniej widywano statek jedynie z daleka, a teraz wszyscy są przerażeni, że znów się pojawi, aby zaatakować.

Statek pochodzi z kaeru położonego w głębi zachodniej części Gór Karalkspur, który niegdyś został zawładnięty przez zdradzieckiego Horrorza podczas Pogromu. Trolle stanowiące załogę statku to nieumarli słudzy Horrorza, a statek żegluguje w poszukiwaniu magów wszystkich dyscyplin. Horror jest w posiadaniu magicznego skarbu, znanego jako Bazaltowa Czaszka – potężny relikwiarz wielkiego zła, który obdarza bestię najbardziej przerażającymi mocami wszystkich innych Horrorów. Potwór poświęca pojmanych magów w rytuale, który daje mu moc. Za każdym razem, gdy w pobliżu skarbu składana jest ofiara, siły życiowe maga skutecznie pozwalają Horrorowi na dostrojenie się do Czaszki. Mistrz Gry powinien przystosować ilość poświęconych magów i poziom dostrojenia Horrorza wzmacniającego swe moce do umiejętności poszukiwaczy przygód. Zwycięzenie bestii powinno być na tyle trudnym zadaniem, że bohaterowie poniżej piątego kręgu nie będą w stanie go dokonać.

Po wysłuchaniu tej opowieści poszukiwacze przygód powinni usłyszeć kolejną – o śmierci jaka spotkała podobną

do nich grupę poszukiwaczy przygód. Wszyscy zginęli – oprócz maga, który zniknął. Druga historia powinna zaalarmować bohaterów i podpowiedzieć im, że ktoś poluje na magów. Mogą sami napotkać statek, który będzie ich ścigać i próbować porwać maga czy magów, będących członkami ich drużyny. Ewentualnie mogą podążać za statkiem i zobaczyć, jak wlatuje on do kaeru. Będąc już w środku kaeru, muszą najpierw pokonać nieumarłe trolle. Mistrz Gry powinien opracować podstawowe statystyki tych przeciwników w oparciu o istniejące typy nieumarłych stworzeń, dodając standardowe zdolności rasowe trolli. Na koniec bohaterowie muszą stawić czoło samemu Horrorowi, posiadającemu szeroki wachlarz mocy uzyskanych dzięki Czaszce.

Mistrz Gry może dodać nieco emocji przygodzie, sprawiając, że śmiałowie spotkają trolla, który jako jedyny przeżył w kaerze. Tylko jemu udało się uciec, zanim Horror przemienił wszystkich w nieumarłe sługi. Troll płonie pragnieniem zniszczenia Horrorza, lecz wypełnia go mieszane uczucia podczas zabijania pozostałości po tych, których kochał i nazywał przyjaciółmi. Taka postać musi zostać zagrana bardzo starannie, a jeśli zostanie pokazana w odpowiedni sposób, ostatni żyjący troll wprowadzi do przygody element prawdziwej tragedii.

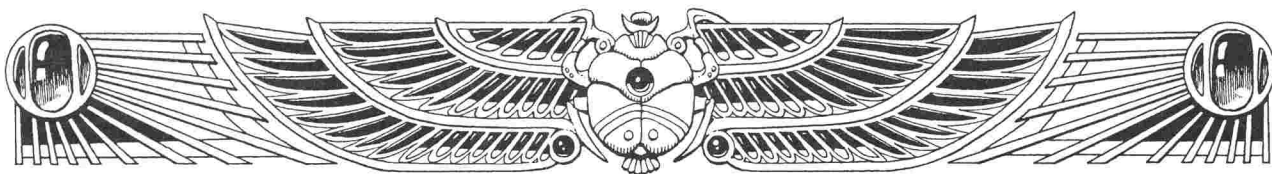


❖ T? NADCH?DZI PR?R?K

Wędrujecie przez Wielkie Granie, kiedy nagle...

Mistrz Gry musi znaleźć odpowiedni pretekst, aby rozpocząć ten scenariusz – może być to kontynuacja wcześniejszej – który wyśle poszukiwaczy przygód do Wielkich Grani. Tam natkną się na batę opanowaną przez grupę trzydziestu jaskiniowych trolli. Trolle schwytają bohaterów, zwiążą ich jak indyki i zabiorą do swych siedzib w jaskiniach. Będąc już w jaskini, trolle zaostczą swoje noże





i obliżą wargi, szturchając najbardziej miękkie części ciała postaci z wprawą dobrego kucharza, przygotowującego do borowy zestaw mięs do pieczenia. Zanim gotowanie rozpocznie się na dobre, troll przyjrzy się uważnie jednemu z członków drużyny i zamamrocze coś niezrozumiałego w dialekcie trolli jaskiniowych. Jeden po drugim pozostałe trolle będą podchodzić, gapić się prosto w twarz bohatera i, kiwając głowami, żywiołowo dyskutować. Po krótkiej chwili przywołają swoją przywódczynię, która spojrzy ze zdumieniem na bohatera, po czym wyjdzie i wróci niosąc kamienną płytę. Na płycie wyryty będzie wyraźny portret poszukiwacza przygód.

Trolle będą przez chwilę prowadzić ożywioną rozmowę, a przywódczyni zachrypi kilka urywanych throalskich słów (trolle czasami prowadzą najazdy na Barsawię i nauczyły się odrobinę tamtejszego języka). Przywódczyni wyjaśni, że bohater jest prorokiem, o którym dawno mówi się wśród trolli jako o tym, który zawiedzie je do Odwiecznego Kamienia. Tam trolle doświadczą wszelkiego rodzaju rozkoszy ziemskich i niebiańskich – czekają tu na nie woły do pieczenia, stopy złota, strumienie płynące mlekiem i miodem, obfite ilości zwierzyzny do polowania i tak dalej. Cóż za wspaniały zbieg okoliczności, że podobieństwo do proroka ocaliło poszukiwaczy przygód przed zjedzeniem przez trolle na obiad!

Trolle oczekują, że bohater zaprowadzi je do Odwiecznego Kamienia. Postać gracza będzie musiała obmyślić jakiś podstęp, aby odzyskać wolność może oświadczając, że musi sam pojechać wpierw do kamienia, aby złożyć ofiarę czy odprawić jakiś rytuał (oczywiście bohater nie może wziąć z sobą trolli w podróż, nie będzie wiedział dokąd się udać, a trolle są na tyle bystre, aby się w końcu zorientować). Trolle kupią taką historyjkę, lecz zatrzymają co najmniej dwóch towarzyszy proroka jako zakładników dobrej woli.

Trolle mają drugi wyryty w skale rysunek, który przedstawia kamień. Odwieczny Kamień to pomnik trolla jaskiniowego wysoki na trzy-cztery metry, choć jego prawdziwy rozmiar nie może zostać odczytany z rysunku. Trolle uważają kwasoryt za świętość, którą otrzymały od Pasji.

Pokaż go prorokowi, który, oczywiście, powinien wiedzieć jak wygląda kamień. Aby nie wywoływać podejrzeń, bohater może udawać pragnienie zobaczenia wizerunku, który utrzymywał wiarę trolli przez tak wiele pokoleń.

Bohater i być może kilku jego towarzyszy, których pomocy rzekomo będzie potrzebował, zostaną uwolnieni, aby odszukać pomnik. Mistrz

Gry może prowadzić tych poszukiwaczy przygód przez wzgórza i góry bezustannie przypominając: „Jeśli wkrótce nie wrócisz, trolle uczynią z twoich przyjaciół pieczone. Co teraz zrobisz?” Ostatecznie poszukiwacze przygód spotkają mieszkańców wzgórz, którzy słyszeli o takim

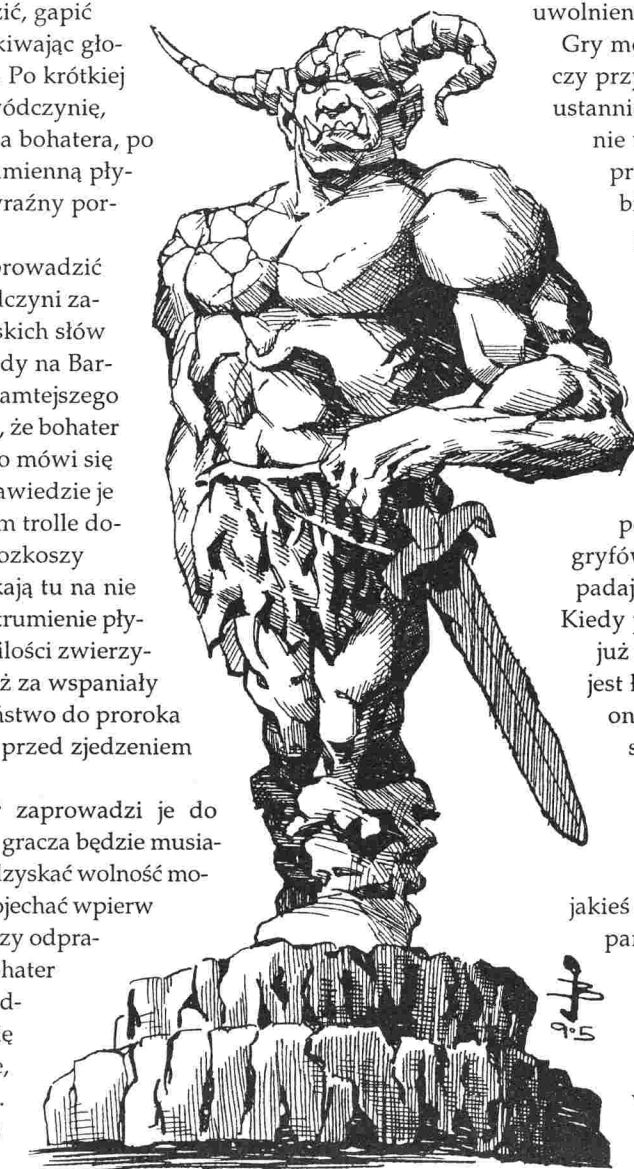
pomniku, lecz odmówią oni udzielenia informacji poszukiwaczom przygód, dopóki bohaterowie im nie pomogą.

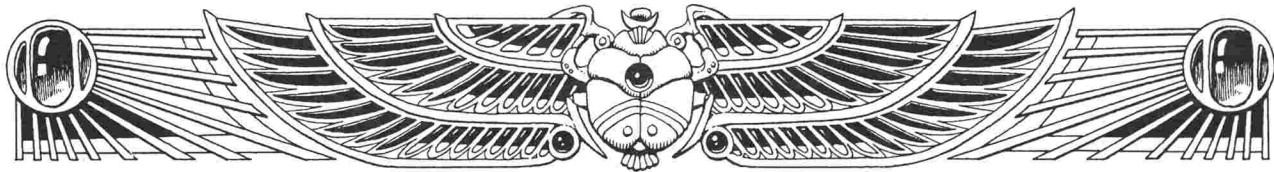
Najlepiej byłoby, gdyby chłopcy wymagali czegoś trudnego do wykonania – powiedzmy, zniszczenia gniazda gryfów lub innych drapieżników, napadających na mieszkańców wzgórz. Kiedy poszukiwacze przygód odnajdą już pomnik, okaże się, że wcale nie jest łatwo dostać się do niego. Może on znajdować się w jaskini zamieszkiwanej przez wyjątkowo niebezpieczne stworzenia lub w głębiach kaeru zajętego przez nieumarłych, Horrora lub nawet dwa Horrory, albo jakieś inne niebezpieczeństwa (wykopane doły, śmiercionośne pułapki, chmury duszącego gazu, albo jeszcze gorsze rzeczy).

Kiedy już poszukiwacze przygód odnajdą pomnik, muszą wrócić do trolli i zaprowadzić je doń. Trolle odczuwają wielki zachwyt na widok kamienia i będą go delikatnie i z obawą doty-

kać. Poczują przymus, aby poznać jego historię, dowiedzieć się kto go wykuł. A przede wszystkim będą chciały dowiedzieć się, dlaczego w jego obecności ogarniają je tak dziwne emocje.

Trolle odnalazły pomnik wyrzeźbiony przez głosiciela Astendara. Jego magia delikatnie wpływa na trolle, nastawia





je pokojowo i wypełnia pragnieniem poznania miejsc i czasów będących poza ich ograniczonym zrozumieniem. Poszukiwacze przygód muszą w jakiś sposób to pragnienie wypełnić. Poprzez nauczanie trolli mogą zmienić je z żadnego krwi, gwałtownego plemienia w Dawców Imion zdolnych do uczenia się, zrozumienia, wdzięczności, tolerancji i pragnienia porozumienia się z innymi. Tego typu działania dużo szybciej tworzą legendy niż wybicie kolejnej gromady potworów i pozyskanie skarbów. Punkty legend powinny zostać przyznane w odpowiednio większej ilości.

WIOSKA PĘTEPIEŃCÓW

Podczas swoich wędrówek poszukiwacze przygód znajdują wioskę w pobliżu lasu czy dżungli. Kiedy będą odpoczywali i pożywiali się w wiosce, zauważą coś dziwnego: wszystkie kobiety w wieku odpowiednim do rodzenia dzieci są w ciąży i to dość zaawansowanej.

Kiedy poszukiwacze przygód zapytają o przyczynę tego zjawiska, mężczyźni z wioski będą po męsku przechwalać się swoimi możliwościami, lecz śmiałkowicie wyraźnie zobaczą, że głęboko w nich czai się obawa. Ich wszystkie kobiety zaszły w ciążę kilka miesięcy temu, a ciąża wygląda na postępującą z nienaturalną szybkością. Nagle ciężarna kobieta w pobliżu poszukiwaczy przygód upada na ziemię; wygląda, że zaczęła rodzić przedwcześnie. Kiedy poszukiwacze przygód obserwują kobietę, jej brzuch zaczyna rozrywać wijąca się larwa, a kobieta natychmiast umiera. Larwa rozgląda się dookoła, wydaje z siebie upiorny pisk i atakuje poszukiwaczy przygód. Tą larwą jest pasożyt umysłu (strona 293, **PZ**), lecz ten głodny mały Horror nie ma cierpliwości na zwykłe subtelności. Potrzebuje poczuć radość z zadawania bólu i cierpienia i zabijać, zabijać!

Poszukiwacze przygód muszą szybko działać, aby uratować wioskę i jej okolice przed rzezią i masowym wylegiem tych koszmarnych istot. Jeśli Śmiałkowie postanowią podjąć próbę skrajnego i niemoralnego zamordowania kobiet, będą musieli walczyć z całą wioską, a nawet jeżeli ich okropne zadanie zakończy się sukcesem, trzy czwarte pasożytów

umysłu przeżyje. Ewentualnie poszukiwacze przygód mogą powstrzymać pośpieszne samobójstwa kobiet, uwalniające przedwcześnie żywe pasożyty.

Wypytyując wieśniaków poszukiwacze przygód odkryją, że zanim kobiety zaszły w ciążę, miało miejsce dziwne wydarzenie. Pewnej nocy na dachach chałup osiedliło się stado wielkich kruków i żaden z wieśniaków nie pamięta, co wydarzyło się tej nocy, aż do nastania świtu. Widok kruków powinien skierować poszukiwaczy przygód na tereny, które te ptaki zamieszkują. Wskazówki naprowadzą ich do człowieka Władcy Zwierząt zawładniętego przez podobnego do larwy Horra, który zapłodnił mieszkanki wioski swym upiornym nasieniem. Władca Zwierząt wyśle zwierzęta,

aby atakowały poszukiwaczy przygód przez całą drogę, a powinien być

na tak wysokim

kregu, aby wy-

próbować

umiejętności

bohaterów. Osta-

tecnie dotrą oni do

wielkiego drzewa,

w którym znajduje się dom

Władcy Zwierząt. Oczywiście

poszukiwacze przygód próbują-

cy wspinać się na drzewo po

pnącach będą musieli uchyłać

się przed olbrzymimi krukami

i innymi wrogimi zwierzęta-

mi. Zbroja będzie ciężarem

spowalniającym wspinanie

się i zwiększy szansę na

zerwanie się pnączy. Śmierć

Władcy Zwierząt uwolni Horra

z jego ciała i poszukiwacze przygód

będą musieli stawić mu czoło. Mistrz

Gry może stworzyć bestię odpowiednio

do siły drużyny. Oprócz Władcy Zwierząt

Horror może mieć także innych obrońców, na

przykład kilka kreescra (str.295, **PZ**) lub im podob-

nych pomniejszych konstruktów. Zniszczenie Horra spo-

woduje też zniszczenie jego nienarodzonego potomstwa

i ocali życie kobiet z wioski. Zanim jednak poszukiwacze

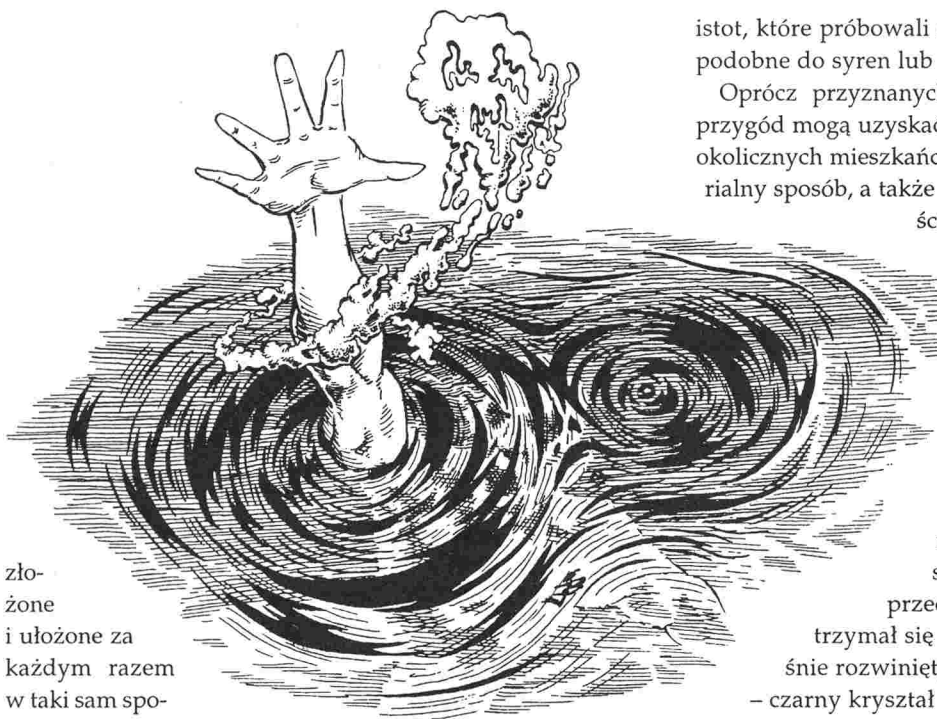
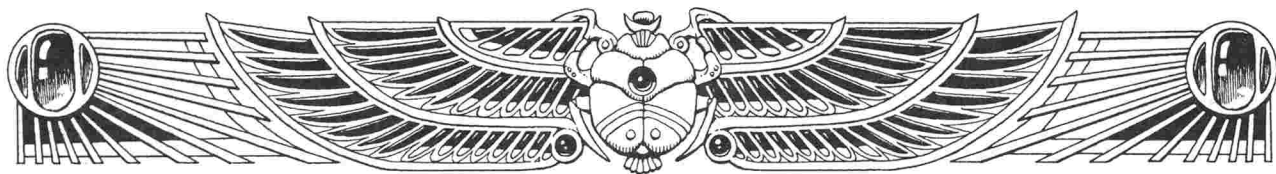
przygód zakończą swoją misję, może narodzić się kilka pa-

sżyków umysłu i obrócić wioskę przeciwko bohaterom.

GLEBOKIE WODY

W okolicach Morkant na odcinku Rzeki Złotych Niedźwie-
dzi zaczęli znikać rybacy i lud rzeki. Wszystko, co mieli na
sobie i co z sobą nieśli, pozostaje na brzegu rzeki, starannie





złożone
i ułożone za
każdym razem
w taki sam sposób. Jednak ciała zaginionych nigdy nie zostały odnalezione.

Pechowe ofiary zostają zawleczone do rzeki przez małą grupkę wodnych duchów, które pochłaniają moc życiową swych ofiar, aby móc pozostać na świecie. Duchy obawiają się, że rozpadną się w „wielki bezkształtny ocean żywiołu wody”, jeśli zaprzestaną utrzymywać swoje życie kosztem cudzego. Duchy te nie mogą zostać łatwo zniszczone czy odesłane przez Mistrza Żywiołów lub Ksenomantę. Potrafią poruszać się w wodzie z nieprawdopodobną prędkością oraz rozpuszczać się i zmieniać kształt w każdym innym środowisku. Cechy te sprawiają, że prawie niemożliwe jest, aby poszukiwacze przygód mogli z nimi walczyć. Postawienie wielkich tablic z napisem „Nie zbliżać się” w pobliżu rzeki także na nic się nie zda, ponieważ miejscowi przychodzą tu po trzcinę, ryby i inne ważne dla nich zasoby.

Po przemyśleniu dylematu, poszukiwacze przygód usłyszą legendę o magicznym skarbie wykonanym z żywiołu wody, który może podtrzymać życie tych duchów. Najlepiej byłoby, gdyby bohaterowie usłyszeli tę opowieść w niejasnej formie, zanim jeszcze dotrą do regionu w pobliżu Złotych Niedźwiedzi. Poszukiwacze przygód muszą odnaleźć skarb, stawiając czoło całemu szeregowi przerażających stworzeń i różnym zagrożeniom, po czym dostarczyć go duchom. Muszą też być w stanie w jakiś sposób porozumieć się z duchami, może za pośrednictwem Mistrza Żywiołów lub Ksenomanty. Jeśli poszukiwacze przygód potrzebują wyobrażenia

istot, które próbowali schwytąć, należy im opisać je jako podobne do syren lub rzecznych panien.

Oprócz przyznanych punktów legend poszukiwacze przygód mogą uzyskać dodatkową nagrodę: wdzięczność okolicznych mieszkańców, dodatkowo wyrażoną w materialny sposób, a także dar od przepełnionych wdzięcznością duchów wodnych (klejnoty, perły i tym podobne).

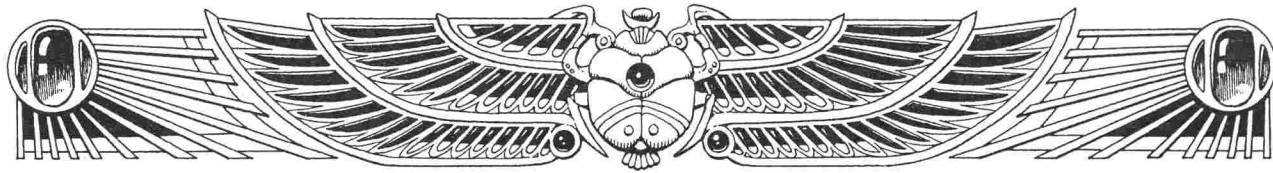
BIJĄCE CZARNE SERCE

Po przybyciu do pewnego miasta poszukiwacze przygód dowiedzą się, że niedawno przejeżdżał tędy wysoki ciemny elf – ewidentnie obcy w tych stronach. Wyglądał mizernie, jakby trawiony chorobą, i miał spojrzenie stworzenia, które ucieka przed śmiercią. Wszyscy go unikali. Elf trzymał się kurczowo za gardło, a przedwcześnie rozwinięty bachor mówił, że widział amulet – czarny kryształ rzeźbiony na kształt serca wiszący na szyi elfa. Widok ten przestraszył dzieciaka, więc uciekł. Dwa dni później przybyli jeźdźcy i pytali o elfa. Wokół nich unosił się zapach śmierci; mieszkańcy nic im nie powiedzieli, a jeźdźcy pojechali dalej swoją drogą.

Skarb, który znajduje się w posiadaniu elfa, to niebezpieczne Serce Namietności, czarny kryształ wielkości pięści noworodka, iskrzący się karmazynowym blaskiem w środku. Serce ma kilka mocy magicznych, które jego posiadacz może otrzymać, będąc pod wpływem wielkich emocji podobnych do mocy Serca. Na przykład, prawdziwie przerażona osoba może wykorzystać klejnot uciekając z szybkością galopującego konia; osoba opanowana gniewem i nienawiścią będzie walczyć bronią, która zadaje w ciągu rundy walki kilka ciosów z dużo większymi obrażeniami; osoba mocno zakochana i ślepo zadurzona może użyć klejnotu do zwiększenia Charyzmy i hipnotyzowania ludzi swoim urokiem osobistym.

Elf, Alfarel Sussinara, jest podróżnikiem z Barsawii, który odnalazł klejnot w zniszczonym Parlainth. Boi się Serca, lecz nie pozbedzie się go – z obawy przed tym, w czyje ręce mogłoby trafić. Na przykład, niegodziwy bandyta mógłby wykorzystać Serce do zabijania. Alfarel poszukuje sposobu na zniszczenie klejnotu lub osoby o czystym sercu, której mógłby zaufać i powierzyć. Elf jest chory, cierpi na chroniczną gorączkę i męczący kaszel. Wędruje z miejsca na miejsce, próbując wykonać swoje niemożliwe do wykonania zadanie i starając się powstrzymać emocje, aby moc kryształu nie mogły nim zawiądnąć.





Klejnotem są zainteresowane dwie grupy. Towarzystwo Promiennego Spojrzenia z Vivane (patrz strona 12, **Therańskie Vivane**) pragnie wykorzystać kryształ do swoich nieprzyjemnych, egoistycznych celów. Kilku przepelnionych nienawiścią członków towarzystwa ścigało elfa w mieście. Ich plan polega na zabiciu Alfarela i przywłaszczeniu sobie kamienia. Grupa głosicieli Dis także ściga elfa. Uważają Serce Namiętności za antytezę wszystkiego w co wierzą i zamierzają zniszczyć klejnot. Pragną tylko tego jednego i zabijają każdego, kto wejdzie im w drogę.

Bohaterowie szybko wpłaczą się w tą przygodę. Mogą przebywać w dowolnym miejscu, zajmując się własnymi sprawami, kiedy spotkają Alfarela i siedzących mu na karku, przepelnionych żądzą mordu członków jednej z frakcji. Bohaterowie ledwo ujdą z życiem, a czekają ich jeszcze większe niebezpieczeństwa. Wrogowie elfa kojarzą poszukiwaczy przygód z Alfarelem i z radością zamordują wszystkich.

Osoba o czystym sercu, której poszukuje elf, jest niemalże postacią z legend i jej odnalezienie wymaga odbycia długiej podróży, najlepiej przez niebezpieczne ziemie. Na dodatek bohaterów ścigać będą dwie grupy morderców, z których każde ma odpowiednie środki, włącznie z funduszem na wynajęcie zawodowych morderców. Największą nadzieją dla poszukiwaczy przygód jest wystąpienie jednej grupy przeciwko drugiej, może poprzez przekonanie jednej, że druga zabrała już Serce Namiętności Alfarelowi. Przygoda ta daje Mistrzowi Gry wiele możliwości sprawienia, aby gracze kręcili się w kółko.

Z obawy przed tym przerażającym zjawiskiem mieszkańcy zaczęli porzucać wioski, a właściciele tych ziem obiecują wysoką nagrodę temu, kto odkryje i usunie źródło problemu.

Czający się w głębi dżungli Horror przyjął postać kobiety-węża. Jedno z prymitywnych plemion dżungli uważa go

za bóstwo i na jego rozkaz zastawia pułapki na węże i wypuszcza je w pobliżu osad. Horror przy użyciu swoich mocy nasacza jad węży tak, że ich ofiary stają się ożywieniami i powracają do niego. Poszukiwacze przygód mogą wysledzić Horra czekając, aż ktoś padnie jego ofiarą, i podążyć za nieumarłym. Po drodze spotkają członków plemienia, z którymi będą musieli walczyć, gdyż ośmielili się wkroczyć na „święty teren” wężowego bóstwa.

Aby uniknąć zabijania członków plemienia, poszukiwacze przygód będą musieli się wycofać i znaleźć inną drogę lub użyć magii, aby ukryć swoje zamiary. Natępnie muszą odszukać Horra i zabić go. Kiedy bestia zginie plemię zaprzestanie łapania węży i okoliczne wioski nie będą już niczym niepokojone. Choć przygoda jest prosta, pozwala Mistrzowi Gry wykorzystać różne tajemnice dżungli. Mistrz Gry powinien zaprojektować Horra tak, aby poszukiwacze przygód musieli użyć wszystkich swoich umiejętności. Horror musi posiadać zdolność ożywiania umarłych, lecz nie będzie

umiał rzucać czarów. Ożywienicy Horra powinni być nieskomplikowani, podobni do ghuli lub żywotrupów. Horror będzie w posiadaniu niewielkiego skarbu, a poszukiwacze przygód zostaną nagrodzeni przez wdzięcznych właścicieli okolicznych terenów.



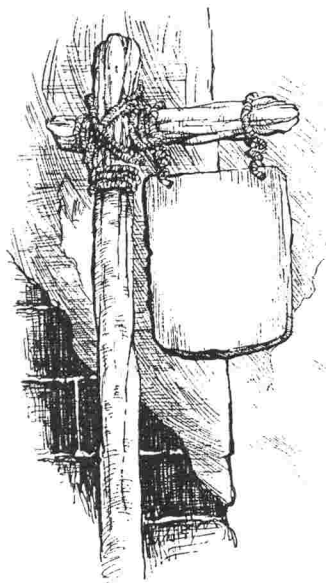
WĘŻOWA KRÓLOWA SERAF

Przez wioski położone na obrzeżach Dżungli Seraf przewała się plaga jadowitych węży. Ciała tych, którzy zmarli od ukąszenia węży po prostu wstają godzinę po śmierci i odchodzą w głąb dżungli. Nikt ich już nigdy więcej nie widział.

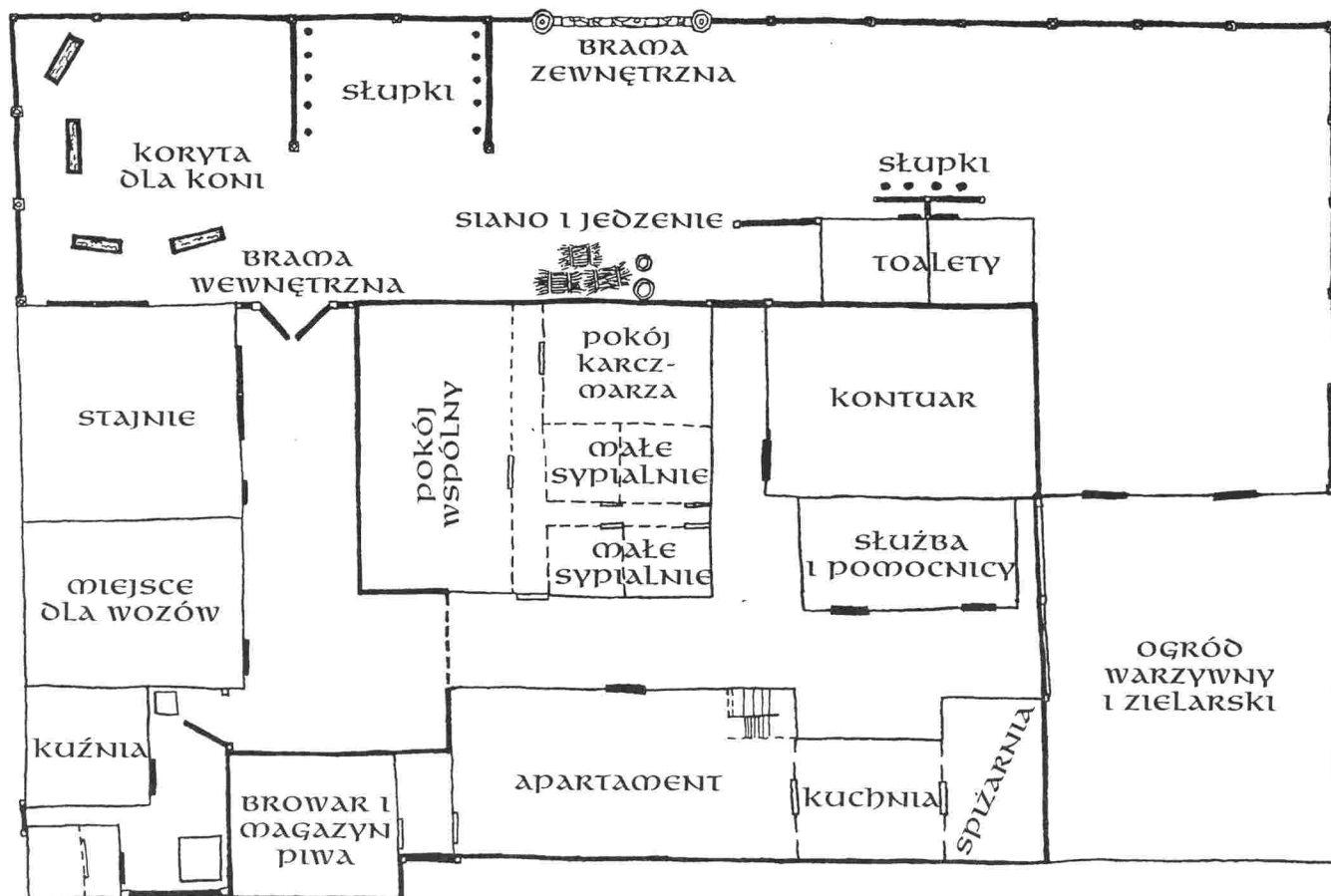


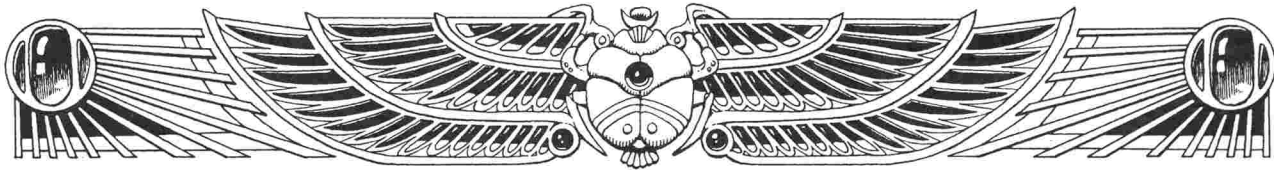
przykładowy zajazd

PIĘTRO



PARTER





INDEKS

Indeks zawiera strony referencyjne dla książek: **Barsawiańskie Vivane**, **Therańskie Vivane** i **Prowincja Vivane**, notacja B oznacza odniesienia pojawiające się w **Barsawiańskim Vivane**; T – odniesienia w **Therańskim Vivane**; V – odniesienia w **Prowincji Vivane**.

A

Abarna, Garawas 50-51B
Akademia Wojny 14B
Akarenti, patrz Mistrz Szpiegów
Aktorzy z Dzielnicy Szczurów 63-64B
Aldjenkuul 26-28V
Aleja Kupców 46-47B
Aleja Rzeki 45-46B
Andreaks 16B
Antandair 45-46V
Anzan 8B
Araukania 8B
Arbitorium 13B, 14B
Arboretum 16T
Arcanth, Ulger 14V
Armia
ImperiumThery 14-17B
obecna w prowincji Rugarii 44V
Astendar 47B

B

Balkaria 30V
Ballaize 39V
Barbarzyńcy mieszkańcy 25B, 30B
Barsawia
a Imperium Thery 8V, 10V, 11-13B
niezależność 12B
Barsawiańskie Vivane 34-35B
a straż miejska 39-41B
Pasje 41B
rząd 35-37B
wybitni mieszkańcy 37-39B
Baty bojowe 15V
Baza statków powietrznych 10V
Bazaltowy Kolec 4T
bezpieczeństwo 22B, 40B, 43B
Bezpieczeństwo, patrz także Obrona
Antandair 46V
na targach 24T
na Targowisku 46-47B
ochrona dobra 24B
ochrona doskonała 23-24B
ochrona nieistniejąca 24B
ochrona wystarczająca 24B
Sal Zgromadzenia 44B
w Balkarii 30V
w Ballaize 39V
w Dzielnicy Kupców 22B, 40B, 43B
w dzielnicy portowej 18T
w Dzielnicy Rzecznej 22B, 40B, 48B
w dzielnicy rzemieślników 26T
w Dzielnicy Theran 24B
w dzielnicy wschodniej 22B, 23B
w dzielnicy Wysokiej Bramy 64B
w Labiryncie Alei Kraba 23T
w Powietrznej Przystani 12V
w prowincji Rugarii 44V
w Sendernis 25V
w Twierdzy Jeruca 40V
w więzieniu miejskim 46B
w Zimnej Dolinie 47B
w Zniszczonej Dzielnicy 23B, 24B, 40B
we Vrontok 18-19V
Bilya, Harellem 37B
Bitwa oTharisauz 11T
Blyszcząca Rzeka 35V
Bractwo Kości 11-12T
w Dzielnicy Theran 6-7T, 14-16T

Broń 26-27B
Broń
noszenie 26-27B
patroli 23-24B
system wodociągów jako 9T
Brudny Krasnolud 61B
Budynki 42-43B
Budynki administracji cywilnej 6-7T

C-D

Candriiss, Rakland 21T
Cersak'allisha 50B
Choroby 33-34V
Collat, Arrald 55B
Collat, Dackus 55B
Członkostwo w rodzinie 14B
Daragast, Garagund 11T
Darbelezer 21T, 23T
Darlenhold 67-68B
Darro, Jeran 36B, 39B
Dashan, Fortin 38B, 44B
Departament Skarbu 19T
Departament Skarbu 6T, 22B
podatki 7T, 28-29B
w prowincji Rugarii 44-45V
wymiana pieniędzy 28B
Dis 11B
Długi Cień, Umna 61-61B
Dom Carinci 10B, 21B, 66B
a handel 39V
architektura 39V
powietrzny statek 27-28V
prawa wyłączności 7T
rezydencje 24T
w Antandair 45V
Dom Dorazary 23T
Dom Jedwabiu 45B
Dom Krand 14B
Dom Medari 7T, 21B, 66B
Dom Miesa 45B
Dom Narlanth 20B, 21B
prawa wyłączności 36T
w Antandair 45V
Dom Opowieści 38B, 43B, 44B
Dom Poprawy 24B
Dom Prac 6T, 7T, 13T
mapa 41T
Dom Ryby 45B
Dom Sprawiedliwości 45B
Dom Thaloss 10B, 21B, 45V
prawa wyłączności 7T
rezydencje 14T
Dom Towarowy Corianundruma 29-30T
Dom Zanzan 10B, 20B, 21B
gubernator 13B
rezydencje 24T
Dom Zapisów 7T
Dom Zboża 45B
Dom ze Stali 21B
Dom Żelaza 45B
Domy publiczne 31B
Doskonała Harmonia (restauracja) 15-16T
Dół 21T, 23T
Droga Niewolnika 19V
Drogowskazy
Dzielnica Północna 38T
Dzielnica Theran 38T
Inshaldren 24V
prowincja Vivane 40V

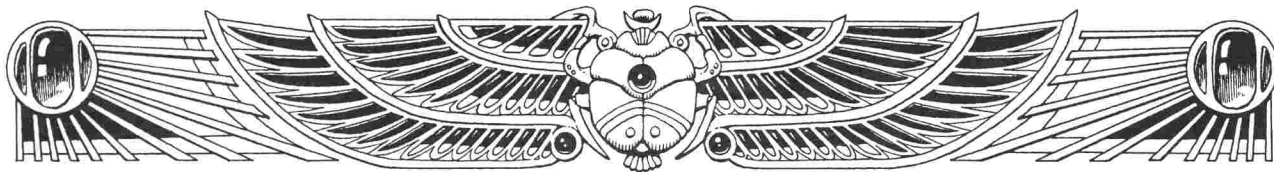
Dryfująca Łódź 50B
Drzewa Tkacza 32-33V
Dunglassed 16T
Duradis, Ostrokrzew 50B
Działalność Rachesteera 55B
Dzielnica Kupców
Dzielnica południowa 26-31T
Dzielnica Portowa 18-19T
bezpieczeństwo 18T
Dół 21T, 23T
karczmy 23T
przystań 19T
sklepy/placówki 19-21T
więzi pokrewieństwa 18-19T
Dzielnica Północna 32-33T
drogowskazy 34T
gospody 34T
karczmy 37T
magowie 36-37T
możliwości zatrudnienia 37T
rzemieślnicy 35-36T
sklepy 34-35T
Towarzystwo Geograficzne 37-38T
Dzielnica Rieczna 34B, 48B
bezpieczeństwo 22B, 40B, 48B
rozrywka 48-50B
sierociniec 51B
straż miejska 40B
Wieża Piór 50-51B
Dzielnica Srebra 47B
Dzielnica Szczurów 62-64B
Dzielnica Ścian 43-45B
Dzielnica Theran 18B, 7-8T
artyści 35-36T
bezpieczeństwo 24B
budynki 6-7T, 14-16T
Dół 21T, 23T
drogowskazy 38T
dzielnice 18-23T, 32-38T
gospody 25-26T, 30T, 34T
handel 24-31T
języki 31B
karczmy 37T
koszary 5-6T
magowie 36-37T
mapy 39-44T
mury 7-8T
organizacje 11-12T
pałac gubernatora 4-5T
parki 17T
podziemie i
punkty graniczne 29B
zastawione pułapki 29B
pomosty 19T
powszechnie rozrywki 31B
rolnicy 12-13T
sklepy/placówki 19-21T, 36T
spis ludności 28B
Towarzystwo Geograficzne 37-38T
ulice 9-10T
wejście 25-26B
wieże 7-8T
więzienie imperialne 8-9T
wodociagi 9T
wybitni mieszkańcy 10-11T
zagrody niewolników 32T, 34T, 52B
zbieranie podatków 28B
zioła, oleje 34-35T

Dzielnica Wschodnia 34-35B, 52B
bezpieczeństwo 22B, 23B
dzielnice 56-57B
hazard 54B
karczmy 53-54B, 57B
kupowanie broni 55B
prawo a noszenie broni 27B
targi zwierząt 53B, 55B
zbieranie podatków 28B
Dzielnica Wschodzącego Słońca,
patrz Dzielnica Wschodnia
Dzielnica Wysokiej Bramy 64B
Dzielnica Zaułki 58B, 59-62B
Dzielnice 43-47B
Dzielnice handlowe 24-30T
Dżungla Gradowej Burzy 30-34V
Dżungla Seraph 45V, 46V
Dżungle 5V, 30-34V, 38-39V, 45-46V
Dżungle Arkhazid 38-39V

E-F

Egzekucje 20V
Elikiry
mikstura przebudzenia 35T
mniejszego uzdrowienia 35T
uzdrowienia 35T
Elkanshara 6T
Elsandriiss 4T
Endar, strzały 56-57B
Erebor, Comran 44B
Famnariiss 32V
Farrosh, Ganian 13V, 18V
Festiwal Ryby 46B
Filary 10V, 23V
Finallagreek, 30-31T
Flota 14-15B
Flota bat 15V
Flota statków powietrznych
Domu Carinci 27-28V
Powietrznej Przystani 13-16V
statki bitewne 15V
statki wydobywcze 15V
w Grani Sigara 34V
załoga 16V
G
Galopujące suchoty 33V
Garbarnie 57B
Gareek 28-29T
Garlen 28T
General-arbiter, patrz także Andreaks
Imperium Thery 13-14B
spotkania wojskowe 14B
Ghamalk 53B
Ghareez, patrz wietrzniki
Gingarach, Drewutt 51B, 62B
Głębokie Grobowce 64-65B
Główny sekretarz 38T, 47B, 53B
patrz Patraceus Chorrolis
Gnijąca stopa 33V
Gorączka Horra 33-34V
Gospoda Duraglima 30T, 44T
Gospoda u Gubernatora 34T
Gospodarka 27-29B
Gospody
Dzielnica Północna 34T
Dzielnica Theran 25-26T, 30T, 34T
Prowincja Vivane 6V
Rzeka Stanchis 6V
Rzeka Żywego Ognia 6V
Wielkie Drogi 6V
Zniszczona Dzielnica 60B, 61B





Goście w Dzielnicy Theran 25-26B
Góra Chmury 8B

Góra
osady 35V, 37V
ukształtowanie terenu 5V
Górnictwo 30V
baty 15V
w Burzowym Szczycie 40V
w Grani Sigara 34V
w Morkant 25V
w obszarze Wielka Grań –
Karalkspur 34V

Góry Delaryjskie 46V
Góry Karalkspur 4V, 26V, 34-37V
Granice 33B
Grań Sigara 34V
Grobowce trolli 37V
Grupa T'raska 18V, 19V, 20V
Gruźlica 33V
Grzywny 25B
Gubernator, patrz także al'Jalalduddin
(Razal); Karafanel; Kypros; Kara-
fanel; Kypros; Povelis
Kompania Handlu Ładowego 38B
pałac 4-5T, 39T
rola wojskowa 14-15B
stosunki z sąsiadami, 33B

H

Handel niewolnikami 21V, 22V, 27B
Handel przyprawami 45B
Handel wymienny 45B
Handel
niewolnikami, patrz niewolnicy
– handel
w Dzielnicy Kupców 45B
w dżunglach 38V, 39V
w Landis 49V
w Lankarden 40V
we Vrontok 21V
Handlarze, spotkanie z 6V
Hanlash'antera 16T
Hartmallen, Radgund 44V
Hashagak 26T
Haughrald 10T
Hazard 31B, 54B
Hemira 64B
Hightor 34V
Horm, Wysoki 61B
Horror
a Arkazid 39V
a dżungla 31V
a Vivane 19B
Dżungla Seraf 46V
i Burzowy Szczyt 40V
i Lankarden 41V
i osady górskie 35V

I-J

Ildark 34V
Ilfarelek 20B
a Bractwo Kości 12T
biura 21B
przynależność do Domu 21B
szpiedzy 7V
Ilkandrisen, Feesper 44-45V
Imperialne Muzeum Wojny 5T
Imperium Thery 13-14B
Imperium Thery
a Barsawia 8V, 10V, 11-13B
a Pasje 11B
a Vrontok 23V
Domy 14B
mieszkańcy 25B
placówki 34-35V
podróźnicy imperialni 6B, 8B
prowincje 6-8B
rasy 8-11B
rząd 13-14B
wojsko 14-17B
Indrisa 7B

Inshaldren 24-25V
Jalalduddin, Razal al' 10B
Jamzinnal 21B
Jaraleh 7B, 28B
Jaroslavl 38V
Jerucz, Argregen 40V
Jerucz, Dagendren 40V
Języki
w Dzielnicy Kupców 31B
w Dzielnicy Theran 31B
w osadach górskich 35V
w prowincji Vivane 53-54V
we Vrontok 21-22V
Jhawn, Oril 40B

K

Kalendarz therański 33B
Kalendarz throalski 33B
Kanidris 13B
Kara Fahd 46V, 48V
Karafanel 33B, 45V
Karaken 31V
Karczma Harrudina 57B
Karczma Terralana 54-55B
Karczma Wrota Wschodzącego Słońca
53-54B
Karczma Barlakhana 41V
Karinthini, patrz generał-arbiter
Kawaleria 6T
Kawalerzyści 28V
Kedate 13B
Khalifa 10T
Kila, patrz Flota statków powietrznych
Klimat 33B
Klin 24-26T
Kokala, liść 6T
Kolonja karna 34V
Konklawe
Domy 14B
w Vivane 21-22B
Korrug, Ruom 14V
Koszary
Straży Miejskiej 45B
w Dzielnicy Theran 5-6T, 40T
w Powietrznej Przystani 12V
we Vrontok 19V
Kreana 6-7B
Krotias 11T, 40V
biura 6T
dowódca Ósmego Legionu
Przynależność do Domu 21B
Kryształowi łupieżcy 8V
Kryształowi wojownicy 42V
Księgarnia Garusddina 36T
Kuznia Raklanda 21T
Kypros 13V, 19-20B
a decyzje podejmowane przez
Konklawe 21B
a prowincja Vivane 7V
pałac 4-5T
tryb życia 4-5T

L

Labirynt Alei Kraba 23T
Labirynt Pozłacanych Olbrzymów 39V
Lafarellis 26V
Landis 7V, 39V, 48-49V
Lankarden 40-41V
Lasy 46V, 49V
Lankarden 41V
podróźowanie 5V
Laverna, patrz Konklawe
Legion Nieregularnych 40V
Legiony 14-17B
Leonarus 42-43V
Leshia 14V
Lochostr 11B, 41B
Lorafern 42-43V
Łśniące Szczyty
kryształowi łupieżcy 8V
ruch oporu 7V
Lud Wiatru 43V

M

Magia
wykorzystanie 25B, 32-33B
Magowie
jako członkowie patroli 24B
kontrakty 36T
z Dzielnicy Północnej 36-37T
z Dzielnicy Theran 3-37T
Majestat 14V, 15V
Malanth, Prosarra 32T
Male Altany 17T
Mapy
Darlenhold 68B
Dom Prac 41T
Dzielnica Theran 39-44T
Gospoda Duraglima 44T
pałac gubernatora 39T
południowe koszary 40T
wieże 42T
wieżenie imperialne 43T
Zajazd „Wielki Kielich” 61V
Maragann, Grogand 11T
Marak 7-8B
Marakanium 6T
Marynarka wojenna
Imperium Thery 14-15B
obecność w prowincji Rugarii 44V
obecność w Vivane 23B
Mastasherana 38T
Mastrylithy 5T, 7B, 22B
Mazanian, Arthaldus 24V
Miecze 63B
Miejsce 48B, 50B
Mieszkańcy
Aldjekuul 27V
Antandair 45V
Kara Fahd 46V
Landis 49V
Lankarden 40-41V
Morkant 26V, 27V
Parland 41V
Vivane 18B, 32B
Vrontok, 17V
Mieszkańcy
noszenie broni 26-27B
prawa 25B
Mistrz Szpiegów 20B, 25B
Młyn rzeczny Rancardusa 28T
Moda 31B
Monety 27B
Mordain 10T
Morkant 25-26V
Morze Śmierci 41V
Mury 7-8T

N

Najwyższy gubernator, patrz także
Kanidris; Silesazianus
znaczenie wojskowe 14B
Niebezpieczeństwa 5V
w dżungli 33-34V
w Górach Karalkspur 37V
w Kara Fahd 48V
w Landis 49V
w Morkant 26V
w Wielkiej Grani 37V
w Wzgórza Kamiennych
Młotów 30V
we Vrontok 21V
Nienawistny, Guurshut 48V
Niewolnictwo
a Powietrzna Przystań 10V
jako kara za popełnione
przestępstwo 19V, 20V, 25B
poglądy elfów 9B
poglądy Theran 31B
rola Lankarden 41V
w Antandair 45-46V
w Landis 49V
we Vrontok 17V
Niezlomny, Quarique 37B
i Dom Opowieści, 44B
przywódca barsawiańskiej
większości 20B, 35-36B

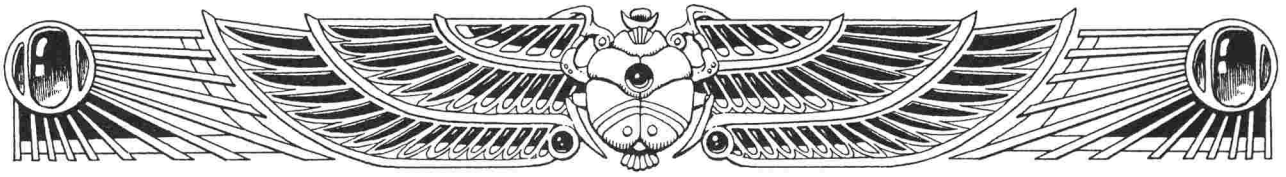
O-Ó

Obrona, patrz także Bezpieczeństwo
Odmieńcy 35V
Ogrody ziołowe 28-29T
Oko Czantera 34V
Okragły Dom 36-37T
Oleje 34-35T
Olejek astralnego spojrzenia 35T
Olejek kamiennej łuski 35T
Olejek kamiennej skóry 35T
Olejek nocy 34-35T
Omasu 38B
Osady rolnicze 6-7V
Ostrall Wyjający 41B
Oświeceni 25B
Otwarte targi 24-25T
Ósmy Legion
obrona rzeki 7-8T
w Aldjekuul 26V
w Balkarii 30V
w Inshaldren 24V
we Vrontok 19V
wpływy polityczne 20B
żołnierze 15B

P-Q

Panujący 10V, 13V, 14V
Parland 41V
Pasje
poglądy Theran 11B
w barsawiańskim Vivane 41B
Pasma Drzew 43V
Pasterze Niebios 12B
Patracheus
główny sekretarz 22B, 6-7T
przynależność do domu 21B
Patrole 22B, 23-24B
Pazur Rafranchera 30V
Piechota 28V, 15-17B
Piraci 5V
Plac Szczura 30B, 62-63B
Plemię Pięści z Fahd 48V
Plemię Sprawiedliwej Zmii 48V
Podatek
od artefaktów 28B
od gości 20V
od kamienia 29B
od miecza 28B
od nieruchomości 20V
od niewolników 28B
od przepustek 29B
od ptaków 29B
od sztuki 28B
od wyjścia 20V
Podatki 20V, 28-29B
Podróźowanie
przez lasy 5V
przez wzgórze 5V
w prowincji Vivane 4-5V, 7V
w Zniszczonej Dzielnicy 58-59B
Podziemia
poruszanie się 30B
pułapki 29B
punkty graniczne 29B
wejścia 30B
Pogrom 12B, 19B
Polityka 20-22B
Południowe koszary 5-6T, 40T
Pomosty 19T
Ponure Zamczyska 5V, 28-30V
Poszukiwacz Gwiazd, Karrok 10B
Povelis 35B
Powietrzna Przystań 12V
budowa 8-10V
budynki 10V
cel 13B
filary 10V
flota statków powietrznych 13-16V
garnizon wojskowy 12V
języki 53-54V
obrona 12V
pałac 10V, 12-13V
platformy 10-11V
wieże 12-13V
windy żywiołu 11V





Półksieżyć 56B
Północne Baraki 4T, 5-6T
Praetori 13B
Prawo
 cywilne 24-25B
 karne, 25B
 we Vrontok 19V
Prestiż 14-15V
Prowincja Rugaria 44-46V
 a ImperiumThery 7V
 podróżowanie rzeką 5V
Prowincja Vivane 4V, 12B, 20B
 drogowskazy 40V
 dżungle 30-34V, 38-39V
 gospody 6V
 góry 4V, 34-37V
 granice 33B
 języki 53-54V
 las 43V
 Lorafern 42-43V
 miasta 24-28V, 40-41V
 osady rolnicze 6-7V
 podróżowanie 4-5V, 7V
 przygody 50-52V, 54-60V
 ruch oporu 7V
 spotkania z innymi postaciami 5-6V
 władze Thery 7V
 wzgórza 30V, 39-40V
 zamki 28-30V
 ziemie graniczące 44-49V
Przekupstwo 5T, 17T, 26B
Przygody
 schemat 54V
 therańskie postacie 50-52V
Qaras, Eljazer 12T
Qaalshanera 37T

R

Raggok 11T, 38T
 uczniowie 12T
 wyznawcy 38T
Recytatorium 14-16T
Reshalk, Vendra 40B
Ręka Truposza 61B
Rolnicy 12-13T, 18T
Roseate 25T, 26T
Rostallian 26T
Rubaric, DorinaTarn 37-38B
Ruch oporu
 działalność 32B
 przywódca 38-39B
 spotkania 38B
 w prowincji Vivane 7V
 we Vrontok 23V
 wykorzystanie podziemi 30B
Rząd
 barsawiańskiego Vivane 35-37B
 Imperium Thery 13-14B
 Kreany 6B
 prowincji Rugaria 44-45V
 prowincji Vivane 7V
 Vivane 20B
 Vrontok 17-18V
Rzeka Danaba 5V, 41V, 44V
Rzeka Długa Kość 40-41V
Rzeka Długa Woda 35B
Rzeka Stranchis
 gospody 6V
 podróżowanie łodzią 5V
Rzeka Zielone Serce 39V, 49V
Rzeka Złoty Niedźwiedzi 5V, 24V, 25V
Rzeka Żywego Ognia 35B, 67B
 a system wodociągów w Dzielnicy Thera 9T
 gospody 6V
 obrona 7-8T
 podróżowanie łodziami 5V
Rzeka Żywego Ognia 7-8T
Rzemieślnicy 28B, 26-31T, 35-36T, 39V
Rzeźbiarstwo Ipalanena 35-36T

S-S

Sabaccara, 31B
Sala koncertowa 16T
Sala Kości Masanta 54B
Sale Elfów 56-57B
Sale zatrudnienia Adagira 37T
Sale Zgromadzenia 44-45B
Sendernis 25V
Shand 11T
Shazirani, Taraaqu el' 16T
Shb'assera 34T
Silesazanius 34T
Siódma Flota
 obecność w Vivane 23B
 w Inshaldren 24V
 Wojownik 16V
 wpływy polityczne 20B
Sklep Kaznartha 19-20T
Spis ludności 28B
Spługawiony Krater 30B, 62B
Spotkanie Rzek 66-67B
Stadion 53B
Stare miasto 19B, patrz także Dzielnica Thera
Stary cmentarz 64-65B
Stocznie 27-28T
Stocznie T'ssiskara 27-28T
Stowarzyszenie Promiennego Spojrzenia 12T
Strategos 15B
straż miejska 40B
Straż miejska
 a naruszenie prawa regulującego noszenie broni 27B
 koszary 45B
 oddziały 39-41B
 relacje z Patrolem 40B
 rola jaką odrywa przy zbieraniu podatków 28B
 w Dzielnicy Kupców 43B
 w Dzielnicy Rzecznej 48B
Straż pałacowa 4T
Strzały, Ender 56-57B
Sturmrend, Ganksmander 44V
Style kampanii 52-53V
Sufik 7B
Sunas Czaszka 60B
Syalanar 26T
Syrannan, Akalab ka' 25T
System kontroli przeciwpożarowej 9T
Szczyt Hildingrsta 48V
Szkłany Dom 37T
Szósta Flota 44V
Ściana Weży 43B
Śpiewająca Dłoń, Grasnara 16T

T

T'risk, Lorgo 18V, 23V
Talara, Verulam 13V, 18V
Talea 8B
Targ niewolników 22V
Targi zwierząt 52B, 55B
Targowisko 24-25T
Targowisko 46-47B
Tarlantennis 26V
Tarlanth 10T
Thera 6B
Towary, ich ceny 29B
Towarzystwo Geograficzne w Vivane 37-38T
Towarzystwo Przewidujących 12T
Tribas, Koar 38-39B
Trzeci Legion 33B, 44V
Tularch 18V, 20B
 a obrona Powietrznej Przystani 12V
 przynależność do Domu 21B
 statki powietrzne 14-15V
Twierdza Jeruca 40V

U

U Dangranddin 25T, 26T
U Mamy Jurg 61B
U Syranity 30T

Ukształtowanie terenu 5V
ulice 42-43B
Ulice
 Dzielnicy Kupców 42-43B
 Zniszczonej Dzielnicy 59B
Ultaramis, Unsara 36B
Ulthrand, Darnagorm 10-11T
Upandal, 30V
Ursin, Danna, 46B
Usługi, ceny 29B
Uzdrowiciele 28T

V

Vasgothia 8B
Vestrial, 11B, 25V, 41B
Vilshane, Rancardus, 28T
Vivane
 a Pogrom 12B, 19B
 barsawiański mieszkańcy 31-32B
 bezpieczeństwo 22-24B
 broń 26-27B
 Domy 20-22B
 gospodarka 27-29B
 granice 33B
 therańskie Vivane, patrz Dzielnica Thera
 historia 18-20B
 języki 53-54V
 kampanie 52-53V
 klimat 33B
 magia 32-33
 mieszkańcy 18B, 32B
 odbudowa 12B
 okupacja 19-20B
 podróże rzeką 5V
 podziemia 29-30B
 prawo 24-27B
 rząd 20B
 wejście 25-26B
 zewnątrzne społeczności, 66-68B
 życie 30-33B
Vrontok 10V
 a Thera 23V
 bezpieczeństwo 18-19V
 mieszkańcy 17V
 podatki 20V
 położenie 16-17V
 prawo 19-20V
 ruch oporu 23V
 rząd 17-18V
 szczególne miejsca 20-23V
 waluta 20V
 załudnienie 17V
 życie codzienne 20-23V

W

Walki gladiatorów 21T, 23T
Walki krów 31B
Waluta 20V, 27-28B
Wejścia do Dzielnicy Thera 25-26B
Wędrująca kuchnia Kerryun 63B
Wielka Aleja 9-10T
Wielka Grań 4V, 26V, 34-37V
Wielki rajca 35B patrz także Niezlomny (Quarique)
Wielkie Drogi 4V, 6V
Wietrzniki 10-11B, 43V
ghareez 8-9T, 10-11B, 34V
Wieża Piór 50-51B
Wieże 8T
 Ballaize 39V
 mapa 42T
 a Powietrznej Przystani 12-13V
Wieżenie imperialne 8-9T, 32T
Wieżenie miejskie 45-46B
Wieżenie, patrz także więzienie miejskie; Dom Poprawy; więzienie imperialne
Wirująca Pieść, Thoragur 6T
Wiszące Skąły 37V
Wiszące Zikkuraty 17T

Wodociagi
 Dzielnica Kupców 43B
 Dzielnica Thera 9T
Wojna therańska 34B
Wojny orichalkowe 46V
Wojsko
 garnizony 28-30V
 Imperium Thery 13-17B
 patrole 6V, 7V
 spotkania 14B
Wrota Wschodzącego Słońca 52B, 53B
Wykroczenia cywilne 24-25B
Wymiana pieniędzy 28B
Wypoczęte Nogi 25T, 26T
Wzgórza 5V
Wzgórza Kamiennych Młotów 30V

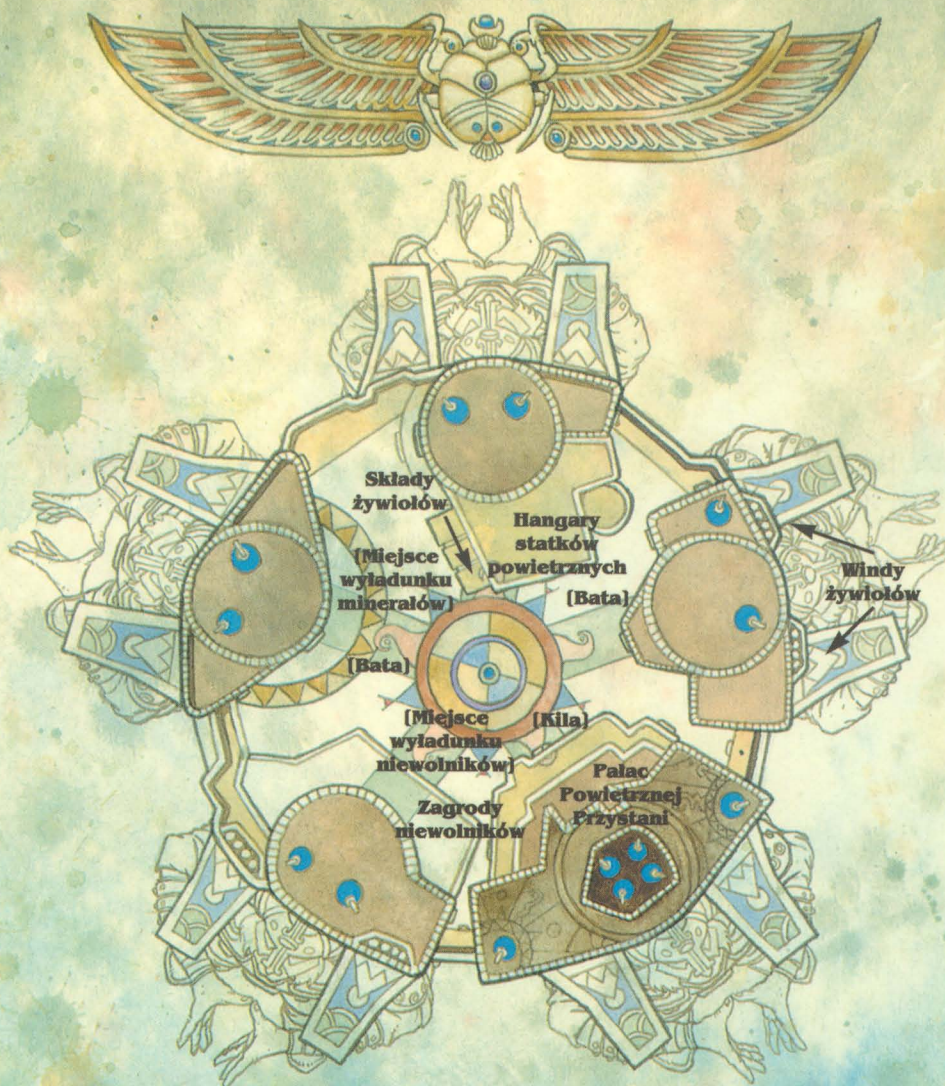
X-Y

Xandorn 46V
Yaragend 36T

Z-Ż

Zachodnia Brama 8T
Zagrody niewolników 32T, 34T, 52B
Zajazd „Wielki Kielich”
 mapa 61V
Zakazane Miasto 22-23V
Zakład pogrzebowy 20-21T
Zakłady pogrzebowe 20-21T
Zalunchis 24V, 25V
Zaufani 25B
Zbieranie nieczystości 12-13T
zbieranie podatków 28B
Zbrodnie krzywdy 25B
Zbrodnie wstydu 25B
Zbrojownia 6T
Zerajaboam 36T
Zgromadzenie 36-37V, 44-45B
Zielarnia Culparna 6T
Ziemie Martwe 37V
Zimna Dolina 42B, 47B
Zimna Rzeka 35B
Zioła lecznicze 8B
Złota orichalku 34-35V
Zmiana pozycji pośród domów 14B
Zniszczona Dzielnica 34B, 35B
 a Zgromadzenie 37B
 bezpieczeństwo 23B, 24B
 budynki 58-59B
 dzielnice 59-64B
 gospody 60B, 61B
 karczmy 61B
 prawo a noszenie broni 27B
 rozrywki 63-64B
 rzeki 35B
 stary cmentarz 64-65B
 straż miejska 41B
 ulice 59B
 zbieranie podatków 28B
Zwątpienie 24-25V
Zwierzynek 30-31T
Żelazny Kij 39V
Życie codzienne
 magia 32-33B
 w Vivane 30-33B
 we Vrontok 20-22V
Żywiół
 zakłęcia ziemi 4V
 windy 11V





LEUBENSTEIN '95

WEDŁAG MNIE ZNAJDWE SIĘ TO OKOŁO TRZECH KILOMETRÓW NA
PÓŁNOK OD JAROSŁAWL.



JEST TO ZARÓŚNIĘTY,
MARMAROWY, PRZYKRYTY
ILUZIĄ JAK WYSOKOŚCI
TROLLA, KTÓRY MOŻNA
WYKRYĆ JEDYNIĘ ZA
POMOCĄ DOTYKU.



ZNAJDWE SIĘ 130
KROKÓW NA PÓŁNOK.

TO JEST WEJŚCIE.

TO JEST NIEWIELKI
ZBIORNIK WODNY
W KSZTAŁCIE NERKI.



ZNAJDWE SIĘ 120

KROKÓW NA WSCHÓD.



GRUPKA DRZEW Z GRUBYMI
JAK NIEDŹWIEDŹ PNĄCZAMI
O POMARAŃCZOWYCH
CZUBKACH, JAKICH NIE
WIDZIAŁEM NIGDZIE INDZIEJ
W TYCH OKOLIKACH.

TU ZNAJDWE SIĘ
BIAŁY OBELISK
ROZMIARU TROLLA, NA
KTÓRYM WYRZEŻBIONO
PTAKI MIESZKAJĄCE
W DŻUNGLI.



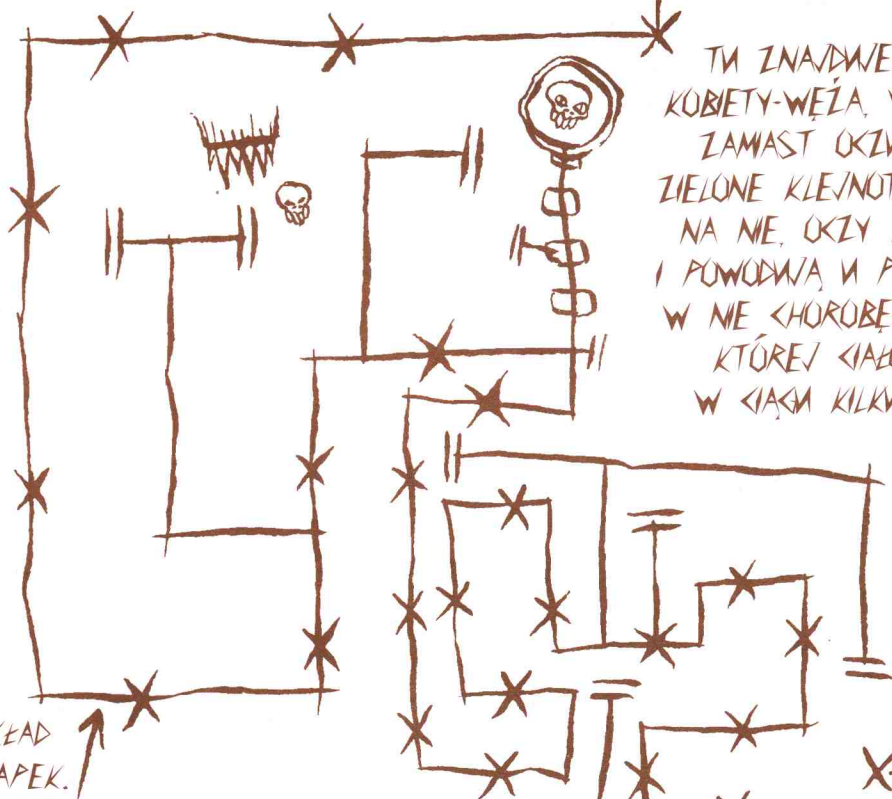
ZNAJDWE SIĘ 50
KROKÓW NA PÓŁNOKNY-WSCHÓD.

TO JEST WIARYGODNY SZKIC OKOLIKY WYKONANY PRZEZ
KARYSKARA MAŹ NARLANTH, PODRÓŹNIKA I WKŁONEGO.

TA ZNAJDWA SIĘ DRZWI DO
LABIRYNTU POŁĄCZANYCH OLBRZYMÓW.
NIE WIEM, JAKĄ MAGIĄ MOGŁABY JE
OTWORZYĆ, BYĆ MOŻE KLUCZE DO
NICH ZNAJDWA SIĘ W CZĘŚCIACH
LABIRYNTU, KTÓRYCH NIE ODNALAZŁEM.



WWAŻAJ NA SIĘĆ ZALĘBIAJĄCYCH
SIĘ Z SOBĄ PRZEJŚĆ. NIEZNANA
MAGIA PRZYWOŁUJE BARZOWE
WIATRY Z GŁĘBOKICH,
NIEWIDOCZNYCH PRZEPAŚCI -
KIEDY WIATR ZACZYNA WIAĆ,
NIEOSTROŻNA OSOBA MOŻE
SPAŚĆ I SIĘ ZABIĆ.



TA ZNAJDWE SIĘ CIAŁO
KOBIECY-WĘŻA, W KTÓRYM
ZAMIAST OKNA TKWIĄ
ZIELONE KLEJNOTY. WWAŻAJ
NA NIE, OKCY BEYSZCZA
I POWODUJĄ W PATRZĄCEGO
W NIE CHOROBE, WSKUTEK
KTÓREJ CIAŁO GNIE
W CIĄGU KILKA GODZIN.

TA ZNAJDWA SIĘ
ŚLEPE WLKZKI. SĄ
PEŁNE PŁEPEK,
NIEKTÓRE Z NICH
SĄ WKRYTE.

DZIWNY WKŁAD
KAMIENI-PŁEPEK.



X- PODAJĄ TĄ
ŚCIEŻKĄ. ONA
DOPROWADZI
CIĘ DO CELU.

WWAŻAJ, KAŻDE Z NICH
WYGLĄDA, JAKBY MIAŁO
DRZWI, LECZ
TO WSZYSTKO
JEST ILLUZJA.
ZA NIMI CIEKA CIĘ
WPADEK I PEWNA
ŚMIERĆ!

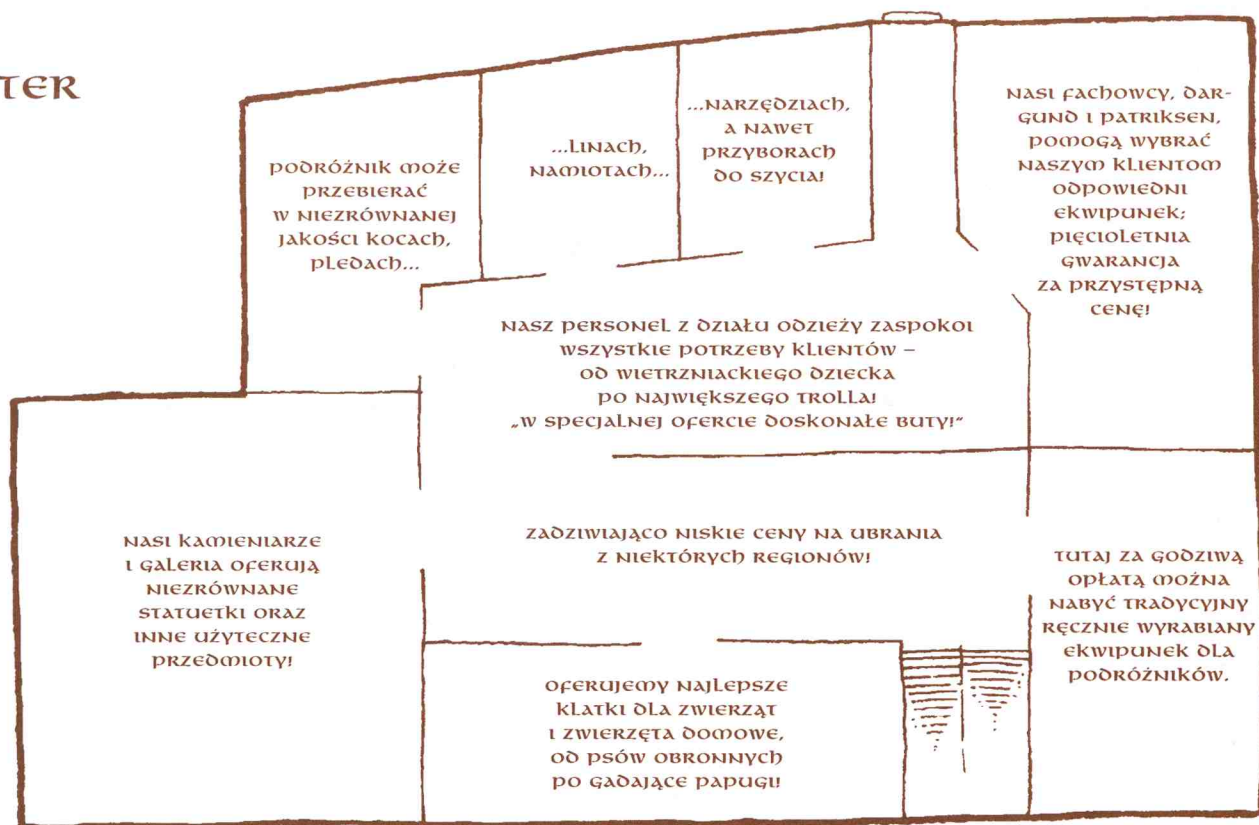
WWAŻAJ NA TRACIZNĘ NA
ZARZEWIAŁYCH DZIDACH,
PONIEWAŻ WCIAŻ DZIAŁA.

TEN PAK TO WEŹŚCIE.

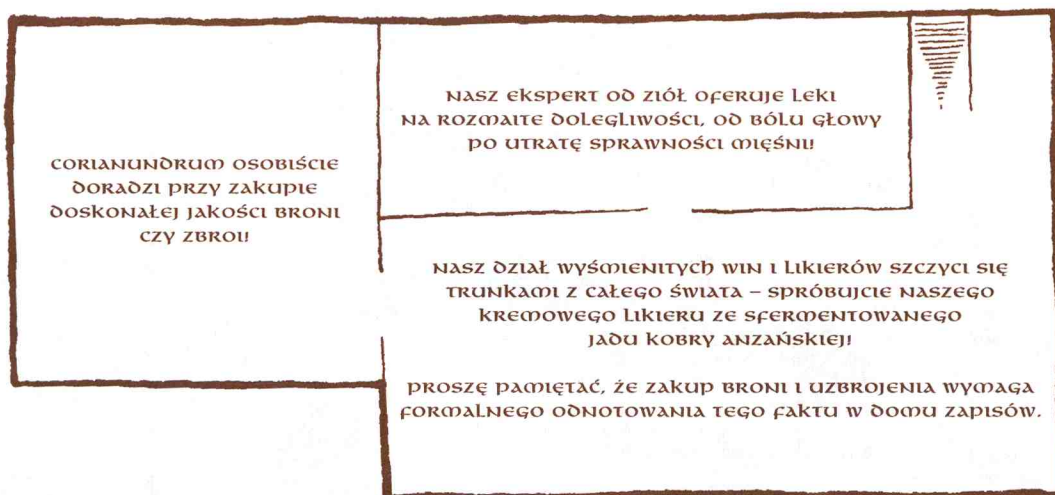


DOM TOWAROWY CORIANUNDRUMA

PARTER



CORIANUNDRUM SERDECZNIE ZAPRASZA DO SWEGO DOMU TOWAROWEGO!
uprzejma obsługa i niskie ceny – wstęp bez względu na porę!



PIWNICE

PIERWSZE PIĘTRO

NASZ DZIAŁ DOSKONAŁYCH UBRĄK
OFERUJE KLASYCZNE I MODNE
STROJE NA KAŻDĄ OKAZJĘ.
„SPECJALNE CENY NA WYPOŻYCZENIE
KOSTIUMÓW PODCZAS FESTIWALU”

W NASZEJ GALERII EGZOTYKI ZNALEŹĆ
MOŻNA WSPANIAŁE I RZADKIE
SPECJAŁY, OD NAJDELIKATNIEJSZYCH
JEDWABI PO DOSKONAŁE PRZYPRAWY,
A TAKŻE EGZOTYCZNYCH ARTYSTÓW.
PRZYJDŹ I ZOBACZ SHEBOARĘ,
HIPNOTYZERA WĘŻY Z INDRISY!

(PROSZĘ UWAGAĆ NA MANGUSTY!)

W NASZEJ GALERII DYWANÓW
I GOBELINÓW ZNAJDUJĄ SIĘ
NAJPIĘKNIEJSZE WYROBY
Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA –
OD ARAUKANII PO ZERAJAY.
NASI FACHOWI DORADCY DO
SPRAW SZTUKI, ELFY
I OBSYDIANIE, POSIADAJĄ
NIEZRÓWNIANĄ WIEDZĘ
I WYRAFINOWANY GUST!



DRUGIE PIĘTRO

TU ZNAJDZIESZ WYPŁATANE Z TRZCINY
I WIKLINY KOSZE, A TAKŻE RÓŻNEGO RODZAJU
PRZYBORY PRZYDATNE W KAŻDYM DOMU.

W SALI CERAMIKI
I WYROBÓW JUBILERSKICH
NASI SPECJALIŚCI OFERUJĄ
NAJPIĘKNIEJSZE WYROBY
W CAŁYM VIVANE.

ZŁODZIEJE ZOSTANĄ
SRODZE UKARANI!



W NASZYM SALONIE MEBLOWYM
MOŻNA ZNALEŹĆ WYROBY WYKONANE
PRZEZ NAJSWIEŹNIEJSZYCH RZEMIEŚNIKÓW
Z CAŁEGO MIASTA, A TAKŻE SPOZA JEGO
GRANIC, OD PROSTYCH SZAFEK
PO LUKSUSOWE ZESTAWY DO JADALNI
W CENIE 20000 FLORENÓW.

GORĄCE
I CHŁODNE
NAPoje.

NIEKOŃCZĄCY SIĘ
ASORTYMENT
ROZMAITYCH
WYPJEKÓW.

NAJWYŻSZE PIĘTRO NAZYWAMY „OGRODEM
PEŁNYM NIESPODZIANEK”. NAPIJ SIĘ ZIOŁOWEJ
HERBATY Z KOKAILA, ZAKOSZTUJ KREMU
I PRZYJRZYJ SIĘ NASZYM CUDOWNOŚCIOM.
TOWARY SPRZEDAJĄ SIĘ SZYBKO I SKUTKIEM
TEGO ILOŚĆ POSIADANYCH DÓBR
Z ODLEGŁYCH ZIEM JEST ZMIENNA.

BĄDŹ PEWIEŃ, ŻE NIKT JESZCZE
NIE OPUŚCIŁ OGRODU
Z PUSTYMI RĘKAMI!



ZAPRASZAMY
NA NASZ
BALKON NA
ŚWIEŻYM
POWIETRZU,
GDZIE MOŻNA
NAPIĆ SIĘ
HERBATY
I PODZIWIĄĆ
VIVANE.

SZEROKA
GAMA RZADKICH
I EGZOTYCZNYCH
ROŚLIN ORAZ
SĄDZONEK.

TRZECIE PIĘTRO

GOŚPODA DURAGELIMA

Duma Vivane



opłaty za pokoje

POKÓJ DWUOSOBOWY: 4 srebrne orrusy od osoby za noc. Rezerwacja pokoju na tydzień — 16 orrusów.
POKÓJ JEDNOOSOBOWY: 6 srebrnych orrusów od osoby za noc. Rezerwacja pokoju na tydzień — 24 orrusy.
SALE WSPÓLNE: 1 srebrny orrus od osoby za noc. W cenie wliczona chleb i piwo do śniadania.

W CENIE WSZYSTKICH JEDNO- I DWUOSOBOWYCH POKOI WLICZONA JEST CODZIENNA KĄPIEL I ŚNIADANIE SERWOWANE W GODZINACH 6.00 – 8.00. NIE SPÓŹNIJ SIĘ!

oferowane usługi dla gości

PRANIE: należy rozmówić się z praczką GERRIZUR. PRANIE KOSZUL, KROCHMALENIE I PRASOWANIE – 4 miedziaki od sztuki. CENY CZYSZCZENIA INNYCH CZĘŚCI GARDEROBY DO WGLĄDU NA ŻYCZENIE.

OSOBISTY SŁUŻĄCY: usługa dostępna po uzgodnieniu z właścicielem. DLA eskorty polecamy SHANGRUNDA I KARLANTA – SĄ TO DYSKRETNI OCHRONIARZE, SŁUŻĄCY NIEGDYŚ W SŁYNNYM ÓSMYM LEGIONIE. OCHRONĘ MOŻNA NAJĄĆ NA DZIEŃ (SŁUŻĄCYCH NA DWA DNI) LUB NA GODZINĘ NA WIECZORNE SPOTKANIA. CENA OD GODZINY W PORZE DNIA WYNOŚI 1 SREBRNY ORRUS, CENA OD GODZINY W PORZE WIECZORNEJ I PO ZMIERZCHU – 2 SREBRNE ORRUSY. USŁUGA OSOBISTEGO SŁUŻĄCEGO I OCHRONY NIE JEST DOSTĘPNA POZA STARYM MIASTEM.

ORGANIZOWANIE UROCZYSTOŚCI I PIKNIKÓW – dostępne za wcześniejszym ustaleniem. DĄJ ZNAĆ DO POŁNOCY DNIA POPRZEDZAJĄCEGO UROCZYSTOŚĆ.

STANDARDOWE JADŁO PLUS BUTELKA STAREGO IMPERIALNEGO HURLĘ OD GRAZGUNDA – 1 SREBRNY ORRUS OD OSOBY.

WYŚMIENITE JADŁO PLUS PÓŁ BUTELKI RUGARIAŃSKIEGO WINA MIODOWEGO LUB WIEKOWEGO CAPARATHIAŃSKIEGO RUBINOWOCZERWONEGO WINA – 2 SREBRNE ORRUSY OD OSOBY.

JADŁO DOSKONAŁE PLUS NASZE SPECJAŁNOŚCI: BUTELKA MUSUJĄCEGO WINA „GRZMOTOWURZER” Z VASGOTHIL, PIKANTNY SER I PASZTET – 9 SREBRNYCH ORRUSÓW OD OSOBY.



WYPRÓBUJ NASZ KOSZ PIKNIKOWY DLA DWÓCH OSÓB!

ZAWARTOŚĆ:

Madaliony z kozła w estragonowej galarecie

Pasztet z czakty nadziewany truflami

Wędzony węgorz w kwaśnym sosie ze szczypiorkiem

Marynowana golonka z marmoladą cebulową

Doskonały chleb zbożowy i masło z mleka owczego

Butelka wina „Grzmotowurzer”

Pół butelki wina deserowego „Słoneczny blask”

Słodycze, chleb owocowy, śmietana

Całość za 30 srebrnych orrusów! (kaucja zwrotna za koszyk – 2 imperialne floreny, zapewniamy obrus i sztućce).



Zakwaterowanie dla dzieci i zwierząt domowych za wcześniejszym ustaleniem. Wszelkie opłaty należy uiszczać z góry.

NIE PYTAJ, CZY DOSTANIESZ COŚ NA KREDYT, BO MOŻE SIĘ ZDARZYĆ, ŻE WYRZUCĄ CIĘ NA ULICĘ

OBIADY I KOŁACJE

Obiady serwowane są w godzinach od 11.00 do 14.00. Kolacje podajemy od 18.00 do północy.

Ostatnie zamówienia przyjmowane są o 23.00

PRZYSTAWKI (12 MIEDZIAKÓW OD PORCJI)

Owoce Rzeki Żywego Ognia (różnorodne doskonałe ryby)

Nadziewane kabaczki oraz medalion z żaby

Pasztet z koziej wątróbki, kruche grzanki

Głowa prosięcia z pastą z oliwek i rodzynkami

Taleańska szynka wędzona w dymie z dębów z niespodzianką z melona

DANIA GŁÓWNE (2 SREBRNE ORRUSY OD OSOBY)

Raki z czarnym masłem wyłożone na flaczkach

Filet z panierowanego węgorza nadziewanego siekanymi krabami i konserwowanymi wędzonymi płastugami

Pierś kurczęcia bez kości w kwaśnym kremie z kozy i przepawionymi flaczkami z prosiaka

Noga owcy z kością z malinami i anyżem

DANIA SERWOWANE SĄ Z WARZYWAMI ODPWIEDNIAMI DO PORY ROKU.

SPECJALNOŚCI GOSPODY

WIEPRZEK: podgotowana i upieczona głowa prosięcia, nadziewana pasztetem z koziej wątróbki i siekaną wieprzowiną, podawana z podpieczonym pasternakiem, marmoladą cebulową w karmelu i zielonymi warzywami (2 IMPERIALNE FLORENY)

NIEDŹWIEDŹ I JA: stek z dzikiego niedźwiedzia, podawany w sosie z kabaczków w karmelu, półmisek marynowanych mózdzków prosięcia i dzika, galaretka z jeżyn (45 SREBRNYCH ORRUSÓW)

RZECZNY STATEK PAROWY: półmisek ryb rzecznych serwowanych w kawałkach, waza zawierając pięć różnych sosów na gorąco (estragonowy, koperkowy, kwaśny sos cebulowy, ostry rosół z kraba i krewetkowy). KUCHARZ PRZYGOTOWUJE POSIŁEK PRZY STOLIKU KLIENTA! (2 IMPERIALNE FLORENY. RESTAURACJA NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA WYPADKI)

DESERY SŁODKIE I PIKANTNE (1 SREBRNY ORRUS OD OSOBY)

Czosnkowy ser kozii i biszkopty

Lody owocowe (najlepsze z owoców sezonowych)

Placek z jeżyn i czarnych wiśni

Flaczki z prosiaka marynowane w cebuli

Specjalność dnia



NAPOJE

Imperialne hurlg: 3 miedziaki za butelkę

Torf Dargamunda (doskonałe piwo krasnoludzkie): 3 miedziaki za butelkę

Słynne Szczurze Piwo Durgalima: 5 miedziaków za butelkę

Grzmociej (wyjątkowo mocne piwo trolli): 6 miedziaków za butelkę

Lista win dostępna na żądanie

Therańskie Vivane

- T1 - Pałac gubernatora
- T2 - Dom Prac
- T3 - Recytatorium
- T4 - Sala koncertowa i arboretum
- T5 - Wiszące Zikkuraty
- T6 - Małe Altany
- T7 - Północne Koszary
- T8 - Południowe Koszary
- T9 - Domy Poprawy (wszystkie)
- T10 - Brama północna
- T11 - Brama południowa
- T20 - Wypoczęte Nogi
- T21 - U Dangranddina
- T22 - Roseate
- T26 - Dom Towarowy Corianundruma
- T27 - Gospoda Duraglioma
- T29 - Zwierzyńiec



WITAMY W VIVANE!

VIVANE ZNANE JEST W CAŁYM IMPERIUM JAKO JEDNO Z JEGO NAJPIĘKNIEJSZYCH MIAST.
OD NASZEGO WSPANIAŁEGO, NIEZRÓWNIANEGO RECYTATORIUM PO MAGICZNY PARK
MAŁYCH ALTAN, VIVANE MA WIELE DO ZAOFEROWANIA GOŚCIOM
O WYRAFINOWANYCH GUSTACH.



NASZE MIASTO SZCZYCI SIĘ WIELOMA DOSKONAŁYMI GOSPODAMI. WYPOCZĘTE NOGI,
U DANGRANDDINA I WYRAFINOWANA ROSEATE – WSZYSTKIE OFERUJĄ NOCLEG. GOSPODA
DURAGLIMA, KTÓREJ OŚWIECONY WŁAŚCICIEL POKRYŁ WIĘKSZĄ CZĘŚĆ KOSZTÓW
PRZYGOTOWANIA MAP I PRZEWODNIKÓW, BĘDZIE NAJLEPSZYM WYBOREM.
GOSPODA TA, ZAŚLŹENIE POPULARNA WŚRÓD GOŚCI, OFERUJE PODRÓŻNEMU
WSZYSTKIE UDOGODNIENIA, O JAKICH TYLKO MOŻE ZAMARZYĆ.



DLA ODPRĘŻENIA ODWIEDŹ RECYTATORIUM. UTALENTOWANI WYKONAWCY Z CAŁEGO
ŚWIATA BĘDĄ U NAS GOŚCIE W CIĄGU NAJBLIŻSZYCH DNI I TYGODNI. ICH IMIONA I DATY
WYSTĘPÓW SĄ DOSTĘPNE NA ŻĄDANIE. NA WIECZÓR LUB W RAMACH MNIEJ OFICJALNYCH
PRZYJEMNOŚCI PROPONUJEMY PRZECHADZKĘ PO WIELKIEJ ALEI I WIZYTĘ W SALI
KONCERTOWEJ. GOŚCIOM PRAGNĄCYCH SKUPIENIA I MEDYTACJI PROPONUJEMY
WISZĄCE ZIKKURATY Z UWAGI NA NADZWYCZAJNĄ MAGIĘ ICH CUDEOWNYCH OGRODÓW
I ODŚWIEŻAJĄCY SPOKÓJ, KTÓRYM OBDARZAJĄ SWYCH GOŚCI.
(DO ZIKKURATÓW MAJĄ WSTĘP WYŁĄCZNIE OBYWATELE THERY).



PODRÓŻNIK, PRAGNĄCY DOKONAĆ ZAKUPÓW W VIVANE, MOŻE ZAJRZEĆ DO DOMU
TOWAROWEGO CORIANUNDRUMA, KTÓREGO WŁAŚCICIEL – KOLEJNY OŚWIECONY
OFIARODAWCA NA RZECZ SPORZĄDZENIA MAP I PRZEWODNIKA – SPRZEDAJE WSZYSTKO,
OD BUTÓW Z ARAUKAŃSKIEJ WĘŻOWEJ SKÓRKI PO ZYMOREAŃSKIE
KRYSZTAŁOWE OWOCE, RĘCZNIE ZDOBIONE PRZEZ NAJLEPSZYCH
WIETRZNIACKICH RZEMIEŚLNİKÓW.



W NAGŁYCH WYPADKACH GOŚĆ MOŻE ZAWESZWAĆ SPRAWNYCH LEGIONISTÓW Z PATROLU
MIEJSKIEGO KWATERUJĄCYCH W KOSZARACH LUB JEDNYM Z DOMÓW POPRAWY NA
TERENIE CAŁEGO MIASTA. PRZY OKAZJI GOŚĆ MOŻE DOWIEDZIEĆ SIĘ O PUBLICZNYCH
EGZEKUCJACH PRZESTĘPCÓW, KTÓRY POPEŁNILI WYKROCZENIA
– OD ŚMIECENIA NA ULICACH PO POWAŻNIEJSZE ZBRODNIĘ.
UPRASZA SIĘ O PRZESTRZEGANIE PRAWA IMPERIALNEGO.



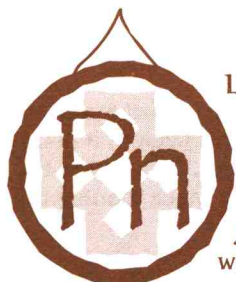
PROWINCJA RUGARIA





plotki, informacje, pogłoski i oczywiste kłamstwa o prowincji vivane

na północy i wschodzie



LANKARDEN

Theranie utrzymują tutaj garnizon wojskowy, z którego bezustannie prowadzą najazdy na Landis, w celu pozyskania nowych niewolników. Jednakże Lankarden nie sprawia wrażenia miasta wojskowego. Mieszka tu wystarczająco dużo mieszkańców pogranicza, aby panowała w nim atmosfera wolności. W Lankarden można poznać interesujące osoby; doświadczeni poszukiwacze przygód zmierzający w stronę niebezpiecznych Lśniących Szczytów i Gór Delaryjskich często zatrzymują się w mieście, w którym można zakupić prawie każdego rodzaju ekwipunek potrzebny podczas dalszej podróży.



PARLAND

W tym nudnym, przybrzeżnym mieście towary wpływają i wypływają, a statki wydobywcze zatrzymują się w drodze do Morza Śmierci. Nie jedź do Parland na wiosnę. Znad morza unosi się gęsta mgła i coś się w niej znajduje – ta mgła pochodzi od Horroru!

ŻELAZNY KIJ

Towary pochodzące z dżungli Arkhazid przewożone są przez Żelazny Kij w drodze do Ballaize. Ponadto gromadzi się tu zapasy dla garnizonu stacjonującego w Burzowym Szczycie. Wielu z rzecznego ludu żyjącego w Żelaznym Kiju opowiada mrozące krew w żyłach historie o dżunglach Arkhazid. Można tu spotkać czasami podróżnika z dalekiej północy, który będzie snuł opowieści o Kara Fahd i okolicach Jerucz (a słuchanie opowieści o tych miejscach jest dużo lepsze niż poznawanie ich osobiście).

JERUCZ/SZCZYT HILDINGRIS

Od tych miejsc lepiej trzymać się z daleka. Stacjonujący w Jerucz Legion Nieregularnych którego zadaniem jest utrzymać wojownicze orki z Kara Fahd z dala od wszystkich gospodarstw znajdujących się na północy, jest dużo gorszy i bardziej bezlitosny niż najgorsi spośród orkowych nomadów. Dowodzący legionem Krwawy Generał był najnikczemniejszą istotą spośród wszystkich żyjących Dawców Imion, a jego potomkowie są niewiele lepsi od niego. W Jerucz wyprują z ciebie flaki, jeśli tylko uznają, że krzywo na nich spojrzaleś. Pod Szczytem Hildingris Theranie stoczyli bitwę z dużą grupą złych orkowych nomadów i powiadają, że *martwi nie leżą tam spokojnie zakopani w grobach*. Theranie trzymają ciekawskich z dala od tego miejsca. Coś brzydko pachnie w całej tej sprawie i na pewno przyczyną smrodu nie są ciała zmarłych.

LANDIS

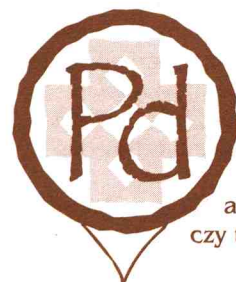
Ciężko jest uwierzyć, że mieszkańcy tych ziem tworzyli niegdyś wspaniałą cywilizację. Dawno temu opuścili swoje miasta, z których większość porośnięta jest teraz lasem. Niektórych zabili orkowi nomadzi, lecz Pogrom zebrał dużo większe żniwo. Połowę z tych, którzy przeżyli, Theranie zaprzęgli w niewolę. Większość z nich wiedzie na wpół koczowniczy żywot, a niektórzy handlują nawet z Theranami, którzy ich niewolą. Smutni, pozabawieni emocji i nieszczęśliwi – oto jacy są teraz. Pasje na pewno byłyby przychylne bohaterom, którzy przywróciliby mieszkańcom Landis choć cień dawnej dumy i godnego życia.

KARA FAHD

Zainteresowany spotkaniem z 2000 orkowych nomadów, którzy chętnie zjedliby twoją wątrobę na śniadanie? Jedź do Kara Fahd. Niektóre z tych orków są tak niedouczone, że ledwo potrafią wymówić własne imię. Są oni prymitywnymi bandytami. Grabią i plądrują wszystko, co tylko stanie na ich drodze. Wielu nie wini Theran za to, że wybijają tylu barbarzyńców, ilu tylko mogą. Dopóki nie wiesz, jak przeżuwać tłuszcz z ich brzydkim jak noc, głupim jak krewetka z Rzeki Żywego Ognia i dziesięć razy paskudniejszym niż ona wodzem, trzymaj się z dala od Kara Fahd.

DŻUNGLE ARKHAZID/ BALLAIZE

Wszyscy nazywają je dżunglami, lecz tak naprawdę połowa z nich to lasy. Wiele terenów naniesiono na mapy; znajduje się tam mnóstwo drzew i kłód, a także roślin jadalnych lub przynajmniej użytecznych. Między innymi tarcica, orzechy, owoce i zioła, które przewożone są do Ballaize – najbliższego Arkhazid miasta handlowego. Ballaize to miłe miasto o przyjacielskiej atmosferze, pełne t'skrangów, które wybudowały to miejsce. Wygląda pięknie w ciepły letni dzień. Jeśli poruszasz się po dżungli w towarzystwie przewodnika, który dobrze zna te tereny, mieszkańcy dżungli nie będą cię niepokoić. Rozsądni podróżnicy wynajmą orka, który zna język Ghorizan, gdyż członkowie tego plemienia są popędliwi i szybko sięgają po broń.



PASMA DRZEW

Jest to dziwne miejsce. Krążą pogłoski, jakoby miały tam mieszkać wietrzniki, dzikie, dumne i nie lubiące obcych. Powiadają, że ten las żyje. Theranie próbowali wypędzić stamtąd wietrzniki, a drzewa same wzbily się w powietrze i poprzebijały kadłuby statków powietrznych Theran! Nie wiem, czy ta historia jest prawdziwa, lecz na pewno jest intrygująca.

na południu

ANTANDAIR

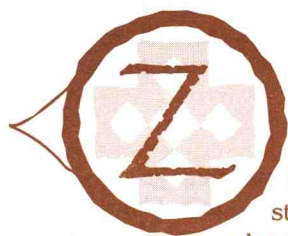
Ta enklawa należy do therańskiej szlachty Domu Carinci i jest okropnym miejscem. Niewolnicy przywożeni tutaj rzadko żyją dłużej niż rok. Śmierć jest prawdopodobnie najlepszym losem, jakiego możesz oczekiwać, jeśli wyślę cię tu jako niewolnika. Opowiadają wiele historyjek o Ksenomantach i eksperymentach, jakie przeprowadzają na niewolnikach. Niektóre z nich powodują, że zbiera się na wymioty. Nie zbliżaj się do Antandair, jeżeli nie masz z sobą małej armii zdolnej poradzić sobie z tymi Theranami.

INSHALDREN

Miasto jest prawie tak duże jak Vivane. Leży na głównym szlaku wiodącym do Rugarii, a kupcy przewożą swoje towary także Rzeką Złotych Niedźwiedzi. Kiedy organizowane są ćwiczenia, spotykają się tu Trzeci, Piąty i Ósmy Legion, a także floty. Therańscy żołnierze zajmują całe miasto. Do Inshaldren zjeżdżają się mieszkańcy wszystkich ziem, jakie sobie tylko można wyobrazić. W mieście nie znajdziesz niczego, co mógłbyś dostać w Vivane, lecz spotkasz tu więcej osób zmierzających lub wracających ze wzgórz i gór na dalekim zachodzie. Warto posłuchać ich opowieści.

DŻUNGŁA SERAF

Seraf jest największą dżunglą na całym kontynencie. Rozciąga się w nieskończoność. Jest to jedyny region, który pozostaje niezbadany w tych stronach. Prawie żaden jej obszar nie został zaznaczony na mapie, a na wielu terytoriach nie postawił stopy żaden Therańin, Barsawianin czy Rugarianin. Istnieje więcej opowieści o dżungli Seraf niż pcheł na trollowym psie myśliwskim i nikt nie wie, czy któraś z nich jest prawdziwa. Większą część dżungli zajmują jej mieszkańcy. Rzadko napadają na południowe równiny czy Rugarię, lecz może się to zmienić, ponieważ Therańie wysyłają swoje okręty, aby niszczyły dżunglę. Mam na myśli zrównanie jej z ziemią – używają do tego esencji ognia zdolnej strawić nawet Vivane.



NA ZACHODZIE

WZGÓRZA KAMIENNYCH MŁOTÓW

Do Wzgórz Kamiennych Młotów zaliczają się także kopalnie w Balkarii, z których pochodzi kamień wykorzystany do budowy połowy Vivane. Miejscowe krasnoludy twierdzą, że wzgórza stworzyła jakaś Pasja czy coś takiego, wydobywając je z wnętrza ziemi, lecz mają one na ten temat sto różnych historii, a każda z nich jest nudna jak diabli, zaś po trzecim kuflu piwa krasnoludom płaczą się już języki. Wszystkie osady i wioski wydobywcze Kamiennych Młotów umiejscowiono wzdłuż rzeki i dróg. Możesz także udać się w dół rzeki, na północ od wzgórz i Gradowej Burzy, gdzie spotkasz lud znający opowieści dużo ciekawsze niż krasnoludy.

MORKANT

Niesamowite miejsce wybudowane wewnątrz kręgu bazaltowych kolumn, które na pewno nie są dziełem natury. Miasto ma wpływ na Dawców Imion. Stają się drażliwi i strasznie się kłócą, lecz trwa to tylko pięć minut. Najcięższe przewinienie zostanie ci zapomniane po uściśnięciu dłoni i przy piwie. Bardzo dziwne. Powiadają, że na wzgórzach i w górnej części Drogi Śmierci od cytadeli Aldjekuul czają się Horrory, a opowieści te sprawiają, że rozgrzeją ci się uszy podczas mroźnej zimowej nocy.

ALDJEKUUL

Jest to najbardziej zapomniane przez Pasje miejsce na ziemi. Każdego roku mają tam miejsce okropne wydarzenia: a to plaga gorączki mózgu, a to kamień cytadeli psuje się jak spleśniały ser. To miejsce – cytadela – jest przeklęte. Leży ona w pobliżu pola pradawnej bitwy, gdzie działy się dziwne rzeczy. Wielu magów nie chce tu używać swych mocy, ponieważ niebezpieczeństwo jest zbyt duże. Stacjonują tu therańscy żołnierze, wypatrujący niebezpieczeństw z gór i wzgórz, lecz panuje wśród nich niezdrowa atmosfera. Wielu żołnierzy umiera w czasie mroźnych zim lub w przypływie szaleństwa zabija siebie nawzajem.

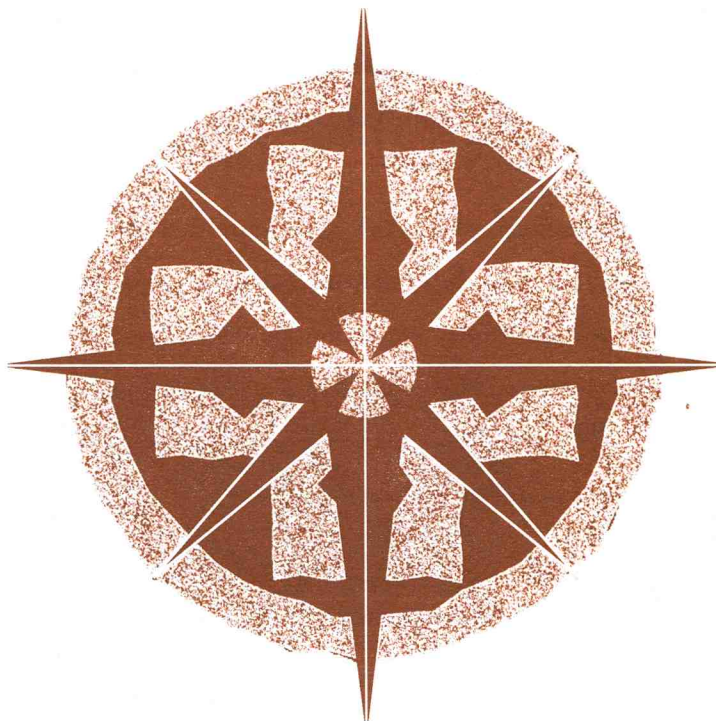
LARAKEN

Wszystkie łupy z pobliskiej Dżungli Gradowej Burzy przywożone są do tego miasta. Skarby, kamienie szlachetne, przyprawy, owoce, trufle, orzechy i wszelkiego rodzaju bogactwa dżungli czekają na mieszkańców gotowe do zebrania. Oczywiście zakładając, że przetrwają oni tysiące różnych chorób, spotkanie z jadowitymi owadami i węzami, zdradliwe bagna, spotkanie z wrogimi plemionami i wilgoć powodującą, że ubranie nasiąka wodą w ciągu pięciu minut, a zbroja i broń szybko rdzewieją. Nie sposób się też dostać do serca dżungli. Nie dlatego, że Therańie nie mają map tego miejsca. Istnieje tysiąc i jedna opowieści o bajkowych skarbach zagubionych w głębi dżungli, lecz głupcem byłby ten, który próbowałby je odnaleźć. Wielu próbowało, lecz niewielu wróciło.

WIELKIE GRANIE I KARALKSPUR

Niech Pasje uchronią nas przed tymi niebezpiecznymi obszarami! Każde plemię i klan na tych jałowych zboczach lubuje się w zabijaniu obcych, o ile nie zabije ich wpierrw okropna pogoda. Z zachodnich szczytów w ciągu minuty może nadciągnąć burza lub zstąpić mgła, w której podróżnik zgubi się i będzie krążył aż do końca swych dni. Therańscy gryfowi jeźdźcy i statki wydobywcze kursują po niebie nad tymi wzgórzami i górami, lecz nie przyjdą ci z pomocą prędzej zrzucą na ciebie głaz – na wypadek, gdybyś miał względem nich jakieś wrogie zamiary. Żyjące na północytrolle jaskiniowe i ogry są okropnie zawzięte; powiadają, że walczą nawet po śmierci, ponieważ są tak niewiarygodnie głupie, że nie wiedzą, iż zginęły. Ziemię na zachód od gór obfitują w żądne krwi bestie, Horrory, śpiewające dusze przeklętych Dawców Imion i inne, jeszcze gorsze rzeczy.

Ci, którzy nie mogą uniknąć wędrowki przez te tereny, niech omijają szerokim łukiem therańskie garnizony w Oku Crantera i Hightor. Aby zabić nudę odbywania służby na tych nieszczęsnych terenach, żołnierze zabijają każdego, kto tylko pojawi się w tych stronach.



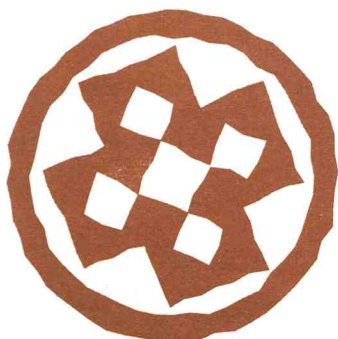
Ja, GUBERNATOR KYPROS, władzą nadaną mi przez
NAJWYŻSZEGO GUBERNATORA WIELKIEGO MIASTA, KANIDRISA,
zezwalam na wejście do imperialnego miasta Vivane następującej osobie:



*W*ymieniona osoba zobowiązana jest przestrzegać prawa imperialnego podczas pobytu
w mieście i pod żadnym pozorem nie zakłócać spokoju w Vivane. Karą za nie przestrzeganie
panujących zasad jest więzienie, niewola lub egzekucja. Zobowiązuje się handlować wyłącznie
przy użyciu monet imperialnych i używać języka therańskiego podczas wszystkich operacji
wymiany towarów, rozmów z funkcjonariuszami i wyznaczonymi przedstawicielami władz
miasta Vivane.



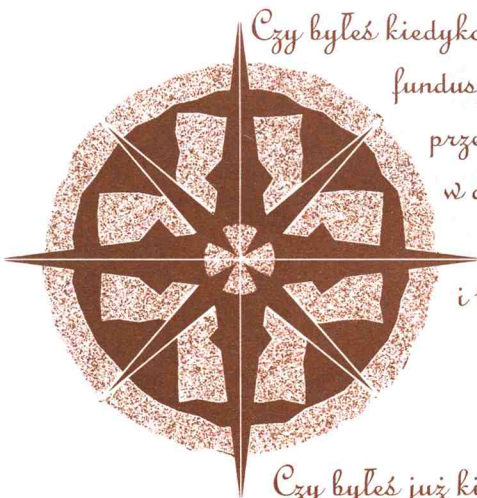
NINIEJSZA PRZEPUSTKA
WAŻNA JEST DO DNIA:



WYSTAWIONA PRZEZ

Gubernatora i wielkiego rajcę Kyprosa

A żeby uzyskać przepustkę należy wypełnić poniższy formularz zgodnie z prawdziwymi danymi. Przedłożenie niekompletnego formularza lub formularza zawierającego fałszywe dane zostanie ukarane grzywną, uwięzieniem, niewolą lub egzekucją — w zależności od stopnia wykroczenia.



Czy byłeś kiedykolwiek członkiem lub w jakikolwiek sposób związany, bądź przekazywałeś fundusze lub udzielałeś schronienia albo pomocy członkowi organizacji uznanej przez Konklawe Imperium za wywrotową, to znaczy zaangażowanej w działania, których celem jest doprowadzenie do upadku Imperium Thery: przemoc, sabotaże, organizowanie protestów, propagandę i tym podobne działalności?

Tak

Nie (zaznaczyć odpowiedź)

Czy byłeś już kiedyś karany grzywną, więziony, skazany na niewolę lub ukarany w jakikolwiek inny sposób przez sąd imperialny lub rajcę jakiegokolwiek osady czy miejsca należącego do Imperium Thery, zniszczyłeś jakikolwiek przedmiot będący własnością Imperium, czy kiedykolwiek nie postąpiłeś zgodnie z żądaniem urzędnika lub nie byłeś lojalny wobec Konstytucji Imperium Thery, w jakikolwiek sposób działałeś niezgodnie z interesem, celem i zamierzeniami Imperium Thery? Jeśli tak, opisz swoje działania i okoliczności w jakich miały one miejsce.

Tak

Nie (zaznaczyć odpowiedź)

Czy kiedykolwiek z własnej i nieprzymuszonej woli, będąc w pełni władzy umysłowych, zniszczyłeś sztandar Imperium Thery, zniszczyłeś jakikolwiek przedmiot będący własnością Imperium, czy kiedykolwiek nie postąpiłeś zgodnie z żądaniem urzędnika lub nie byłeś lojalny wobec Konstytucji Imperium Thery, w jakikolwiek sposób działałeś niezgodnie z interesem, celem i zamierzeniami Imperium Thery? Jeśli tak, opisz swoje działania i okoliczności w jakich miały one miejsce.

Tak

Nie (zaznaczyć odpowiedź)

Czy przyczyną twojej wizyty jest podjęcie działalności wywrotowej na terytorium imperialnego miasta Vivane poprzez stosowanie przemocy?

Tak

Nie (zaznaczyć odpowiedź)

W szczególnych przypadkach podczas pobytu w mieście możesz zostać poproszony o wsparcie działań i zamierzeń władz miasta zgodnych z Konstytucją Imperium Thery. Konsekwencją nie zastosowania się do prośby będzie unieważnienie przepustki i wydalenie z miasta.

Życzymy miłego pobytu w naszym wspólnym mieście!

LEGENDA

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| B Dzielnica miasta | Parki i zieleńce |
| B Region dzielnic | Rzeka lub strumień |
| Wodociągi | Ruiny |
| Mury miejskie | Zniszczone mury |
| T8 Położenie | Wieża |
| Platy błota | Tereny niezamieszkałe |
| | Tereny dzikie lub zarosnięte |

250 metrów

Plan Miasta Vivane

Dzielnica Theran
T1: Pałac gubernatora
T2: Dom Prac
T3: Recytatorium
T4: Sala koncertowa
T5: Wyszące Zikkuraty
T6: Małe Altany
T7: Północne koszary

T8: Południowe koszary
T9: Dom Poprawy (Straż Miejska)
T10: Brama Północna
T11: Południowe wrota (rzeki)
T12: Wrota Rzeki
T13: Skarblec
T14: Therańskie więzienie
T15: Sklep Kaznartha
T16: Zakład pogrzebowy
T17: Kuźnia Raklanda
T18: Dół Darbeleezera
T19: Dorazara, prorokini i wieszczka
T20: „Wypoczęte nogi” (gospoda)
T21: „U Dangraddina” (gospoda)
T22: „Roseate” (gospoda)
T23: Stocznie T'ssiskara
T24: Młyn rzeczny Rancardusa
T25: Ogrody zielarskie (uzdrowiciele Garleh)
T26: Dom towarowy Corianundruma

T27: „U Duraglima” (gospoda)
T28: Dom Syraity (o złej reputacji)
T29: Zwierzyniec
T30: „U Gubernatora” (wyjątkowa gospoda)
T31: Zielarnia Culparna
T32: Zagrody niewolników
T33: Pracownia Ipalenena
T34: Księgarnia Garusddina
T35: Okrągły Dom
T36: Szklany Dom
T37: Sale zatrudnienia Agadira
T38: Towarzystwo Geograficzne Vivane
T39: Igła Chorrolisa

Barsawiańskie Vivane
DP: Dom Poprawy (Straż Miejska)

Zniszczona Dzielnica
B1: Miecze
B2: Aktorzy z Dzielnic Szczurów
B3: Stary cmentarz miejski
B4: Nowy cmentarz

Dzielnica Wschodnia
E1: Wrota Wschodzącego Słońca (brama)
E1: „Wrota Wschodzącego Słońca” (gospoda)
E3: Sala Kości Masanta
E4: Bracia Collat
E5: Karczma Taralana
E6: Sklep Rachesteera
E7: Warsztat Endara
E8: Karczma Haruddina
E9: Zagrody niewolników

Dzielnica Kupców
M1: Dom Opowieści
M2: Sale Zgromadzenia
M3: Miejskie więzienie barsawiańskie

Dzielnica Nadrzeczna
R1: Miejsce
R2: Dryfująca Łódź
R3: Wieża Piór
R4: Sierociniec Gingaracha

Dzielnica Theran

Dzielnica Wschodnia

Dzielnica Kupców

Dzielnica Nadrzeczna

Dzielnica Srebra

Dzielnica Ścian



VIVANE

LEGENDA

B	Dzielnica miasta		Parki i zieleńce
B	Region dzielnicy		Rzeka lub strumień
	Wodociągi		Ruiny
	Mury miejskie		Zniszczone mury
T8	Polożenie		Wieża
	Platy błota		Tereny niezamieszkałe
			Tereny dzikie lub zarosnięte

250 metrów

dzielnica
theran

PÓŁNOCNA DZIELNICA

WYSOKA
BRAMA

DZIELNICA
SZCZURÓW

ZNISZCZONA DZI

STRZAŁA

CMENTARZ

CMENTARZ

PLAC
SZCZURA

UL. ZACHODNIA
ZIMNA RZeka

UL. WYSOKA
BRAMA

UL. JERZEN

BRZOLOWA

PRUGA WODA

T39 T38 T32 T10 T33 T31 T7

T36 T34 T9 T30 T9 T1 T3

DP

B1

B2

Plan Miasta Vivane

Dzielnica Theran

- T1:** Pałac gubernatora
- T2:** Dom Prac
- T3:** Recytatorium
- T4:** Sala koncertowa
- T5:** Wiszące Zikkuraty
- T6:** Małe Altany
- T7:** Północne koszary

- T8:** Południowe koszary
- T9:** Dom Poprawy (Straż Miejska)
- T10:** Brama Północna
- T11:** Południowe wrota (rzeki)
- T12:** Wrota Rzeki
- T13:** Skarbiec
- T14:** Therańskie więzienie,
- T15:** Sklep Kaznartha
- T16:** Zakład pogrzebowy
- T17:** Kuźnia Raklanda
- T18:** Dół Darbeleezera
- T19:** Dorazara, prorokini i wieszczka
- T20:** „Wypoczęte nogi” (gospoda)
- T21:** „U Dangraddina” (gospoda)
- T22:** „Roseate” (gospoda)
- T23:** Stocznie T'ssisskara
- T24:** Młyn rzeczny Rancardusa
- T25:** Ogrody zielarskie (uzdrowiciele Garlen)
- T26:** Dom towarowy Corianundruma

- T27:** „U Duraglima” (gospoda)
- T28:** Dom Syralty (o złej reputacji)
- T29:** Zwierzyniec
- T30:** „U Gubernatora” (wyjątkowa gospoda)
- T31:** Zielarnia Culparna
- T32:** Zagrody niewolników
- T33:** Pracownia Ipalenena
- T34:** Księgarnia Garusddina
- T35:** Okrągły Dom
- T36:** Szklany Dom
- T37:** Sale zatrudnienia Agadira
- T38:** Towarzystwo Geograficzne Vivane
- T39:** Igła Chorrolisa

Barsawiańskie Vivane

- DP:** Dom Poprawy (Straż Miejska)

Zniszczona Dzielnica

- B1:** Miecz
- B2:** Aktorzy z Dzielnicy Szczurów
- B3:** Stary cmentarz miejski
- B4:** Nowy cmentarz

Dzielnica Wschodnia

- E1:** Wrota Wschodzącego Słońca (brama)
- E1:** „Wrota Wschodzącego Słońca” (gospoda)
- E3:** Sala Kości Masanta
- E4:** Bracia Collat
- E5:** Karczma Tarralana
- E6:** Sklep Rachesteera
- E7:** Warsztat Endara
- E8:** Karczma Haruddina
- E9:** Zagrody niewolników

Dzielnica Kupców

- M1:** Dom Opowieści
- M2:** Sale Zgromadzenia
- M3:** Miejskie więzienie barsawiańskie

Dzielnica Nadrzeczna

- R1:** Miejsce

ZAULKI
ELNICA

DP

UL. KAMIENIA

UL. KOZI

UL. NOŻY

TARGI





ZWIERZĄT

E6

E4

R2: Dryfująca Łódź

R3: Wieża Piór

R4: Sierociniec Gingaracha

**dzielnica
wschodnia**

GARBARNIE

E8

R4

R3

R2

**dzielnica
kupców**

**dzielnica
srebra**

**dzielnica
drewna**

R1

ul. skór

ul. srebra

ul. drewna

ul. rzeczna



LAMBENSTEIN 95



VIVANE



złozienie

DŻUNGLE
GRADOWEJ BURZY
DRZEWA
TKACZA

GÓRY DELARYJSKIE

LŚNIĄCE
SZCZYT

DŻUNGLE
ARKHAZID

SZCZYT
BILDINGRIST

KARA FAHD

RZ. ZIELONE SERCE

LANDIS

GÓRY
KARALKSPUR

GRAŃ
SIGARA

OKO
CRAZANTERA

WZGÓRZA
KAMIENNYCH
OPILOTÓW

SKAŁA
KRWAWEGO
ROKU

BALKARIA

PAZUR
RAFRANCJERA

JAROSLAVI

BALLAIZE

BURZOWY
SZCZYT

ŻELAZNY KIJ

SENDERNIS

POWIETRZNA
PRZYSTAŃ

LANKARDEN

RZ. DŁUGA KOŚĆ

PARLAND

HIGHTOR

ILDARK

WIELKIE
GRANIE

RZ. STRANCHIS

INSHALOREN

RZ. ŻÓLTE NIEDŹWIEDZIE

BŁYSZCZĄCA RZĘKA

BUKARA

PROWINCJA RUGARIA

RZ. DANABA

RZ. DANABA

LORAFERN

PASMO
DRZEW

WIELKA
DŻUNGLA
SERAF

ANTANDAIR

XANDORN

Legenda

1 DZIEŃ	2 DNI	4 DNI

Vivane-Prowincja



ILDARK

WIELKIE
GRANIE

RZ. ZŁOTE NIEDŹWIE

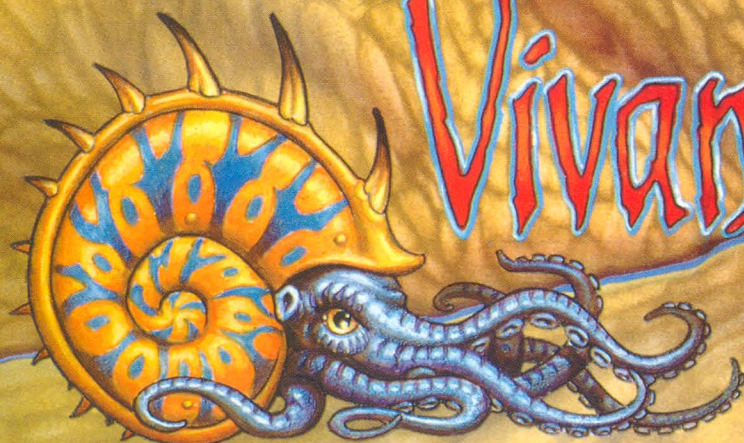
BŁYSZCZ

BUKARA

PROWINCJA RUGARIA

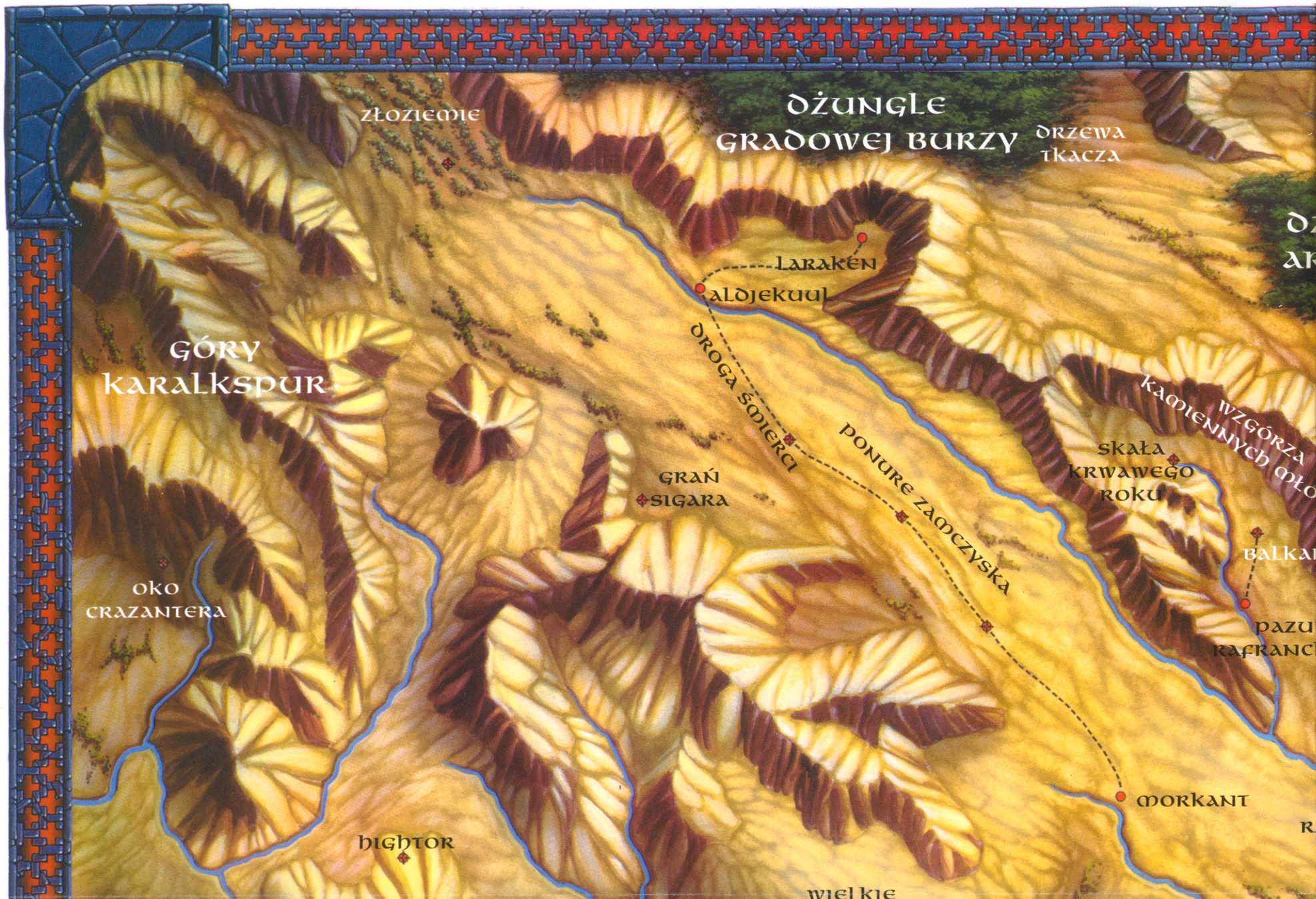
WIELK.
DŻUNG
SERAF

Vivane-Prowincja



DAVID MARTIN
5/95

© 2001 FASA Corporation. All Rights Reserved. Used Under License.



DŻUNGLE GRADOWEJ BURZY

DRZEWA
TKACZA

złozienie

GÓRY
KARALKSPUR

OKO
CRAZANTERA

HIGHTOR

GRAŃ
SIGARA

LARAKEN

ALDJEKUUL

DRUGA ŚCIERCA

PONURE ZAMECZYSKA

SKAŁA
KRWAWEGO
ROKU

KAMIENNYCH OTOCZ
WZGÓRZA

BALKAN

PAZUR
RAFRANC

MORKANT

wiel kie





GÓRY DELARYJSKIE

SZCZYT
BILDINGRIST

LŚNIAĆE
SZCZYT

żungle
Arkhazid

JAROSLAVL

JERUCZ

KARA FAHD

BALLAIZE

RZ. ZIELONE SERCE

BURZOWY
SZCZYT

LANDIS

RZ. ŻYWEGO
OGNI

ŻELAZNY KIJ

LANKARDEN

SENDERNIS

RZ. DŁUGA KOŚĆ

POWIETRZNA
PRZYSTAŃ

VIVANE

PARLAND

RZ. STRANCHIS

RZ. DANABA



Na południowo-zachodnim krańcu Barsawii znajduje się baza Therańskiego Imperium – posterunek, czający się na granicy prowincji. Nieopodal, ale wiele metrów wyżej, unosi się forteca – Powietrzna Przystań – w której stacjonują powietrzne okręty zdolne zmieść z powierzchni ziemi niejedno miasto. Oba te miejsca stanowią wielkie zagrożenie dla Barsawian...

W skład zestawu **Powietrzna Przystań i Vivane** wchodzi:

- Trzy książki, opisujące pokrótce Imperium Thery, a dokładniej miasto Vivane (część barsawiańską i therańską) oraz prowincję Vivane i Powietrzną Przystań.
- Dwie kolorowe mapy: jedna, przedstawiająca miasto Vivane, a druga – prowincję o tej samej nazwie.
- Szesnastostronicowy zbiór pomocy dla graczy, które Mistrz Gry może z powodzeniem wykorzystać w swoich kampaniach.



FASA CORPORATION



#EDPPV

ISBN 83-87968-87-0



9 788387 968878

Sky Point & Vivane™ (Powietrzna Przystań i Vivane) oraz Earthdawn™ (Przebudzenie Ziemi) są znakami handlowymi należącymi do FASA Corporation.

Copyright © 1994, 2001 FASA Corporation. All Rights Reserved. Used under licence.